

Trappole

[Traps]

Quasi ovunque si può incontrare una trappola. Le trappole possono essere di natura magica o meccanica. Le **trappole meccaniche [mechanical trap]** comprendono fosse, frecce, massi che cadono, stanze piene d'acqua, lame rotanti e qualsiasi altra cosa che dipenda da un meccanismo per operare. Le **trappole magiche [magic traps]** sono congegni magici trappola o incantesimi trappola. I congegni magici trappola quando attivati generano gli effetti di un incantesimo. Gli incantesimi trappola sono incantesimi come *glifo di interdizione* e *simbolo* che funzionano come trappole.

Le Trappole nel Gioco

Quando gli avventurieri si imbattono in una trappola, dovrete sapere come la trappola si attiva e cosa faccia, oltre ad avere un'idea di come i personaggi possano individuare la trappola e riuscire a disarmarla o evitarla.

Attivare una Trappola

[Triggering a Trap]

La maggior parte delle trappole si attivano quando una creatura giunge in un punto o tocca qualcosa che il creatore della trappola voleva proteggere. Normali sistemi di attivazione sono pedane a pressione o false sezioni di pavimento, tirare un cavo, girare una maniglia e usare la chiave sbagliata nella serratura. Le trappole magiche spesso si attivano quando una creatura entra in un'area o tocca un oggetto. Alcune trappole magiche (come l'incantesimo *glifo di interdizione*) possiedono delle condizioni di attivazione più complesse, tra cui l'impiego di parole d'ordine per impedire l'attivazione della trappola.

Individuare e Disabilitare una Trappola

[Detecting and Disabling a Trap]

Di solito, alcuni elementi di una trappola sono ben visibili a un'attenta ispezione. La descrizione della trappola specifica le prove e le CD necessarie per individuarla, disabilitarla o entrambe. Un personaggio che cerchi attivamente una trappola può tentare una prova di Saggezza (Percezione) contro la CD della trappola. Il GM può anche comparare la CD per individuare la trappola contro il punteggio di Saggezza (Percezione) passiva dei personaggi al fine di determinare se un membro della compagnia noti la trappola. Se gli avventurieri notano la trappola prima di attivarla, potrebbero tentare di disarmarla, in maniera permanente o abbastanza a lungo da permettergli il passaggio. Il GM potrebbe richiedere una prova di Intelligenza (Indagare) perché il personaggio deduca cosa debba fare, seguita da una prova di Destrezza usando gli attrezzi da scasso per svolgere l'intervento necessario.

Qualsiasi personaggio può tentare una prova di Intelligenza (Arcano) per individuare o disarmare una trappola magica, in aggiunta a qualsiasi altra prova indicata nella descrizione della trappola. Le CD sono sempre le stesse, quale che sia la prova effettuata. Inoltre, l'incantesimo *dissolvi magie* ha una probabilità di disabilitare la maggior parte delle trappole magiche. La descrizione di una trappola magica fornisce la CD per la prova di caratteristica da effettuare quando si usa *dissolvi magie*.

Nella maggior parte dei casi, la descrizione della trappola è abbastanza chiara da far sì che il GM possa giudicare se le azioni di un personaggio localizzino o sventino la trappola. Usate il buon senso, attingendo alla descrizione della trappola per determinare ciò che accade. Nessun progetto di trappola potrebbe mai essere in grado di anticipare ogni possibile azione che i personaggi possano tentare di effettuare.

Il GM dovrebbe permettere a un personaggio di scoprire una trappola senza dover effettuare prove di caratteristica se una sua azione riuscirebbe palesemente a rivelare la presenza della trappola. Sventare le trappole può essere un po' più complicato. Prendiamo il caso di un forziere difeso da una trappola. Se il forziere viene aperto senza tirare sulle due maniglie messe ai lati, un meccanismo posto al suo interno spara una raffica di aghi avvelenati verso chiunque vi si trovi di fronte. Dopo aver ispezionato il forziere e aver effettuato qualche prova, i personaggi non sono ancora certi che sia munito di trappole. Piuttosto che aprire il forziere, essi puntano uno scudo di fronte a esso e lo aprono a distanza usando un'asta di ferro. In questo caso, la trappola si attiva, ma la raffica di aghi viene sparata contro lo scudo senza nuocere a nessuno. Le trappole sono spesso progettate con meccanismi che permettono di disarmarle o oltrepassarle.

Effetti delle Trappole

Gli effetti delle trappole possono essere da semplici inconvenienti a letali. La descrizione di una trappola specifica cosa accade quando viene attivata. Il bonus di attacco di una trappola, la CD del tiro salvezza per resistere ai suoi effetti, e il danno che infligge possono variare in base alla pericolosità della trappola. Usare la tabella CD dei Tiri Salvezza e Bonus di Attacco delle Trappole e la tabella Gravità del Danno per Livello come suggerimenti sui tre livelli di gravità delle trappole.

