

Next

Regole Avanzate dell'Arbitro

Versione 3.0: 30 Aprile 2016

Aggiornamenti disponibili su www.editorifolli.it

E' vietata la riproduzione, modifica e distribuzione pubblica non autorizzata di questo materiale.

- 2...Uso dei Punteggi di Abilità
 - 5...Ispirazione
- 7...Combattimento
- 8...Esplorazione
- 9...Oggetti
- 10...Trappole
- 13...Inseguimenti
- 16...Viaggi nelle Terre Selvagge
- 20...Viaggi Planari
 - 21...Piano Astrale
 - 22...Piano Etereo
 - 23...Lande Fatate
 - 24...Mondo delle Ombre
 - 25...Piani Interni
- 27...Interazione Sociale
- 29...Personaggi Non dei Giocatori e Lealtà
- 30...Proprietà degli Oggetti Magici
- 35...Punti Esperienza e Ricompense
- 39...L'Arbitro

Uso dei Punteggi di Abilità

Prove di Abilità

Una prova di abilità è un test per vedere se il personaggio riesce in un compito che ha deciso di intraprendere. Le *Regole Base* forniscono esempi di come utilizzare ciascun punteggio di abilità.

Prove di Abilità Multiple

A volte, un personaggio fallisce una prova di abilità e vorrebbe tentare di nuovo. In alcuni casi, il personaggio sarà libero di farlo; l'unico prezzo sarà il tempo speso nel tentativo. Dato tempo e tentativi sufficienti, il personaggio dovrebbe infine riuscire nel compito. Per velocizzare le cose, assumere che il personaggio che trascorra dieci volte il tempo necessario ad eseguire il compito, vi riesca automaticamente. Tuttavia, nessun quantitativo di tempo a disposizione permetterà al personaggio di trasformare un compito impossibile in un successo.

In altri casi, fallire la prova di abilità rende impossibile ripeterla contro la stessa situazione. Si può decidere che il primo fallimento renda altre prove simili più difficili, o anch'esse impossibili da superare.

Prova di Intelligenza vs. Prova di Saggezza

Se si ha difficoltà nel decidere se sia necessaria una prova di Intelligenza o di Saggezza per determinare se il personaggio noti qualcosa, pensatela nei termini di cosa significhi un alto punteggio in una delle due abilità.

Un personaggio con alta Saggezza ma bassa Intelligenza è ben consapevole di ciò che lo circonda, ma non è capace di comprenderne il significato. Il personaggio potrebbe notare che una sezione di parete è pulita dalla polvere rispetto alle altre, ma potrebbe non riuscire a compiere la deduzione che questa celi una porta segreta.

Al contrario, un personaggio con alta Intelligenza e bassa Saggezza è probabilmente ignaro ma scaltro. Il personaggio potrebbe non riuscire a notare la sezione di muro pulita ma, se gli viene chiesto, potrebbe dedurre immediatamente perché lo è.

Le prove di Saggezza permettono al personaggio di percepire quello che lo circonda (il muro è pulito), mentre la prova di Intelligenza risponde al perché è così (probabilmente c'è una porta segreta).

Tiri di Attacco

Richiedere un tiro di attacco quando un personaggio tenta di colpire una creatura o un oggetto con un attacco, in particolare se l'attacco può essere negato dall'armatura o lo scudo del bersaglio o da un altro oggetto che fornisca copertura. I tiri di attacco possono essere impiegati anche per risolvere attività non di combattimento, come le gare di tiro con l'arco o di freccette.

Tiri Salvezza

Un tiro salvezza è una risposta istantanea ad un effetto nocivo e non viene mai compiuto volontariamente. Un tiro salvezza si effettua quando capita qualcosa di brutto al personaggio, e questi ha una probabilità di evitare l'effetto. Una prova di abilità, al contrario, è qualcosa che il personaggio cerca attivamente di effettuare, mentre il tiro salvezza è una reazione immediata alle attività di qualcuno o qualcosa.

La maggior parte delle volte, un tiro salvezza entra in gioco quando lo richiede un effetto, che specifica anche quale tiro salvezza sia richiesto e la sua CD.

In altre occasioni, si presentano delle situazioni che chiedono palesemente l'uso di un tiro salvezza, in particolare quando il personaggio subisce un effetto nocivo che non può essere evitato tramite un'armatura o uno scudo. Sta a voi decidere quale sia il punteggio di abilità coinvolto. La tabella Tiri Salvezza offre dei suggerimenti in merito.

Tiri Salvezza

Abilità	Usata per...
Forza	Opporsi ad una forza che muoverebbe o legherebbe fisicamente il personaggio.
Destrezza	Schivare un effetto nocivo.
Costituzione	Resistere ad una malattia, veleno o altro pericolo che minaccia la vitalità del personaggio.
Intelligenza	Riconoscere certe illusioni e resistere agli assalti mentali che possono essere rifiutati tramite logica, memoria acuta o entrambe.
Saggezza	Resistere agli effetti che affascinano, spaventano o altrimenti assalgono la forza di volontà del personaggio.
Carisma	Contrapporsi agli effetti, come la possessione, che soggiogherebbero la tua personalità o ti scaglierebbero in un altro piano di esistenza.

Classe Difficoltà

Sta a voi decidere la Classe Difficoltà di una prova di abilità o tiro salvezza quando le regole o l'avventura già pronta non la forniscono. A volte vorrete invece cambiare una CD già stabilita. Quando lo fate, pensate a quanto sia difficile il compito e poi scegliete una CD appropriata dalla tabella Tipiche Classi Difficoltà.

Tipiche Classi Difficoltà

Difficoltà del Compito	CD
Molto facile	5
Facile	10
Media	15
Dura	20
Molto dura	25
Quasi impossibile	30

Se avete deciso che è necessaria una prova di abilità, probabilmente il compito da svolgere non sarà **molto facile**. La maggior parte delle persone possono svolgere un compito CD 5 con poche probabilità di fallimento. A meno che le circostanze siano insolite, lasciate che i personaggi che svolgono compiti simili riescano automaticamente.

Competenza

Quando si chiede ad un giocatore di effettuare una prova di abilità, considerare se vi si possa applicare una competenza nelle qualifiche o gli attrezzi. Il giocatore potrebbe chiedere a sua volta di applicare una delle sue competenze.

Un modo per dare una risposta a questa domanda è di valutare se un personaggio possa diventare migliore in un particolare compito tramite addestramento e pratica. Se la risposta è no, è corretto dire che non si applica alcuna competenza alla prova. Se la risposta è sì, assegnare una competenza in qualifica o attrezzo appropriata per riflettere questo addestramento e pratica.

Qualifiche

Come descritto nelle *Regole Base*, una competenza nelle qualifiche rappresenta la dedizione di un personaggio ad un aspetto dell'abilità. Tra tutte le cose descritte dalla Destrezza del personaggio, il personaggio potrebbe essere particolarmente esperto nel muoversi furtivamente, riflesso dalla sua competenza nella qualifica Furtività. Quando quella qualifica viene impiegata in una prova di abilità, di solito è associata alla Destrezza.

In alcune circostanze, si può decidere di applicare la competenza del personaggio in una qualifica ad una prova di abilità differente. Ad esempio, si potrebbe decidere che un personaggio obbligato a nuotare da un'isola alla terraferma dovrebbe riuscire una prova di Costituzione (e non di Forza) a causa della distanza che deve coprire. Il personaggio è competente nella qualifica Atletica, che riguarda il nuotare, e quindi potrebbe permettere al bonus di competenza del personaggio di applicarsi a questa prova di abilità. A tutti gli effetti si sta richiedendo una prova di Costituzione (Atletica) invece che la tipica prova di Forza (Atletica).

Spesso saranno i giocatori a chiedere di applicare una competenza nelle qualifiche ad una prova di abilità. Se il giocatore può fornire un motivo valido perché l'addestramento e l'attitudine del personaggio in una qualifica dovrebbe applicarsi alla prova, permettetegli di usarla, ricompensando il pensiero creativo del giocatore.

Attrezzi

Avere la competenza in un attrezzo permette di applicare il bonus di competenza ad una prova di abilità effettuata usando quell'attrezzo. Ad esempio, un personaggio competente con gli attrezzi da carpentiere potrebbe applicare il suo bonus di competenza alla prova di Destrezza per costruire un flauto di legno, una prova di Intelligenza per costruire una porta segreta di legno, o una prova di Forza per costruire un trabocco funzionante. Tuttavia, il bonus di competenza non si applicherebbe ad una prova di abilità effettuata per identificare una costruzione di legno insicura o discernere l'origine di un oggetto fatto di legno, dato che nessuna delle due prove richiede l'uso di attrezzi.

Vantaggio e Svantaggio

I personaggi ottengono spesso vantaggio o svantaggio tramite l'uso di abilità speciali, incantesimi, azioni o altri privilegi delle loro classi o formazioni. In altri casi, sta a voi decidere se una circostanza possa influenzare una prova in una direzione o nell'altra, e conferirete vantaggio o imporrete svantaggio di conseguenza.

Considerare l'assegnazione di **vantaggio** quando...

- Circostanze non collegate alle capacità intrinseche di una creatura le danno una spinta in più.
- Alcuni aspetti della situazione contribuiscono alle probabilità di successo del personaggio.
- Un giocatore dimostra eccezionale creatività o astuzia nello svolgere o descrivere un compito.
- Precedenti azioni (intraprese dal personaggio che svolge il compito o da qualche altra creatura) migliorino le probabilità di successo.

Considerare l'imposizione di **svantaggio** quando...

- Le circostanze limitano in qualche modo le possibilità di successo.
- Alcuni aspetti della situazione rendono meno probabile il successo (purchè l'aspetto preso in questione non stia già imponendo una penalità alla prova da effettuare).
- Un elemento del piano o della descrizione di un'azione ne riducono le probabilità di successo.

Dato che vantaggio e svantaggio si cancellano vicendevolmente, non c'è necessità di tenere conto di quante circostanze si applichino all'uno o all'altro.

Risoluzione e Conseguenze

Sta a voi determinare le conseguenze di tiri di attacco, prove di abilità e tiri salvezza. Nella maggior parte la risoluzione è diretta. Quando un attacco colpisce, infligge danni. Quando una creatura fallisce un tiro salvezza, subisce un effetto nocivo. Quando una prova di abilità è pari o superiore alla CD, la prova riesce. Come Arbitro potete abbellire o mutare l'approccio nel determinare il successo o il fallimento per rendere le cose meno bianco e nere.

Successo ma ad un Prezzo

Il fallimento può essere duro da digerire, ma questa sofferenza viene ingigantita quando si fallisce di un piccolo margine. Quando un personaggio fallisce una prova di 1 o 2 potete concedergli di riuscire al prezzo di una complicazione o penalità. Alcuni esempi:

- Un personaggio riesce a oltrepassare le difese dell'orco con la sua lancia e trasforma un colpo mancato di poco in un successo. L'orco però piega lo scudo e riesce a disarmare il personaggio.
- Il personaggio riesce a sfuggire al pieno impatto della *saetta fulminante* ma finisce prono a terra.
- Il personaggio non riesce a persuadere il goblin che sta cercando di far ubriacare, ma questo rivela comunque i suoi segreti parlando ad alta voce, allertando tutti i vicini di quanto sta narrando.
- Il personaggio riesce a saltare dall'altra parte di un burrone per il rotto della cuffia, facendo crollare un masso portante e rendendo il balzo più difficile per il compagno che lo segue.

Quando introducete delle conseguenze simili, cercate di creare ostacoli e problemi che modifichino la natura della situazione. In cambio del successo, i giocatori dovrebbero valutare nuovi metodi di affrontare le sfide. Potete usare queste tecniche anche quando un personaggio riesce una prova centrando esattamente la CD, complicando in maniera inaspettata un successo marginale.

Gradi di Fallimento

A volte, una prova fallita ha conseguenze diverse a seconda dell'entità del fallimento. Ad esempio, un personaggio che fallisca una prova per disarmare una trappola, nel caso in cui fallisca la prova di 5 o più potrebbe farla scattare accidentalmente, mentre un fallimento di entità minore starebbe ad indicare che la trappola non è scattata. Magari il fallimento di una prova di Carisma (Raggiro) vuol dire che il capitano delle guardie non crederà alle parole del personaggio, ma un fallimento di 5 o più lo farà adirare e ordinerà che il personaggio venga gettato in galera.

Successo o Fallimento Critico

Ottenere 20 o 1 naturale su di una prova di abilità o un tiro salvezza di solito non comporta effetti speciali. Si può tuttavia decidere di tenere conto di questi risultati eccezionali nel valutare il risultato di questi tiri. Sta a voi decidere l'impatto di queste situazioni sul gioco. L'approccio più facile è quello di aumentare l'impatto del successo o del fallimento. Ad esempio, un 1 naturale su di un tentativo fallito di arrampicarsi, potrebbe far spezzare la corda utilizzata, mentre ottenere un 20 naturale sulla prova di Saggezza (Intuizione) potrebbe rivelare degli ulteriori particolari che altrimenti sarebbero sfuggiti.

Ispirazione

Assegnare l'ispirazione è un modo efficace per incoraggiare l'interpretazione e l'assunzione di rischi da parte dei giocatori. Come spiegato nelle *Regole Base*, il possedere ispirazione fornisce ai personaggi un beneficio palese: la capacità di ottenere vantaggio su di una prova di abilità, tiro di attacco o tiro salvezza. Ricordatevi che i personaggi non possono possedere più di una ispirazione alla volta.

Attribuire Ispirazione

Pensate all'ispirazione come una spezia da usare per insaporire le vostre avventure. Alcuni Arbitri preferiscono evitarne l'uso, mentre altri la impiegano come elemento cardine delle loro partite. Se decidete di attingere qualcosa da questo documento, ricordatevi di questa regola preziosa: l'ispirazione dovrebbe rendere il gioco più piacevole a tutti. Assegnate l'ispirazione ai giocatori che effettuano azioni per rendere il gioco più emozionante, divertente e memorabile.

Come regola generale, mirate ad assegnare l'ispirazione a ciascun giocatore almeno una volta per sessione di gioco. Col tempo, imparerete ad assegnare l'ispirazione con maggiore o minore frequenza, ad un ritmo adeguato alla vostra compagnia di giocatori. Potete mantenere la stessa frequenza, o cambiarla come vi aggrada nel corso di una stessa campagna. Offrire l'ispirazione come ricompensa incoraggia certi tipi di atteggiamento da parte dei giocatori. Pensate al modo con cui arbitrate le partite e ai gusti del vostro gruppo. Cos'è che vi rende il gioco più divertente? Quale tipo di azioni sono adeguate allo stile e al genere della campagna in corso? Le vostre risposte a queste domande vi aiuteranno a capire quando assegnare l'ispirazione.

Interpretazione. Un buon posto da cui cominciare per assegnare l'ispirazione è valutare l'interpretazione dei giocatori. Ricompensare un giocatore con l'ispirazione quando quel giocatore fa sì che il suo personaggio faccia qualcosa di appropriato al suo tratto di personalità, difetto o legame. Le azioni del personaggio dovrebbero avere un qualche impatto sul gioco. Potrebbero aiutare la storia a progredire, mettere in pericolo gli avventurieri, o far fare una grassa risata a tutte le persone sedute al tavolo. In pratica, ricompenserete il giocatore per avere interpretato in un modo che ha reso la partita più gradevole per tutti i partecipanti.

Cercate di valutare lo stile di gioco di ciascun giocatore, e non favorite uno stile sugli altri. L'ispirazione incoraggia i giocatori a partecipare alla partita per il bene comune, e assegnarla giustamente rende il gioco più gradevole per tutti.

Eroismo. Potete usare l'ispirazione per ricompensare i personaggi dei giocatori che si assumono dei rischi. Una simile ricompensa potrebbe lasciar intendere ai giocatori che volete che essi abbraccino attività più spericolate.

È un approccio particolarmente adeguato per campagne che enfatizzano l'eroismo d'azione. Per queste campagne, valutate di permettere la spesa dell'ispirazione dopo il tiro del d20, invece che prima. Questo approccio trasforma l'ispirazione in una protezione dal fallimento – e la garanzia che entri in gioco solo quando il personaggio rischi davvero di fallire. Una simile assicurazione fa sì che le tattiche rischiose diventino meno spaventose.

Ricompensa per la Vittoria. Alcuni Arbitri preferiscono giocare un ruolo imparziale nelle loro campagne.

L'ispirazione, perché venga assegnata, normalmente richiede una valutazione da parte dell'Arbitro, che potrebbe non essere adeguata qualora il vostro stile sia di quello di lasciar determinare ai dadi i risultati delle azioni. Se questo è il vostro stile considerate l'uso dell'ispirazione come ricompensa per quando i personaggi raggiungono un obiettivo o una vittoria significativa, a rappresentare un aumento di fiducia ed energia.

Emulazione di Genere. L'ispirazione è uno strumento pratico per rafforzare le convenzioni di un particolare genere. Sotto questo approccio, pensate alle peculiarità di un genere come i tratti della personalità, i difetti e i legami che si possono applicare agli avventurieri. Ad esempio, in una campagna ispirata ai romanzi hard boiled, i personaggi potrebbero avere tutti un difetto aggiuntivo: "Non riesco a resistere dall'aiutare una persona che reputo affascinante anche se tutto mi dice che porta solo guai." Se i personaggi accettano di aiutare un nobile sospetto ma affascinante, per rimanere poi ingabbiati in una trama di intrighi e tradimenti, ricompensateli con l'ispirazione.

Allo stesso modo, i personaggi in una storia horror di solito non possono fare a meno di trascorrere una notte in una casa infestata per scoprirne i misteri. Probabilmente finirebbero per allontanerebbero dagli altri quando non dovrebbero. Se la compagnia dovesse dividersi, considerate di assegnare ispirazione a ciascun giocatore.

Una persona dotata di buon senso eviterebbe gli intrighi del nobile e la casa infestata, ma nei romanzi hard boiled o negli horror non abbiamo mai a che fare con persone munite di buon senso; abbiamo a che fare con i protagonisti di uno specifico tipo di storia. Perché questo approccio funzioni, create una lista delle principali convenzioni del vostro genere e condividetela con i giocatori. Prima che la campagna abbia inizio, discutete di questa lista, in modo che tutto il gruppo sia concorde nell'abbracciare queste convenzioni.

Giocatori e Ispirazione. Ricordatevi che un giocatore con ispirazione potrebbe assegnarla ad un altro giocatore. Alcuni gruppi amano addirittura usare l'ispirazione come una risorsa del gruppo, decidendo collettivamente quando spenderla su di un tiro. La cosa migliore è lasciare che i giocatori decidano come assegnare l'ispirazione come preferiscono, ma sentitevi liberi di discutere con loro alcune linee guida da seguire, in particolare se state cercando di mantenere le convenzioni di uno specifico genere.

Quando si Assegna l'Ispirazione?

Valutate in che momento assegnare l'ispirazione. Alcuni Arbitri preferiscono assegnare l'ispirazione in risposta ad un'azione. Altri amano incoraggiare specifiche azioni offrendo ispirazione mentre un giocatore sta valutando le opzioni. Entrambi gli approcci hanno le proprie forze e debolezze.

Cominciate con assegnare l'ispirazione dopo un'azione, in particolare se si tratta della vostra prima campagna o quando giocate con un nuovo gruppo. Questo approccio è il meno distruttivo per lo scorrere del gioco ed evita di far sentire i giocatori come se li manipolaste. Una volta a vostro agio con il regolamento, valutate anche la seconda opzione, che funziona particolarmente bene con i gruppi che pongono l'enfasi sull'emulazione di genere e la narrazione di gruppo, in cui la libertà di azione del personaggio non è tanto importante quanto la creazione collettiva di una storia coinvolgente.

Ignorare l'Ispirazione

L'ispirazione potrebbe non essere adeguata alla vostra campagna. Alcuni Arbitri percepiscono l'ispirazione come un elemento che spinge i giocatori a ragionare in termini di regole, anziché di storia, mentre altri ritengono che eroismo, interpretazione e altre parti del gioco siano gli elementi fondanti da seguire e che non necessitino di incentivi come l'ispirazione.

Se decidete di ignorare l'ispirazione, comunicate ai giocatori che nella vostra campagna i dadi saranno arbitri del loro destino. Si tratta di una buona opzione per campagne crudeli o in quelle in cui l'Arbitro si concentra sull'interpretare un ruolo imparziale come referente delle regole.

Regola Variante: Solo i Giocatori

Assegnano l'Ispirazione

Come Arbitro avete tante responsabilità durante la partita. A volte, potreste perdere traccia dell'ispirazione e dimenticarvi di assegnarla. Come regola variante, potete permettere ai giocatori di gestire in maniera autonoma l'assegnazione dell'ispirazione. Durante ciascuna sessione, ogni giocatore può assegnare ispirazione ad un altro giocatore. I giocatori seguiranno qualsiasi linea guida su cui il gruppo abbia concordato per l'assegnazione dell'ispirazione.

È un approccio che vi renderà la vita più facile e darà ai giocatori la possibilità di riconoscere le buone giocate l'uno dell'altro. Dovrete comunque assicurarvi che l'ispirazione venga assegnata in maniera onesta.

È un approccio ovviamente che funziona perfettamente per i gruppi che sono concentrati sullo sviluppo della storia. Fallisce miseramente, invece, con quei gruppi che vogliono solo manipolare l'assegnazione dell'ispirazione per ottenere vantaggio in situazioni chiave, senza meritarsela tramite una buona interpretazione o qualsiasi altro criterio sia stato stabilito dal gruppo.

In questa variante, potete concedere a ciascun giocatore di assegnare l'ispirazione più di una volta per sessione. Se farete così, la prima volta che un giocatore assegnerà l'ispirazione durante una sessione lo potrà fare gratuitamente. Ogni qualvolta lo stesso giocatore la assegnerà di nuovo durante la stessa sessione, otterrete anche voi Arbitri ispirazione che potrete spendere per dare vantaggio ad un avversario dei personaggi dei giocatori. Non c'è limite al numero di ispirazioni che potrete ottenere in questo modo, e le ispirazioni non spese verranno riportate nella sessione di gioco successiva.

Combattimento

Questo documento si basa sulle regole di combattimento delle *Regole Base* e offre suggerimenti per far svolgere la battaglia in maniera fluida e per gestire situazioni inattese.

Improvvisare Danni

Un mostro o un effetto di solito specifica l'ammontare di danni che infligge. In alcuni casi, tuttavia, avrete bisogno di determinare i danni al volo. La tabella *Improvvisare Danni* vi fornisce suggerimenti per quando vi trovate in queste situazioni.

