

Labyrinth Lord

Il Signore dei Labirinti

Un classico gioco di ruolo fantasy di labirinti, mostri e incantesimi

di Daniel Proctor



Goblinoid Games

Prefazione

LABYRINTH LORD™ è tutt'altro che una novità nel panorama ludico. Questo gioco è piuttosto un modo di ridare linfa vitale al gioco di ruolo della vecchia scuola e aumentarne il numero dei fan. *Labyrinth Lord* segue le orme dei sistemi "retro-clone". Si tratta di un emulatore, che impiega le regole (o algoritmi) dei giochi degli anni Ottanta in combinazione con del contenuto libero, pubblicato sotto la Open Game License versione 1.0a della Wizards of the Coast, Inc.

Labyrinth Lord è la riscrittura di un set di regole che sarebbero ormai fuori produzione e non supportate commercialmente. Questo lavoro aderisce all'idea che le regole di un gioco non sono soggette a copyright, ma lo è solo la loro presentazione specifica. Lo scopo di *Labyrinth Lord* e degli altri sistemi "retro-clone" è rendere di nuovo disponibili queste regole come riferimento comune agli editori che vogliono realizzare materiale di gioco non solo compatibile con il sistema "retro-clone", ma anche con il sistema emulato. In questo modo, è possibile contribuire alla creazione di un mercato per giochi che sarebbero altrimenti svaniti nel passato. Ulteriori informazioni sono reperibili sul sito www.goblinoidgames.com.

Questo volume vuole essere un complemento, non un rimpiazzo, dell'ottimo lavoro già svolto. Se *Labyrinth Lord* riesce a essere un buon rappresentante del gioco di ruolo fantasy della vecchia scuola, lo è solo perché è basato su fondamenta solide. Di queste basi, non posso e non voglio rivendicare il merito.

Labyrinth Lord è un gioco d'immaginazione, e rappresenta un hobby che ha accompagnato molti di noi nei labirinti infestati di mostri della nostra gioventù. Con esso abbiamo imparato lezioni sulla vita e la morte, abbiamo raggiunto traguardi impossibili lanciando strani dadi poliedrici e siamo stati in mondi che non avremmo mai immaginato altrimenti. Il gioco di ruolo della vecchia scuola, però, non è solo nostalgia. Non ritorniamo a questo regolamento solo perché è più semplice da imparare e giocare rispetto ai suoi discendenti moderni, ma anche perché, in realtà, un elemento di novità c'è: aprendo un portale magico e trovandoci di nuovo sulla soglia di un mondo fantastico, questa volta ci misuriamo con il disincanto dell'età adulta.

Entro nel portale... ed ecco che ridivento il mio vecchio Nano, che brandisce la sua ascia da battaglia contro un'orda di orchetti, mentre avanza risoluto per abbattere il loro capo. Dopo avere ucciso il capo orchetto e salvato il villaggio, dovrò affrontare un troll, poi un gigante e poi... beh, finché avremo questo gioco e il nostro senso del fantastico, le avventure non finiranno mai.

Mentre scrivevo *Labyrinth Lord*, ho letto sulle pagine web della game community Dragon's Foot (www.dragonsfoot.org) che Tom Moldvay era scomparso. Era stato lui a curare il set di regole che ha ispirato *Labyrinth Lord*, e i suoi lavori lo avevano reso uno dei pionieri del gioco di ruolo fantasy. Chi lo conosceva dice che era un uomo simpatico e laborioso. Io l'ho conosciuto solo leggendo le sue pagine, ma sento di dovergli molto. Questo lavoro è dedicato alla sua memoria.

Dan Proctor

Luglio 2007

RINGRAZIAMENTI

Un vivo ringraziamento va a Tom Moldvay, Dave Cook, Steve Marsh, E. Gary Gyax, Dave Arneson, Frank Mentzer, J. Eric Holmes, Rob Kuntz e alle altre numerose persone che hanno gettato le fondamenta del gioco di ruolo fantasy. Un grazie anche a Ryan Dancey e alla Wizards of the Coast, Inc. per avere reso disponibili la Open Game License (OGL) e il documento di riferimento del sistema (SRD), senza cui questo lavoro non sarebbe stato possibile. La mia riconoscenza va a Bill Ellis e Cameron DuBeers per avere calcolato i punti esperienza dei mostri, ai membri dei forum Goblinoid Games per il loro sostegno e la rilevazione degli errata, a Trent Foster, William D. Smith Jr., Matthew Finch, Stuart Marshall e Allen Shock per aver letto il manoscritto e per gli utili consigli. La persona a cui devo di più è mia moglie, che ha sopportato il mio lavoro ossessivo durante gli ultimi mesi del progetto.