CD dei Tiri Salvezza e Bonus di Attacco delle Trappole

[Trap Save DCs and Attack Bonuses]

Pericolosità della Trappola	CD Tiro Salvezza	Bonus di Attacco
Contrattempo	10-11	+3 a +5
Pericolosa	12-15	+6 a +8
Mortale	16-20	+9 a +12

Gravità del Danno per Livello

[Damage Severity per Level]

Livello del Personaggio	Contrattempo	Pericolosa	Mortale
1°-4°	1d10	2d10	4d10
5°-10°	2d10	4d10	10d10
11°-16°	4d10	10d10	18d10
17°-20°	10d10	18d10	24d10

Trappole Complesse

[Complex Traps]

Le trappole complesse funzionano come le trappole normali, eccetto che una volta attivate eseguono una serie di azioni ogni round. Una trappola complessa trasforma il processo dell'affrontare una trappola in qualcosa di più simile a un incontro di combattimento. Quando si attiva una trappola complessa, tirare la sua iniziativa. La descrizione della trappola comprende un bonus di iniziativa. Durante il suo turno, la trappola si attiva di nuovo, effettuando spesso un'azione, che sia

un attacco, un effetto che muta nel tempo, una sfida dinamica. Altrimenti, la trappola complessa può essere individuata e disabilitata nei soliti modi.

Trappole di Esempio

Ago Avvelenato

[Poison Needle]

Trappola meccanica

Un ago avvelenato è nascosto all'interno della serratura di un forziere, o altro oggetto che si possa aprire. Aprire il forziere senza la chiave adeguata farebbe scattare l'ago, che dispensa una dose di veleno.

Quando la trappola viene attivata, l'ago si estende per 7,5 centimetri dalla serratura. Una creatura a gittata subisce 1 danno perforante e 11 (2d10) danni da veleno, e deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15 o restare avvelenata per 1 ora. Il personaggio che superi una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 20, può dedurre la presenza della trappola dalle modifiche apportate alla serratura per ospitare l'ago. Una prova superata di Destrezza facendo uso di attrezzi da scasso, disarmo la trappola rimuovendo l'ago dalla serratura. Una prova fallita per scassinare la serratura fa scattare la trappola.

Dardi Avvelenati

[Poison Darts]

Trappola meccanica

Quando una creatura calpesta una pedana a pressione nascosta, dei dardi avvelenati vengono sparati da un meccanismo a molla o da tubi pressurizzati astutamente nascosti all'interno delle pareti circostanti. Un'area potrebbe presentare più pedane a pressione, ciascuna collegata alla propria serie di dardi.

I minuscoli fori nelle pareti sono celati da polvere e ragnatele, oppure astutamente celati tra i bassorilievi, murali o affreschi che adornano la stanza. La CD della prova per notarli è 15. Il personaggio che superi una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 15, può dedurre la presenza della pedana a pressione nascosta dalle differenze nella pavimentazione di cui è composta rispetto al resto del pavimento. Incuneare una punta di ferro o altro oggetto sotto la pedana a pressione previene l'attivazione della trappola. Riempire i fori di tessuto o cera impedisce la fuoriuscita dei dardi contenuti all'interno.

La trappola si attiva quando più di 10 chili di peso vengono posti sulla pedana a pressione, facendo così sparare quattro dardi. Ogni dardo effettua un attacco a distanza con un bonus di attacco +8 contro un bersaglio casuale entro 3 metri dalla pedana a pressione (la visuale non ha alcun impatto su questo tiro di attacco). Se non ci sono bersagli nell'area, il dardo non colpisce nulla. Un bersaglio colpito subisce 2 (1d4) danni perforanti e deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione con CD 15 e subire 11 (2d10) danni da veleno se lo fallisce, o la metà di questi danni se lo supera.

Fosse

[Pits]

Trappola meccanica

Presentiamo di seguito quattro tipi base di fosse.

Fossa Semplice [Simple Pit]. La fossa semplice è un buco scavato nel terreno. Il buco è coperto da un grosso tessuto

ancorato ai margini della fossa e mimetizzato con terra e detriti.

La CD per notare la fossa è 10. Chiunque metta piede sul tessuto cade all'interno della buca e si tira dietro il tessuto, subendo danni in base alla profondità della fossa (di solito 3 metri, ma alcune fosse sono più profonde).

Fossa Nascosta [Hidden Pit]. Questa fossa possiede una copertura fatta di materiale identico a quello del pavimento circostante.

Superando una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15 si nota l'assenza di tracce nella sezione di pavimento che forma la copertura della fossa. È necessario superare una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 15 per confermare che quella sezione di pavimento copra in realtà una fossa. Quando una creatura mette piede sulla copertura, questa si spalanca come una botola, facendo precipitare l'intruso nella fossa sottostante. La fossa è profonda solitamente tra i 3 e i 6 metri, ma può esserlo anche di più.

Una volta che la fossa è stata individuata, uno spuntoni di ferro o simile oggetto può essere conficcato tra la copertura della fossa e il terreno circostante per impedire che la copertura si apra, rendendo sicuro il passaggio. La copertura può anche essere tenuta chiusa magicamente tramite l'incantesimo *serratura arcana* o magie simili.

Fossa a Scatto [Locking Pit]. Questa fossa è identica alla trappola fossa nascosta, con un'eccezione fondamentale: la botola che copre la fossa nasconde un meccanismo a molla. Dopo che una creatura è caduta nella fossa, la copertura si richiude di scatto per intrappolare la vittima al suo interno.