Improvvisare Danni

Dadi	Esempi
1d10	Bruciato da carboni ardenti, colpito da una libreria, punto da un ago avvelenato.
2d10	Colpito da un fulmine, caduto in un pozzo infuocato.
4d10	Colpito dalle macerie in un tunnel che crolla, caduto in una vasca di acido.
10d10	Stritolato da pareti di compattazione, colpito da lame rotanti, attraverso un fiume di lava.
18d10	Sommerso nella lava, colpito da una fortezza volante in caduta.
24d10	Scivolato in un vortice di fuoco del Piano Elementale del Fuoco, stritolato tra le fauci di una creatura divina o un mostro delle dimensioni di una luna.

La tabella *Gravità e Livello del Danno* è una guida a quanto letali siano questi valori di danno per i personaggi di livello diverso. Incrociate il livello del personaggio con i danni inflitti per determinare la gravità del danno.

Gravità e Livello del Danno

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

Assegnare le Aree di Effetto

Molti incantesimi e altri privilegi del gioco creano aree di effetto, come coni e sfere. Se non fate uso di miniature o altri ausili visivi, a volte può essere difficile determinare chi si trovi all'interno di un'area di effetto e chi no. Il modo più facile di gestire questa incertezza è di usare il proprio istinto ed esprimere una valutazione. Se volete invece indicazioni più precise, considerate l'uso della tabella *Bersagli nelle Aree di Effetto*. Per usare questa tabella, pensate a quali combattenti siano vicini tra di loro, e lasciate che la tabella vi guidi nel determinare il numero di questi combattenti che finiscono nell'area di effetto. Aggiungere o sottrarre bersagli in base a quanto siano raggruppati i potenziali bersagli. Considerate il lancio di 1d3 per determinare il numero da aggiungere o sottrarre.

Bersagli nell'Area di Effetto

Area	Numero di Bersagli
Cilindro	Raggio / 5 (arrotondare per eccesso)
Cono	Dimensioni / 10 (arrotondare per eccesso)
Cubo o quadrato	Dimensioni / 5 (arrotondare per eccesso)
Linea	Lunghezza / 30 (arrotondare per eccesso)
Sfera o cerchio	Raggio / 5 (arrotondare per eccesso)

Questo approccio è mirato alla semplicità. Chi preferisce maggiori dettagli, pensi all'uso di miniature.

Gestire Masse di Combattenti

Mantenere il combattimento vivace può risultare difficile quando ci sono dozzine di personaggi coinvolti nello scontro. Quando gestite un campo di battaglia affollato, potete velocizzare il gioco rinunciando ai tiri di attacco a favore di un'approssimazione media dei colpi che un grosso numero di mostri può infliggere ad un bersaglio. Invece di effettuare un tiro di attacco, determinate il risultato minimo su un d20 che una creatura deve ottenere per colpire il bersaglio sottraendone il bonus di attacco dalla CA del bersaglio. Dovrete far continuamente riferimento a questa cifra durante la battaglia, quindi meglio che ve la segnate. Trovate il risultato minimo sul d20 necessario sulla tabella *Attacchi delle Masse*. La tabella mostra quante creature che hanno bisogno di quel risultato del dado o più debbano attaccare un bersaglio perché una di loro lo colpisca. Se un numero sufficiente di creature attacca il bersaglio, i loro sforzi congiunti faranno sì che una di loro colpisca.

Se le creature che attaccano infliggono ammontare di danno differenti, assumere che a colpire sia la creatura che infligge il maggior numero di danni. Se la creatura che colpisce dispone di più attacchi con lo stesso bonus di attacco, assumere che colpisca con ciascuno di questi attacchi. Se gli attacchi della creatura hanno bonus di attacco diversi, risolvere ciascun attacco separatamente.

Questo sistema di risoluzione degli attacchi ignora i colpi critici a favore della riduzione del numero dei tiri di dado. Con il diminuire del numero dei combattenti, tornare all'uso dei singoli tiri di dado per evitare situazioni in cui una fazione sia impossibilitata a colpire l'altra.

Attacchi delle Masse

Risultato d20 Necessario	Attaccanti Necessari perché Uno Colpisca
1-5	1
6-12	2
13-14	3
15-16	4
17-18	5
19	10
20	20

Gestire i Tempi delle Reazioni

Di solito i combattenti impiegano le loro reazioni per attacchi di opportunità e l'azione *Preparare*. Diversi incantesimi e privilegi forniscono altre opzioni di reazione, e a volte coordinare le reazioni può essere difficile da gestire. Usate questa regola generale: seguite le tempistiche specificate nella descrizione della reazione. Ad esempio, l'attacco di opportunità e l'incantesimo *scudo* sono chiari in merito al fatto che possono interrompere degli inneschi. Se una reazione non specifica alcuna tempistica, o la tempistica non è chiara, la reazione avviene al termine dell'innesco, come per l'azione *Preparare*.

Esplorazione

Questa sezione fornisce indicazioni su come gestire l'esplorazione, in particolare viaggi, seguire tracce e visibilità.

Usare una Mappa

La tabella Andatura di Viaggio su Mappa vi aiuta a tenere traccia dei viaggi su mappe di scale diverse. La tabella mostra quanta distanza su di una mappa gli avventurieri possano coprire a piedi nel corso di minuti, ore o giorni. La tabella usa le andature di viaggio – lenta, normale e rapida – descritte nelle *Regole Base*. I personaggi che si muovono ad un'andatura normale possono percorrere circa 36 chilometri in un giorno.

Andatura di Viaggio su Mappa

Scala della Mappa	Andatura Lenta	Andatura Normale	Andatura Rapida
Sotterraneo (3 m = 1 quadretto)	20 quadretti al minuto	30 quadretti al minuto	40 quadretti al minuto
Città (30 m = 1 quadretto)	2 quadretti al minuto	3 quadretti al minuto	4 quadretti al minuto
Provincia (1,5 km = 1 esagono)	2 esagoni all'ora / 18 esagoni al giorno	3 esagoni all'ora / 24 esagoni al giorno	4 esagoni all'ora / 30 esagoni al giorno
Regno (9 km = 1 esagono)	1 esagono ogni 3 ore / 3 esagoni al giorno	1 esagono ogni 2 ore / 4 esagoni al giorno	1 esagono ogni 1,5 ore / 5 esagoni al giorno

Andature di Viaggio Speciali

Le regole sull'andatura di viaggio nelle *Regole Base* assumono che un gruppo di viaggiatori adotti un'andatura che, col tempo, non sia influenzata dalla velocità di passeggio dei suoi singoli componenti. La differenza di velocità di passeggio è significativa durante i combattimenti, ma durante un viaggio per strada, le differenze svaniscono mentre i viaggiatori fanno pausa per riprendere fiato, quelli più veloci rallentano per aspettare i più lenti, e la velocità di un viaggiatore viene compensata dalla resistenza dell'altro. Quando un personaggio viaggia con una velocità di volo o con una velocità conferita dalla magia, un motore, o una forza naturale (come il vento o la corrente dell'acqua), traducete quella velocità in andature di viaggio usando le seguenti regole:

- In 1 minuto, puoi muoverti di un numero di metri pari alla tua velocità per 3.
- In 1 ora, puoi muoverti di un numero di chilometri pari alla tua velocità divisa 2.
- Al giorno, moltiplica la tua andatura all'ora per il numero di ore viaggiate (di solito 8 ore).
- Per un'andatura rapida, aumenta il ritmo di viaggio di un terzo.
- Per un'andatura lenta, moltiplica il ritmo di viaggio per due terzi.

Visibilità in Esterni

Mentre viaggiano in esterni, i personaggi possono vedere circa 3 chilometri in tutte le direzioni durante una giornata limpida, o fino al punto in cui la visuale non viene bloccata da alberi, colline o altre ostruzioni. La pioggia di solito limita la visuale a 1,5 chilometri, mentre la nebbia può ridurla tra i 30 e i 90 metri.

Durante una giornata limpida, i personaggi possono vedere fino a 60 chilometri di distanza se si trovano in punto di osservazione molto elevato.

Notare Altre Creature

Quando esplorano, i personaggi possono incontrare altre creature. Una questione importante che sorge in questi casi è chi noti chi.

In interni, quale fazione possa vedere l'altra dipende di solito dalla configurazione di stanze e passaggi. La visibilità può essere limitata anche dalle fonti di luce. La visibilità esterna può essere ridotta dal terreno, il tempo e l'ora del giorno. È più probabile che le creature riescano a sentirsi a distanza prima che vedersi.

Se nessuna delle due fazioni è furtiva, le creature si notano automaticamente quando saranno a gittata di vista o udito le une delle altre. Altrimenti, comparare i risultati della prova di Destrezza (Furtività) delle creature nel gruppo che si sta nascondendo ai punteggi di Saggezza (Percezione) dell'altro gruppo, come spiegato nelle *Regole Base*.

Seguire Tracce

Per seguire le tracce di una o più creature, bisogna riuscire una prova di Saggezza (Sopravvivenza). L'Arbitro può richiedere che venga effettuata una nuova prova in ciascuna delle seguenti circostanze:

- Il battitore di piste interrompe la ricerca delle tracce e la riprende dopo aver terminato un riposo breve o lungo.
- La pista seguita attraversa un ostacolo, come un fiume, che non presenta segni di tracce.
- Le condizioni atmosferiche o il terreno cambiano in modo da rendere più difficile seguire le tracce.

La CD della prova dipende da quanto il terreno mantenga segni del passaggio della creatura seguita. Non è richiesto alcun tiro quando le tracce sono palesi. Inoltre, il trascorrere del tempo spesso rende le tracce più difficili da seguire. In una situazione dove non c'è nessuna pista da seguire, l'Arbitro può decretare che sia impossibile seguire tracce.

La tabella CD per Seguire Tracce offre delle linee guida per determinare la CD dell'impresa o, se l'Arbitro preferisce, scegliere la CD in base alla sua valutazione della difficoltà. Inoltre l'Arbitro può conferire vantaggio alla prova se c'è più di una serie di tracce da seguire, o svantaggio se la pista seguita passa attraverso un'area molto trafficata.

Se la prova fallisce, il personaggio perde la pista ma può provare a ritrovarla effettuando una meticolosa perlustrazione dell'area. Sono necessari 10 minuti per trovare una pista in un'area confinata, come un sotterraneo, o 1 ora all'aperto.

CD per Seguire Tracce

Superficie del Terreno	CD
Superficie morbida (neve)	10
Terriccio o erba	15
Pietra liscia	20
Ogni giorno da quando la pista è stata lasciata	+5
La creatura ha lasciato una pista evidente (sangue)	-5

Oggetti

Ai fini di queste regole, un oggetto è un preciso elemento inanimato come una finestra, porta, spada, libro, tavolo, sedia o pietra, non un edificio o un veicolo che è invece composto da molti altri oggetti.

Statistiche degli Oggetti

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

Classe Armatura. 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

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

Punti Ferita. 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 ad oggetti fragili e resilienti di taglia Grande o inferiore.

Punti Ferita degli Oggetti

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

Oggetti Enormi e Mastodontici. Le armi normali sono di poca uso 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. 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.

Trappole

Quasi ovunque si può incontrare una trappola. Le trappole possono essere di natura magica o meccanica. Le **trappole meccaniche** 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** 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 tutela* e *simbolo* che funzionano come trappole.

Le Trappole nel Gioco

Quando gli avventurieri si imbattono in una trappola, dovreste 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

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 tutela*) 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

Di solito, alcuni elementi di una trappola sono ben visibili ad 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 Saggiezza (Percezione) contro la CD della trappola. L'Arbitro può anche comparare la CD per individuare la trappola contro il punteggio di Saggiezza (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. L'Arbitro potrebbe richiedere una prova di Intelligenza (Investigazione) perché il personaggio deduca cosa debba fare, seguita da una prova di Destrezza usando gli attrezzi da ladro 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 magia* ha una probabilità di disabilitare la maggior parte delle trappole magiche. La descrizione di una trappola magica fornisce la CD per la prova di abilità da effettuare quando si usa *dissolvi magia*.

Nella maggior parte dei casi, la descrizione della trappola è abbastanza chiara da far sì che l'Arbitro 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. L'Arbitro dovrebbe permettere ad un personaggio di scoprire una trappola senza dover effettuare prove di abilità 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 ad 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

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

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

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 ad 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

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 riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 15 o restare avvelenata per 1 ora.

Il personaggio che riesce una prova di Intelligenza (Investigazione) CD 20, può dedurre la presenza della trappola dalle modifiche apportate alla serratura per ospitare l'ago. Una prova riuscita di Destrezza facendo uso di attrezzi da ladro disarma la trappola, rimuovendo l'ago dalla serratura. Una prova fallita di scassinare la serratura fa scattare la trappola.

Dardi Avvelenati

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 riesce una prova di Intelligenza (Investigazione) 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 gittata con un bonus di +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 CD 15 e subire 11 (2d10) danni da veleno se lo fallisce, o la metà di questi danni se lo riesce.

Fosse

Trappola meccanica

Presentiamo di seguito quattro tipi base di fosse.

Fossa Semplice. 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. Questa fossa possiede una copertura fatta di materiale identico a quello del pavimento circostante. Una prova riuscita di Saggezza (Percezione) CD 15 nota l'assenza di tracce nella sezione di pavimento che forma la copertura della fossa. È necessaria una prova riuscita di

Intelligenza (Investigazione) 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 eccedere questi valori.

Una volta che la fossa è stata individuata, uno spuntone 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. 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 riuscire una prova di Forza CD 20 per aprire a forza la copertura. La copertura può essere anche distrutta (determinare le statistiche della copertura seguendo le indicazioni del documento "Oggetti" nelle *Regole Avanzate dell'Arbitro*). Un personaggio all'interno della fossa può anche tentare di disabilitare il meccanismo a molla dall'interno riuscendo una prova di Destrezza CD 15 e utilizzando attrezzi da ladro, purchè possa raggiungere e vedere il meccanismo in questione. In alcuni casi, un altro meccanismo fa riaprire la fossa.

Fossa con Spuntoni. 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 di Costituzione CD 13 e subire 22 (4d10) danni da veleno in caso di fallimento, o la metà di questi danni in caso di successo.

Rete che Casca

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 foglie. La CD per notare il cavetto e la rete è 10. Una prova riuscita di Destrezza CD 15 usando gli attrezzi da ladro disabilita il cavetto. Un personaggio privo degli attrezzi da ladro 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 di Forza 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 in caso di successo. 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

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 riuscita di Intelligenza (Arcano) 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" delle *Regole Avanzate dell'Arbitro*.

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

Sfera Rotolante

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. Riuscendo una prova di Saggezza (Percezione) CD 15 un personaggio può notare la botola e la pedana a pressione. Se un esame del pavimento è accompagnato da una prova riuscita di Intelligenza (Investigazione) 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 riuscire un tiro salvezza di Destrezza 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 riuscendo una prova di Forza CD 20. Se la prova riesce, 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

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 riuscita di Destrezza CD 15 usando gli attrezzi da ladro disabilita il cavetto. Un personaggio privo degli attrezzi da ladro 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 di Destrezza CD 15, subendo 22 (4d10) danni contundenti se lo falliscono o la metà di questi danni se lo riescono. Una volta attivata la trappola, il pavimento dell'area è pieno di macerie e diventa terreno difficile.

Statua Soffia Fuoco

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 *individuare magia*, rivela un'aura magica di evocazione intorno alla statua. La trappola si attiva quando più di 10 chili di peso vengono posti sulla pedana a pressione, facendo sì che la statua liberi un cono di fuoco di 9 metri. Tutte le creature nel cono devono effettuare un tiro salvezza di Destrezza CD 13, subendo 22 (4d10) danni da fuoco se lo falliscono o la metà di questi danni se lo riescono. Infilare uno spuntone di ferro o altro oggetto sotto la pedana a pressione impedisce alla trappola di attivarsi. Un *dissolvi magia* (CD 13) eseguito sulla statua distrugge la trappola.

Pericoli dei Sotterranei

I pericoli descritti di seguito sono solo alcuni degli esempi di pericoli ambientali incontrati nel sottosuolo e altri luoghi bui. I pericoli dei sotterranei hanno la stessa funzione delle trappole, descritte in precedenza.

Individuare un Pericolo. Non c'è bisogno di alcuna prova di abilità per individuare un pericolo a meno che non sia nascosto. Un pericolo che sembra qualcosa di innocuo, come una macchia di fanghiglia o muffa, può essere identificato riuscendo una prova di Intelligenza (Natura).

Gravità del Pericolo. Per determinare la letalità del pericolo in rapporto ai personaggi, considera il pericolo come una trappola e paragona il danno che infligge al livello della compagnia, usando la tabella Gravità del Danno per Livello.

Fanghiglia Verde

Questa fanghiglia acida divora la carne, i materiali organici e il metallo a contatto con essa. Di un colore verde intenso e appiccicosa, pende da pareti e soffitti e ricopre i pavimenti in macchie.

Una macchia di fanghiglia verde copre un quadrato di 1,5 metri di lato, ha vista cieca con una gittata di 9 metri, e si cala dalle pareti e i soffitti quando avverte del movimento sotto di sé. Oltre ciò, non è in grado di muoversi. Una creatura consapevole della presenza della fanghiglia può evitare di venir colpita da essa, riuscendo un tiro salvezza di Destrezza CD 10.

Altrimenti, la vittima non può evitare la fanghiglia.

Una creatura che entri in contatto con la fanghiglia verde subisce 5 (1d10) danni da acido. La creatura subisce il danno di nuovo all'inizio di ciascun suo turno finché la fanghiglia non viene rimossa o distrutta. Contro il legno o il metallo, la fanghiglia verde infligge 11 (2d10) danni da acido ogni round, e qualsiasi arma o attrezzo di legno o metallo non magico utilizzati per rimuovere la fanghiglia vengono distrutti.

La luce del sole, qualsiasi effetto che curi le malattie, e qualsiasi effetto che infligga danni da freddo, fuoco o radianti distrugge una macchia di fanghiglia verde.

Muffa Gialla

La muffa gialla cresce in posti bui, e una macchia copre un quadrato di 1,5 metri di lato. Se viene toccata, la muffa emette una nube di spore che riempie un cubo di 3 metri di spigolo che origina dalla muffa. Qualsiasi creatura in quest'area deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 15 o subire 11 (2d10) danni da veleno e restare avvelenata per 1 minuto. Mentre è avvelenata a questo modo, la creatura subisce 5 (1d10) danni da veleno all'inizio di ciascun suo turno. La creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminando l'effetto su di sé in caso di tiro salvezza riuscito.

La luce solare o qualsiasi ammontare di danno da fuoco distrugge istantaneamente una macchia di muffa gialla.

Muffa Marrone

La muffa marrone si nutre di calore, risucchiandone a chiunque le si trovi vicino. Una macchia di muffa marrone di solito ricopre un quadrato di 3 metri di lato, e la temperatura entro 9 metri da essa è sempre gelida. Quando una creatura arriva entro 1,5 metri dalla muffa per la prima volta durante un turno o inizia il suo turno entro questo raggio, deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione CD 12, subendo 22 (4d10) danni da freddo se lo fallisce o la metà di questi danni se lo riesce. La muffa marrone è immune al fuoco, e qualsiasi fonte di fuoco portata entro 1,5 metri dalla macchia la fa allungare immediatamente in direzione del fuoco, coprendo un'area quadrata di 3 metri di lato (con la fonte del fuoco al centro dell'area). Una macchia di muffa marrone esposta ad un effetto che infligge danni da freddo, viene immediatamente distrutta.

Ragnatele

I ragni giganti tessono delle tele spesse e appiccicose lungo i passaggi e sul fondo delle fosse per intrappolare le prede. Queste aree piene di ragnatele sono considerate terreno difficile. Inoltre, una creatura che entri in un'area piena di ragnatele per la prima volta durante un turno o inizi il proprio turno all'interno, deve riuscire un tiro salvezza di Destrezza CD 12 o rimanere intralciata dalla ragnatela. Una creatura intralciata a questo modo può usare la sua azione per liberarsi, riuscendo una prova di Forza (Atletica) o Destrezza (Acrobazia) CD 12.

Ogni cubo di 3 metri di spigolo di ragnatela gigante ha CA 10, 15 punti ferita, vulnerabilità al fuoco, e immunità ai danni contundenti, perforanti e psichici.

Inseguimenti

Una rigida applicazione delle regole di movimento può trasformare un inseguimento potenzialmente emozionante in una vicenda ripetitiva, in cui le creature più rapide riusciranno sempre a catturare quelle più lente, mentre le creature con la stessa velocità non riusciranno mai a ridurre le distanze tra di loro. Questo set di regole rende gli inseguimenti più emozionanti, introducendo elementi casuali.

Iniziare un Inseguimento

Un inseguimento richiede una preda e almeno un inseguitore. Tutti i partecipanti all'inseguimento che non siano già in ordine di iniziativa devono effettuare una prova di iniziativa. Come in combattimento, durante il suo turno ciascun partecipante all'inseguimento può effettuare un'azione e muoversi. L'inseguimento termina quando una delle due fazioni molla o la preda scappa.

Quando l'inseguimento comincia, determinare la distanza iniziale tra la preda e gli inseguitori. Tenere traccia della distanza tra di loro e designare l'inseguitore più vicino alla preda come capo. L'inseguitore capo può cambiare di round in round.

Gestire l'Inseguimento

I partecipanti all'inseguimento sono fortemente motivati ad usare l'azione Scattare ogni round. Gli inseguitori che si fermano per eseguire incantesimi ed effettuare attacchi corrono il rischio di perdere la preda, e la preda a sua volta corre il rischio di essere catturata qualora facesse altrettanto.

Scattare

Durante l'inseguimento, un partecipante può usare liberamente l'azione Scattare un numero di volte pari a 3 + il suo modificatore di Costituzione. Ogni azione Scattare aggiuntiva che effettua durante l'inseguimento richiede che la creatura riesca una prova di Costituzione CD 10 al termine del proprio turno o guadagni un livello di sfinimento.

Un partecipante lascia l'inseguimento se il suo sfinimento raggiunge il livello 5, dato che in quel caso la sua velocità diventa 0. Una creatura può rimuovere i livelli di sfinimento ottenuti durante l'inseguimento terminando un riposo breve o lungo.

Incantesimi e Attacchi

Il partecipante ad un inseguimento può effettuare attacchi ed eseguire incantesimi contro altre creature a gittata. Applicare le normali regole per la copertura, il terreno e così via agli attacchi e agli incantesimi.