Dedicato alla memoria di Tom Moldvay

Copertina e illustrazioni interne di Steve Zieser ◆ Impaginazione e design di Daniel Proctor ◆ Editing and controllo qualità di Lavanya Proctor, Ryan Denison e Daniel Proctor © 2007-2009 Daniel Proctor ◆ Cover e illustrazioni interne © 2009 Steve Zieser, usate con permesso ◆ Traduzione italiana di Danilo Callegari, Antonio Eleuteri, Chiara Fattorelli, Tito Leati, Emiliano Marchetti, Andrea Marmugi e Roberto Pecoraro ◆ Editing della versione italiana di Tito Leati ◆ *Labyrinth Lord*™, *Advanced Labyrinth Lord*™ e *Mutant Future*™ sono marchi registrati di Daniel Proctor ◆ Questo volume viene pubblicato secondo i termini della Open Game License versione 1.0a, © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

www.goblinoidgames.com

Versione italiana, ottobre 2009

Indice

SEZIONE 1 - Introduzione	4	Il movimento negli scontri.....	51
Come funziona il gioco?.....	4	Inseguimenti nei labirinti.....	51
Le avventure.....	4	Inseguimenti nelle terre selvagge.....	51
Dadi e sigle.....	4	Il combattimento.....	52
Terminologia.....	5	Muoversi in combattimento.....	52
Abbreviazioni.....	5	Attaccare.....	52
Nota sulle misure.....	5	Il combattimento in mischia.....	52
SEZIONE 2 - Personaggi	6	Battersi senz'armi.....	53
Creare un personaggio: procedura.....	6	Battersi in volo.....	53
Gli attributi.....	6	Ferite e guarigione.....	53
Gli attributi primari.....	7	Il combattimento a distanza.....	53
Scegliere una classe.....	7	I tiri salvezza.....	54
I punti ferita.....	7	Tiri salvezza e oggetti (regola opzionale).....	54
Le classi dei personaggi.....	7	Le prove di attributo (regola opzionale).....	55
L'allineamento morale.....	13	Le prove di morale (regola opzionale).....	55
I linguaggi.....	13	Le roccaforti.....	55
Le eredità.....	13	Avventure in mare.....	55
Il denaro e le monete.....	13	Esempio di combattimento.....	58
L'equipaggiamento.....	14	SEZIONE 6 - Mostri	61
SEZIONE 3 - Incantesimi	17	Elenco dei mostri.....	63
Limitazioni al lancio degli incantesimi.....	17	SEZIONE 7 - Tesori	107
I tiri salvezza contro incantesimi.....	17	Generare i tesori.....	108
Incantesimi invertibili.....	17	Valore delle gemme.....	108
Effetti cumulativi degli incantesimi.....	17	Valore dei gioielli.....	108
Gli incantesimi iniziali.....	18	Trovare e usare gli oggetti magici.....	108
Descrizioni degli incantesimi.....	18	Tabelle degli oggetti magici.....	108
Incantesimi dei chierici.....	18	Descrizioni degli oggetti magici.....	111
Incantesimi dei maghi e degli elfi.....	25	Le pozioni.....	111
SEZIONE 4 - Regole per le avventure	42	Gli anelli.....	114
Mostri e labirinti.....	42	Le pergamene magiche.....	115
Il gruppo di avventurieri.....	42	Bacchette, bastoni e verghe.....	116
Organizzazione del gruppo.....	42	Oggetti magici vari.....	117
Le regole dei labirinti.....	43	Armature, spade e armi varie.....	121
Tempo e movimento.....	43	Le spade senzienti.....	122
Il riposo.....	43	SEZIONE 8 - Il sapere dei labirinti	124
Capacità di trasporto e ingombro.....	43	Progettare i labirinti.....	124
Luce e oscurità.....	43	I tipi di avventura.....	124
Le porte.....	44	Allestire il labirinto.....	125
Le trappole.....	44	Le trappole.....	125
Le avventure nelle terre selvagge.....	44	Descrivere il labirinto.....	125
Tempo e movimento nelle terre selvagge.....	44	I gruppi di PnG.....	126
Arrampicarsi.....	45	Avventure nelle terre selvagge.....	126
Razioni ed equipaggiamento.....	45	I mostri erranti.....	126
Nuotare.....	45	I mostri erranti nelle terre selvagge.....	127
Viaggi in volo.....	46	La ricerca magica.....	127
Viaggi sull'acqua.....	46	Costruire una roccaforte.....	127
Assoldare i seguaci.....	46	Prezzo di edifici e strutture.....	128
Il morale dei seguaci.....	47	Consigli per il Signore dei Labirinti.....	128
Seguaci ed esperienza.....	47	Personaggi con livelli di esperienza diversi.....	128
Assoldare mercenari e specialisti.....	47	I personaggi e i tesori.....	128
Tipi di mercenari.....	47	Cosa fanno i giocatori e cosa i personaggi.....	128
I diversi tipi di specialisti.....	47	I personaggi e la ricchezza.....	129
Assegnare i punti esperienza.....	48	Le azioni impossibili.....	129
SEZIONE 5 - Incontri e combattimento	50	Il Signore dei Labirinti come arbitro del gioco.....	129
Gli incontri.....	50	I mostri e i PnG nel gioco.....	129
Incontri e tempo.....	50	Lanciare i dadi per gli eventi.....	129
Sequenza di gioco nel labirinto.....	50	Giudicare i desideri.....	130
Sequenza di gioco nelle terre selvagge.....	50	Esempio di labirinto.....	130
I mostri incontrati.....	50	Altre avventure.....	132
Mostri e sorpresa.....	50	Esempio di terre selvagge.....	133
Determinare l'iniziativa.....	50	Il Ducato di Valnwall.....	133
Le reazioni dei mostri.....	51		

SEZIONE 1 - Introduzione

L'elfa Alexandra mena un altro fendente con la spada, ma i goblin continuano ad avvicinarsi. Dietro di lei si apre un crepaccio minaccioso, la stessa fenditura che attimi prima ha inghiottito il suo compagno, un halfling di nome Niles. Alexandra si gira e fa un salto sul crepaccio, nel tentativo disperato di mettersi in salvo dall'altra parte...