È necessario superare una prova di Forza con CD 20 per aprire a forza la copertura. La copertura può essere anche distrutta (determinare le statistiche della copertura seguendo le indicazioni in "Oggetti"). Un personaggio all'interno della fossa può anche tentare di disabilitare il meccanismo a molla dall'interno superando una prova di Destrezza con CD 15 e utilizzando attrezzi da scasso, purché possa raggiungere e vedere il meccanismo in questione. In alcuni casi, un altro meccanismo fa riaprire la fossa.

Fossa con Spuntoni [Spiked Pit]. La fossa è una fossa semplice, nascosta o a scatto, sul cui fondo si trovano delle punte di legno o degli spuntoni di ferro. Una creatura che caschi nella fossa subisce 11 (2d10) danni perforanti dagli spuntoni, oltre al danno da caduta. Versioni più crudeli di questa trappola sono munite di veleno cosparso sulle punte collocate in fondo alla fossa. In quel caso, chiunque subisca danni perforanti dagli spuntoni deve anche effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13 e subire 22 (4d10) danni da veleno se lo fallisce, o la metà di questi danni se lo supera.

Rete che Casca

[Falling Net]

Trappola meccanica

Questa trappola usa un cavetto per liberare una rete appesa al soffitto.

Il cavetto è collocato a 7 centimetri dal terreno e si estende tra due colonne o alberi. La rete è nascosta da ragnatele o fogliame. La CD per notare il cavetto e la rete è 10. Una prova superata di Destrezza con CD 15 usando gli attrezzi da scasso disabilita il cavetto. Un personaggio privo degli attrezzi da scasso può tentare comunque la prova con svantaggio usando un'arma o un attrezzo affilati. Se la prova fallisce, la trappola si attiva.

Quando la trappola viene attivata, la rete viene rilasciata coprendo un'area quadrata di 3 metri di lato. Tutte le creature nell'area vengono intrappolate dalla rete e sono intralciate, mentre quelle che falliscono un tiro salvezza su Forza con CD 10 cadono anche prone. Una creatura può usare la sua azione per effettuare una prova di Forza CD 10, liberando se stessa o un'altra creatura a portata se la supera. La rete ha CA 10 e 20 punti ferita. Infrangere 5 danni taglienti alla rete (CA 10) ne distrugge una sezione quadrata di 1,5 metri di lato, liberando qualsiasi creatura intrappolata in quella sezione.

Sfera di Annientamento

[Sphere of Annihilation]

Trappola magica

Un'oscurità magica riempie il foro di pietra inciso nella parete. Il foro è di circa 50 centimetri di diametro e vagamente circolare. Nessun suono emana da esso, nessuna luce è in grado di illuminarne l'interno, e qualsiasi oggetto vi entri, svanisce immediatamente. Una prova superata di Intelligenza (Arcano) con CD 20 rivela che il foro contiene una *sfera di annientamento* che non può essere né controllata né mossa. Altrimenti è identica ad una normale *sfera di annientamento* come descritto in "Oggetti Magici".

Alcune versioni della trappola includono un ammalimento piazzato sul foro, in modo che le creature specificate avvertano un impulso irresistibile di avvicinarsi a esso e infilarsi al suo interno. L'effetto è altrimenti identico all'aspetto *simpatia* dell'incantesimo *antipatia/simpatia*. Una prova superata di *dissolvi magie* (CD 18) rimuove l'ammalimento.

Sfera Rotolante

[Rolling Sphere]

Trappola meccanica

Quando 10 o più chili vengono posti sulla pedana a pressione della trappola, una botola nascosta nel soffitto si apre, rilasciando una sfera di 3 metri di diametro interamente fatta di pietra. Superando una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15 un personaggio può notare la botola e la pedana a pressione. Se un esame del pavimento è accompagnato da una prova superata di Intelligenza (Indagare) con CD 15, rivelerà la presenza della pedana a pressione tramite la differenza di struttura della pavimentazione che la accomoda. La stessa prova effettuata mentre si controlla il soffitto, rivelerà la presenza di una botola. Incuneare uno spuntone di ferro o un altro oggetto sotto la pedana a pressione impedirà l'attivazione della trappola. L'attivazione della sfera fa sì che tutte le creature presenti tirino per l'iniziativa. La sfera tira l'iniziativa con un bonus di +8. Durante il suo turno, la sfera si muove di 18 metri in linea retta. La sfera può muoversi attraverso lo spazio di una creatura, e le creature possono muoversi attraverso lo spazio che occupa, considerandolo terreno difficile. Ogni qualvolta la sfera entri nello spazio di una creatura o una creatura entri nel suo spazio mentre la sfera sta rotolando, la creatura deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15 o subire 55 (10d10) danni contundenti e cadere prona.

La sfera si ferma quando colpisce un muro o una barriera simile. Non può girare gli angoli, ma gli abili costruttori di sotterranei incorporano lievi curve e svolte curvilinee nei passaggi limitrofi che permettono alla sfera di continuare a muoversi.

Come azione, una creatura entro 1,5 metri dalla sfera può tentare di rallentarla superando una prova di Forza con CD 20. Se la prova viene superata, la velocità della sfera viene ridotta di 4,5 metri. Se la velocità della sfera scende a 0, arresta il movimento e non è più una minaccia.

Soffitto che Crolla

[Collapsing Roof]

Trappola meccanica

Questa trappola usa un cavetto per fare crollare i sostegni che sorreggono una sezione instabile di soffitto.