I partecipanti all'inseguimento normalmente non possono effettuare attacchi di opportunità l'uno contro l'altro, dato che si assume si stiano tutti muovendo contemporaneamente nella stessa direzione. I partecipanti possono però essere bersaglio di attacchi di opportunità da parte di creature che non partecipino all'inseguimento.

Terminare un Inseguimento

L'inseguimento termina quando una delle due fazioni si ferma, quando la preda scappa, o quando gli inseguitori diventano abbastanza vicini alla preda da catturarla. Se nessuna delle due fazioni rinuncia all'inseguimento, la preda effettua una prova di Destrezza (Furtività) al termine di ciascun round, dopo che tutti i partecipanti all'inseguimento avranno svolto il proprio turno. Il risultato viene comparato al punteggio di Saggezza (Percezione) passiva degli inseguitori. Se la preda è in realtà più creature, esse compiono ciascuna una prova separata. Se la preda non riesce mai a tirarsi fuori dalla visuale dell'inseguitore capo, la prova fallisce automaticamente. Se invece il risultato della prova della preda è superiore al punteggio passivo più alto, la preda riesce a fuggire. Altrimenti, l'inseguimento prosegue per un altro round. La preda ottiene vantaggio o svantaggio alla prova in base alle circostanze predominanti, come mostrato sulla tabella Fattori di Fuga. Se uno o più fattori concedono alla preda sia vantaggio che svantaggio alla prova, la preda li esclude entrambi, come di norma.

Fattori di Fuga

Fattore	La Prova ha...
La preda ha molti posti dietro cui nascondersi	Vantaggio
La preda è in un'area molto affollata o rumorosa	Vantaggio
La preda ha pochi posti dietro cui nascondersi	Svantaggio
La preda è in un'area vuota o silenziosa	Svantaggio
L'inseguitore guida è un ramingo o ha la competenza in Sopravvivenza	Svantaggio

Questi non sono i solo fattori che possono aiutare o danneggiare le possibilità di fuga della preda, e altri possono essere aggiunti a discrezione dell'Arbitro. Riuscire a fuggire non vuol dire necessariamente che la preda è riuscita a distanziare gli inseguitori. In un ambiente urbano potrebbe voler dire che la preda è riuscita a confondersi tra la folla o ha girato un angolo, senza lasciare tracce di dove sia finita.

Complicazioni nell'Inseguimento

Come per qualsiasi buona scena di inseguimento, le complicazioni esistono per rendere gli inseguimenti più emozionanti.

Le complicazioni avvengono casualmente. Ciascun partecipante all'inseguimento tira un d20 al termine del proprio turno. Se il risultato è da 11-20 non ci sono complicazioni, ma se il risultato è da 1-10 il successivo partecipante all'inseguimento, in ordine di iniziativa, subirà una complicazione, come determinato dall'Arbitro (si possono usare ad esempio la tabella Complicazioni degli Inseguimenti Urbani e la tabella Complicazione degli Inseguimenti nelle Terre Selvagge). Il partecipante che ha tirato il dado o colui che subirà gli effetti della complicazione potranno spendere l'ispirazione per negare la complicazione. I personaggi possono creare per conto proprio delle complicazioni, di modo da ritardare gli inseguitori. Le conseguenze di queste complicazioni dovranno essere giudicate dall'Arbitro.

Dividersi

Le creature inseguite possono dividersi in gruppi più piccoli. Questa tattica obbliga gli inseguitori a dividere le proprie forze o permettere ad alcune delle prede di fuggire. Se l'inseguimento si divide in tanti piccoli inseguimenti, risolvere ciascun inseguimento separatamente. Dirigere un round di un inseguimento e poi un round di un altro, e così via, tenendo traccia delle distanze per ogni gruppo separatamente.

Inversione dei Ruoli

Durante un inseguimento è possibile che gli inseguitori divengano la preda. Può succedere nel caso in cui un'altra fazione si aggiunga all'inseguimento, dando la caccia agli inseguitori: in quel caso tirare l'iniziativa per i nuovi arrivati, e dirigere simultaneamente entrambi gli inseguimenti. In un altro caso, l'inseguitore potrebbe riuscire a rivolgere la situazione a proprio vantaggio (un ladro inseguito raggiunge i propri complici, che inizierebbero a dare a loro volta la caccia ai precedenti inseguitori).

Complicazioni degli Inseguimenti Urbani

d20	Complicazione
1	Un grosso ostacolo blocca la strada. Effettua una prova di Destrezza (Acrobazia) CD 15. Se fallisci, l'ostacolo conta come 3 metri di terreno difficile.
2	Una folla blocca la strada. Effettua una prova di Forza (Atletica) o Destrezza (Acrobazia) CD 10. Se fallisci, la folla conta come 3 metri di terreno difficile.
3	Una barriera blocca la strada. Effettua una prova di Forza CD 10. Se fallisci, rimbaldi contro la barriera e cadi prono.
4	Un intrico di ostacoli blocca la strada. Effettua una prova di Destrezza (Acrobazia) o Intelligenza CD 10. Se fallisci, l'intrico conta come 3 metri di terreno difficile.
5	Il terreno è scivoloso. Effettua una prova di Destrezza CD 10. Se fallisci, cadi prono.
6	Incroci un branco di animali che si contendono del cibo. Effettua una prova di Destrezza (Acrobazia) CD 10. Se fallisci, vieni morso e subisci 1d4 danni perforanti e gli animali contano come 1,5 metri di terreno difficile.
7	Incappi in una rissa. Effettua una prova di Forza (Atletica) o Destrezza (Acrobazia) CD 15. Se fallisci, subisci 2d4 danni contundenti e la rissa conta come 3 metri di terreno difficile.
8	Un mendicante ti blocca la via. Effettua una prova di Forza (Atletica) o Destrezza (Acrobazia) o Carisma (Intimidazione) CD 15. Se fallisci, il mendicante conta come 1,5 metri di terreno difficile.
9	Una guardia ti scambia per qualcun altro. Se ti muovi di 6 o più metri durante il tuo turno, la guardia effettua un attacco di opportunità contro di te, armata di lancia (+3 a colpire; 1d6 + 1 danni perforanti se colpisce).
10	Sei obbligato ad effettuare una svolta improvvisa per evitare l'impatto con un oggetto. Effettua una prova di Destrezza CD 10. Se fallisci, hai impattato contro qualcosa di duro e subisci 1d4 danni contundenti.
11+	Nessun effetto.

Complicazioni degli Inseguimenti nelle Terre Selvagge

d20	Complicazione
1	La tua strada attraversa una serie di erbacce alte. Effettua una prova di Forza (Atletica) o Destrezza (Acrobazia) CD 10. Se fallisci, le erbacce contano come 1,5 metri di terreno difficile.
2	I dislivelli del terreno minacciano di rallentare la tua progressione. Effettua una prova di Destrezza (Acrobazia) CD 10. Se fallisci, i dislivelli contano come 3 metri di terreno difficile.
3	Incappi in uno sciame di insetti . Lo sciame effettua un attacco di opportunità contro di te (+3 a colpire; 4d4 danni perforanti se colpisce).
4	Un ruscello o simile ti blocca la strada. Effettua una prova di Forza (Atletica) o Destrezza (Acrobazia) CD 10. Se fallisci, il ruscello conta come 3 metri di terreno difficile.
5	Effettua un tiro salvezza di Costituzione CD 10. Se fallisci, rimani accecato da sabbia, terriccio o simile fino alla fine del tuo turno. Mentre sei accecato in questo modo, la tua velocità è dimezzata.
6	Una buca ti prende di sorpresa. Effettua una prova di Destrezza CD 10. Se fallisci, cadi per 1d4 x 1,5 metri, subendo 1d6 danni contundenti ogni 3 metri caduti, come di norma, e atterri prono.
7	Incappi nella trappola di un cacciatore. Effettua una prova di Destrezza CD 15. Se fallisci, sei catturato da una rete e intralciato. Vedi il capitolo "Equipaggiamento" nelle <i>Regole Base</i> per le regole su come fuggire da una rete.
8	Incroci la strada di una mandria di animali imbrozzariti. Effettua un tiro salvezza di Destrezza CD 10. Se fallisci, vieni travolto e subisci 1d4 danni contundenti e 1d4 danni perforanti.
9	Il tuo percorso incrocia una macchia di rampicanti rasoio. Effettua un tiro salvezza di Destrezza CD 15 o usa 3 metri di movimento (a tua scelta) per evitare i rampicanti rasoio. Se fallisci il tiro salvezza, subisci 1d10 danni taglienti.
10	Una creatura indigena dell'area inizia a darti la caccia. L'Arbitro sceglie una creatura appropriata al tipo di terreno.
11+	Nessun effetto.

Viaggi nelle Terre Selvagge

Avventurarsi nelle terre selvagge comporta una serie di pericoli oltre le minacce di mostruosi predatori e selvagge predoni.

Clima

Potete scegliere un clima adatto alla campagna o tirare sulla tabella Clima per determina il clima di uno specifico giorno, modificandolo come appropriato per il tipo di terreno e la stagione.

Clima

d20	Temperatura
1-14	Normale per la stagione
15-17	1d4 x 5 gradi C più freddo del normale
18-20	1d4 x 5 gradi C più caldo del normale
d20	Vento
1-12	Nessuno
13-17	Leggero
18-20	Forte
d20	Precipitazioni
1-12	Nessuna
13-17	Pioggia o nevicata leggera
18-20	Pioggia o nevicata abbondante

Freddo Estremo

Ogni qualvolta la temperatura si trovi a -20 o meno gradi, una creatura esposta al freddo deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 10 al termine di ogni ora o subire un livello di sfinimento. Le creature con resistenza o immunità al danno da freddo riescono automaticamente questo tiro salvezza, così come le creature che indossano equipaggiamento per temperature fredde e le creature adattate ai climi freddi.

Caldo Estremo

Ogni qualvolta la temperatura si trovi a 40 o più gradi, una creatura esposta al caldo e senza accesso ad acqua potabile deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione al termine di ogni ora o subire un livello di sfinimento. La CD è 5 per la prima ora e aumenta di 1 per ogni ora successiva. Le creature che indossano armature medie o pesanti, o che sono avvolte in abiti pesanti, hanno svantaggio al tiro salvezza. Le creature con resistenza o immunità al danno da fuoco riescono automaticamente questo tiro salvezza, così come le creature adattate ai climi caldi.

Vento Forte

Un vento forte impone svantaggio ai tiri di attacco delle armi a gittata e alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'udito. Un vento forte può anche spegnere una fiamma libera, disperdere la foschia, e rendere quasi impossibile il volo tramite metodi non magici. Una creatura volante colta dal vento forte deve atterrare al termine del suo turno o cadere.

Un vento forte nel deserto può produrre una tempesta di sabbia che impone svantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.

Precipitazioni Abbondanti

Tutto ciò che si trova all'interno di un'area di pioggia o nevicata abbondante è oscurato leggermente, e le creature nell'area hanno svantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista. La pioggia abbondante spegne anche le fiamme libere e impone svantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'udito.

Grandi Altitudini

Ogni ora che una creatura trascorre a viaggiare ad altitudine di 3.000 metri o superiore conta come 2 ore ai fini del determinare quanto distante possa viaggiare una creatura.

Le creature che respirano si possono acclimatare alle grandi altitudini trascorrendo 30 giorni o più a queste altezze. Le creature che respirano non possono acclimatarsi ad altitudini superiori ai 6.000 metri a meno che non siano native di quell'ambiente.

Pericoli delle Terre Selvagge

Alcuni pericoli, come il ghiaccio scivoloso e i rampicanti rasoio non necessitano di alcuna prova di abilità per essere notati. Altri, come il terreno profanato, sono impercettibili tramite i sensi normali. Gli altri pericoli qui presentati possono essere identificati riuscendo una prova di Intelligenza (Natura). Utilizzare le linee guida nel documento *Abilità delle Regole Avanzate dell'Arbitro* per determinare una CD appropriata per qualsiasi prova effettuata per notare o riconoscere un simile pericolo.

Acque Gelide

Una creatura può essere immersa in acque gelide per un numero di minuti pari al suo punteggio di Costituzione prima di sentirsi male. Ogni minuto aggiuntivo trascorso nelle acque gelide richiede che la creatura riesca un tiro salvezza di Costituzione CD 10 o ottenga un livello di sfinimento. Le creature con resistenza o immunità al danno da freddo riescono automaticamente questo tiro salvezza, così come le creature adattate a vivere in acque gelide.

Ghiaccio Sottile

Il ghiaccio sottile ha una tolleranza di peso di 3d10 x 5 chili per area quadrata di 3 metri di lato. Ogni qualvolta il peso totale su di un'area di ghiaccio sottile supera la sua tolleranza, il ghiaccio in quell'area si rompe. Tutte le creature sul ghiaccio rotto, cadono.

Ghiaccio Scivoloso

Il ghiaccio scivoloso è terreno difficile. Quando una creatura si muove sul ghiaccio scivoloso per la prima volta in un turno, deve riuscire una prova di Destrezza (Acrobazia) CD 10 o cadere prona.

Rampicante Rasoio

Un rampicante rasoio è una pianta che cresce in cespugli fitti e spinosi. Si arrampica lungo le pareti degli edifici e altre superfici alla stessa maniera dell'edera. Una parete o barriera di rampicanti rasoio alta 3 metri, larga 3 metri e profonda 1,5 metri ha CA 11, 25 punti ferita e immunità ai danni contundenti, perforanti e psichici.

Quando una creatura entra in diretto contatto con il rampicante rasoio per la prima volta durante un turno, la creatura deve riuscire un tiro salvezza di Destrezza CD 10 o subire 5 (1d10) danni taglianti dalle spine affilate del rampicante rasoio.

Sabbie Mobili

Una fossa di sabbie mobili copre il terreno in un spazio quadrato di circa 3 metri di lato ed è profonda all'incirca altri 3 metri. Quando una creatura entra nell'area, affonda per $(1d4 + 1) \times 30$ centimetri nelle sabbie mobili e diventa intralciata. All'inizio di ciascun turno della creatura, questa affonda per altri $(1d4) \times 30$ centimetri. Finché la creatura non è completamente sommersa dalle sabbie mobili, essa può cercare di fuggirne impiegando un'azione e riuscendo una prova di Forza. La CD è 10 più il numero di centimetri diviso 30 di cui la creatura è sprofondata nelle sabbie mobili. Una creatura totalmente sommersa dalle sabbie mobili non può respirare (vedi le regole del soffocamento nelle *Regole Base*).

Una creatura può tirare fuori dalle sabbie mobili un'altra creatura a portata usando un'azione e riuscendo una prova di Forza. La CD è 5 più il numero di centimetri diviso 30 di cui la creatura bersaglio è sprofondata nelle sabbie mobili.

Terreno Sconsacrato

Alcuni cimiteri e catacombe sono imbevuti di tracce impercettibili di un antico male. Un'area di terreno sconsacrato può essere di qualsiasi dimensioni, e l'incantesimo *individuare bene e male* eseguito a gittata ne rivela la presenza.

I non morti che si trovano su terreno sconsacrato hanno vantaggio a tutti i tiri salvezza.

Una fiala di acqua sacra purifica un'area quadrata di 3 metri di lato di terreno sconsacrato su cui è versata, e l'incantesimo *venerare* purifica il terreno sconsacrato all'interno della sua area.

Foraggiare

I personaggi possono raccogliere cibo e acqua mentre la compagnia viaggia ad andatura normale o lenta. Un personaggio che foraggia effettua una prova di Saggezza (Sopravvivenza) ogni qualvolta gli venga richiesto dall'Arbitro, con la CD determinata dall'abbondanza di cibo e acqua nella regione.

CD per Foraggiare

Disponibilità di Cibo e Acqua	CD
Cibo e fonti d'acqua abbondanti	10
Cibo e fonti d'acqua limitate	15
Pochissimo, o niente, cibo e fonti d'acqua disponibili	20

Se più personaggi foraggiano, ogni personaggio effettua una prova separata. Un personaggio che foraggia non trova nulla se fallisce la prova. Se invece la prova riesce, tirare 1d6 + il modificatore di Saggezza del personaggio e dividere il risultato per 2 per determinare quanto cibo (in chili) il personaggio abbia trovato, poi ripetere il tiro e moltiplicare il risultato per 4 per l'acqua (in litri).

Cibo e Acqua

I requisiti di cibo e acqua indicati nelle *Regole Base* sono per i personaggi. Cavalli e altre creature richiedono quantità differenti di cibo e acqua al giorno in base alla loro taglia. Il fabbisogno d'acqua raddoppia se il clima è caldo.

Bisogni di Cibo e Acqua

Taglia della Creatura	Cibo al Giorno	Acqua al Giorno
Minuscola	10 grammi	1 litro
Piccola	0,5 chili	4 litri
Media	0,5 chili	4 litri
Grande	2 chili	16 litri
Enorme	8 chili	64 litri
Mastodontica	32 chili	256 litri

NEXT Regole Avanzate dell'Arbitro – Viaggi nelle Terre Selvagge

Perdersi

A meno che non seguano un sentiero, o qualcosa del genere, gli avventurieri che viaggiano nelle terre selvagge corrono il rischio di perdersi. Il navigatore della compagnia effettua una prova di Saggezza (Sopravvivenza) quando viene richiesto dall'Arbitro, contro una CD determinata dal terreno prevalente, come mostrato sulla tabella Navigazione per Terre Selvagge. Se la compagnia si sta muovendo ad andatura lenta, il navigatore ottiene un bonus di +5 alla prova, mentre un'andatura rapida impone una penalità di -5. Se la compagnia ha una mappa accurata della regione o può vedere il sole o le stelle, il navigatore ha vantaggio alla prova.

Se la prova di Saggezza (Sopravvivenza) riesce, la compagnia viaggia nella direzione desiderata senza perdersi. Se la prova fallisce, la compagnia viaggia inavvertitamente nella direzione sbagliata e si perde. Il navigatore della compagnia può ripetere la prova dopo che la compagnia ha percorso 1d6 ore cercando di ritrovare la direzione giusta.

Navigazione per Terre Selvagge

Terreno	CD
Foresta, giungla, palude, montagna	15
Artico, deserto, colline	10
Praterie, prati, campi coltivati	5

Sottacqua

Vedi il documento "Combattimento" delle *Regole Base* per le regole sul combattimento subacqueo.

Nuotare

A meno che non sia aiutato dalla magia, un personaggio non può nuotare per 8 ore al giorno. Dopo ogni ora di nuoto, un personaggio deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 10 o prendere un livello di sfinimento.

Una creatura che possieda una velocità di nuoto – compresi personaggi con *anelli del nuoto* o simili magie – possono nuotare tutto il giorno senza penalità e usano le normali regole della marcia forzata delle *Regole Base*.

Nuotare in acque profonde è simile al viaggio a grandi altitudini, a causa della pressione dell'acqua e le temperature fredde. Per una creatura senza velocità di nuoto, ogni ora trascorsa a nuotare ad una profondità superiore ai 30 metri conta come 2 ore al fine di calcolare lo sfinimento. Nuotare per un'ora ad una profondità superiore ai 60 metri conta come 4 ore.

Visibilità Subacquea

La visibilità subacquea dipende dalla limpidezza dell'acqua e dalla luce a disposizione. A meno che i personaggi non abbiano fonti di luce, usare la tabella Distanza degli Incontri Subacquei per determinare la distanza a cui un personaggio sott'acqua si possa accorgere di un possibile incontro.

Distanza degli Incontri Subacquei

Situazione	Distanza dell'Incontro
Acqua limpida, luce intensa	18 m
Acqua limpida, luce fioca	9 m
Acqua torbida o niente luce	3 m

Il Mare

I personaggi possono remare per 8 ore al giorno, o più a lungo rischiando lo sfinimento (come per le regole delle marce forzate nelle *Regole Base*). Una barca a vela può viaggiare per tutto il giorno, purchè la ciurma faccia turni alla guida del veicolo.

Navigazione

I veicoli marini restano vicini alla costa, quando possibile, dato che la navigazione è più facile quando si tengono a vista dei punti di riferimento. Finchè la nave tiene la terraferma in vista, non c'è rischio che il vascello si perda. Altrimenti, il navigatore della nave deve affidarsi alla propria esperienza (tenendo traccia della direzione e della distanza percorsa dalla nave) o del sole e delle stelle.

Usare la tabella Navigazione per Mare per determinare se una nave mantenga la rotta o meno.

Navigazione per Mare

Terreno	CD
mare aperto con cielo coperto e nessun segno di terra	15
mare aperto con cielo limpido e nessun segno di terra	10

Clima in Mare

Se le condizioni del clima indicano sia forti venti che pioggia abbondante, questi si combinano per creare una tempesta con onde imponenti. Una ciurma preda di una tempesta perde di vista la terraferma (a meno che non ci sia un faro o un'altra fonte di luce intensa) e le prove di abilità effettuate per navigare durante la tempesta hanno svantaggio.

Senza vento, una nave non può muoversi con le vele e bisogna remare. Una nave a vela che si muova contro vento forte, si sposta a metà velocità.

Visibilità

Un mare relativamente calmo offre un'eccellente visibilità. Dalla coffa, una vedetta può notare un'altra nave o la costa fino a 15 chilometri di distanza, purchè il cielo sia limpido. Con cielo coperto ridurre la distanza a metà. Pioggia e foschia riducono la visibilità proprio come fanno in terra.

Il Cielo

I personaggi volanti possono muoversi da un luogo ad un altro in relativa linea retta, ignorando terreni e mostri che non possono volare o privi di attacchi a gittata. Il volo tramite incantesimo o magia funziona come il viaggio a piedi, come descritto nelle *Regole Base*. Una creatura che agisca da cavalcatura volante deve riposare 1 ora ogni 3 ore di volo, e non può volare per più di 9 ore al giorno. Le cavalcature che non si stancano (come i costrutti volanti) non sono soggette a questa limitazione.

Mezzi Acquatici e Volanti

Prima o poi, gli avventurieri potrebbero assumere il controllo di una nave. Potrebbero acquistarla o conquistarla oppure riceverne una per completare una missione.

Ciurma. Una nave necessita di una ciurma di mercenari qualificati per funzionare. Come per le *Regole Base*, un mercenario qualificato costa 2 mo al giorno. Il numero minimo di mercenari qualificati necessari per gestire una nave dipende dal tipo di vascello, come mostrato nella tabella Veicoli Aerei e Acquatici.