Stai per entrare in un mondo ludico molto particolare. Diversamente dai giochi di carte o da tavolo, che hanno regole strutturate e poca flessibilità, LABYRINTH LORD™ si svolge nella tua immaginazione. Ciò significa che non ci sono limiti!

Labyrinth Lord è un gioco di ruolo. Quando giochi di ruolo, è un po' come se facessi l'attore in un'opera teatrale improvvisata, assumendo l'identità di un alter ego e agendo in un racconto interattivo. In un gioco di ruolo non c'è un copione o un finale prestabilito. Sei tu a scegliere il tuo destino, mentre cerchi di ottenere fama, ricchezza e potere, sconfiggendo nemici, conquistando tesori e accumulando preziosa esperienza!

Stai per immergerti nella tua prima avventura, ma sei ancora una persona del mondo reale, un "Umano normale". Niente paura, però, perché diventerai un avventuriero di 1° livello quando genererai il tuo personaggio, e progredirai da quel punto. Avanzare di un livello è un'occasione speciale, perché indica il tuo successo nei panni del tuo alter ego. Ogni volta che un personaggio avanza di un livello, diventa più potente, e può affrontare pericoli più grandi ed emozionanti nei livelli più profondi dei labirinti.

... Alexandra fallisce il salto e cade nel crepaccio! Sente il suo corpo scivolare sulle pareti di roccia fredda e melmosa mentre rotola giù per un ripido pendio nell'oscurità. L'elfa cade a lungo, finché non si ferma improvvisamente su qualcosa di morbido e viscido. Le sfugge un grido strozzato quando capisce di avere urtato cadavere di Niles! L'halfling è impalato su una parete di chiodi con la bocca spalancata, come a lanciare un grido di avvertimento... o di sorpresa.

Come funziona il gioco?

Anche se tutte le persone che siedono al tavolo per giocare a *Labyrinth Lord* sono "giocatori" in senso tradizionale, non vengono tutti definiti allo stesso modo nella terminologia del gioco. Uno dei partecipanti viene designato come **Signore dei Labirinti**, nome che ovviamente deriva dal titolo del gioco. Questa persona (chiamata comunemente **master**) è il moderatore del gioco e deve conoscere le regole meglio di chiunque altro. Gli altri partecipanti, i giocatori veri e propri, assumono ognuno il ruolo di un alter ego detto **personaggio giocante (PG)**.

I giocatori agiscono nei panni dei loro personaggi nello scenario creato e presentato dal Signore dei Labirinti. I personaggi hanno una **classe**, una specie di "professione" che determina le loro particolari abilità.

Il Signore dei Labirinti è l'arbitro finale del gioco e delle regole. Guida l'andamento delle partite e interpreta i mostri e i **personaggi non giocanti (PnG)**. I PnG sono simili a quelli interpretati dai giocatori, ma le loro decisioni, personalità e motivazioni sono controllate dal Signore dei Labirinti.

In questo gioco, nessuno "vince". I personaggi a volte muoiono, è un dato di fatto, ma ciò non implica un fallimento o una sconfitta come può accadere, per esempio, in un gioco di carte. I modi di misurare il "successo" in questo gioco sono molteplici: trovare preziosi tesori, antiche conoscenze o potenti oggetti magici. L'elemento più importante di questo successo, però, è il divertimento di tutti i partecipanti. Tutti possono vincere con questo gioco, perché tutti possono divertirsi giocandolo. Anche se un personaggio può morire e le ricchezze possono essere perdute, quello che conta è giocare e spassarsela. In questo caso, vincere significa evadere piacevolmente dalla realtà per immergersi con gli amici in un mondo di fantasia.

Le avventure

Le avventure dei personaggi si svolgeranno in labirinti abitati da mostri, in terre selvagge o in insidiose città. I labirinti possono essere più o meno grandi, ma si tratta in genere di luoghi sotterranei densi di pericoli, di cui il Signore dei Labirinti disegna la mappa e descrive i contenuti. Il Signore dei Labirinti può inventare personalmente queste aree o usarne di preconfezionate. Il Signore dei Labirinti ha parecchio lavoro da svolgere, perché deve preparare in anticipo il materiale da presentare ai giocatori mentre questi procedono nelle avventure, spesso prendendo decisioni e direzioni del tutto inaspettate.

I dadi

In *Labyrinth Lord* si usano vari tipi di dadi per determinare l'esito delle azioni, e questi dadi possono essere combinati per generare una vasta gamma di campi numerici. I tipi di dadi e i termini usati per descriverli sono spiegati qui di seguito.