Il cavetto è collocato a 7 centimetri dal terreno e si estende tra i due sostegni. La CD per notare il cavetto è 10. Una prova superata di Destrezza con CD 15 usando gli attrezzi da scasso disabilita il cavetto. Un personaggio privo degli attrezzi da scasso può tentare comunque la prova con svantaggio usando un'arma o un attrezzo affilati. Se la prova fallisce, la trappola si attiva.

Chiunque ispezioni i sostegni può facilmente dedurre che sono solo appoggiati. Con un'azione, il personaggio può far cadere un sostegno e attivare la trappola.

Il soffitto sopra il cavetto è in cattivo stato, e chiunque possa vederlo può capire che rischia di crollare. Quando la trappola viene attivata, il soffitto instabile crolla. Tutte le creature nell'area sotto la sezione instabile devono effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15, subendo 22 (4d10) danni contundenti se lo falliscono o la metà di questi danni se lo superano. Una volta attivata la trappola, il pavimento dell'area è pieno di macerie e diventa terreno difficile.

Statua Soffia Fuoco

[Fire-Breathing Statue]

Trappola magica

Questa trappola si attiva quando un intruso calpesta una pedana a pressione nascosta, liberando una vampata di fiamme magiche da una statua vicina. La CD per notare la pedana a pressione o segni di bruciature sul pavimento e le pareti è 15. Un incantesimo o altro effetto che può percepire la presenza di magia, come *individuazione del magico*, rivela un'aura magica di invocazione intorno alla statua. La trappola si attiva quando più di 10 chili di peso vengono posti sulla pedana a pressione, facendo sì che dalla statua scaturisca un cono di fuoco di 9 metri. Tutte le creature nel cono devono effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 13, subendo 22 (4d10) danni da fuoco se lo falliscono o la metà di questi danni se lo superano.

Infilare uno spuntone di ferro o altro oggetto sotto la pedana a pressione impedisce alla trappola di attivarsi. Un *dissolvi magie* (CD 13) lanciato sulla statua distrugge la trappola.

Malattie

[Diseases]

Una grande pestilenza si è abbattuta sul regno, costringendo gli avventurieri a imbarcarsi in una pericolosa missione per trovarne la cura.

Un'avventuriera emerge da un'antica tomba, rimasta chiusa per secoli, e presto scopre di soffrire di una terribile malattia. Un warlock offende un potere delle tenebre e contrae uno strano malanno che si diffonde ogni volta che lancia un incantesimo.

Un'epidemia contenuta potrebbe comportare una piccola perdita di risorse per la compagnia, curabile grazie a *ristorare inferiore*. Un'epidemia maggiore può formare le basi di una o più avventure, durante le quali i personaggi cercano una cura, arrestano il diffondersi della malattia, e ne affrontano le conseguenze.

Una malattia che non si limita a infettare qualche membro della compagnia è fondamentalmente un elemento di trama. Le regole aiutano a descrivere gli effetti della malattia e come possa essere debellata, ma le specifiche del funzionamento di una malattia non sono vincolate ad alcuna regola particolare. Le malattie possono colpire qualsiasi creatura, e una data malattia potrebbe essere o meno trasmissibile da una razza all'altra o da specie diverse di creature. Un'epidemia potrebbe colpire solo i costrutti o i non morti, o attanagliare solo il quartiere degli halfling ignorando le altre razze. L'unica cosa che conta, qui, è la storia che vuoi narrare.

Malattie di Esempio

Le malattie illustrate qui di seguito presentano la varietà dei modi in cui una malattia può interagire nelle partite. Sentitevi liberi di modificare le CD dei tiri salvezza, i periodi di incubazione, i sintomi e le altre peculiarità di queste malattie per adattarle alle vostre campagne.

Febbre da Gallina

[Cackle Fever]

Questa malattia prende a bersaglio gli umanoidi, sebbene gli gnomi ne siano stranamente immuni. Mentre soffrono di questa malattia, le vittime soccombono di frequente a fitte di risate incontrollate, causa del nome della malattia e del suo perfido soprannome: "i brividi".

I sintomi si manifestano 1d4 ore dopo l'infezione e comprendono febbre e disorientamento. La creatura infetta ottiene un livello di sfinimento che non può essere rimosso finché la malattia non viene curata. Qualsiasi evento che provoca alla creatura infetta grande stress (combattere, subire danni, provare paura o avere un incubo) la obbliga a effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13. Se il tiro salvezza fallisce, la creatura subisce 5 (1d10) danni psichici e resta inabile, mentre emette delle risate folli per 1 minuto. La creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, ponendo termine alla risata e alla condizione inabile se lo supera.

Qualsiasi creatura umanoide che inizi il suo turno entro 3 metri da una creatura infetta preda delle convulsioni per le risate folli, deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 10 o restare infetta anch'essa dalla malattia. Una volta che una creatura ha superato il tiro salvezza, resta immune alla risata folle di quella specifica creatura infetta per le prossime 24 ore.

Al termine di ciascun riposo lungo, una creatura infetta deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13. Se supera il tiro salvezza, la CD di questo tiro salvezza e del tiro salvezza per evitare lo scoppio di risate folli diminuisce di 1d6. Quando la CD del tiro salvezza viene ridotta a 0, la creatura si è rimessa dalla malattia. Una creatura che fallisca tre di questi tiri salvezza, sviluppa una forma di follia indefinita, come descritto sotto "Follia".