Potete tenere traccia della lealtà dei singoli membri della ciurma o della ciurma per intero usando le regole della lealtà nelle *Regole Varianti*. Se durante il viaggio almeno metà della ciurma diventa infedele, la ciurma diventa ostile e mette in atto un ammutinamento. Se la nave è alla fonda, i membri della ciurma infedele lasceranno il vascello per non fare più ritorno.

Passeggeri. La tabella indica il numero di passeggeri Medi e Piccoli che la nave può alloggiare.

L'accomodazione consiste in un'amaca condivisa in spazi stretti. Una nave munita di accomodazioni private può trasportare un quinto del numero indicato di passeggeri.

Ci si aspetta di solito che un passeggero paghi 5 ma al giorno per un'amaca, ma i prezzi variano da nave a nave. Una piccola cabina privata di solito costa 2 mo al giorno.

Carico. La tabella indica il carico massimo che ogni tipo di nave può trasportare.

Soglia di Danno. Una nave è un oggetto e ha l'immunità a tutti i danni a meno che l'ammontare di danno sia pari o superiore alla sua soglia di danno, nel qual caso subirà danni come di norma. Qualsiasi danno che non riesca a pareggiare o eccedere la soglia di danno viene considerato superficiale e non riduce i punti ferita della nave.

Riparazione della Nave. Una nave può essere riparata mentre è alla fonda. Riparare 1 punto ferita di danno richiede 1 giorno e costa 20 mo di materiale e operai.

Veicoli Aerei e Acquatici

Nave	Costo	Velocità	Ciurma	Passeggeri	Carico (ton)	CA	PF	Soglia di Danno
Aeronave	20.000 mo	12 kmh	10	20	1	13	300	-
Barca a remi	50 mo	2,5 kmh	1	3	-	11	50	-
Barca a vela	10.000 mo	3,5 kmh	20	20	100	15	300	15
Chiatta	3.000 mo	1,5 kmh	1	6	1/2	15	100	10
Drakkar	10.000 mo	4,5 kmh	40	150	10	15	300	15
Galea	30.000 mo	6 kmh	80	-	150	15	500	20
Nave da guerra	25.000 mo	4 kmh	60	60	200	15	500	20

Viaggi Planari

Quando gli avventurieri viaggiano verso altri piani di esistenza, intraprendono viaggi leggendari che potrebbero obbligarli ad affrontare guardiani soprannaturali o sottoporsi a varie ordalie. La natura del viaggio e delle prove che dovranno superare dipenderà dal mezzo impiegato per viaggiare, e se faranno uso di un portale magico o di un incantesimo.

Portali Planari

“Portale” è il termine generico per una connessione interplanare fissa che congiunge un luogo specifico su di un piano ad un luogo specifico su di un altro. Alcuni portali funzionano come porte, e il viaggio interplanare tramite essi è facile come l'oltrepassarne la soglia. Altri portali sono invece luoghi che esistono simultaneamente su più piani o viaggiano da un piano all'altro. Alcuni di questi sono vortici elementali, che uniscono un Piano Elementale ad un luogo molto simile sul Piano Materiale.

Attraversare un portale planare è il modo più semplice di viaggiare dal Piano Materiale al luogo desiderato su di un altro piano. La maggior parte delle volte, tuttavia, attraversare il portale è un'avventura in sé.

Per prima cosa, gli avventurieri devono trovare un portale che li conduca dove vogliono recarsi. La maggior parte dei portali si trova in luoghi remoti, e la posizione di un portale ha spesso delle similarità con il piano a cui conduce.

Seconda cosa, spesso i portali sono difesi da guardiani che hanno il compito di non lasciar passare le persone indesiderate. A seconda della destinazione del portale, le “persone indesiderate” possono comprendere personaggi malvagi, personaggi buoni, codardi, ladri, chiunque indossi una veste, o qualsiasi creatura mortale. Di solito il guardiano di un portale è una potente creatura magica, come un genio, una sfinge, un titano o un nativo del piano di destinazione del portale. Infine, la maggior parte dei portali non è sempre aperta, ma si apre solo in situazioni particolari o quando un certo requisito è soddisfatto. Un portale potrebbe avere qualsiasi requisito concepibile, ma i seguenti sono i più comuni:

Tempo. Il portale funziona solo in determinati momenti: durante la luna piena sul Piano Materiale, o una volta a settimana, o quando le stelle sono in una particolare posizione. Una volta aperto, questo portale resta spalancato per un tempo limitato: i tre giorni seguenti la luna piena, un'ora, o 1d4 +1 round.

Situazione. Il portale funziona solo se viene soddisfatta una particolare condizione. Un portale legato ad una situazione si apre solo durante una notte limpida, o quando piove, o quando un certo incantesimo viene eseguito nelle sue vicinanze.

Casuale. Un portale casuale funziona per un periodo casuale, poi si richiude per un periodo altrettanto casuale. Di solito, questo portale permette ad 1d6 + 6 viaggiatori di attraversarlo e poi si richiuderà per 1d6 giorni.

Parola d'Ordine. Il portale funziona solo se viene pronunciata una specifica parola d'ordine. A volte la parola deve essere pronunciata mentre il personaggio attraversa il portale (che a volte è una normale porta, finestra o simile apertura). Altri portali si aprono quando la parola d'ordine viene pronunciata e restano aperti per un breve periodo.

Chiave. Il portale funziona se il viaggiatore sta impugnando un particolare oggetto; l'oggetto agisce in maniera simile ad una chiave su di una porta. L'oggetto chiave può essere un oggetto comune o una chiave particolare per quel portale.

Imparare e soddisfare i requisiti del portale può

spingere gli avventurieri in ulteriori avventure mentre danno la caccia all'oggetto chiave, esplorano antiche biblioteche alla ricerca di una parola d'ordine, o consultano saggi per scoprire il momento adatto per visitare il portale.

Incantesimi

Diversi incantesimi danno accesso diretto o indiretto ad altri piani di esistenza. *Spostamento di piano e portale* possono trasportare gli avventurieri direttamente su qualsiasi altro piano, con livelli diversi di precisione. *Eterealità* permette agli avventurieri di entrare nel Piano Etereo. L'incantesimo *proiezione astrale* permette agli avventurieri di proiettarsi sul Piano Astrale e da lì raggiungere i Piani Esterni.

Spostamento di Piano. L'incantesimo *spostamento di piano* ha due importanti limitazioni. La prima è la componente materiale: una piccola verga di metallo biforcuta (come un diapason) sintonizzata col piano di destinazione. L'incantesimo richiede di far risuonare le frequenze adatte per sintonizzarsi sul luogo giusto, e la verga deve essere costruita del materiale appropriato (di solito una lega complessa) per focalizzare correttamente la magia dell'incantesimo. Costruire la verga è costoso (almeno 250 mo), ma anche solo l'atto di ricercare le corrette specifiche può condurre ad un'avventura.

Seconda cosa, l'incantesimo non trasporta l'incantatore in uno posto specifico, a meno che questi non possieda informazioni dettagliate a riguardo. La sequenza di sigilli di un circolo di teletrasporto collocato su di un altro piano permette all'incantatore di viaggiare direttamente verso quel circolo, ma queste conoscenze sono ancora più difficili da ottenere delle specifiche necessarie a sintonizzare la verga. Altrimenti, l'incantesimo trasporterà l'incantatore in un luogo generico in prossimità del punto desiderato. Dovunque gli avventurieri arrivino, probabilmente dovranno intraprendere un altro viaggio per raggiungere l'oggetto della loro cerca planare.

Portale. L'incantesimo *portale* apre un portale collegato ad un punto specifico di un altro piano di esistenza. L'incantesimo fornisce una scorciatoia verso una destinazione planare, oltrepassando molti dei guardiani e delle prove che normalmente bisognerebbe affrontare durante il viaggio. Questo incantesimo di 9° livello è fuori portata per tutti tranne i personaggi più potenti, e non fa nulla per eliminare gli ostacoli che potrebbero trovarsi al punto di arrivo.

L'incantesimo *portale* è potente, ma non infallibile. Una divinità, un signore dei demoni o un'altra potente entità possono comunque impedire che un portale del genere si apra all'interno del proprio dominio.

Piano Astrale

Il Piano Astrale è il regno dei pensieri e dei sogni, dove i visitatori si recano come anime disincarnate per raggiungere i Piani Esterni. È un grande mare argentato, sopra e sotto, in cui fumi turbinanti bianchi e grigi si scontrano con baluginii di luce provenienti da stelle lontane. I visitatori occasionalmente incappano nel cadavere pietrificato di un dio morto o altri pezzi di roccia che fluttuano in eterno nel vuoto argentato. Molto più comuni sono invece le pozze colorate – pozze magiche di luce colorata che brillano come monete luminose e roteanti.

Le creature sul Piano Astrale non invecchiano né subiscono la fame o la sete. Per questo gli umanoidi del Piano Astrale stabiliscono degli avamposti su altri piani, come il Piano Materiale, di modo che i loro figli possano raggiungere la maggiore età.

Un viaggiatore che attraversi il Piano Astrale può muoversi semplicemente pensando di spostarsi. Questo è un posto in cui le distanze hanno poco significato. In combattimento, però, la velocità di passeggio (in metri) della creatura è pari al suo punteggio di Intelligenza. Più astuta una creatura, e maggiore la facilità con cui potrà controllare il proprio movimento col pensiero.

Proiezione Astrale

Viaggiare attraverso il Piano Astrale tramite l'incantesimo *proiezione astrale* comporta il proiettare lì la propria coscienza, di solito alla ricerca di un passaggio che conduca ad un Piano Esterno da visitare. Dato che i Piani Esterni sono tanto stati spirituali dell'essere quanto luoghi fisici, ciò permette ad un personaggio di manifestarsi su di un Piano Esterno come se avesse viaggiato fisicamente fino a lì, come in sogno. La morte di un personaggio – nel Piano Astrale o nel luogo di destinazione – non procura veri danni. Solo recidere il cordone d'argento del personaggio mentre si trova sul Piano Astrale (o la morte del suo corpo fisico indifeso che si trova sul Piano Materiale) può arrecare una vera morte. Di conseguenza i personaggi di alto livello spesso viaggiano verso i Piani Esterni tramite l'incantesimo *proiezione astrale* anziché mettersi alla ricerca di un portale o usare un incantesimo più diretto.

Sono ben poche le cose che possono recidere il cordone d'argento di un viaggiatore astrale, delle quali la più comune sono i venti psichici (vedi sotto). Anche le leggendarie spade d'argento dei gith-yan possiedono questa abilità. Un personaggio che entri fisicamente nel Piano Astrale (tramite l'incantesimo *spostamento di piano* o uno dei rari portali che vi conducono), non possiede alcun cordone d'argento.

Pozze Colorate

I passaggi che conducono dal Piano Astrale ad altri piani compaiono come pozze bidimensionali di colori accesi, di 1d6 x 3 metri di diametro. Viaggiare da un piano all'altro richiede una pozza colorata che conduca al piano desiderato. Questi passaggi verso gli altri piani possono essere identificati dal colore. I colori di queste pozze sono decisi dall'Arbitro a seconda della sua specifica campagna. Trovare la pozza colorata giusta è una questione di probabilità: individuare la pozza corretta richiede 1d4 x 10 ore di viaggio.

Venti Psichici

Il vento psichico non è un vento fisico come quelli incontrati sul Piano Materiale, ma una tempesta di pensieri che si abbatte sulle menti dei viaggiatori anziché sui loro corpi. Il vento psichico è composto dei ricordi perduti, le idee dimenticate, le piccole riflessioni e le paure inconsce che si sono smarrite nel Piano Astrale e si sono fuse in una potente forza.

Il vento psichico viene inizialmente percepito come un improvviso oscuramento del cielo grigio argenteo del Piano Astrale. Dopo pochi round, l'area diventa buia come una notte senza luna. Mentre il cielo si scurisce, il viaggiatore inizia a sentirsi agitato e scosso, come se l'intero piano si stesse ribellando contro l'imminente tempesta. Così improvvisamente come è arrivato, il vento psichico se ne va, e il cielo torna al suo aspetto normale in pochi round.

Il vento psichico ha due tipi di effetti: un effetto locale e un effetto mentale. Un gruppo di viaggiatori subisce lo stesso effetto locale. Ogni viaggiatore colpito dal vento deve effettuare anche un tiro salvezza di Intelligenza CD 15. Se il tiro salvezza fallisce, il viaggiatore subisce anche l'effetto mentale. Tira un d20 due volte e consulta la tabella Effetti dei Venti Psichici per determinare gli effetti locali e mentali.

Effetti dei Venti Psichici

d20	Effetto Locale
1-8	Distolti; aggiungere 1d6 ore al tempo di viaggio
9-12	Portati fuori rotta; aggiungere 3d10 ore al tempo di viaggio
13-16	Persi; al termine del tempo di viaggio, i personaggi arrivano in un luogo diverso da quello che volevano raggiungere
17-20	Spediti tramite una pozza colorata in un piano casuale
d20	Effetto Mentale
1-8	Stordito per 1 minuto; puoi ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun tuo turno per terminare l'effetto su di te
9-10	Follia a breve termine (vedi "Paura e Orrore" nelle <i>Regole Varianti</i>)
11-12	11 (2d10) danni psichici
13-16	22 (4d10) danni psichici
17-18	Follia a lungo termine (vedi "Paura e Orrore" nelle <i>Regole Varianti</i>)
19-20	Svenuto per 5 (1d10) minuti; l'effetto termina se subisci danni o un'altra creatura effettua un'azione per svegliarti

Piano Etereo

Il Piano Etereo è una dimensione di foschie, avvolta dalle nebbie. Le sue "rive", dette Confine Etereo, si sovrappongono al Piano Materiale e ai Piani Interni, cosicchè ogni luogo in questi piani ha un luogo corrispondente sul Piano Etereo. La visibilità nel Confine Etereo è limitata a 18 metri. Le profondità del piano consistono di una regione di foschie turbinanti dette Profondo Etereo, dove la visibilità è limitata a 9 metri.

I personaggi possono usare l'incantesimo *eterealtà* per accedere al Confine Etereo. L'incantesimo *spostamento di piano* permette il trasporto tra il Confine Etereo e il Profondo Etereo, ma a meno che la destinazione desiderata non sia un luogo specifico o un circolo di teletrasporto, il punto di arrivo potrebbe essere ovunque sul piano.

Confine Etereo

Dal Confine Etereo, un viaggiatore può vedere i piani a cui questo si sovrappone, ma questi luoghi gli appariranno muti e sfocati, con i colori che si confondono tra di loro e i margini distorti. Gli abitanti eterei osservano il piano come se vedessero attraverso un vetro distorto e congelato, e non possono vedere nulla oltre i 9 metri su di un altro piano. Allo stesso modo, il Piano Etereo è di solito invisibile a coloro che si trovano nei piani a cui si sovrappone, eccetto con l'aiuto della magia.

Normalmente, le creature nel Confine Etereo non possono attaccare le creature nel piano a cui questo si sovrappone, e viceversa. Un viaggiatore nel Piano Etereo è invisibile e totalmente silente per chiunque si trovi sul piano sovrapposto, e gli oggetti solidi sul piano sovrapposto non impediscono il movimento di una creatura sul Confine Etereo. Le eccezioni sono certi effetti magici (compresa qualsiasi cosa fatta di forza magica) e le creature viventi. Tutto ciò rende il Piano Etereo ideale per la perlustrazione, spiare gli avversari, e muoversi senza essere notati. Nel Piano Etereo, inoltre, una creatura può muoversi verso l'alto e il basso con la stessa facilità con cui cammina.

Profondo Etereo

Per raggiungere il Profondo Etereo, c'è bisogno dell'incantesimo *spostamento di piano* o di arrivarci tramite l'incantesimo *portale* o un portale magico. I visitatori del Profondo Etereo sono avvolti da turbini di foschia. Sparpagliate per il piano, si trovano cortine di colori vaporosi. L'attraversamento di una di queste cortine conduce il viaggiatore ad una regione del Confine Etereo connessa ad uno specifico Piano Interno, Piano Materiale, Landa Fatata o Mondo delle Ombre. Il colore della cortina indica quale Confine Etereo è celato dalla cortina; vedi la tabella Cortine Eteree.

Cortine Eteree

d20	Piano	Colore della Cortina
1-6	Piano Materiale	Turchese chiaro
7-8	Mondo delle Ombre	Grigio cupo
9-10	Lande Fatate	Bianco opalescente
11-12	Piano dell'Aria	Blu chiaro
13-14	Piano della Terra	Marrone ruggine
15-16	Piano del Fuoco	Arancio
17-18	Piano dell'Acqua	Verde
19-20	Caos Elementale	Miscela di colori turbinanti

Attraversare il Profondo Etereo per viaggiare da un piano all'altro è profondamente diverso dal viaggio fisico. La distanza è priva di significato, così, sebbene i viaggiatori possano avere la sensazione di muoversi per pura forza di volontà, è impossibile misurare la velocità e difficile tenere traccia del passare del tempo. Un viaggio tra i piani tramite il Profondo Etereo richiede 1d10 x 10 ore, quale che sia l'origine o la destinazione. In combattimento, però, le creature si muovono alla loro normale velocità.

Cicloni Eterei

Un ciclone etereo è una colonna serpentiforme che turbinata per il piano. Il ciclone compare all'improvviso, distorcendo e stradicando le forme eteree sul suo percorso e trascinando le macerie per chilometri. I viaggiatori con un punteggio di Saggezza (Percezione) passiva di 15 o più ricevono 1d4 round di avvertimento; un profondo rimbombo nella materia eterea. I viaggiatori che non riescono a raggiungere una cortina o un portale che conduca altrove subiscono gli effetti del ciclone. Tira un d20 e consulta la tabella Ciclone Etereo per determinare l'effetto su tutte le creature in sua prossimità.

Ciclone Etereo

d20	Effetto
1-12	Prolungamento del viaggio
13-19	Trascinato nel Confine Etereo di un luogo casuale (tira sulla tabella Cortine Eteree)
20	Scagliato nel Piano Astrale

L'effetto più comune di un ciclone etereo è di prolungare la durata del viaggio. Ogni personaggio in un gruppo che viaggia assieme deve effettuare un tiro salvezza di Carisma CD 15. Se almeno la metà del gruppo riesce il viaggio viene ritardato di 1d10 ore. Altrimenti, il tempo di viaggio del gruppo è raddoppiato. A volte un gruppo viene trascinato nel Confine Etereo di un altro piano. Più raramente, il ciclone apre uno squarcio nella struttura del piano e scaglia la compagnia sul Piano Astrale.

Lande Fatate

Le Lande Fatate, dette anche Piano delle Fate, sono una landa di luci accentuate e meraviglie, un luogo di musica e morte. Un reame di eterno crepuscolo, brillanti luci fatate trasportate nella brezza delicata e grasse lucciole che ronzano tra le radure e i campi. Il cielo è illuminato dai colori tenuti di un sole sempre al crepuscolo, che non tramonta mai per davvero (e neppure sorge, se per questo); rimane stazionario, rosso e basso nel cielo. Lontano dalle aree civilizzate governate dai fatati della luce che formano la Corte Estiva, la terra è un intrico di cespugli spinosi e paludi acquitrinose – il terreno perfetto di caccia per i fatati del buio.

Le Lande Fatate esistono in parallelo al Piano Materiale, come dimensione alternativa che occupa lo stesso spazio cosmologico. Il territorio delle Lande Fatate rispecchia il mondo naturale ma ne trasforma i tratti in forme spettacolari. Nel posto in cui sul Piano Materiale si erge un vulcano, nelle Lande Fatate si trova una montagna sormontata da cristalli delle dimensioni di grattacieli, all'interno dei quali riluce un fuoco infernale. Un ampio e melmoso fiume del Piano Materiale può comparire come un limpido e tortuoso ruscello di incredibile bellezza, e così via.

Le Lande Fatate sono abitate da creature silvane, come elfi, driadi, satiri, pixie e spiritelli, e da centauri e creature magiche come cani intermittenti, draghi fata, ent e unicorni. Le regioni più cupe del piano sono dimora di creature maligne come megere, avvizziti, goblin, ogri e giganti.

Incroci Fatati

Gli incroci fatati sono luoghi di mistero e bellezza del Piano Materiale che si rispecchiano quasi alla perfezione nelle Lande Fatate, creando un portale di contatto tra i due piani. Un viaggiatore attraversa un incrocio fatato inoltrandosi in una radura, tuffandosi in uno stagno, entrando in un circolo di funghi, o strisciando sotto il tronco di un albero, ecc. Per il viaggiatore, sembrerà di essere entrato nelle Lande Fatate con un passo. Per l'osservatore, il viaggiatore un momento prima era lì e quello dopo non c'era più.

Come altri portali tra i piani, anche la maggior parte degli incroci fatati si apre solo di rado. Un incrocio potrebbe aprirsi solo durante la luna piena, all'alba di un particolare giorno, o per qualcuno che porti con sé un oggetto specifico. Un incrocio fatato può essere chiuso permanentemente se il territorio da una delle due parti del passaggio viene modificato radicalmente – se ad esempio, un castello venisse costruito sopra la radura presente nel Piano Materiale.

Magia delle Lande Fatate

Perdita di Memoria. Una creatura che lasci le Lande Fatate deve effettuare un tiro salvezza di Saggezza CD 10. Le creature fatate riescono automaticamente il tiro salvezza, così come tutte le creature, come gli elfi, che possiedono il tratto Discendenza Fatata. Una creatura che fallisca il tiro salvezza non ricorda nulla del tempo trascorso nelle Lande Fatate. Se il tiro salvezza riesce, i ricordi della creatura sono intatti ma leggermente sfocati. Qualsiasi incantesimo che possa porre termine ad una maledizione può ripristinare i ricordi perduti del personaggio.

Distorsione Temporale. Sebbene il tempo sembri trascorrere normalmente nelle Lande Fatate, i personaggi potrebbero trascorrervi un giorno e, nel momento in cui lasciano il piano, rendersi conto che il tempo è trascorso in maniera differente nel resto del multiverso.

Ogni qualvolta una creatura o gruppo di creature lasci le Lande Fatate dopo aver trascorso almeno 1 giorno in quel piano, l'Arbitro può scegliere un passaggio di tempo adeguato alla sua campagna, o tirare sulla tabella Distorsione Temporale nelle Terre Fatate. Si può impiegare l'incantesimo *desiderio* per rimuovere questo effetto su di un massimo di dieci creature. Alcuni potenti fatati possiedono l'abilità di conferire simili desideri, e potrebbero farlo se i beneficiari accettassero di sottoporsi ad un incantesimo *restrizione* e completare una cerca dopo che l'incantesimo *desiderio* è stato eseguito.