Dadi e sigle

I tiri dei dadi sono descritti con espressioni come "3d4+3", che significa "lancia tre dadi a quattro facce, sommali e aggiungi 3" (il che risulterà in un numero da 6 a 15). Il primo numero indica quanti dadi tirare (sommando i risultati). Il numero subito dopo la "d" indica il tipo di dado da usare (a volte non si tratta di un dado vero e proprio, vedi elenco delle sigle). Il numero dopo l'eventuale segno aritmetico indica una quantità da sommare, sottrarre o moltiplicare.

Per i dadi di *Labyrinth Lord* si usano le seguenti sigle:

Sigla	Significato
d2	Un risultato di 1 o 2 ottenuto con 1d6, in questo caso: 1-3=1 e 4-6=2.
d3	Un risultato da 1 a 3 ottenuto con 1d6, in questo caso: 1-2=1, 3-4=2 e 5-6=3.
d4	Dado a quattro facce.
d6	Dado a sei facce.
d8	Dado a otto facce.
d10	Dado a dieci facce, uno "0" indica un risultato di 10.
d12	Dado a dodici facce.
d20	Dado a venti facce.
1d100 o d%	Dado percentuale. Un risultato da 1 a 100 ottenuto lanciando due dadi a dieci facce diversi. Un dado (designato prima del lancio) rappresenta le decine e l'altro le unità. Due zeri indicano un 100.

Terminologia

Abbiamo già definito alcuni termini, e ne spiegheremo altri in seguito, ma per evitare confusione è opportuno fare qualche altro chiarimento. Il termine in inglese *Labyrinth Lord*, scritto in corsivo, si riferisce al titolo del gioco, mentre **Signore dei Labirinti**, come già accennato, è il titolo del moderatore o arbitro del gioco.

Un altro concetto importante da capire è l'uso differenziato del termine **livello**. Ci sono quattro casi in cui si può usare questo termine. Un caso è quando si parla del **livello di esperienza** di un personaggio o del suo **livello di classe**. I personaggi cominciano al 1° livello; accumulando punti esperienza sconfiggendo mostri e conquistando ricchezze, potranno raggiungere un livello più alto (2°, 3°, 4° e così via). Avanzando di livello, un personaggio ottiene più punti ferita e poteri addizionali (discussi in seguito).

Sempre parlando di personaggi, un altro uso frequente è il **livello di un incantesimo**. I personaggi che possono lanciare incantesimi (i cosiddetti "incantatori") ne avranno sempre di più man mano che avanzano di livello. Gli incantesimi hanno diversi livelli, che aumentano progressivamente. Per esempio, alcuni incantesimi sono di 1° livello, alcuni di 2° e così via. I livelli degli incantesimi non corrispondono a quelli di classe dei PG e indicano solo una misura relativa del loro potere.

Un altro modo di usare il termine è il **livello di un mostro**, che corrisponde all'incirca al numero di dadi vita di una creatura. Per esempio, un mostro con 2 dadi vita (2 DV) può essere considerato un mostro di 2° livello. Questo dato indica approssimativamente il numero di punti ferita di un mostro e quanto sia difficile sconfiggerlo.

Infine, la parola "livello" può riferirsi al "piano" o **livello di un labirinto**. I luoghi dove si svolge la maggior parte delle avventure di *Labyrinth Lord* sono i labirinti: complessi sotterranei pieni di mostri, tesori ed enigmi. Il livello di un labirinto potrebbe essere pensato come il piano di un edificio sotterraneo. Quando i personaggi si avventurano nel livello più alto, si trovano vicini alla superficie. Se un labirinto ha più di un livello, il livello sotto il primo è il secondo, quello ancora più sotto il terzo e così via. Più profondo è un livello del labirinto, più grandi sono i suoi pericoli.

Un termine usato di frequente è **avventura**. Un'avventura può durare una singola sessione di gioco, oppure richiederne diverse. Spesso ci si riferisce a un'avventura in commercio come a un **modulo**. Quando più avventure si svolgono in serie con gli stessi PG, abbiamo una **saga** (o "campagna").

I **punti esperienza (PX)** servono a misurare il progresso dei personaggi. Questi punti vengono assegnati in base alla potenza dei mostri sconfitti e alla quantità di tesori trovati. Accumulando punti esperienza, i personaggi possono avanzare di livello. Avanzando di livello, aumentano i **punti ferita (pf)**. Con un numero maggiore di pf, i personaggi esperti possono sopravvivere a ferite sempre più gravi. I personaggi possono subire ferite in combattimento durante un **incontro**. Un incontro è una situazione in cui PG e mostri (o PnG) interagiscono. Il tempo e il movimento sono misurati in modo particolare durante gli incontri, come discuteremo in seguito.

Se il significato di questi termini ti confonde un po', non preoccuparti: le spiegazioni che si trovano in questo volume e l'esperienza di gioco chiariranno ogni dubbio.

Abbreviazioni

Qui sotto sono elencate le abbreviazioni più comuni che si trovano in questo volume e nei supplementi di *Labyrinth Lord*.