Peste delle Fogne

[Sewer Plague]

La peste delle fogne è un termine generico per un'ampia categoria di malattie che si incubano nelle fogne, cumuli di rifiuti e acque stagnanti, e che a volte vengono trasmesse dalle creature che abitano in quelle aree, come ratti e ottyugh.

Quando una creatura umanoide viene morsa da una creatura portatrice della malattia, o quando viene a contatto con immondizia o feci contaminate dalla malattia, la creatura deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 11 o restare infetta.

Prima che i sintomi della malattia si manifestino su di una creatura infetta ci vogliono 1d4 giorni. I sintomi includono crampi e senso di affaticamento. La creatura infetta subisce un livello di sfinimento, e recupera solo la metà dei normali punti ferita tramite la spesa di Dadi Vita e nessun punto ferita al termine di un riposo lungo. Al termine di ciascun riposo lungo, una creatura infetta deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 11. Se il tiro salvezza fallisce, il personaggio accumula un livello di sfinimento. Se supera il tiro salvezza, lo sfinimento del personaggio diminuisce di un livello. Se il tiro salvezza superato riduce il livello di sfinimento della creatura infetta sotto l'1, la creatura si rimette dalla malattia.

Putrefazione Accecante

[Sight Rot]

Questa dolorosa infezione, provoca perdita di sangue dagli occhi e finisce per accecare le vittime.

Una bestia o un umanoide che beva acqua contaminata dalla putrefazione accecante deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15 o restare infetto.

Un giorno dopo l'infezione, la vista della creatura comincia a divenire sfocata. La creatura subisce una penalità di -1 ai tiri per colpire e alle prove di caratteristica basate sulla vista. Al termine di ciascun riposo lungo dopo la comparsa dei sintomi, la penalità peggiora di 1. Quando raggiunge -5, la vittima è accecata finché la vista non le viene ripristinata da magie come *ristorare inferiore* o *guarire*.

La putrefazione accecante può essere curata grazie a un raro fiore detto Occhio Splendente, che cresce in alcune paludi. In un'ora di lavorazione, un personaggio competente con il kit da erborista può trasformare il fiore in una dose di unguento. Applicato agli occhi durante un riposo lungo, una dose di questo unguento impedisce alla malattia di peggiorare. Dopo tre applicazioni, l'unguento cura del tutto la malattia.

Pazzia

[Madness]

In una tipica campagna, i personaggi non impazziscono a causa degli orrori che affrontano e delle carneficine di cui giorno dopo giorno sono artefici, ma a volte lo stress dell'essere un avventuriero può risultare eccessivo. In particolare per le campagne con un forte tema horror, il GM potrebbe voler usare la pazzia come elemento rafforzativo, enfatizzando così la natura estremamente orripilante delle minacce affrontate dagli avventurieri.

Impazzire

Sono numerosi gli effetti magici che possono far impazzire una mente altrimenti stabile. Certi incantesimi, come *contattare altri piani* e *simbolo*, possono provocare demenza, e si possono usare le regole della pazzia qui di seguito al posto degli effetti dell'incantesimo. Malattie, veleni ed effetti planari come i venti psichici o i venti ululanti di Pandemonium possono essere tutti causa di pazzia. Certi artefatti sono noti per la loro capacità di spezzare le menti di un personaggio che ne faccia uso o vi entri in sintonia. Resistere a un effetto che induce pazzia di solito richiede un tiro salvezza su Saggezza o Carisma.

Effetti della Pazzia

La pazzia può essere a breve termine, lungo termine o permanente. La maggior parte degli effetti comuni impongono una pazzia a breve termine, che dura solo qualche minuto. Gli effetti più orripilanti o eventi cumulativi possono risultare in pazzia a lungo termine o permanente.

Un personaggio afflitto da **pazzia a breve termine** è soggetto a un effetto dalla tabella Pazzia a Breve Termine per 1d10 minuti.

Un personaggio afflitto da **pazzia a lungo termine** è soggetto a un effetto dalla tabella Pazzia a Lungo Termine per 1d10 x 10 ore.

Un personaggio afflitto da **pazzia permanente** ottiene un nuovo difetto del personaggio dalla tabella Pazzia Permanente che dura finché non viene curata.

Pazzia a Breve Termine

[Short-Term Madness]

d20	Effetto (dura 1d10 minuti)
1-4	Il personaggio resta paralizzato. L'effetto termina se il personaggio subisce danni.
5-6	Il personaggio diventa inabile e passa la durata dell'effetto a urlare, ridere o piangere.
7-8	Il personaggio resta spaventato e ogni round deve usare la sua azione e il movimento per fuggire dalla fonte della paura.
9-10	Il personaggio inizia a balbettare ed è incapace di parlare normalmente o lanciare incantesimi con componente verbale.
11-12	Ogni round il personaggio deve usare la sua azione per attaccare la creatura più vicina.
13-14	Il personaggio soffre di forti allucinazioni e ha svantaggio alle prove di caratteristica.
15	Il personaggio farà qualsiasi cosa gli venga detto di fare che non sia palesemente autodistruttiva.
16	Il personaggio ha l'istinto dominante di mangiare qualcosa di strano, che sia immondizia, fango o feci.
17-18	Il personaggio è stordito.
19-20	Il personaggio cade privo di sensi.