Distorsione Temporale nelle Terre Fatate

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

Mondo delle Ombre

Il Mondo delle Ombre, detto anche Piano dell'Ombra, è una dimensione di nero, grigio e bianco dove la maggior parte degli altri colori risulta sbiadita. È il luogo in cui l'oscurità odia la luce, dove la volta celeste è totalmente nera priva di sole e di stelle.

Il Mondo delle Ombre si sovrappone al Piano Materiale in maniera simile alle Landa Fatate. A parte il territorio privo di colori, sembra molto simile al Piano Materiale. I luoghi identificativi del Piano Materiale sono facilmente riconoscibili anche nel Mondo delle Ombre, sebbene siano contorti e mutati – riflessi distorti di ciò che si trova sul Piano Materiale. Dove nel Piano Materiale si erge una montagna, nel Mondo delle Ombre ecco innalzarsi una sporgenza di roccia dall'aspetto di un teschio, una pila di macerie, o forse le rovine cadenti di un castello meraviglioso. Le foreste del Mondo delle Ombre sono buie e contorte, con i rami che si estendono per strappare le mantelle dei viaggiatori, e le radici che si contorcono e flettono per sbilanciare chi passa.

I draghi d'ombra e le creature non morte infestano questo piano cupo, così come altre creature che popolano le ombre, come i caparela e i mantoscuro.

Incroci Ombrosi

Simili agli incroci fatati, gli incroci ombrosi sono luoghi in cui il velo tra il Piano Materiale e il Mondo delle Ombre è talmente sottile che le creature possono spostarsi da un piano all'altro con un solo passo. Un incrocio ombroso potrebbe essere un'ombra nell'angolo di una cripta polverosa, così come una tomba scoperchiata. Gli incroci ombrosi si formano in luoghi cupi dove si agitano gli spiriti o il fetore della morte, come campi di battaglia, tombe e cimiteri. Gli incroci ombrosi si manifestano solo con l'oscurità, svanendo non appena avvertono il bacio della luce.

Disperazione nel Mondo delle Ombre

Un'atmosfera di tristezza pervade il Mondo delle Ombre. Visite prolungate a questo piano possono affliggere i personaggi della disperazione, come riflesso da questa regola opzionale.

Quando l'Arbitro lo ritiene appropriato, ma di solito non più di una volta al giorno, può richiedere ad un personaggio che non sia nativo del Mondo delle Ombre di effettuare un tiro salvezza di Saggezza CD 10. Se lo fallisce, il personaggio è afflitto dalla disperazione. Tira un d20 per determinare gli effetti, usando la tabella Disperazione nel Mondo delle Ombre. L'Arbitro può creare i propri effetti di disperazione.

Disperazione nel Mondo delle Ombre

d20	Risultato
1-12	Apatia. Il personaggio ha svantaggio ai tiri salvezza dalla morte e alle prove di Destrezza per l'iniziativa, e ottiene il seguente difetto: "Non penso di poter fare la differenza per nulla e per nessuno."
13-18	Terrore. Il personaggio ha svantaggio su tutti i tiri salvezza e ottiene il seguente difetto: "Sono certo che morirò in questo posto."
19-20	Follia. Il personaggio ha svantaggio sulle prove di abilità e i tiri salvezza che usano Intelligenza, Saggezza o Carisma e ottiene il seguente difetto: "Non sono più in grado di distinguere cosa sia reale e cosa no."

Se il personaggio sta già subendo un effetto di disperazione e fallisce il tiro salvezza, il nuovo effetto di disperazione rimpiazza il precedente. Dopo aver terminato un riposo lungo, il personaggio può tentare di superare la disperazione effettuando un tiro salvezza di Saggezza CD 15. (La CD è più alta perché è più difficile liberarsi della disperazione una volta che ha preso piede). Se il tiro salvezza riesce, per quel personaggio l'effetto di disperazione ha termine.

L'incantesimo *calmare emozioni* rimuove la disperazione, così come qualsiasi incantesimo o effetto magico che rimuova le maledizioni.

Piani Interni

I Piani Interni circondano e avvolgono il Piano Materiale e i suoi echi, fornendo la sostanza elementale grezza di cui tutti i mondi sono composti. I quattro Piani Elementali – Aria, Terra, Fuoco e Acqua – formano un anello intorno al Piano Materiale, sospeso all'interno di un reame ribollente noto come Caos Elementale.

Questi piani sono tutti connessi, e le regioni di confine tra di loro a volte sono descritte come veri e propri piani differenti.

Ai margini estremi, dove sono più vicini al Piano Materiale (in senso concettuale ma non in senso geografico), i quattro Piani Elementali assomigliano ai luoghi del Piano Materiale. I quattro elementi si fondono allo stesso modo in cui accade nel Piano Materiale, formando terre, mari e cieli, ma l'elemento dominante esercita una forte influenza sull'ambiente, a riflettere le sue qualità fondamentali.

Gli abitanti di questo anello interno sono uomini uccello, azer, testuggini dragone, gargolle, geni, mefiti, salamandre e xorn. Alcuni sono originari del Piano Materiale, e tutti possono raggiungere il Piano Materiale (se hanno accesso alla magia necessaria) e sopravvivervi.

Allontanandosi dal Piano Materiale, i Piani Elementali diventano sempre più alieni e ostili. Qui, nelle regioni più esterne, gli elementi esistono nella loro forma più pura: grandi espansioni di solida terra, fiamme ardenti, acqua cristallina e aria immacolata. Qualsiasi sostanza estranea è assolutamente rara; c'è ben poca aria respirabile nelle frange più estreme del Piano della Terra, ed è quasi impossibile trovare terra alle estremità del Piano del Fuoco. Queste aree sono molto meno ospitali ai viaggiatori provenienti dal Piano Materiale di quanto lo siano le regioni di confine. Queste regioni sono poco conosciute, così quando si parla del Piano del Fuoco, ad esempio, chi parla di solito intende la regione di confine.

Le regioni più esterne sono principalmente il dominio di spiriti elementali difficilmente identificabili come creature. È qui che vivono le creature dette elementali, compresi i Principi del Male Elementale (creature primordiali di pura furia elementale) e gli spiriti elementali che gli incantatori possono vincolare e trasformare in uomini macigno, golem, persecutori invisibili, uomini magma e bizzarrie d'acqua. Queste creature elementali non hanno bisogno di cibo o altra fonte di sostentamento finché sono sul loro piano di origine, dato che si nutrono delle energie elementali che saturano questi piani.

Caos Elementale

Nei recessi più estremi dei Piani Elementali, gli elementi puri si dissolvono e fondono in un infinito tumulto di energie contrastanti e sostanze in collisione detto Caos Elementale. Anche qui si possono incontrare gli elementali, ma non vi restano a lungo, preferendo gli agi dei loro piani natali. È nota però l'esistenza di bizzarri ibridi elementali nativi del Piano del Caos Elementale, ma queste creature raramente sono avvistate sugli altri piani.

Piano dell'Aria

La natura essenziale dell'aria è il movimento, l'agitazione e l'ispirazione. L'aria è il soffio della vita, il vento del cambiamento, e la fresca brezza che spazza le nebbie dell'ignoranza e la rigidità delle vecchie idee.

Il Piano dell'Aria è una distesa aperta, battuta da venti costanti di forza variabile. Qua e là, pezzi di terra fluttuano nel vuoto. Questi frammenti di terra fungono da dimora per le creature dell'elemento dell'aria, e molti di essi sono ricoperti da una folta vegetazione. Altre creature vivono su banchi di nubi infusi di abbastanza magia da diventare superfici solide, abbastanza forti da sostenere paesi e città.

Su questo piano i banchi di nubi erranti possono oscurare la visibilità in qualsiasi direzione. Le tempeste sono frequenti, spesso alla pari di potenti tormenti, ma occasionalmente più simili a terribili tornado e possenti uragani. La temperatura dell'aria è mite, salvo in prossimità del Piano dell'Acqua (dove è gelida) e del Piano del Fuoco (dove è torrida). Pioggia e neve cadono solo in quelle parti del piano che sono più vicine al Piano dell'Acqua.

Piano della Terra

La terra simbolizza stabilità, rigidità, assoluta risolutezza e la tradizione. La posizione del piano in opposizione al Piano dell'Aria all'interno dell'anello dei Piani Elementali riflette la sua opposizione a tutto ciò che l'aria rappresenta.

Il Piano della Terra è una catena di monti che si elevano più alti di qualsiasi catena montuosa del Piano Materiale. Non possiede alcun sole, e non c'è aria intorno alle vette delle sue montagne più alte. La maggior parte dei visitatori del piano vi arriva tramite grotte e caverne che attraversano le montagne.

Piano del Fuoco

Il fuoco rappresenta energia, passione e cambiamento. Al suo peggio, è crudele e gratuita distruzione, come spesso si comportano gli afarit, ma al suo meglio riflette la luce dell'ispirazione, il calore della compassione, e la fiamma del desiderio.

Un sole raggianti splende allo zenit di un cielo dorato al di sopra del Piano del Fuoco, crescendo e calando in un ciclo di 24 ore. Varia dal bianco intenso di mezzogiorno al profondo rosso della mezzanotte, cosicché le ore più buie di questo piano sono in realtà un crepuscolo continuo. A mezzogiorno la luce è quasi accecante.

Il clima su questo piano è contraddistinto da venti violenti e ceneri dense. Sebbene l'aria sia respirabile, le creature non native del piano devono coprirsi la bocca e gli occhi per evitare i lapilli ardenti. Il vento è sempre almeno burrascoso e arriva alla forza di un uragano durante le tempeste peggiori.

Il calore del Piano del Fuoco è comparabile a quello di un deserto caldo del Piano Materiale, e pone una minaccia simile per i viaggiatori (vedi "Calore Estremo" in "Viaggi nelle Terre Selvagge" delle *Regole Avanzate dell'Arbitro*). Più ci si inoltra nel piano, più rara diventa l'acqua. Oltre un certo punto, il piano non presenta più risorse d'acqua, quindi i viaggiatori devono portarsi le proprie riserve o produrre l'acqua tramite magia.

Piano dell'Acqua

La natura dell'acqua è di scorrere, non come i venti battenti o le fiamme saettanti, ma in maniera continua e placida. È il ritmo dell'onda, il nettare della vita, le amare lacrime del pianto, e il balsamo dell'amicizia e della cura. Con la giusta quantità di tempo, l'acqua può erodere tutto ciò che incontra.

Un sole caldo attraversa il cielo del Piano dell'Acqua, sorgendo e tramontando dalle acque all'estremo limitare visibile dell'orizzonte. Diverse volte al giorno, tuttavia, il cielo si scurisce e scatena un diluvio di pioggia, spesso accompagnato da spettacolari tempeste di fulmini, prima di tornare limpido. Di notte, il cielo è ammantato da uno splendente arazzo di stelle e aurore.

Il Piano dell'Acqua è un mare infinito, punteggiato qua e là di atolli e isole che sorgono da enormi barriere coralline che sembrano estendersi all'infinito nelle sue profondità. Le tempeste che attraversano il mare a volte creano dei portali temporanei verso il Piano Materiale di cui catturano le navi e le trasportano nel Piano dell'Acqua. I vascelli sopravvissuti, provenienti da innumerevoli mondi e flotte, solcano queste acque con ben poche speranze di rivedere mai la propria casa. Il clima del piano è una lezione di estremi. Se il mare non è calmo, è attraversato da tempeste. In rare occasioni, un tremite nel firmamento planare produce un'onda anomala che attraversa tutto il piano, affogando intere isole e trascinando le navi negli abissi corallini.

Piani Esterni

Se i Piani Interni sono la materia e l'energia grezza che compone il multiverso, i Piani Esterni forniscono istruzioni, pensieri e scopo alla sua costruzione. Di conseguenza molti saggi si riferiscono ai Piani Esterni come piani divini, piani spirituali o piani degli dèi, dato che i Piani Esterni sono meglio noti come la dimora delle divinità.

Quando si parla delle divinità, le parole impiegate devono essere considerate come nobili metafore. Le loro vere dimore non sono affatto dei luoghi, ma esemplificano l'idea che i Piani Esterni siano reami del pensiero e dello spirito. Come per i Piani Elementali, una persona può immaginare la parte percettibile dei Piani Esterni come una regione di confine, mentre ampie regioni spirituali si trovano al di là della portata della normale esperienza sensoriale.

Anche nelle regioni percettibili, l'apparenza inganna. All'inizio, molti dei Piani Esterni sembrano ospitali e familiari ai nativi del Piano Materiale. Ma il territorio può cambiare a seconda della volontà delle grandi forze che abitano questi piani, che sono in grado di riformarli da zero, effettivamente creando e ricostruendo intere esistenze per meglio soddisfare i loro bisogni divini. Nei Piani Esterni la distanza è praticamente un concetto insensato. Le regioni percettibili dei piani possono sembrare molto piccole, ma possono anche prolungarsi per quello che sembra l'infinito. Gli avventurieri potrebbero effettuare una visita guidata dei Nove Inferi, dal primo al nono strato, in un solo giorno – qualora le potenze degli Inferi così volessero. Oppure i viaggiatori potrebbero impiegare settimane in un faticoso e massacrante viaggio attraverso un singolo strato.

I piani con un elemento di bene nella loro natura sono detti **Piani Superni**, mentre quelli con un elemento di malvagità sono chiamati **Piani Inferi**. L'allineamento di un piano è la sua essenza, e un personaggio il cui allineamento non corrisponda all'allineamento del piano soffre di un senso di dissonanza, come se fosse fuori posto e a disagio.

I Piani Superni sono la dimora di creature celestiali come angeli, coatl e pegasi. I Piani Inferi sono la dimora di immondi: demoni, diavoli, daimon e i loro simili. I piani di mezzo ospitano invece i loro peculiari abitanti: la razza di costrutti chiamata droni dei piani della legge e le aberrazioni dette batraci del caos che popolano i piani del caos.

Strati dei Piani Esterni

La maggior parte dei piani esterni è composta da diversi ambienti o reami. Questi reami vengono spesso immaginati e raffigurati come una serie di parti correlate dello stesso piano, mentre i viaggiatori li chiamano strati. La maggior parte dei portali provenienti da altri luoghi raggiungono il primo strato di un piano a più strati. A seconda del piano, questo viene indicato come quello in cima o in fondo al piano. Come punto di arrivo per la maggior parte dei visitatori, il primo strato è la porta d'accesso di quel piano.

Viaggiare per i Piani Esterni

Viaggiare per i Piani Esterni non è molto diverso dal raggiungerli. I personaggi che viaggiano tramite l'incantesimo *proiezione astrale* possono recarsi da un piano al Piano Astrale, e poi cercare una pozza colorata che conduca alla destinazione desiderata. I personaggi possono anche usare *spostamento di piano* per raggiungere più direttamente un piano diverso. La maggior parte delle volte, però, i personaggi useranno dei portali.

Regole Opzionali

Ciascuno dei Piani Esterni ha delle caratteristiche peculiari che rendono l'esperienza di viaggio attraverso di esso un'esperienza unica. L'influenza di un piano può agire sui visitatori in diversi modi, come fargli assumere tratti della personalità o difetti che riflettono la disposizione del luogo, o addirittura cambiarne l'allineamento in uno che rifletta più accuratamente gli abitanti di quel piano. Di solito ogni piano presenta una o più regole opzionali che l'Arbitro può usare per rendere l'esperienza degli avventurieri su quel piano davvero memorabile.

Regola Opzionale: Dissonanza Psicica

Ciascuno dei Piani Esterni emana una dissonanza psicica che agisce sui visitatori incompatibili con quel piano – le creature buone sui Piani Inferi e le creature malvagie sui Piani Superni – qualora trascorressero troppo tempo su quel piano. Si può gestire questa dissonanza tramite questa regola opzionale. Al termine di un riposo lungo trascorso su di un piano incompatibile, un visitatore deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione CD 10. Se il tiro salvezza fallisce, la creatura ottiene un livello di sfinimento. L'incompatibilità tra gli allineamenti legale e caotico non ha lo stesso effetto.

Interazione sociale

Durante l'interazione sociale, gli avventurieri di solito hanno una meta. Vogliono ottenere informazioni, procurarsi aiuto, guadagnarsi la fiducia di una persona, sfuggire ad una punizione, evitare il combattimento, negoziare una tregua o raggiungere qualsiasi obiettivo abbia condotto all'interazione. Anche le creature con cui interagiscono hanno i propri piani.

Alcuni Arbitri preferiscono gestire le interazioni sociali come una forma di recitazione interpretativa libera, dove i dadi entrano raramente in gioco. Altri Arbitri preferiscono risolvere i risultati dell'interazione sociale facendo effettuare ai personaggi delle prove di Carisma. Tutti e due gli approcci sono i ben accetti, e la maggior parte delle partite segue un approccio a metà strada tra questi, equilibrando le qualifiche del giocatore (interpretazione e persuasione) con le qualifiche del personaggio (riflesse dalle sue prove di abilità).

Risolvere le Interazioni

Le *Regole Base* forniscono delle linee guida per bilanciare l'interpretazione e le prove di abilità durante un'interazione sociale (vedi capitolo 8, "Avventura"). Questo documento aggiunge del materiale a quelle regole per fornire un modo più strutturato per risolvere le interazioni sociali. La maggior parte di questa struttura sarà del tutto invisibile ai giocatori durante la partita e non è pensata per sostituire l'interpretazione dei personaggi.

1. Atteggiamento Iniziale

L'Arbitro sceglie l'atteggiamento iniziale di una creatura con cui gli avventurieri stanno interagendo: amichevole, indifferente od ostile.

Una creatura **amichevole** vuole aiutare gli avventurieri e vuole che trionfino. In imprese o azioni che non richiedono particolari rischi, sforzi o costi, le creature amichevoli di solito presteranno aiuto senza porsi domande. Se è invece coinvolto un elemento di rischio personale, sarà forse necessaria una prova di Carisma per convincere la creatura amichevole ad affrontare il rischio.

Una creatura **indifferente** potrebbe aiutare o rallentare la compagnia, a seconda di quello che la creatura percepisce come più favorevole. L'indifferenza della creatura non significa che sia burbera o indifferente. Le creature indifferenti possono essere cortesi e gentili, brusche e irritabili, o qualsiasi altra via di mezzo. È di solito necessario riuscire una prova di Carisma perché gli avventurieri riescano a persuadere una creatura indifferente a fare qualcosa.

Una creatura **ostile** è opposta agli avventurieri e ai loro obiettivi, ma non per questo necessariamente li attaccherà a vista. Gli avventurieri devono riuscire una o più prove di Carisma difficili per convincere una creatura ostile a fare una qualsiasi cosa a loro favore. Detto questo, una creatura ostile potrebbe essere talmente maldisposta verso la compagnia che nessuna prova riuscita di Carisma potrebbe mai migliorarne l'atteggiamento, e in quel caso qualsiasi tentativo di convincerla tramite la diplomazia fallirebbe.

2. Conversazione

Interpreta la conversazione. L'Arbitro dovrebbe lasciare che gli avventurieri cerchino di esprimersi nel tentativo di convincere la creatura che ciò di cui parlano le sia di qualche interesse.

Cambiare Atteggiamento. Nel corso di una conversazione l'atteggiamento di una creatura può cambiare. Durante l'interazione, se gli avventurieri dicono o fanno le cose giuste (magari toccando l'ideale, il legame o il difetto della creatura), possono rendere temporaneamente indifferente una creatura ostile, o temporaneamente amichevole una creatura indifferente. Allo stesso modo, una gaffe, un insulto o un atto nocivo potrebbero rendere temporaneamente indifferente una creatura amichevole, o trasformare in ostile una creatura indifferente.

È a discrezione dell'Arbitro la possibilità che gli avventurieri riescano a modificare l'atteggiamento di una creatura. Sta a lui decidere se gli avventurieri sono riusciti ad esporre le proprie idee in termini che abbiano qualche importanza per la creatura. Di solito, l'atteggiamento di una creatura non può spostarsi di più di un passo durante una singola interazione, che sia un cambio temporaneo o permanente.

Determinare le Peculiarità. Gli avventurieri non iniziano un'interazione sociale necessariamente comprendendo appieno l'ideale, il legame o il difetto di una creatura. Se vogliono modificare l'atteggiamento di una creatura giocando su queste peculiarità, devono prima determinare quali siano i suoi interessi. Possono tirare a indovinare, ma farlo pone il rischio di spostare l'atteggiamento della creatura nella direzione sbagliata, qualora il tentativo sia sbagliato.

Dopo aver interagito con una creatura abbastanza a lungo da avere una percezione dei tratti e delle peculiarità della sua personalità tramite la conversazione, un avventuriero può tentare una prova di Saggezza (Intuizione) per scoprire una delle peculiarità della creatura. L'Arbitro determina la CD della prova. Una prova fallita di 10 o più potrebbe fornire la lettura sbagliata di una peculiarità, e quindi l'Arbitro dovrebbe fornire una falsa peculiarità o invertire una di quelle esistenti del personaggio.

Col tempo, gli avventurieri possono apprendere le peculiarità di una creatura da altre fonti, compresi i suoi amici e alleati, lettere personali, e storie pubbliche sul suo conto. Acquisire queste informazioni potrebbe essere la base di una serie totalmente nuova di interazioni sociali.

3. Prova di Carisma

Quando gli avventurieri giungono al momento della loro richiesta, domanda o suggerimento – o se l'Arbitro ha deciso che la conversazione è giunta a termine –, effettuare una prova di Carisma. Un qualsiasi personaggio che abbia partecipato attivamente alla conversazione può effettuare la prova. A seconda di come gli avventurieri abbiano gestito la conversazione, alla prova si possono applicare le qualifiche Intimidazione, Persuasione o Raggirò. L'atteggiamento attuale della creatura determina la CD necessaria per ottenere una specifica reazione, come mostrato nella tabella Reazione alla Conversazione.

Reazione alla Conversazione

Reazione di Creatura Amichevole	CD
La creatura fa come richiesto senza correre rischi o effettuare sacrifici.	0
La creatura accetta un rischio o sacrificio minore per fare ciò che le viene chiesto.	10
La creatura accetta un rischio o sacrificio significativo per fare ciò che le viene chiesto.	20
Reazione di Creatura Indifferente	CD
La creatura non offre aiuto ma non nuoce agli avventurieri.	0
La creatura fa come richiesto purchè non debba correre rischi o compiere sacrifici.	10
La creatura accetta un rischio o sacrificio minore per fare ciò che le viene richiesto.	20
Reazione di Creatura Ostile	CD
La creatura si oppone alle azioni degli avventurieri e potrebbe correre rischi per farlo.	0
La creatura non offre aiuto ma non nuoce agli avventurieri.	10
La creatura fa come richiesto purchè non debba correre rischi o compiere sacrifici.	20

Aiutare la Prova. Altri personaggi che danno sostanziali contributi alla conversazione, possono aiutare il personaggio che sta effettuando la prova. Se un personaggio in aiuto dice o fa qualcosa che potrebbe influenzare l'interazione in maniera positiva, il personaggio che effettua la prova di Carisma riceve vantaggio. Se l'altro personaggio dice inavvertitamente qualcosa di controproducente o offensivo, il personaggio che effettua la prova di Carisma riceve svantaggio.