Abbreviazione	Significato
<i>Attributo</i>	
For	Forza
Des	Destrezza
Cos	Costituzione
Int	Intelligenza
Sag	Saggezza
Car	Carisma
<i>Classe</i>	
C	Chierico
E	Elfo
G	Guerriero
H	Halfling
L	Ladro
M	Mago
N	Nano
<i>Altro</i>	
All	allineamento morale
pf	punti ferita (per le creature)
pd	punti danno (per le strutture)
DV	dadi vita
CA	classe armatura
PX	punti esperienza
PG	personaggio giocante
PnG	personaggio non giocante
mr	monete di rame
ma	monete d'argento
me	monete d'elettrum
mo	monete d'oro
mp	moneta di platino
CT	classe tesoro

Nota sulle misure

Questo regolamento utilizza il sistema metrico decimale per tutte le misure (a volte con approssimazioni notevoli), anche per adeguarsi all'edizione italiana storica del gioco di ruolo fantasy classico.

SEZIONE 2 - Personaggi

Creare un personaggio: procedura

Per creare il tuo PG, prendi innanzitutto una scheda personaggio in bianco. Puoi fotocopiare la scheda di questo volume, scaricarne una da www.labyrinthlord.com o riprodurla su un foglio di carta. Il passo successivo è lanciare 3d6 per ogni attributo nell'ordine in cui sono elencati sulla scheda. Ci sono alcuni metodi opzionali per generare gli attributi, che il Signore dei Labirinti può adottare o no. Uno consiste nel lanciare 4d6 per ogni attributo, scartando il risultato più basso e sommando i tre più alti. Un altro metodo consiste nel generare cinque serie di attributi e scegliere quella che più si adatta al personaggio che si ha in mente.

Labrynth Lord™
SCHEDA DEL PERSONAGGIO

ALEXANDRA ELFO
Nome del personaggio Classe
LEGALE 1
Allineamento Livello

Punti ferita: 6
Classe armatura: 7

ATTRIBUTI

9	Forza	-
12	Destrezza	-
15	Costituzione	+1
16	Intelligenza	+2
10	Saggezza	-
14	Carisma	+1

TIRI SALVEZZA

15	Soffio
12	Volano o Morso
13	Petrificazione o Paralisi
13	Bacchetta
15	Incantesimi o Oggetti magici

Altre abilità: Parla comune, elfico, nanico, gnoll, hobgoblin, archetto, goblin
Abilità di classe e incantesimi:
Infravisione 18 m, scopre porte segrete 1-2 su 1d6, sente rumori 1-2 su 1d6, immune alla paralisi dei ghou, immune a charme e sonno
INCANTESIMI: charme, dardo incantato, lettura della magia
Classe armatura da colpire:
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
19 18 17 16 15 14 13 12 11 10
Tiri per colpire (1d20)

Dopo aver generato gli attributi, scegli una classe. Nota che ci sono degli attributi primari per ogni classe, e che alcune classi richiedono un punteggio minimo per alcuni attributi. Se gli attributi non sono alti abbastanza per la classe che vorresti giocare, vedi "Scegliere una classe" più avanti. Determina i punti ferita usando il dado appropriato e annota il risultato sulla scheda. Scrivi anche le abilità particolari della tua classe.

Tutti i personaggi cominciano con 3d8x10 monete d'oro (mo). Consulta le liste dell'equipaggiamento e delle armi e usa il tuo denaro iniziale per acquistare armature, armi e oggetti utili. Calcola la tua **classe armatura (CA)** in base alle protezioni che hai scelto e annotala. Scrivi i tuoi tiri per colpire (pag. 60) e i tuoi tiri salvezza (pag. 54).

Infine, non dimenticare di dare un nome al tuo personaggio! Cerca anche di creare una piccola descrizione del suo aspetto, della sua personalità e magari del suo passato.

Gli attributi

Gli attributi dei personaggi devono essere determinati a caso. Lancia 3d6 per ogni attributo nell'ordine che segue. Solo il Signore dei Labirinti può permetterti di fare altrimenti.

La **Forza (For)** indica la potenza muscolare e la prestanza fisica. Questo attributo è importante per guerrieri, nani, elfi e halfling, perché li aiuta a prevalere in combattimento. Un alto punteggio di Forza aumenta la capacità di colpire e infliggere ferite negli scontri corpo a corpo e rende più facile forzare una porta bloccata.

Tabella della Forza

Punteggio	Modificatore per colpire, infliggere ferite e forzare porte*
3	-3
4-5	-2
6-8	-1
9-12	0
13-15	+1
16-17	+2
18	+3

* Tutti i colpi infliggono come minimo 1 ferita.

La **Destrezza (Des)** indica la coordinazione occhio-mano, l'agilità, i riflessi e l'equilibrio. È un attributo molto utile ai ladri e agli halfling. La Destrezza influenza la classe armatura (CA) e l'abilità con le armi da lancio. Può anche modificare il tiro d'iniziativa, cioè la capacità di un personaggio di agire per primo in combattimento (regola opzionale).