Pazzia a Lungo Termine

[Long-Term Madness]

d20	Effetto (dura 1d10 x 10 ore)
1-2	Il personaggio sente l'istinto di ripetere in continuazione un determinato gesto.
3-4	Il personaggio soffre di forti allucinazioni e ha svantaggio alle prove di caratteristica.
5-6	Il personaggio soffre di paranoia estrema e ha svantaggio alle prove di Saggezza e Carisma.
7-8	Il personaggio soffre di una profonda repulsione verso qualcosa, come se fosse sotto l'effetto antipatia dell'incantesimo <i>antipatia/simpatia</i> .
9	Il personaggio è vittima della sua immaginazione. Scegliere una pozione. Il personaggio immagina di essere sotto i suoi effetti.
10-11	Il personaggio diventa attaccato ad un "portafortuna" (una persona o un oggetto) e ha svantaggio ai tiri per colpire, prove di caratteristica e tiri salvezza quando si trova a più di 9 metri da esso.
12-13	Il personaggio è accecato (25%) o assordato (75%).
14-15	Il personaggio soffre di forti tremori o tic, che impongono svantaggio ai tiri per colpire, prove di caratteristica e tiri salvezza basati su Forza o Destrezza.
16-17	Il personaggio soffre di amnesia parziale. Il personaggio sa chi è e mantiene i tratti razziali e i privilegi di classe, ma non riconosce le altre persone e non ricorda nulla di quanto successo prima che la follia prendesse effetto.
18	Ogni qualvolta il personaggio subisce danni, deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 15 o subire gli stessi effetti che se avesse fallito un tiro salvezza contro l'incantesimo <i>confusione</i> . L'effetto di <i>confusione</i> dura 1 minuto.
19	Il personaggio perde la facoltà di parlare.
20	Il personaggio cade privo di sensi. I danni e le azioni degli altri personaggi non riusciranno a risvegliarlo.

Pazzia Permanente

[Indefinite Madness]

d20	Difetto (dura finché non viene curata)
1-3	"Bere preserva la mia sanità mentale."
4-5	"Tutto ciò che trovo è mio."
6	"Io sono 'lui', e lo puoi vedere da come mi vesto, gli atteggiamenti e dal nome."
7	"La gente mi trova interessante solo se distorco la verità, esagero o mento smaccatamente."
8-9	"Il mio obiettivo è l'unica cosa che conta. Tutto il resto non vale nulla."
10	"Quello che mi accade intorno è irrilevante."
11	"Non mi piace il modo in cui tutti mi stanno sempre a giudicare."
12-14	"Sono la persona più furba, saggia, forte, rapida e bella che ci sia qui in giro."
15-16	"Uomini potenti e i loro sicari mi danno costantemente la caccia, dovunque mi trovi. Mi tengono costantemente sotto osservazione."
17	"C'è solo una persona di cui mi fidi. E solo io posso vederla."
18-19	"Non riesco a prendere nulla sul serio. Più seria la situazione, più divertente la trovo."
20	"Ho scoperto che adoro ammazzare la gente."

Curare la Pazzia

L'incantesimo *calmare emozioni* può sopprimere gli effetti della pazzia, mentre l'incantesimo *ristorare inferiore* può liberare un personaggio di una pazzia a breve o lungo termine. A seconda della fonte della pazzia, anche *rimuovi maledizione* o *dissolvi il bene e il male* possono dimostrarsi efficaci. L'incantesimo *ristorare superiore* o un effetto magico più potente sono necessari per liberare il personaggio dalla pazzia permanente.

Oggetti

L'interazione del personaggio con gli oggetti all'interno di un ambiente è spesso molto facile da risolvere in gioco. Il giocatore dice al GM cosa vuole che il suo personaggio faccia, come spostare una leva, e il GM descrive cosa accade, se accade.

Per esempio, un personaggio potrebbe decidere di tirare una leva che, a sua volta, alzerebbe una grata, provocherebbe l'allagamento di una stanza o aprirebbe una porta segreta su di una vicina parete. Se la leva è bloccata nella sua posizione, però, il personaggio dovrebbe sbloccarla a forza. In questa situazione, il GM potrebbe richiedere una prova di Forza per vedere se il personaggio è capace di tirare la leva in posizione. Il GM decide la CD di questa prova in base alla difficoltà del compito.

I personaggi possono anche danneggiare gli oggetti tramite le loro armi e incantesimi. Gli oggetti sono immuni ai veleni e i danni psichici, ma possono altrimenti subire gli attacchi fisici e magici proprio come le altre creature. Il GM determina la Classe Armatura dell'oggetto e i suoi punti ferita, e potrebbe anche decidere che certi oggetti possiedono resistenza o immunità a certi tipi di attacchi. (Per esempio, risulta difficile tagliare una corda con un randello). Gli oggetti falliscono sempre i tiri salvezza su Forza e Destrezza, e sono immuni agli effetti che richiedono altri tiri salvezza. Quando un oggetto scende a 0 punti ferita, si rompe. Un personaggio può anche provare a effettuare una prova di Forza per spezzare un oggetto. Sta al GM decidere la CD di questa prova.