Prove Multiple. Certe situazioni possono richiedere più prove, soprattutto se gli avventurieri sono entrati nell'interazione con più obiettivi diversi.

4. Ripetere?

Una volta che la prova di Carisma è stata fatta, ulteriori tentativi di influenzare il bersaglio dell'interazione possono essere inutili o correre il rischio di infastidire o far arrabbiare il soggetto, con il rischio di spostare il suo atteggiamento verso l'ostilità. L'Arbitro usi il buon senso nel prendere decisioni in merito.

Personaggi Non dei Giocatori e Lealtà

I PNG potrebbero unirsi ad una compagnia di avventurieri perché vogliono una parte del bottino e sono disposti a condividere parti uguali di rischio, oppure essere semplicemente pronti a seguire gli avventurieri per via di legami di lealtà, gratitudine o affetto. Questi PNG sono controllati dall'Arbitro, che può decidere di lasciarne parte del controllo ai giocatori. Anche se il PNG è controllato da un giocatore, è compito dell'Arbitro far sì che questi venga definito come un personaggio animato di vita propria, non solo come un servitore che i giocatori possono manipolare a proprio esclusivo beneficio. Tutti i PNG che accompagnano gli avventurieri agiscono come membri della compagnia e ottengono una quota intera dei punti esperienza guadagnati. Quando si determina la difficoltà di un incontro, aggiungete anche i PNG ai membri della compagnia.

Seguaci di Basso Livello

La vostra campagna potrebbe concedere ai personaggi dei giocatori di assumere PNG di livello inferiore come seguaci. Un vantaggio del concedere a personaggi di basso livello di unirsi alla compagnia è che i giocatori avranno dei personaggi di riserva se i loro personaggi principali dovessero prendersi del tempo fuori servizio, ritirarsi o morire. Uno svantaggio è che avrete una compagnia più numerosa da gestire. Dato che i PNG di livello inferiore membri della compagnia ricevono una quota pari di PE, essi guadagneranno livelli molto più in fretta degli avventurieri (come beneficio dello studio presso maestri tanto esperti), e potrebbero alla lunga riuscire ad eguagliarli. Ciò vuol anche dire che l'avanzamento degli avventurieri sarà rallentato, dato che dovranno condividere i loro PE con un PNG capace di caricarsi solo parte delle fatiche di un'avventura. I mostri più potenti, che risultano sfide appropriate ai personaggi di alto livello, possono infliggere danni sufficienti ad uccidere all'istante o rendere inabile un seguace di livello inferiore. Gli avventurieri dovrebbero prevedere di dover investire sforzi e risorse per proteggere i PNG di livello inferiore e fornirgli cure quando queste protezioni non funzionano.

PNG Avventurieri

Se non avete giocatori sufficienti per formare una compagnia completa, potete usare i PNG per completarne le fila. Questi PNG dovrebbero essere dello stesso livello dell'avventuriero di livello più basso della compagnia e costruiti usando le regole di creazione del personaggio e le regole di avanzamento delle *Regole Base*. Per l'Arbitro sarà sicuramente più facile lasciare ai giocatori il compito di creare e dirigere i propri personaggi di supporto. Incoraggiate i giocatori ad interpretare i personaggi di supporto il più possibile fedeli ai tratti della personalità, ideali, legami e difetti del PNG, in modo che non agiscano come automi. Se l'Arbitro dovesse avere la sensazione che un PNG non venga ben rappresentato, può assumerne il controllo, darlo ad un altro giocatore o far sì che il PNG lasci la compagnia. I personaggi di supporto PNG sono più facili da giocare se si limitano le loro opzioni di classe. Ottimi candidati come personaggi di supporto sono chierici con il dominio della Vita, guerrieri con l'archetipo Campione, fuffanti con l'archetipo Ladro e maghi specializzati in Evocazione.

Regola Opzionale: Lealtà

La lealtà è una regola opzionale che si può usare per determinare quanto si adopererà un PNG per proteggere o assistere gli altri membri della compagnia (anche coloro con cui non va particolarmente d'accordo). Il PNG che venga sfruttato o ignorato probabilmente abbandonerà o tradirà la compagnia, mentre quello che ha un debito d'onore con i personaggi o ne condivide gli obiettivi potrebbe combattere fino alla morte al loro fianco. La lealtà può essere interpretata o rappresentata da questa regola.

Punteggio di Lealtà

La lealtà di un PNG viene misurata su di una scala numerica da 0 a 20. Il punteggio massimo di lealtà del PNG è uguale al punteggio di Carisma più alto tra tutti gli avventurieri della compagnia, e il suo punteggio di lealtà iniziale è pari alla metà di questo valore. Se il punteggio di Carisma più alto cambia, modificare il punteggio di lealtà massimo del PNG di conseguenza.

Progressione della Lealtà

Tenere traccia in segreto del punteggio di lealtà del PNG così che i giocatori non saranno certi se il PNG sia leale o sleale (anche se il PNG è attualmente sotto il controllo di un giocatore). Il punteggio di lealtà del PNG aumenta di 1d4 se gli altri membri della compagnia aiutano il PNG a raggiungere un obiettivo connesso al suo legame. Il punteggio di lealtà del PNG aumenta di 1d4 se questi viene trattato particolarmente bene o salvato da un altro membro della compagnia. Il punteggio di lealtà del PNG non può superare il suo limite massimo. Quando gli altri membri della compagnia agiscono in maniera contraria all'allineamento e al legame del PNG, ridurre il punteggio di lealtà del PNG di 1d4. Ridurre il punteggio di lealtà del PNG di 2d4 se il personaggio viene sfruttato, ingannato o messo in pericolo dagli altri membri della compagnia per motivazioni egoistiche. Un PNG il cui punteggio di lealtà scenda a 0 non sarà più leale alla compagnia e potrebbe volersi separare da essa. Il punteggio di lealtà non può mai scendere sotto lo 0. Un PNG il cui punteggio di lealtà è 10 o più rischierà la pelle per aiutare i suoi compagni di avventura. Se il punteggio di lealtà del PNG è tra 1 e 10, la sua lealtà è tenue. Un PNG il cui punteggio di lealtà dovesse scendere a 0 non agirà più negli interessi della compagnia. Il PNG sleale lascerà la compagnia (attaccando i personaggi che provino ad intervenire) ed opererà in segreto per organizzare la caduta della compagnia.

Proprietà degli Oggetti Magici

Gli oggetti magici conferiscono capacità che un personaggio potrebbe difficilmente possedere altrimenti, oppure aumentano in modi meravigliosi le capacità del loro proprietario.

Rarità

Ogni oggetto magico ha una rarità: comune, non comune, raro, molto raro o leggendario. Di oggetti magici comuni, come la *pozione di guarigione*, ce n'è abbondanza. Alcuni oggetti leggendari, come l'*apparato*, sono oggetti unici.

La rarità fornisce anche una vaga misura della potenza dell'oggetto comparata a quella di altri oggetti magici. La rarità corrisponde anche al livello del personaggio, come mostrato nella tabella Rarità degli Oggetti Magici. Detto questo, la rarità non dovrebbe intramettersi nella storia della vostra campagna. Se volete che un *anello di invisibilità* cada nelle mani di un personaggio di 1° livello, così sia. Non c'è dubbio che da ciò potrebbe venire fuori una storia leggendaria, magari una saga epica in più libri con tanto di trasposizioni cinematografiche, chi può dirlo?

Se la campagna prevede la compravendita di oggetti magici, la rarità di questi potrebbe aiutarvi a stabilirne un prezzo. Starà all'Arbitro determinare il valore di un singolo oggetto magico basandosi sulla sua rarità. I valori suggeriti sono riportati anch'essi sulla tabella Rarità degli Oggetti Magici. Il valore di un bene consumabile, come una pozione o una pergamena, è di solito la metà di un oggetto permanente della stessa rarità.

Rarità degli Oggetti Magici

Rarità	Livello del Personaggio	Valore
Comune	1° o superiore	50-100 mo
Non comune	1° o superiore	101-500 mo
Raro	5° o superiore	501-5.000 mo
Molto raro	11° o superiore	5.001-50.000 mo
Leggendario	17° o superiore	50.001+ mo

Compravendita

A meno che l'Arbitro non decida altrimenti per la sua campagna, la maggior parte degli oggetti magici sono talmente rari che non sono disponibili per l'acquisto. Gli oggetti comuni, come la *pozione di guarigione*, possono essere comprati da alchimisti, erboristi o incantatori. Farlo non è mai facile come entrare in un negozio e prendere un oggetto dallo scaffale. Il venditore potrebbe richiedere un servizio, anziché del denaro. In una grande città con un'accademia di magia o un grande tempio, l'acquisto e la vendita di oggetti magici potrebbe essere una possibilità, a discrezionalità dell'Arbitro. Se la vostra campagna presenta un grande numero di avventurieri impegnati nel recupero di antichi oggetti magici, il commercio in questi oggetti potrebbe essere anche più comune. Anche in questo caso è probabile che resti però simile al mercato delle opere d'arte nel mondo reale, con aste solo ad invito e la tendenza ad attirare ladri.

La vendita di oggetti magici è difficile nella maggior parte dei mondi di gioco, a causa della difficoltà a trovare un acquirente. Sono molte le persone che amerebbero possedere una spada magica, ma poche quelle che se la potrebbero permettere. Coloro invece che possono permettersi un oggetto simile, di solito hanno cose più pratiche su cui investire. Vedi "Attività Fuori Servizio" nelle *Regole Avanzate del Giocatore* per un modo di gestire la vendita di oggetti magici nel gioco. Nella vostra campagna, gli oggetti magici potrebbero

anche essere tanto diffusi che gli avventurieri possano comprarli e venderli con pochi sforzi. Gli oggetti magici potrebbero essere in vendita in bazar o case d'asta di luoghi fantastici dei Piani Esterni, o in città più comuni. La vendita di oggetti magici potrebbe essere regolata rigidamente, e accompagnata da un vivace mercato nero. Inoltre l'Arbitro potrebbe concedere ai giocatori di costruire i propri oggetti magici come spiegato in "Attività Fuori Servizio" delle *Regole Avanzate del Giocatore*.

Formule degli Oggetti Magici

La formula di un oggetto magico spiega come creare uno specifico oggetto magico. Queste formule possono essere una ricompensa perfetta per permettere ai personaggi dei giocatori di costruire i propri oggetti magici, come spiegato in "Attività Fuori Servizio" delle *Regole Avanzate del Giocatore*.

L'Arbitro potrebbe assegnare una formula al posto di un oggetto magico. Di solito riportata in un libro o una pergamena, la formula è di un livello più rara dell'oggetto che permette al personaggio di creare. Ad esempio, le formule degli oggetti magici comuni sono non comuni. Non esistono formule per gli oggetti leggendari.

Se invece nella vostra campagna la creazione di oggetti magici è cosa comune, le formule possono avere una rarità pari alla rarità dell'oggetto che permettono ai personaggi di creare. Le formule per gli oggetti comuni e non comuni potrebbero anche essere messe in vendita, ognuna ad un costo pari al doppio di quello dell'oggetto magico.

Identificare un Oggetto Magico

Alcuni oggetti magici sono indistinguibili dalle loro controparti mondane, mentre altri oggetti magici esprimono la loro natura in maniera evidente. Quale che sia l'aspetto di un oggetto magico, impugnarlo è sufficiente a fornire al personaggio la sensazione che questi possieda qualcosa di straordinario. Tuttavia, la scoperta delle proprietà dell'oggetto magico non è automatica. L'incantesimo *identificare* è il modo più rapido per rivelare le proprietà di un oggetto. In alternativa, un personaggio può concentrarsi su di un oggetto magico durante un riposo breve, restando in contatto fisico con esso. Al termine del riposo, il personaggio apprenderà le proprietà dell'oggetto, oltre a come usarle. Le pozioni sono un'eccezione: un piccolo assaggio è sufficiente a dire al personaggio quali ne siano le proprietà. Alcuni oggetti magici offrono indizi sulle loro proprietà. La parola di comando per attivare un anello potrebbe essere incisa in minuscole lettere al suo interno, oppure un'incisione a forma di piuma potrebbe suggerire che si tratta di un *anello del cadere come una piuma*. Anche indossare o fare esperimenti con un oggetto possono fornire indizi sulle sue proprietà.

Variante: Identificazione Più Difficile

Se preferite che gli oggetti magici possiedano un fascino maggiore, considerate la rimozione dal gioco dell'abilità di identificare le proprietà di un oggetto magico con un riposo breve, e richiedete l'uso dell'incantesimo *identificare*, della sperimentazione, o entrambi per rivelare le proprietà di un oggetto magico.

Sintonia

Certi oggetti magici richiedono ad un utente di formare un legame con essi prima di poterne usare le proprietà magiche. Questo legame viene detto sintonia, e certi oggetti magici pongono dei prerequisiti per stabilirlo. Se il prerequisito è una classe, una creatura deve essere membro di quella classe per entrare in sintonia con l'oggetto. (Se la classe è una classe da incantatore, un mostro si qualifica per la classe se ha slot incantesimo e usa la lista degli incantesimi di quella classe). Senza entrare in sintonia con un oggetto che richiede sintonia, una creatura ne ottiene solo i benefici non magici, a meno che la descrizione non dica altrimenti. Sintonizzarsi con un oggetto magico richiede che una creatura trascorra un riposo breve a concentrarsi su di esso, restandovi in contatto fisico (non può essere anche lo stesso riposo breve impiegato per apprendere le proprietà dell'oggetto). A seconda della natura dell'oggetto, questa concentrazione può assumere la forma di preghiere, pratica con l'arma, o meditazione. Se questo riposo breve viene interrotto, il tentativo di sintonia fallisce. Altrimenti, al termine del riposo breve, la creatura ottiene una comprensione intuitiva del modo di attivare qualsiasi proprietà magica dell'oggetto, comprese le parole d'ordine necessarie. Un oggetto può essere in sintonia con una sola creatura alla volta. Una creatura non può essere in sintonia con più di tre oggetti magici alla volta. Qualsiasi tentativo di entrare in sintonia con un quarto oggetto fallisce; prima di poterlo fare la creatura deve porre termine alla sintonia con un altro oggetto. Inoltre, una creatura non può entrare in sintonia con più di una copia dello stesso oggetto. Ad esempio, una creatura non può entrare in sintonia con più di un *anello di protezione* alla volta. La sintonia della creatura con l'oggetto termina se la creatura non soddisfa più i prerequisiti per la sintonia, quando l'oggetto è rimasto 30 metri o più metri lontano dalla creatura per più di 24 ore, se la creatura muore o se un'altra creatura entra in sintonia con l'oggetto. Una creatura può terminare volontariamente la sintonia con un oggetto dopo un altro riposo breve, a meno che l'oggetto non sia maledetto.

Oggetti Maledetti

Alcuni oggetti magici recano maledizioni che ne tormentano gli utilizzatori, a volte anche ben dopo che la creatura abbia smesso di usarli. La descrizione dell'oggetto magico specifica se l'oggetto è maledetto. La maggior parte dei metodi di identificazione degli oggetti, compreso l'incantesimo *identificare*, non riescono a svelare le maledizioni, sebbene le leggende possano rivelare indizi a riguardo. Nel momento in cui viene rivelata, una maledizione dovrebbe risultare una sorpresa per la creatura che fa uso dell'oggetto. La sintonia con un oggetto maledetto non può essere interrotta volontariamente a meno che non venga prima spezzata la maledizione, ad esempio con l'incantesimo *rimuovere maledizione*.

Categorie di Oggetti Magici

Ogni oggetto magico appartiene ad una categoria: anelli, armature, armi, bacchette, bastoni, oggetti meravigliosi, pergamene, pozioni o verghe.

Anelli

A meno che la descrizione dell'anello non specifichi altrimenti, un anello deve essere indossato sul dito, o una simile appendice, perché la sua magia funzioni.

Armature

A meno che la descrizione dell'armatura non specifichi altrimenti, l'armatura deve essere indossata perché la sua magia entri in funzione.

Alcune armature magiche specificano il tipo di armatura che sono nella loro descrizione, altrimenti potrete scegliere voi un tipo specifico di armatura o determinarlo casualmente.

Armi

Alcune armi magiche specificano il tipo di arma che sono nella loro descrizione, altrimenti potrete scegliere voi un tipo specifico di arma o determinarlo casualmente.

Bacchette

Una bacchetta magica è lunga circa 40 centimetri ed è costruita in metallo, osso o legno. La punta è di metallo, cristallo, pietra o qualche altro materiale.

Variante: Bacchette che non si Ricaricano

La bacchetta tipica possiede cariche consumabili. Se desiderate che le bacchette siano una risorsa limitata, potete decidere che alcune di esse non siano in grado di recuperare le cariche spese. Considerate però di aumentare il numero base di cariche di una bacchetta, fino ad un massimo di 25 cariche. È impossibile recuperare queste cariche una volta che sono state spese.

Bastoni

Un bastone magico è lungo tra i 150 e i 180 centimetri. A seconda del materiale e la fattura un bastone pesa tra 1 e 3,5 chili.

A meno che la descrizione del bastone non dica altrimenti, questi potrà essere usato come bastone da combattimento.

Oggetti Meravigliosi

Gli oggetti meravigliosi comprendono oggetti indossati come cappe, cinte, guanti, stivali e vari gioielli e decorazioni come amuleti, cerchietti e spille. Borse, corni, miniature, sfere di cristallo, strumenti musicali, tappeti e altri oggetti ricadono anch'essi in questa categoria.

Pergamene

La maggior parte delle pergamene sono incantesimi conservati in forma scritta, mentre alcune presentano dei particolari incantamenti che producono potenti effetti di tutela. Quali che siano i suoi contenuti, una pergamena è un rotolo di carta, a volte legato ad un'asta di legno, e di solito tenuta al riparo dentro un tubo di avorio, giada, pelle, metallo o legno. Le pergamene sono oggetti magici consumabili. Quale che sia la natura della magia contenuta in una pergamena, per scatenarla è necessario leggerla e usare un'azione. Una volta invocata la sua magia, la pergamena non potrà più essere usata. Le sue parole svaniranno o si ridurrà in polvere. Qualsiasi creatura che possa comprendere una lingua scritta può leggere le scritte arcane di una pergamena e provare ad attivarla.

Variante: Incidenti con le Pergamene

Una creatura che provi e fallisca ad eseguire un incantesimo da una *pergamena degli incantesimi* deve effettuare un tiro salvezza di Intelligenza CD 10. Se il tiro salvezza fallisce, tirare sulla tabella Incidenti con le Pergamene.

Incidenti con le Pergamene

d6	Risultato
1	Un impulso di energia magica infligge 1d6 danni da forza per livello dell'incantesimo all'incantatore.
2	L'incantesimo agisce sull'incantatore o un alleato (determinato a caso) invece che sul bersaglio mirato, oppure agisce su di un bersaglio casuale vicino se era l'incantatore il bersaglio originale.
3	L'incantesimo agisce su di un posto a caso entro la gittata dell'incantesimo.
4	L'effetto dell'incantesimo è contrario al suo effetto normale, senza risultare nocivo né benefico.
5	L'incantatore subisce un effetto minore ma bizzarro correlato all'incantesimo. Questi effetti permangono solo per la durata dell'incantesimo originale, o 1d10 minuti per gli incantesimi che hanno durata istantanea.
6	L'incantesimo si attiva dopo 1d12 ore. Se l'incantatore era il bersaglio originale, l'incantesimo agisce normalmente. Se l'incantatore non era il bersaglio originale, l'incantesimo si manifesterà nella direzione generica del bersaglio originale, fino alla gittata massima dell'incantesimo, qualora il bersaglio si sia allontanato.

Pozioni

Diversi liquidi magici sono raggruppati nella categoria pozioni: distillati fatti con erbe incantate, acqua proveniente da fonti magiche o fontane consacrate, e oli che vengono applicati a creature e oggetti. La maggior parte delle pozioni contengono 30 grammi di liquido.

Le pozioni sono oggetti magici consumabili. Bere una pozione o somministrarla ad un altro personaggio richiede un'azione. Applicare un olio, al contrario, potrebbe richiedere più tempo come specificato nella descrizione dell'oggetto magico. Una volta usata, la pozione ha effetto immediato ed è consumata.

Verghe

Scettri o pesanti cilindri, le verghe magiche sono di solito fatte di metallo, legno o osso. Sono lunghe dai 50 centimetri al metro, 2,5 centimetri di spessore e pesano tra 1 e 2,5 chili.

Variante: Mescolare Pozioni

Un personaggio potrebbe bere una pozione mentre è ancora sotto gli effetti di un'altra, o versare più pozioni in un singolo contenitore. Gli strani ingredienti usati nella creazione delle pozioni possono produrre interazioni imprevedibili.

Quando un personaggio mescola due pozioni assieme, tirare sulla tabella Miscibilità delle Pozioni. Se sono più di due le pozioni combinate, tirare di nuovo per ogni pozione aggiuntiva, sommando i risultati. A meno che gli effetti non siano immediatamente palesi, rivelateli solo quando diventano evidenti.

Miscibilità delle Pozioni

d100	Risultato
01	La miscela produce un'esplosione magica che infligge 6d10 danni da forza al personaggio che l'ha prodotta e 1d10 danni da forza a ciascuna creatura entro 1,5 metri da lui.
02-08	La miscela diventa una pozione ingerita del tipo scelto dall'Arbitro.
09-15	Entrambe le pozioni perdono la loro efficacia.
16-25	Una pozione perde la sua efficacia.
26-36	Entrambe le pozioni funzionano, ma i loro valori numerici e la durata sono dimezzati. Una pozione non ha efficacia se non può essere dimezzata in questo modo.
37-90	Entrambe le pozioni funzionano normalmente.
91-99	Gli effetti numerici e la durata delle pozioni sono raddoppiati. Se nessuna delle due pozioni può essere raddoppiata a questa maniera, entrambe funzionano normalmente.
00	Funziona solo una pozione, ma i suoi effetti sono permanenti. Rendere permanente l'effetto più semplice, o quello che sembra più divertente. A discrezione dell'Arbitro, un incantesimo appropriato, come <i>dissolvere magia</i> o <i>rimuovere maledizione</i> , potrebbe porre termine all'effetto permanente.