Tabella della Destrezza

Punteggio	Mod. CA	Modificatore armi da lancio*	Modificatore iniziativa**
3	+3	-3	-2
4-5	+2	-2	-1
6-8	+1	-1	-1
9-12	0	0	0
13-15	-1	+1	+1
16-17	-2	+2	+1
18	-3	+3	+2

* Modificatore solo al tiro per colpire, non alle ferite inflitte.

** Modificatore applicato solo all'iniziativa individuale (opzionale).

La **Costituzione (Cos)** rappresenta la salute e la resistenza di un personaggio. Un bonus di costituzione incrementa il numero dei punti ferita (pf), quindi questo attributo è importante per tutte le classi.

Tabella della Costituzione

Punteggio	Modificatore pf per DV*
3	-3
4-5	-2
6-8	-1
9-12	0
13-15	+1
16-17	+2
18	+3

*Per ogni dado vita un personaggio ottiene come minimo 1 punto ferita, indipendentemente dal modificatore.

L'**Intelligenza (Int)** indica la capacità di imparare, ricordare e ragionare. Il punteggio di Intelligenza determina la capacità di un personaggio di esprimersi nella sua lingua d'origine e di parlarne altre. È un attributo importante per i maghi e gli elfi.

Tabella dell'Intelligenza

Punteggio	Linguaggi	Capacità di esprimersi*
3	0	Analfabeta, fatica a parlare
4-5	0	Analfabeta
6-8	0	Legge e scrive con difficoltà
9-12	0	Sa leggere e scrivere
13-15	+1	Sa leggere e scrivere, parla una lingua addizionale
16-17	+2	Sa leggere e scrivere, parla due lingue addizionali
18	+3	Sa leggere e scrivere, parla tre lingue addizionali

*Un personaggio parla la lingua comune degli umani (e degli halfling) e le sue lingue "razziali" (nel caso di elfi e nani).

La **Saggezza (Sag)** quantifica la volontà, il buon senso, la percezione e l'intuito. Mentre l'Intelligenza è la capacità di analizzare le informazioni, la Saggezza è la sensibilità all'ambiente e al mondo spirituale. La Saggezza è importante per i chierici e influisce sui tiri salvezza contro incantesimi.

Tabella della Saggezza

Punteggio	Modificatore tiro salvezza contro effetti magici*
3	-3
4-5	-2
6-8	-1
9-12	0
13-15	+1
16-17	+2
18	+3

*Il modificatore si applica a tutti gli incantesimi e agli effetti prodotti da oggetti magici che non sono armi (compresi i bastoni e le verghe).

Il **Carisma (Car)** indica il magnetismo personale, la capacità di persuasione, il portamento e l'attitudine al comando. È un attributo importante negli incontri in cui i mostri e i personaggi non giocanti possono reagire positivamente o negativamente. Influenza il morale dei personaggi non giocanti associati ai PG (seguaci o assoldati).

Tabella del Carisma

Punteggio	Modificatore reazione	Numero max seguaci	Morale seguaci
3	+2	1	4
4-5	+1	2	5
6-8	+1	3	6
9-12	0	4	7
13-15	-1	5	8
16-17	-1	6	9
18	-2	7	10

Gli attributi primari

Le classi dei personaggi, descritte più avanti in questa sezione, hanno un attributo primario. La tabella seguente indica gli effetti dell'attributo primario sui PX guadagnati:

Tabella dell'attributo primario

Punteggio	Modificatore PX*
3-5	-10%
6-8	-5%
9-12	0
13-15	+5%
16-18	+10%

*Quando gli attributi primari sono due (è il caso di elfi e halfling), il punteggio del secondo attributo primario influisce anch'esso sul modificatore PX (vedi descrizioni delle classi suddette).

Scegliere una classe

Una volta determinati gli attributi, il giocatore deve scegliere una classe. Tutte le classi hanno un attributo primario e alcune hanno un punteggio minimo richiesto in un attributo. Se l'attributo primario è sufficientemente alto, il personaggio riceve un bonus all'esperienza. A volte, un giocatore sceglierà una classe senza avere un punteggio sufficientemente alto nell'attributo primario per ricevere il bonus esperienza. In questi casi, il giocatore può sacrificare 2 punti di un altro attributo per alzare di 1 punto quello primario. Questa operazione può essere fatta più di una volta, ma non può ridurre nessun attributo sotto un punteggio di 9.

Ci sono alcune restrizioni su come alzare o abbassare gli attributi. Nessun attributo può essere ridotto se è il primo requisito della propria classe, anche se ci sono alcuni punti "sacrificabili" sopra il minimo richiesto. La Destrezza può solo essere alzata, mai ridotta. La Costituzione e il Carisma non possono essere modificati in alcun modo.

I punti ferita

I punti ferita (pf) indicano la capacità di un personaggio di subire ferite prima di morire. Quando un personaggio o una creatura scende a 0 punti ferita o meno, muore. Ogni classe lancia un tipo di dado specifico per determinare i punti ferita (vedi "Le classi dei personaggi"). Si lancia un dado al primo livello, poi altri dadi vengono aggiunti al totale, uno per ogni livello di esperienza (se non specificato diversamente).