Statistiche degli Oggetti

Quando il tempo è un fattore, potete assegnare Classe Armatura e punti ferita a un oggetto distruttibile. Potete dargli anche vulnerabilità, resistenze e immunità a specifici tipi di danno.

Classe Armatura [Armor Class]. La Classe Armatura di un oggetto è una misura di quanto sia difficile infliggere danni all'oggetto quando lo si colpisce (dato che l'oggetto non ha possibilità di schivare gli attacchi). La tabella Classe Armatura degli Oggetti fornisce la CA di diverse sostanze.

Classe Armatura degli Oggetti

[Object Armor Class]

Sostanza	CA	Sostanza	CA
Carta, corda, tessuto	11	Acciaio, ferro	19
Cristallo, ghiaccio, vetro	13	Mithril	21
Legno, osso	15	Adamantio	23
Pietra	17		

Punti Ferita [Hit Points]. I punti ferita dell'oggetto misurano quanti danni possa subire prima di perdere la sua integrità strutturale. Gli oggetti resilienti hanno più punti ferita di quelli fragili. Gli oggetti grandi tendono ad avere più punti ferita di quelli piccoli, a meno che rompere una piccola parte dell'oggetto non sia efficace quanto romperlo tutto. La tabella Punti Ferita degli Oggetti fornisce dei suggerimenti sui punti ferita da assegnare a oggetti fragili e resilienti di taglia Grande o inferiore.

Punti Ferita degli Oggetti

[Object Hit Points]

Taglia	Fragile	Resiliente
Minuscola (bottiglia, serratura)	2 (1d4)	5 (2d4)
Piccola (forziere, liuto)	3 (1d6)	10 (3d6)
Media (barile, candelabro)	4 (1d8)	18 (4d8)
Grande (carretto, finestra 3 x 3 m)	5 (1d10)	27 (5d10)

Oggetti Enormi e Mastodontici [Huge and Gargantuan Objects]. Le armi normali sono di poca utilità contro gli oggetti Enormi e Mastodontici. Detto questo, una torcia può bruciare un arazzo Enorme, mentre l'incantesimo *terremoto* può ridurre in macerie un colosso di pietra. Potete segnare i punti ferita di un oggetto Enorme o Mastodontico, se volete, oppure decidere arbitrariamente quanto possa resistere agli attacchi di un'arma o una forza usata contro di esso. Se tenete traccia dei punti ferita dell'oggetto, dividetelo in sezioni di taglia Grande o inferiore, segnando i punti ferita di ogni sezione separatamente. Distruggere una di queste sezioni potrebbe rovinare l'intero oggetto.

Oggetti e Tipi di Danno. Gli oggetti sono immuni ai veleni e ai danni psichici. Potete decidere che alcuni tipi di danno sono più efficaci contro un particolare oggetto o sostanza rispetto ad altri, usando il vostro buon senso.

Soglia di Danno [Damage Threshold]. I grandi oggetti, come le mura di un castello, di solito hanno una resilienza speciale rappresentata da una soglia di danno. Un oggetto con una soglia di danno ha immunità a tutti i danni a meno che l'ammontare di danno da un singolo attacco o effetto sia pari o superiore alla sua soglia di danno, nel qual caso subirà danni come di norma. Qualsiasi danno che non riesca a raggiungere o superare la soglia di danno dell'oggetto è considerato superficiale e non riduce i punti ferita dell'oggetto.

Veleni

[Poisons]

Data la loro natura insidiosa e mortale, i veleni sono ritenuti illegali nella maggior parte delle società civili e impiegati principalmente da assassini, elfi oscuri e altre creature malvagie.

La tabella Veleni fornisce solo dei prezzi suggeriti per una singola dose dei vari veleni. I prezzi possono variare in base alle leggi e le restrizioni locali.

I veleni sono suddivisi nei seguenti quattro tipi.

Contatto [Contact]. Il veleno a contatto può essere sparso su di un oggetto e rimane efficace finché non viene toccato o lavato via. Una creatura che entri a contatto col veleno tramite la pelle esposta ne subisce gli effetti.

Ferita [Injury]. Il veleno a ferita può essere applicato ad armi, munizioni, componenti di trappole, e altri oggetti che infliggono danni perforanti o taglienti e resta attivo fino a quando non viene trasmesso tramite una ferita o lavato via. Una creatura che subisca danni perforanti o taglienti da un oggetto cosperso di questo veleno, ne viene esposta agli effetti.

Inalato [Inhaled]. Questi veleni sono polverine o gas che agiscono quando inalati. Soffiare la polvere o rilasciare il gas riempie un cubo di 1,5 metri di spigolo e tutte le creature al suo interno. La nube che ne risulta si dissipa subito dopo. È inutile trattenere il respiro contro i veleni inalati, dato che essi agiscono sulle membrane nasali, i dotti lacrimali e altre parti del corpo.

Ingerito [Ingested]. Una creatura deve inghiottire un'intera dose del veleno ingerito per subirne gli effetti. La dose può essere trasmessa tramite cibi o bevande. Il GM può decidere che una dose ridotta possa mitigare gli effetti del veleno, fornendo un vantaggio al tiro salvezza o dimezzando i danni prodotti da un tiro salvezza fallito.