Indossare e Impugnare un Oggetto

L'uso delle proprietà di un oggetto magico comporta l'indossarlo o impugnarlo.

Nella maggior parte dei casi, un oggetto magico pensato per essere indossato può adattarsi a qualsiasi creatura, quale che ne sia la taglia o la struttura. Molti indumenti magici sono costruiti per essere adattati con facilità, o si adattano magicamente a chi li indossa. Esistono però delle rare eccezioni. Se la storia suggerisce un buon motivo perché un oggetto si adatti solo a creature di una specifica taglia o forma, l'Arbitro può decretare che non si adattino.

Quando una creatura di forma non umanoide cerca di indossare un oggetto, l'Arbitro usa la propria discrezionalità per determinare se l'oggetto possa funzionare come progettato.

Più Oggetti dello Stesso Tipo

Usate il buon senso per determinare se si possano indossare più di un tipo dello stesso oggetto magico. Un personaggio non può normalmente indossare più di un paio di calzature, un paio di guanti o manopole, un'armatura, un copricapo, e un mantello. In taluni casi potete però concedere delle eccezioni a questa regola generale.

Oggetti Accoppiati

Gli oggetti che si presentano in paia – stivali, bracciali, manopole e guanti – impartiscono i loro benefici solo se entrambi gli oggetti sono indossati.

Attivare Oggetti Magici

Attivare alcuni oggetti magici richiede che l'utente faccia qualcosa di speciale, come impugnare l'oggetto o pronunciare una parola di comando. La descrizione di ciascuna categoria o dei singoli oggetti dettaglia come si attivi ciascun oggetto. Certi oggetti impiegano una o più delle seguenti regole per essere attivati.

Se un oggetto necessita di un'azione per essere attivato, quell'azione non può essere una funzione dell'azione Usare un Oggetto, quindi un privilegio come Mani Leste del furbante non può essere impiegato per attivare l'oggetto in questione.

Parola di Comando

Una parola di comando è una parola o frase che deve essere pronunciata perché l'oggetto funzioni. Un oggetto magico che richieda una parola di comando non può essere attivato in un'area dove il suono è impedito, come nell'area dell'incantesimo *silenzio*.

Consumabili

Per essere attivati, alcuni oggetti devono essere consumati. Una volta usato, un oggetto consumabile perde la sua magia.

Incantesimi

Alcuni oggetti magici permettono agli usufruttori di eseguire un incantesimo da un oggetto. L'incantesimo è eseguito al livello dell'incantesimo più basso possibile, non consuma nessuno degli slot incantesimo dell'incantatore e non richiede componenti, a meno che la descrizione dell'oggetto non dica altrimenti.

L'incantesimo usa il suo normale tempo di esecuzione, gittata e durata e, se l'incantesimo richiede concentrazione, l'utente dell'incantesimo deve concentrarsi. Molti oggetti, come le pozioni, ignorano l'esecuzione dell'incantesimo e ne conferiscono gli effetti e la sua solita durata. Certi oggetti fanno eccezione a queste regole, cambiando il tempo di esecuzione, la durata o altre parti dell'incantesimo.

Alcuni oggetti magici, come certi bastoni, possono richiedere che il personaggio faccia uso della sua abilità da incantatore quando esegue un incantesimo tramite di essi. Se il personaggio possiede più di una abilità da incantatore, il suo giocatore sceglie quale usare con l'oggetto. Se il personaggio non ha un'abilità da incantatore –un furbante con il privilegio Usare Congegni Magici – il suo modificatore di abilità da incantatore è +0, e vi applica il suo bonus di competenza.

Cariche

Alcuni oggetti magici possiedono delle cariche che devono essere spese per attivarne le proprietà. Il numero di cariche rimanenti nell'oggetto viene rivelato quando vi viene eseguito sopra un incantesimo *identificare* o una creatura vi entra in sintonia. Inoltre, quando un oggetto recupera cariche, la creatura in sintonia con esso apprende quante cariche recupera.

Resilienza degli Oggetti Magici

La maggior parte degli oggetti magici è di fattura straordinaria. Grazie ad una combinazione di attenta manifattura e potenziamenti magici, un oggetto magico è resistente perlomeno quanto qualsiasi oggetto non magico dello stesso tipo. La maggior parte degli oggetti magici, a parte pozioni e pergamene, è resistente a tutti i danni. Gli artefatti sono praticamente indistruttibili, e necessitano di misure straordinarie per essere distrutti.

Peculiarità degli Oggetti Magici

Si può aggiungere un tratto distintivo ad un oggetto magico pensando alla sua storia. Chi l'ha costruito? C'è qualcosa di insolito nella sua costruzione? Perché è stato creato e qual è stato il suo impiego originale? Quale peculiarità lo distingue dagli altri oggetti dello stesso tipo? Rispondere a queste domande può aiutarvi nel trasformare un oggetto magico generico, come una *spada lunga +1*, in una scoperta molto più succulenta. Di seguito un elenco di alcune proprietà che potete usare come spunto per le uniche proprietà dei vostri oggetti magici.

Acqua Elementale. Scaglie lucide di pesce rimpiazzano la pelle o il tessuto in questo oggetto, mentre le porzioni di metallo sono costruite con conchiglie e coralli lavorati duri come il metallo.

Acquatico. L'oggetto fluttua sull'acqua e altri liquidi. Il suo portatore ha vantaggio alle prove di Forza (Atletica) per nuotare.

Affamato. Le proprietà magiche di questo oggetto funzionano solo se nelle ultime 24 ore gli è stato applicato del sangue fresco di un umanoide. Per attivarsi ha bisogno solo di una goccia.

Aria Elementale. L'oggetto ha la metà del normale peso e suona cavo.

Armonioso. Sintonizzarsi con questo oggetto richiede solo 1 minuto.

Avido. Il portatore dell'oggetto diventa ossessionato dalla ricchezza materiale.

Borbottante. L'oggetto mugugna e borbotta. Ascoltare attentamente l'oggetto potrebbe far apprendere qualcosa di importante.

Brillante. Questo oggetto non si sporca mai.

Bussola. Il portatore può usare un'azione per apprendere in che direzione si trovi il nord.

Capo di Guerra. Il portatore può usare un'azione per far sì che la sua voce venga udita chiaramente per 90 metri, fino al termine del suo prossimo turno.

Celestiale. Un'arma il cui peso è la metà del normale, scolpita con ali piumate, soli e altri simboli del bene. Gli immondi trovano repellente la presenza dell'oggetto.

Chiave. L'oggetto viene usato per aprire un contenitore, una camera, tomba o altro.

Compositore. Ogni volta che questo oggetto viene colpito o viene usato per colpire un nemico, il portatore ode un frammento di un'antica canzone.

Confidente. L'oggetto aiuta il portatore a sentirsi sicuro.

Coscienzioso. Quando il portatore dell'oggetto medita o compie atti maligni, l'oggetto ne pungola la coscienza.

Doloroso. Il portatore soffre un'innocua fitta di dolore quando usa l'oggetto.

Drago. Quest'oggetto è fatto di scaglie e speroni di drago. Quando si trova entro 36 metri da un drago, inizia a riscaldarsi.

Drow. L'oggetto ha la metà del suo normale peso. Potrebbe funzionare male, o addirittura disintegrarsi, se esposto alla luce del sole per più di 1 minuto.

Elfo. L'oggetto pesa la metà del normale.

Faro. Il portatore può usare un'azione bonus per far sì che l'oggetto irradia luce intensa in un raggio di 3 metri e luce fioca per ulteriori 3 metri, oppure spegnere la luce.

Fatato. L'oggetto è costruito dai materiali più preziosi e brilla di una pallida luminosità alla luce lunare, irradiando luce fioca in un raggio di 1,5 metri. Qualsiasi metallo dell'oggetto è argento o mithril, anziché ferro o acciaio.

Fragile. L'oggetto cade a pezzi, si frammenta, o scheggia lievemente quando viene impugnato, indossato o attivato. Questa peculiarità non ha effetto sulle sue proprietà, ma se l'oggetto viene usato molto, appare decrepito.

NEXT Regole Avanzate dell'Arbitro – Proprietà degli Oggetti Magici

Fuoco Elementale. L'oggetto è caldo al tocco, e tutte le parti di metallo sono costruite in ferro nero.

Gigante. L'oggetto è più grosso del normale, e fu forgiato dai giganti perché fosse impiegato dai loro alleati più piccoli.

Gnomo. L'oggetto ha un aspetto comune, sebbene possa apparire consumato. Potrebbe incorporare anche macchinari e componenti meccaniche, anche non essenziali per il funzionamento dell'oggetto.

Guardiano. L'oggetto sussurra avvertimenti al portatore, conferendogli un bonus di +2 all'iniziativa qualora non sia inabile.

Illusione. L'oggetto è intriso di magia di illusione, permettendo al portatore di alterare l'aspetto dell'oggetto in piccoli modi. Queste alterazioni non modificano la maniera in cui l'oggetto è indossato, trasportato o impugnato, e non hanno altri effetti sulle sue proprietà magiche. L'oggetto ritorna al suo vero aspetto quando nessuno lo trasporta o lo indossa.

Immondo. L'oggetto è fatto di ferro nero o corni incisi con rune, e qualsiasi componente di tessuto o pelle è costruita con la pelle degli immondi. È caldo al tocco e presenta visi ghignanti o rune maligne incise sulla sua superficie. I celestiali considerano repellente la sua presenza.

Indolente. Il portatore dell'oggetto si sente indolente e assonnato. Finché è in sintonia con quest'oggetto, il portatore ha bisogno di 10 ore per terminare un riposo lungo.

Infrangibile. L'oggetto non può essere rotto. Per distruggerlo bisogna impiegare metodi speciali.

Lieto. Quando è in possesso di questo oggetto, il portatore si sente fortunato e ottimista nei confronti di quello che gli riserva il futuro. Farfalle e altre creature innocue potrebbero circondare l'oggetto.

Lingua. Finché ha indosso l'oggetto, il portatore può parlare e comprendere una lingua a scelta dell'Arbitro.

Messaggio Nascosto. Da qualche parte sull'oggetto è nascosto un messaggio. Il messaggio potrebbe essere visibile solo in certi periodi dell'anno, sotto la luce di una fase della luna, o in un luogo specifico.

Mutaforma. L'oggetto, periodicamente e in maniera casuale, altera il suo aspetto in maniera lieve. Il portatore non ha controllo su queste piccole modifiche, che non hanno impatto sull'impiego dell'oggetto.

Non Morto. L'oggetto incorpora immagini di morte, come ossa e teschi, e potrebbe essere costruito con pezzi di cadavere. È freddo al tatto.

Perfido. Quando il portatore ha l'opportunità di agire in maniera egoista o maligna, l'oggetto intensifica il desiderio del portatore di comportarsi a quel modo.

Possessivo. L'oggetto richiede la sintonia la prima volta che viene impugnato o indossato, e non permette al suo portatore di entrare in sintonia con altri oggetti. (Gli oggetti già in sintonia con il portatore restano tali finché la sintonia non termina).

Repellente. Il portatore avverte un senso di disgusto quando è in contatto con l'oggetto, e continua a provare questo disagio finché lo porta con sé.

Rumoroso. Quando usato, l'oggetto emette un forte rumore.

Sentinella. Scegliere un tipo di creatura nemica al creatore dell'oggetto. L'oggetto emette un lieve bagliore quando queste creature si trovano entro 36 metri dal portatore.

Sotterraneo. Mentre è sottoterra, il portatore di questo oggetto sa sempre a che profondità si trovi dalla superficie e la direzione per la scalinata, rampa o altro percorso che porti verso l'alto.

Strano Materiale. L'oggetto fu creato da un materiale bizzarro per il suo scopo. La durabilità rimane la medesima.

Temperato. Il portatore non prova disagio a temperature fredde fino a -30° C o calde fino a 50° C.

Punti Esperienza e Ricompense

I punti esperienza (PE) sono ciò che permette ai personaggi dei giocatori di salire di livello, e spesso sono la ricompensa per il completamento di incontri di combattimento.

Ogni mostro ha un valore in PE basato sul suo grado di sfida. Quando gli avventurieri sconfiggono uno o più mostri – uccidendoli, costringendoli alla fuga o catturandoli – si dividono in parti uguali tra di loro il valore totale dei PE dei mostri. Se la compagnia ha ricevuto supporto consistente da parte di uno o più PNG, quando si dividono i PE conteggiare quei PNG come membri della compagnia. (Dato che i PNG hanno reso il combattimento più facile, i singoli personaggi riceveranno meno PE).

Sfide Non di Combattimento

Sta a l'Arbitro decidere se assegnare esperienza ai personaggi che superano sfide fuori del combattimento. Se gli avventurieri riescono a chiudere dei delicati negoziati con il barone o riescono a superare le trappole che affollano la via per l'Altare del Sacrificio, l'Arbitro potrebbe decidere che meritano una ricompensa aggiuntiva di PE.

Come punto di partenza, usate le regole per costruire incontri di combattimento nelle *Regole Base dell'Arbitro* al fine di determinare la difficoltà della sfida. Assegnate poi i PE ai personaggi come se avessero superato un incontro di combattimento di pari difficoltà, ma solo qualora l'incontro coinvolgesse un significativo rischio di fallimento.

Pietre Miliari

Si possono assegnare PE anche quando i personaggi completano un elemento importante dell'avventura. Quando preparate le avventure, designate certi eventi o sfide come pietre miliari, come i seguenti:

- Completare uno degli obiettivi necessari a terminare l'avventura.
- Scoprire un posto nascosto o raccogliere un'informazione cruciale per l'avventura.
- Raggiungere una destinazione importante.

Altre Ricompense

Per quanto gli avventurieri desiderino tesori e accumulare PE per salire di livello, spesso apprezzano anche altre forme di ricompense. Questa sezione presenta diversi modi tramite i quali dèi, sovrani e altre creature potenti ricompensano i successi degli avventurieri, compresi doni soprannaturali che forniscono ai personaggi di nuove capacità; titoli, terre e altri marchi di prestigio; e benefici che sono disponibili solo agli avventurieri che hanno raggiunto il 20° livello.

Doni Soprannaturali

Un dono soprannaturale è una ricompensa speciale conferita da una creatura o una forza di grande potenza magica. Questi doni soprannaturali si presentano in due forme: benedizioni e malie. Le benedizioni sono solitamente conferite da un dio o da una creatura divina. Una malia è di solito l'opera di uno spirito potente, un sito di antiche magie, o una creatura capace di azioni leggendarie. A differenza degli oggetti magici, un dono soprannaturale non è un oggetto e non richiede sintonia. Esso fornisce ad un personaggio un'abilità straordinaria, che può essere usata una o più volte.

Benedizioni

Un personaggio potrebbe ricevere una benedizione da parte di una divinità per aver compiuto qualcosa di

Quando si assegnano i PE, considerare una pietra miliare maggiore come un incontro duro e una pietra miliare minore come un incontro facile.

Se volete ricompensare i giocatori per il loro progresso nell'avventura con cose che non siano solo PE e tesori, concedetegli delle piccole ricompense al raggiungimento di pietre miliari. Ecco alcuni esempi:

- Gli avventurieri ottengono il beneficio di un riposo breve.
- I personaggi possono recuperare un Dado Ferita o uno slot incantesimo di basso livello.
- I personaggi possono recuperare l'uso di oggetti magici che avevano terminato i loro usi limitati.

Avanzamento di Livello senza PE

Potete ignorare del tutto i punti esperienza e controllare direttamente il ritmo di avanzamento dei personaggi. Fate progredire i personaggi in base al numero di sessioni giocate, o quando completano un importante obiettivo della campagna. In entrambi i casi, sarà l'Arbitro a dire ai Giocatori quando i loro personaggi saranno passati di livello.

Avanzamento Basato sulla Sessione

Un buon ritmo di avanzamento basato sulla sessione è di far raggiungere ai personaggi il 2° livello dopo la prima sessione di gioco, il 3° livello dopo un'altra sessione, e il 4° livello dopo altre due sessioni. Poi impiegare due o tre sessioni per ogni livello successivo. Questo ritmo rispecchia il normale ritmo di avanzamento, presupponendo sessioni di circa quattro ore di durata.

Avanzamento Basato sulla Storia

Quando decidete che è la storia della campagna a guidare l'avanzamento, assegnerete i livelli quando gli avventurieri completano degli obiettivi significativi della campagna.

davvero significativo – un successo che colga l'attenzione di dèi e mortali.

Una benedizione è una ricompensa adeguata per uno dei seguenti atti:

- Ripristinare il santuario più importante di un dio.
- Sventare un tremendo piano dei nemici del dio.
- Aiutare il servitore favorito del dio a completare una missione sacra.

Un avventuriero potrebbe anche ricevere una benedizione in vista di una missione pericolosa.

Un personaggio può ricevere una sola benedizione che gli sia di aiuto, e alcune benedizioni sono impartite dal benefattore con delle aspettative. Un dio di solito concede una benedizione per uno scopo specifico, e potrebbe revocarla se il personaggio non persegue questo scopo o agisce in maniera contraria ad esso. Un personaggio mantiene i benefici di una benedizione

fino a quando questa non viene ritirata dal dio che l'ha conferita. A differenza degli oggetti magici, queste benedizioni non possono essere soppresse da un *campo anti magia* o magie simili.

La maggior parte degli avventurieri trascorre tutta la propria esistenza senza ricevere neppure una benedizione. Non c'è limite al numero di benedizioni che un personaggio può ricevere, ma dovrebbe essere raro che un personaggio ne possieda più di uno alla volta. Inoltre, un personaggio non può beneficiare di più versioni della stessa benedizione contemporaneamente. Di seguito vengono presentati degli esempi di benedizioni. Il testo della benedizione si rivolge al suo utilizzatore. Se decidete di creare altre benedizioni, ricordate quanto segue: la tipica benedizione imita le proprietà di un oggetto magico meraviglioso.

Arma Potenziata. Un'arma non magica in tuo possesso diventa un'arma +1 ogni qualvolta la impugni.

Comprensione. Il tuo punteggio di Saggezza aumenta di 2, fino ad un massimo di 22.

Protezione. Ottieni un bonus di +1 alla CA e ai tiri salvezza.

Resistenza alla Magia. Hai vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Salute. Il tuo punteggio di Costituzione aumenta di 2, fino ad un massimo di 22.

Malie

Una malia è un dono soprannaturale minore che può essere impartito in diversi modi. Creature leggendarie, come antichi draghi d'oro e unicorni, a volte conferiscono ai loro alleati una malia, mentre alcuni avventurieri si trovano portatori di una malia dopo aver scoperto un sito dimenticato intriso di magia primordiale.

Alcune malie possono essere usate solo una volta, mentre altre possono essere impiegate un numero specifico di volte prima di svanire. Se una malia permette di eseguire un incantesimo, il personaggio sarà in grado di farlo senza spendere slot incantesimo o consumare alcuna componente. Ad ogni modo, una malia non può essere usata all'interno dell'area creata da un *campo anti magia* o effetti simili, e gli effetti della malia sono suscettibili a *dissolvere magia* e simili. La malia stessa non può però essere tolta ad una creatura che la possieda a meno di un intervento divino o dell'uso dell'incantesimo *desiderio*.

Esempi di malie sono forniti di seguito. Il testo della malia è rivolto al suo utilizzatore. Una malia di solito imita una pozione o un incantesimo, ed è quindi facile aggiungere altre malie alla lista.

Ripristino. Questa malia ha 6 cariche. Puoi usare un'azione per spendere alcune delle sue cariche per eseguire uno dei seguenti incantesimi: *ripristino superiore* (4 cariche) o *ripristino inferiore* (2 cariche). Una volta che tutte le cariche sono state spese, la malia svanisce.

Visione al Buio. Questa malia permette di eseguire l'incantesimo *visione al buio* con un'azione, senza richiedere componenti. Una volta usata tre volte, la malia svanisce.

Vitalità. Con un'azione questa malia ti concede i benefici di una *pozione di vitalità*. Una volta usata, la malia svanisce.

Marchi di Prestigio

A volte per gli avventurieri la ricompensa più memorabile è il prestigio che acquisiscono nel regno. Le loro avventure spesso gli portano fama e potere, alleati e nemici, e titoli che possono tramandare ai loro discendenti. Alcuni nobili sono partiti dall'essere popolani che si avventuravano in luoghi pericolosi del mondo e che sono assurti alla fama grazie alle loro imprese eroiche.

Questa sezione dettaglia i più comuni marchi di prestigio che gli avventurieri potrebbero ottenere durante una campagna.

Addestramento

Al posto di una ricompensa economica il personaggio può ricevere l'offerta di addestrarsi. Questo tipo di addestramento non è disponibile a tutti, e quindi molto ricercato. Si presume quindi l'esistenza di un allenatore abile – un avventuriero in pensione o un campione disposto ad agire da mentore del personaggio.

Il personaggio che, come ricompensa, accetta di addestrarsi deve trascorrere il periodo fuori servizio con l'allenatore (vedi "Attività Fuori Servizio" nelle *Regole Avanzate del Giocatore* per maggiori informazioni a riguardo). In cambio, il personaggio riceve un beneficio speciale. I possibili benefici dell'addestramento sono i seguenti:

- Il personaggio ottiene ispirazione ogni giorno all'alba per 1d4 + 6 giorni.
- Il personaggio diventa competente in una qualifica.
- Il personaggio sviluppa una dote.

Appezzamenti di Terra

Un appezzamento di terra è proprio quello che indica il nome, e di solito è accompagnato da una lettera ufficiale che dichiara che il territorio è stato conferito al personaggio come ricompensa per qualche servizio reso al sovrano del territorio. Queste terre di solito restano proprietà del sovrano, ma vengono cedute al personaggio dietro la clausola che possano venir reclamate, soprattutto nel caso in cui la lealtà del personaggio venga messa in dubbio.

Un appezzamento di terra, se abbastanza grande, potrebbe contenere una o più fattorie o villaggi, nel qual caso il suo nuovo feudatario ci si aspetta che raccolga tasse, e si attenga ai suoi doveri nei confronti della popolazione.

Un personaggio che riceve un appezzamento di terra è libero di edificarvi e ci si aspetta che lo difenda. Può cedere la terra come parte di un'eredità, ma non può venderla o scambiarla senza il permesso del suo sovrano.