Una regola opzionale, che permette ai personaggi di primo livello di avere un minimo di resistenza, è lasciar rilanciare un risultato di 1 o 2 finché non si ottiene almeno 3. Questa e altre regole per migliorare i punti ferita dei PG devono sempre essere approvate dal Signore dei Labirinti

Le classi dei personaggi

In *Labyrinth Lord* ci sono due gruppi di classi, umani e semiumani. I semiumani appartengono a razze molto simili agli umani, ma hanno caratteristiche fisiche e capacità leggermente differenti. Gli umani possono scegliere tra quattro classi distinte, mentre i semiumani hanno una classe unica definita dalla loro razza. Gli umani possono essere chierici, guerrieri, ladri o maghi; i nani, gli elfi e gli halfling sono classi a sé stanti. Se una classe richiede un punteggio minimo in un attributo, il personaggio deve soddisfarlo per poterla scegliere. L'attributo primario di ogni classe può influenzare l'esperienza acquisita da un PG (vedi "Tabella dell'attributo primario") e accelerare i suoi progressi nel gioco.

Chierico

Requisiti: nessuno
 Attributo primario: Sag
 Dado vita: 1d6
 Livello massimo: no

Gli umani che diventano chierici si mettono al servizio di una divinità e cercano di condurre vite ispirate alla loro religione. I chierici possono usare l'energia divina in forma d'incantesimi, che vengono loro concessi tramite la preghiera. La potenza e il numero d'incantesimi a disposizione di un Chierico sono determinati dal suo livello. I chierici sono anche ben addestrati all'uso delle armi: più che religiosi di stampo mistico sono combattenti sacri, che si battono con fanatismo per quello in cui credono. Se un Chierico perde il favore della sua divinità, violando il credo della sua religione o le regole del suo ordine, può subire delle penalità. Questi svantaggi sono a discrezione del Signore dei Labirinti, ma possono includere una penalità ai tiri per colpire e ai tiri salvezza (-1 o peggio), oppure una riduzione degli incantesimi disponibili.

I chierici possono usare qualsiasi tipo di armatura, ma non le armi che hanno un lama o una punta. Questo esclude armi come spade, asce e frecce, ma non fionde, mazze e altri oggetti contundenti. La dottrina dei chierici vieta l'eccessivo spargimento di sangue causato dalle armi taglienti.

Incantesimi dei chierici

Livello incantesimo	1	2	3	4	5	6	7
1*	1	0	0	0	0	0	0
2	2	0	0	0	0	0	0
3	2	1	0	0	0	0	0
4	3	2	0	0	0	0	0
5	3	2	1	0	0	0	0
6	3	3	2	0	0	0	0
7	4	3	2	1	0	0	0
8	4	3	3	2	0	0	0
9	4	4	3	2	1	0	0
10	5	4	3	3	2	0	0
11	5	4	4	3	2	1	0
12	5	5	4	3	3	2	0
13	6	5	4	4	3	2	0
14	6	5	5	4	3	3	0
15	7	6	5	4	4	3	1
16	7	6	5	5	4	3	2
17	8	7	6	5	4	4	2
18	8	7	6	5	5	4	3
19	9	8	7	6	5	4	3
20	9	8	7	6	5	5	3

*Nell'edizione del gioco di ruolo fantasy classico del 1981, i chierici cominciavano a lanciare incantesimi solo al 2° livello. Nel caso il Signore dei Labirinti preferisca giocare "come da originale", potrà sottrarre uno al livello dei chierici nella tabella "Incantesimi dei chierici". Un Chierico di 1° livello non avrà alcun incantesimo.

Scacciare i non morti: i chierici hanno l'abilità di invocare il nome della divinità per respingere o distruggere i non morti. I non morti scacciati fuggiranno dal Chierico con ogni mezzo possibile, evitando di toccarlo o di attaccarlo in altro modo. Nella tabella "Scacciare i non morti" si trova un trattino, un numero, una "S" o una "D" in corrispondenza dei DV dei non morti e del livello del Chierico. Un trattino significa che il Chierico non è di livello sufficiente per scacciare quel tipo di non morti. Un numero indica che il giocatore deve ottenere quel numero o più con 2d6 per scacciare i non morti. Una "S" significa che il Chierico scaccia automaticamente i non morti, mentre una "D" significa che li distrugge. Se il tiro di 2d6 ha successo, o se c'è una "S" nella tabella, il giocatore lancia un'altra volta 2d6 per determinare il numero di DV di non morti scacciati. Se nella tabella c'è una "D", i non morti vengono distrutti. Qualunque sia il numero di DV ottenuto, ogni tentativo riuscito ha effetto almeno su una creatura.

Esempio: Pardue il Devoto, un Chierico di 1° livello, cerca di scacciare 4 scheletri (1 DV ognuno). Guardando nella tabella "Scacciare i non morti", il giocatore trova un 7 in corrispondenza del suo livello e dei DV degli scheletri, il che significa che gli serve 7 su 2d6 per farcela. Il giocatore lancia i dadi e ottiene un 9: un successo. Per determinare quanti DV subiscono l'effetto, lancia 2d6 e ottiene un 3. Siccome gli scheletri hanno 1 DV, tre di loro fuggono, mentre uno resta a combattere contro Pardue. Se Pardue avesse tentato di scacciare dei non morti con 2 DV, ne avrebbe scacciato solo uno, poiché un risultato di 3 non basta a influenzare 4 DV.