Veleni

[Poisons]

Oggetto	Tipo	Prezzo per Dose
Essenza di etere	Inalato	300 mo
Fumi di otture	Inalato	500 mo
Lacrime di mezzanotte	Ingerito	1.500 mo
Malizia	Inalato	250 mo
Muco di ragno talpa	Contatto	200 mo
Olio di taggite	Contatto	400 mo
Sangue di assassino	Ingerito	150 mo
Siero della verità	Ingerito	150 mo
Tintura pallida	Ingerito	250 mo
Torpore	Ingerito	600 mo
Veleno degli elfi oscuri	Ferita	200 mo
Veleno di serpente	Ferita	200 mo
Veleno di verme purpureo	Ferita	2.000 mo
Veleno di viverna	Ferita	1.200 mo

Veleni di Esempio

Ogni tipo di veleno ha i propri specifici effetti debilitanti.

Essenza di Etere [Essence of Ether] (Inalato). Una creatura vittima di questo veleno deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15 o restare avvelenata per 8 ore. La creatura così avvelenata è anche priva di sensi. La creatura si risveglia se subisce danni o se un'altra creatura impiega un'azione per svegliarla.

Fumi di Otture [Burnt Othur Fumes] (Inalato). Una creatura vittima di questo veleno deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13 o subire 10 (3d6) danni da veleno, e deve ripetere il tiro salvezza all'inizio di ciascun suo turno. Per ogni ulteriore tiro salvezza fallito, la creatura subisce 3 (1d6) danni da veleno. Dopo tre tiri salvezza riusciti, il veleno termina i suoi effetti.

Lacrime di Mezzanotte [Midnight Tears] (Ingerito). Una creatura che ingerisca questo veleno non subisce effetti fino al battere della mezzanotte. Se per allora il veleno non è ancora stato neutralizzato, la creatura deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 17, subendo 31 (9d6) danni da veleno se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo supera.

Malizia [Malice] (Inalato). Una creatura vittima di questo veleno deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15 o restare avvelenata per 8 ore. La creatura così avvelenata è anche accecata.

Muco di Verme Iena [Crawler Mucus] (Contatto). Questo tipo di veleno viene raccolto dal corpo morto o inabile di un verme iena. Una creatura vittima di questo veleno deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13 o restare avvelenata per 1 minuto. La creatura così avvelenata è anche paralizzata. La creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminando l'effetto se lo supera.

Olio di Taggite [Oil of Taggit] (Contatto). Una creatura vittima di questo veleno deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13 o restare avvelenata per 24 ore. La creatura così avvelenata è anche priva di sensi. La creatura si risveglia se subisce danni.

Sangue di Assassino [Assassin's Blood] (Ingerito). Una creatura vittima di questo veleno deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 10. Se fallisce il tiro salvezza, subisce 6 (1d12) danni da veleno e resta avvelenata per 24 ore. Se supera il tiro salvezza, la creatura subisce la metà dei danni e non è avvelenata.

Siero della Verità [Truth Serum] (Ingerito). Una creatura vittima di questo veleno deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 11 o restare avvelenata per 1 ora. La creatura così avvelenata non può pronunciare volontariamente una menzogna, come se fosse sottoposta all'incantesimo *zona di verità*.

Tintura Pallida [Pale Tincture] (Ingerito). Una creatura vittima di questo veleno deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 16 o subire 3 (1d6) danni da veleno e restare avvelenata. La creatura così avvelenata deve ripetere il tiro salvezza ogni 24 ore, subendo 3 (1d6) danni da veleno se fallisce il tiro salvezza. Fino al termine dell'effetto del veleno, il danno inflitto dal veleno non può essere curato in alcun modo. Dopo aver superato sette tiri salvezza contro questo effetto, esso termina e la creatura può essere curata normalmente.

Torpore [Torpor] (Ingerito). Una creatura vittima di questo veleno deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15 o restare avvelenata per 4d6 ore. La creatura così avvelenata è anche inabile.

Veleno degli Elfi Oscuri [Drow Poison] (Ferita). Una creatura vittima di questo veleno deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13 o restare avvelenata per 1 ora. Se fallisce il tiro salvezza di 5 o più, la creatura cade anche priva di sensi finché il veleno è in azione. La creatura si risveglia se subisce danni o se un'altra creatura impiega un'azione per svegliarla.

Veleno di Serpente [Serpent Venom] (Ferita). Questo veleno viene raccolto dal corpo morto o inabile di un serpente velenoso gigante. Una creatura vittima di questo veleno deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 11, subendo 10 (3d6) danni da veleno se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo supera.

Veleno di Verme Porpora [Purple Worm Poison] (Ferita). Questo veleno viene raccolto dal corpo morto o inabile di un verme porpora. Una creatura vittima di questo veleno deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 19, subendo 42 (12d6) danni da veleno se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo supera.

Veleno di Viverna [Wyvern Poison] (Ferita). Questo veleno viene raccolto dal corpo morto o inabile di una viverna. Una creatura vittima di questo veleno deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15, subendo 24 (7d6) danni da veleno se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo supera.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the

owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document 5.0 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax And Dave Arneson.

Regole per il Game Master 2.1 Copyright 2016, Michele Bonelli di Salci.

VERSIONE 2.1

Aggiornato il glossario alla quinta edizione ufficiale italiana.