Diritti Speciali

Una potente figura politica potrebbe ricompensare i personaggi fornendoli di diritti speciali, di solito elencati in qualche documento ufficiale. I personaggi potrebbero così ottenere il diritto di portare armi in pubblico, uccidere i nemici della corona, o parlare per conto del sovrano. Potrebbero ottenere il diritto di chiedere asilo gratuito a qualsiasi insediamento all'interno di una specifica comunità, o avere il diritto di radunare la milizia locale per assisterli nel momento del bisogno. I diritti speciali hanno una durata indicata dal documento che li accompagna, e possono essere revocati qualora gli avventurieri ne abusino.

Favori Speciali

Una ricompensa può assumere la forma di un favore che il personaggio potrà rivendicare in futuro. I favori speciali sono utili quando l'individuo che li conferisce è affidabile. Un PNG legale buono o legale neutrale farà di tutto per adempiere al suo obbligo quando giungerà il momento, salvo infrangere le leggi. Un PNG legale malvagio farebbe lo stesso, ma solo perché un accordo è un accordo. Un PNG neutrale buono o neutrale potrebbe sdebitarsi solo per proteggere la propria reputazione. Un PNG caotico buono sarebbe più preoccupato dell'aiutare gli avventurieri, onorando qualsiasi obbligo, senza preoccuparsi troppo dei rischi personali o dell'aderenza alle leggi.

Lettere di Raccomandazione

Come alternativa al denaro, il benefattore degli avventurieri potrebbe fornirli di una lettera di raccomandazione.

Una lettera di raccomandazione da una persona dalla reputazione impeccabile potrebbe concedere agli avventurieri accesso a PNG che avrebbero altrimenti difficoltà ad incontrare. Inoltre, il possesso di queste raccomandazioni aiuterebbe a chiarire le "incomprensioni" con le autorità locali che potrebbero non credere alle parole degli avventurieri. Una lettera di raccomandazione vale quanto la persona che l'ha scritta e non offre alcun beneficio nei posti in cui l'autorità di questa persona non sia riconosciuta.

Medaglie

Le medaglie sono di solito conferite da potenti figure politiche per atti di eroismo, e l'indossare queste medaglie è di solito sufficiente ad ottenere il rispetto di coloro che ne comprendono il significato. Una medaglia non offre alcun beneficio in termini di meccaniche di gioco a chi la indossa, ma può influenzare le interazioni con i PNG.

Roccaforti

Una roccaforte è una ricompensa conferita di solito ad esperti avventurieri che hanno dimostrato incrollabile fedeltà ad una potente figura politica. La roccaforte può essere qualsiasi cosa, dalla torre fortificata nel cuore della città ad una rocca sulle terre di confine. Sebbene la roccaforte sia di proprietà del personaggio e la possa governare come ritiene opportuno, il territorio su cui si trova resta di proprietà del sovrano. In caso il personaggio dovesse dimostrarsi sleale o indegno del dono ricevuto, potrebbe essere richiestogli o obbligato di rilasciare la custodia della proprietà. Come ulteriore ricompensa, l'individuo che conferisce la roccaforte potrebbe offrirsi di pagarne i costi di mantenimento per un periodo di uno o più mesi, dopo i quali starà al personaggio assumere questa responsabilità. Vedi "Spese Ricorrenti" nelle *Regole Avanzate del Giocatore* per maggiori informazioni a riguardo.

Titoli

Una potente figura politica ha l'autorità di dispensare titoli. Un titolo è spesso accompagnato da un appezzamento di terra (vedi sopra). Un personaggio può possedere più di un titolo e, in una società feudale, questi titoli possono essere tramandati (o distribuiti) ai figli. Finché il personaggio detiene il titolo, ci si aspetta che agisca in modo consono ad esso. Per decreto, i titoli possono essere rimossi se il sovrano ha motivo di dubitare della lealtà o delle capacità del personaggio.

Benefici Epici

Un beneficio epico è un potere speciale disponibile solo a personaggi di 20° livello. I personaggi di quel livello ottengono questi benefici solo se l'Arbitro lo vuole e quando lo ritiene opportuno. È meglio conferire i benefici epici quando i personaggi completano una grande cerca, o compiono un'impresa altrettanto memorabile.

I benefici epici possono essere usati come una sorta di progressione di livello, un modo da conferire poteri superiori ai personaggi che non possono più avanzare di livello. Con questo approccio, si valuti di assegnare un beneficio epico a ciascun personaggio per ogni 300.000 PE ottenuti oltre i 350.000 PE.

È l'Arbitro a determinare quale beneficio epico ottenga il personaggio. Idealmente, il beneficio sarà qualcosa che sia di aiuto al personaggio nelle future avventure. Soggetto all'approvazione dell'Arbitro, il giocatore può scegliere un beneficio per il suo personaggio. Qualsiasi sia il beneficio che il personaggio otterrà, è opportuno valutarne la collocazione nella storia della campagna e nel mondo. Molti benefici sono straordinari e rappresentano la graduale trasformazione di un personaggio in qualcosa di simile ad un semidio. Inoltre starà all'Arbitro decidere come si manifesterà per la prima volta il beneficio. Apparirà in maniera spontanea e misteriosa? O per conferirlo si manifesterà una creatura dal potere cosmico? Il conferimento di un beneficio epico potrebbe essere una scena importante all'interno di un'avventura. Il testo dei benefici si rivolge all'utilizzatore. A meno che un beneficio non dica altrimenti, un personaggio non può assumerlo più di una volta.

Affrancato

Hai vantaggio alle prove di abilità effettuate per evitare di essere afferrato. Inoltre, puoi usare un'azione per sfuggire automaticamente ad un tentativo di afferrare o per liberarti da ogni sorta di impedimenti.

Anima di Fuoco

Hai immunità ai danni da fuoco. Inoltre puoi eseguire l'incantesimo *mani brucianti* (CD del tiro salvezza 15) a volontà, senza usare uno slot incantesimo o alcuna componente.

Competenza nelle Qualifiche

Otteni la competenza in tutte le qualifiche.

Esecuzione Rapida

Scegli un incantesimo di livello dal 1° al 3° che abbia tempo di esecuzione 1 azione. Per te, ora il tempo di esecuzione di quell'incantesimo diventa 1 azione bonus.

Fato

Quando un'altra creatura visibile entro 18 metri da te effettua una prova di abilità, un tiro di attacco o un tiro salvezza, puoi tirare un d10 e applicare il risultato come bonus o penalità a quel tiro di dado. Una volta usato questo beneficio, non potrai usarlo di nuovo fino al termine di un riposo breve.

Figlio della Tempesta

Hai immunità ai danni da fulmine e da tuono. Puoi anche eseguire *onda di tuono* (CD del tiro salvezza 15) a volontà, senza usare uno slot incantesimo o alcuna componente.

Fortuna

Puoi sommare un d10 a qualsiasi prova di abilità, tiro di attacco o tiro salvezza che effettui. Una volta usato questo beneficio, non potrai usarlo di nuovo fino al termine di un riposo breve.

Immortalità

Smetti di invecchiare. Sei immune a qualsiasi effetto che ti farebbe invecchiare, e non puoi morire di vecchiaia.

Impercettibilità

Ottieni un bonus di +10 alle prove di Destrezza (Furtività), e non puoi essere individuato né preso a bersaglio dalle magie di divinazione, compresi i sensori di scrutamento.

Invincibilità

Quando subisci danni da qualsiasi fonte, puoi ridurre quel danno a 0. Una volta usato questo beneficio, non lo potrai usare di nuovo fino al termine di un riposo breve.

Mira Infallibile

Puoi prendere un bonus di +20 ai tiri di attacco a gittata che effettui. Una volta usato questo beneficio, non potrai usarlo di nuovo fino al termine di un riposo breve.

Offesa Irresistibile

Puoi oltrepassare la resistenza al danno di qualsiasi creatura.

Padronanza degli Incantesimi

Scegli un incantesimo da fattucchiere, mago o stregone di 1° livello che puoi eseguire. Adesso puoi eseguire quell'incantesimo al suo livello più basso senza spendere uno slot incantesimo.

Prodezza in Combattimento

Quando manchi con un attacco con arma da mischia, puoi decidere invece di colpire. Una volta usato questo beneficio, non potrai usarlo di nuovo fino a quando avrai terminato un riposo breve.

Recupero

Puoi usare un'azione bonus per recuperare un numero di punti ferita pari alla metà dei tuoi punti ferita massimi. Una volta usato questo beneficio, non potrai usarlo di nuovo fino al termine di un riposo lungo.

Resilienza

Hai resistenza ai danni contundenti, perforanti e taglianti da armi non magiche.

Resistenza alla Magia

Hai vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Richiamare Incantesimi

Puoi eseguire qualsiasi incantesimo tu conosca o abbia preparato senza spendere uno slot incantesimo. Una volta usato questo beneficio, non potrai usarlo di nuovo fino al termine di un riposo lungo.

Salute Perfetta

Sei immune a tutte le malattie e i veleni, e hai vantaggio ai tiri salvezza di Costituzione.

Somma Magia

Ottieni uno slot incantesimo di 9° livello, purché tu ne possieda già uno.

Spirito della Notte

Quando ti trovi in un'area di luce fioca o oscurità, puoi diventare invisibile con un'azione. Resti invisibile finché non effettui un'azione o una reazione.

Tempra

I tuoi punti ferita massimi aumentano di 40.

Velocità

La tua velocità di passeggio aumenta di 9 metri. Inoltre, puoi impiegare un'azione bonus per effettuare l'azione Scattare o Disimpegnarsi. Una volta usato questo beneficio, non potrai usarlo di nuovo fino al termine di un riposo breve.

Vera Vista

Hai vera vista con gittata di 18 metri.

Viaggio Dimensionale

Con un'azione, puoi eseguire l'incantesimo *passo nella foschia*, senza usare uno slot incantesimo o alcuna sua componente. Una volta che l'avrai fatto, non potrai usare questo beneficio di nuovo fino al termine di un riposo breve.

Viaggio Planare

Quando ottieni questo beneficio, scegli un piano di esistenza diverso dal Piano Materiale. Adesso puoi usare un'azione per eseguire l'incantesimo *spostamento di piano* (senza la necessità di slot incantesimo o componenti), prendendo a bersaglio solo te, e viaggiando verso il piano scelto, o da quel piano verso il Piano Materiale. Una volta usato questo beneficio, non potrai usarlo di nuovo fino al termine di un riposo breve.

L'Arbitro

L'Arbitro ha un ruolo speciale in NEXT.

L'Arbitro è un **giudice**. Quando non è chiaro cosa debba accadere, l'Arbitro deciderà come applicare le regole e far proseguire la storia.

L'Arbitro è un **narratore**. L'Arbitro decide il ritmo della storia e presenta varie sfide e incontri che i giocatori devono superare. L'Arbitro è l'interfaccia dei giocatori con il mondo di gioco, oltre a colui che legge (e a volte scrive pure) l'avventura e descrive ciò che accade di conseguenza delle azioni dei giocatori.

L'Arbitro **interpreta i mostri**. L'Arbitro interpreta i mostri e gli antagonisti con cui gli avventurieri combatteranno, scegliendone le azioni ed effettuando i loro tiri di attacco. L'Arbitro interpreta anche la parte di tutti gli altri personaggi che i giocatori incontreranno nel corso delle loro avventure, come il prigioniero nella tana dei goblin o il locandiere del paese.

Chi dovrebbe rivestire il ruolo di Arbitro nel vostro gruppo? La risposta è: chiunque lo desideri! La persona che ha la maggior spinta a riunire il gruppo e cominciare una partita diviene di solito l'Arbitro, ma non deve essere necessariamente questa la regola.

Sebbene l'Arbitro controlli i mostri e gli antagonisti dell'avventura, il rapporto tra giocatori e Arbitro non è di contrapposizione. Il compito dell'Arbitro è di sfidare i personaggi con incontri e prove interessanti, tenere attivo il gioco, e applicare in maniera equa le regole. La cosa più importante da ricordare nell'essere un buon Arbitro è che le regole sono solo uno strumento da sfruttare per divertirsi. Le regole non comandano. Tu sei l'Arbitro e sei tu a comandare il gioco. Sii da guida per l'esperienza di gioco e nell'uso delle regole di modo che tutti si divertano.

Molti giocatori di *NEXT* ritengono che il ruolo dell'Arbitro sia il più divertente del gioco. Con le informazioni contenute in questa avventura, sarai pronto ad assumere questo ruolo per la tua compagnia.

Improvvisare Prove di Abilità

L'avventura spesso ti dirà quali prove di abilità i personaggi potranno tentare di effettuare in determinate circostanze e la Classe Difficoltà (CD) di queste prove.

A volte gli avventurieri tenteranno azioni che l'avventura non potrà in alcun modo prevedere. Starà a te determinare il successo o meno dei loro tentativi. Se si tratta di qualcosa in cui nessuno dovrebbe avere problemi nell'eseguirlo, allora non richiedere alcuna prova di abilità; limitati a descrivere ai giocatori cosa accade. Allo stesso modo, se non vi è modo che qualcuno possa riuscire nella prova, fai a presente ai giocatori che il tentativo è inefficace.

Negli altri casi, rispondi a queste tre semplici domande:

- Che tipo di prova di abilità è?
- Quanto è difficile?
- Qual è il risultato?

Usa la descrizione dei punteggi di abilità e delle qualifiche ad essi associate nelle *Regole Base* per aiutarti a decidere quale prova di abilità impiegare. Determina poi quanto sia difficile il compito in modo da poter determinare una CD per la prova. Più alta la CD, più difficile sarà il compito. Il modo più semplice per determinare la CD è di decidere se la difficoltà del compito è facile, media o dura, e usare queste tre CD:

- **Facile (CD 10)**. Un compito facile richiede un livello minimale di competenza o un minimo di fortuna per riuscire.

- **Media (CD 15)**. Un compito medio richiede un livello di competenza leggermente superiore per riuscire. Un personaggio con una combinazione di propensione naturale e addestramento specializzato può riuscire nella maggior parte dei casi in un compito medio.

- **Dura (CD 20)**. I compiti duri comprendono qualsiasi sforzo oltre le capacità a disposizione della maggior parte delle persone prive di aiuto o abilità eccezionali. Anche con la propensione naturale e l'addestramento giusti, il personaggio avrà bisogno di un minimo di fortuna – o tanto addestramento specializzato – per riuscire in un compito duro.

Il risultato di una prova riuscita è generalmente facile da determinare: il personaggio riesce in qualsiasi prova abbia deciso di compiere, nei limiti del possibile. Di solito è ugualmente facile determinare cosa accade quando il personaggio fallisce una prova: il personaggio fallisce nel compito intrapreso.

Glossario

L'avventura usa dei termini che potranno risultare poco familiari. Alcuni di questi termini sono descritti di seguito. Per la descrizioni dei termini specifici delle regole, consultate le *Regole Base*.

Personaggi. Questo termine si riferisce agli avventurieri interpretati dai giocatori. Sono i protagonisti delle avventure di *NEXT*. Un gruppo di personaggi o avventurieri viene definito una *compagnia*.

Personaggi Non dei Giocatori (PNG). Questo termine si riferisce ai personaggi interpretati dall'Arbitro. Il comportamento dei PNG è indicato dall'avventura e determinato dall'Arbitro.

Testo Descrittivo. In vari punti, l'avventura presenta un testo descrittivo che deve essere letto ad alta voce o parafrasato ai giocatori. Questo testo da leggere ad alta voce è inserito all'interno di blocchi separati di testo. Questo testo viene di solito usato per descrivere stanze o presentare frammenti di dialoghi.

Blocco Statistiche. Qualsiasi mostro o PNG che verrà probabilmente coinvolto in combattimento necessita di statistiche di gioco in modo che l'Arbitro possa impiegarlo con efficacia. Queste statistiche sono presentate in un formato detto *blocco statistiche*.

Regole di Cui Tenere Conto

Come Arbitro sei l'autorità finale in merito a domande sulle regole o dispute durante il gioco. Eccoti alcune linee guida da seguire nel risolvere certi problemi man mano che si presentano.

Quando in dubbio, inventa! È meglio mantenere il ritmo di gioco che farsi rallentare dalle regole.

Non è una gara. L'Arbitro non è in competizione con i giocatori. Il tuo compito è di dirigere i mostri, giudicare le regole e far proseguire la storia.

È una storia condivisa. È la storia del gruppo, e quindi lascia che gli altri giocatori contribuiscano ad essa tramite le azioni dei loro personaggi. Lo scopo di *NEXT* è di riunirsi e, tramite la propria immaginazione, narrare una storia corale. Fai partecipare i giocatori alla narrazione.

Fai sì che tutti si sentano coinvolti. Assicurati che tutti i personaggi abbiano un momento di ribalta. Se alcuni giocatori sono timidi, ricordati di chiedergli cosa stiano facendo i loro personaggi.

Sii onesto. Usa il tuo potere come Arbitro solo a fin di bene. Tratta le regole e i giocatori in maniera giusta e imparziale.

Fai attenzione. Assicurati ogni tanto di dare un'occhiata al tavolo di gioco per accertarti che tutto proceda bene. Se sembra che tutti si stiano divertendo, rilassati e vai avanti. Se al divertimento sta subentrando la noia, potrebbe essere giunto il momento per una pausa, o di ravvivare le cose.

Oggetti Magici e Mostri

Ogni volta che il testo si riferisce ad un oggetto magico, il suo nome viene riportato in *corsivo*. Gli oggetti magici sono descritti nelle *Regole Base dell'Arbitro*, nell'*Enciclopedia Magica* o in *Arcani Rivelati*. Allo stesso modo, ogni volta che il testo dell'avventura presenta il nome di una creatura in **grassetto**, si tratta di un appunto visivo che vi dirige alle statistiche della creatura nelle *Regole Base* o nel *Compendio dei Mostri*.

Abbreviazioni

Le seguenti abbreviazioni vengono usate nel corso dell'avventura.

CD = Classe Difficoltà
PE = punti esperienza
mo = monete d'oro
mp = monete di platino
ma = monete d'argento
me = monete di electrum
mr = monete di rame

Interpretazione e Ispirazione

Una delle cose che puoi fare come Arbitro è ricompensare i giocatori per avere interpretato bene i loro personaggi. Ciascuno dei personaggi pregenerati presentati con questa avventura possiede due tratti della personalità (uno positivo e uno negativo), un ideale, un legame e un difetto. Questi elementi possono rendere il personaggio più facile e divertente da interpretare. I **tratti della personalità** forniscono un'indicazione dei gusti, successi, paure, attitudine e comportamento del personaggio. Un **ideale** è qualcosa in cui il personaggio crede o a cui aspira più di ogni altra cosa. Il **legame** di un personaggio rappresenta una connessione ad una persona, luogo o evento del mondo – qualcuno a cui il personaggio tenga, un luogo che rappresenta un ricordo speciale, o un oggetto particolare. Un **difetto** è una caratteristica che qualcuno può sfruttare per causare guai al personaggio o far sì che il personaggio agisca contro i propri interessi. Quando un personaggio interpreta un tratto negativo della personalità o cede alle conseguenze rappresentate da un legame o un difetto, puoi assegnare a quel personaggio del giocatore un'**ispirazione** come ricompensa. Il giocatore potrà spendere l'ispirazione quando il suo personaggio o quello di un altro giocatore effettua una prova di abilità, un tiro di attacco. Spendere l'ispirazione fornisce vantaggio al tiro del personaggio. Un giocatore astuto potrebbe spendere l'ispirazione per annullare lo svantaggio ad un tiro. Un personaggio può avere solo un'ispirazione alla volta.

PNG Membri della Compagnia

Un PNG potrebbe unirsi alla compagnia, anche se solo per breve tempo. Ecco alcuni suggerimenti per aiutarti a dirigere un PNG membro della compagnia:

- Lascia che siano i personaggi dei giocatori a prendere le decisioni importanti. Sono loro i protagonisti dell'avventura. Se i personaggi dovessero chiedere consigli o indicazioni ad un PNG membro della compagnia, ricordati che anche i PNG compiono degli sbagli.
- Un PNG non si metterà in una situazione pericolosa a meno che non ci sia una buona ragione per farlo.
- Un PNG non tratterà tutti i membri della compagnia alla stessa maniera, cosa che potrà creare frizioni nel gruppo. Mano a mano che un PNG conosce meglio i PG, pensa a quali PG piaceranno di più al PNG e quali di meno, e lascia che queste reazioni influiscano sulle interazioni del PNG con i membri della compagnia.
- In un incontro di combattimento, fa sì che le azioni del PNG siano semplici e dirette. Inoltre, guarda a cosa possa fare il PNG oltre a combattere. Ad esempio, un PNG potrebbe rendere stabile un personaggio morente, fare la guardia a un prigioniero o aiutare a barricare una porta.
- Se un PNG contribuisce in maniera significativa al successo della compagnia in battaglia, il PNG dovrebbe ricevere una parte uguale dei PE guadagnati dall'incontro. (I PG riceveranno di conseguenza meno PE).
- I PNG hanno le proprie vite ed obiettivi. Di conseguenza, un PNG dovrebbe restare con la compagnia solo fino a quando questo avrà senso per lui.

Mappa dell'Avventura

Le mappe che compaiono nell'avventura (a meno che non sia indicato diversamente) sono solo per l'uso da parte dell'Arbitro. Una mappa non si limita a mostrare un luogo d'avventura nella sua interezza, ma mostra anche porte segrete, trappole nascoste, e altri elementi che i giocatori non dovrebbero vedere – e da cui deriva la necessità di tenerle segrete.

Le mappe sono utili soprattutto per mostrare tane con più stanze e altri luoghi che hanno molti posti da esplorare. Di conseguenza, non tutti i posti necessitano di una mappa.

Quando i giocatori arrivano in un luogo contrassegnato sulla mappa, puoi fornirli di una descrizione verbale per dargli una chiara immagine mentale del luogo, o disegnare ciò che vedono su di un pezzo di carta, copiando quello che si trova sulla tua mappa e omettendo i dettagli appropriati.

Scala e Griglia. Una scala ti permette di misurare le distanze e le dimensioni accuratamente, cosa importante per gli incontri di combattimento, gli effetti magici, e le fonti di luce, tra le altre cose. Le mappe interne usano griglie quadrettate che hanno lati di 1,5 metri o 3 metri.

Bussola. Una bussola può risultare utile nel descrivere i luoghi. Ad esempio, potresti parlare ai giocatori dei "barili lungo la parete nord" o "della scalinata che scende a ovest".