Livelli dei chierici		
Esperienza	Livello	Dadi vita (d6)
0	1	1
1.565	2	2
3.125	3	3
6.251	4	4
12.501	5	5
25.001	6	6
50.001	7	7
100.001	8	8
200.001	9	9
300.001	10	+1 pf*
400.001	11	+2 pf*
500.001	12	+3 pf*
600.001	13	+4 pf*
700.001	14	+5 pf*
800.001	15	+6 pf*
900.001	16	+7 pf*
1.000.001	17	+8 pf*
1.100.001	18	+9 pf*
1.200.001	19	+10 pf*
1.300.001	20	+11 pf*

*Ignorare il modificatore di Costituzione.

Scacciare i non morti

Livello Chierico

DV non morti	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14+
1	7	5	3	S	S	D	D	D	D	D	D	D	D	D
2	9	7	5	3	S	S	D	D	D	D	D	D	D	D
3	11	9	7	5	3	S	S	D	D	D	D	D	D	D
4	-	11	9	7	5	3	S	S	D	D	D	D	D	D
5	-	-	11	9	7	5	3	S	S	D	D	D	D	D
6	-	-	-	11	9	7	5	3	S	S	D	D	D	D
7	-	-	-	-	11	9	7	5	3	S	S	D	D	D
8	-	-	-	-	-	11	9	7	5	3	S	S	D	D
9	-	-	-	-	-	-	11	9	7	5	3	S	S	D
Speciale*	-	-	-	-	-	-	-	11	9	7	5	3	S	S

*Questa categoria include i non morti molto potenti e le creature infernali.

Raggiungere il 9° livello: una volta raggiunto il 9° livello, un Chierico potrà reclamare o edificare una roccaforte o un santuario. Se il Chierico avrà il favore della sua divinità, tutte le spese per l'operazione saranno dimezzate a causa di un miracoloso intervento divino. Una volta stabilita la roccaforte, la fama del Chierico si espanderà, attirando un certo numero di seguaci (5d6x10 guerrieri di 1° e 2° livello). Questi soldati saranno molto devoti e non controlleranno mai il morale. Il tipo di truppe (fanti, arcieri o altro) verrà deciso dal Signore dei Labirinti.

Elfo

Requisiti: Int 9
 Attributo primario: For e Int
 Dado vita: 1d6
 Livello massimo: 10°

Gli elfi hanno le orecchie a punta e sono creature snelle e fatate. Il loro aspetto è vario, quasi come quello degli umani, e si dice che esistano tipi particolari di elfi in luoghi remoti. Il loro peso si aggira intorno ai 55 chili e la loro statura media è circa un metro e sessanta. Anche se sono un popolo pacifico, amante del buon cibo e del divertimento, gli elfi sono abili guerrieri ed esperti di magia. Possono usare qualsiasi arma e armatura, e possono lanciare incantesimi come i maghi. Un Elfo deve avere 13 in entrambi gli attributi primari per ottenere un bonus di +5% all'esperienza, e almeno Int 16 (oltre a For 13) per ottenere un bonus di +10%.

Gli elfi hanno l'infravisione a 18 m, inoltre i loro sensi acuti gli permettono, quando li cercano intenzionalmente, di scoprire passaggi segreti e sentieri nascosti 1 volta su 3 (1-2 su 1d6). Per la loro natura, gli elfi sono immuni alla paralisi dei ghoul e agli incantesimi *sonno* e *charme*. Gli elfi parlano il comune, l'elfico e la lingua del loro allineamento morale, oltre al linguaggio di gnoll, hobgoblin e orchetti.

Livelli degli elfi

Esperienza	Livello	Dadi vita (d6)
0	1	1
4.065	2	2
8.125	3	3
16.251	4	4
32.501	5	5
65.001	6	6
130.001	7	7
200.001	8	8
400.001	9	9
600.001	10	+2 pf*

*Ignorare il modificatore di Costituzione.

Incantesimi degli elfi

Gli elfi seguono la stessa progressione d'incantesimi dei maghi fino al 10° livello di esperienza. Gli incantesimi che possono memorizzare, sono indicati nella tabella "Incantesimi dei maghi e degli elfi".

Raggiungere il 9° livello: al 9° livello, gli elfi possono stabilire una roccaforte in un ambiente naturale, come una foresta o una valle. Piuttosto che imporsi alla natura, una roccaforte elfica si fonderà con essa. Grazie al legame degli elfi con la natura, tutti gli animali normali nell'area intorno alla roccaforte aiuteranno gli elfi, avvertendoli dei pericoli, trasmettendo informazioni e arrivando perfino a battersi per loro. In cambio, un signore elfico dovrà sempre difendere gli animali nel suo territorio. I signori elfici possono assoldare membri delle altre razze come aiutanti o esperti, ma solo soldati elfi.

Guerriero

Requisiti: nessuno
 Attributo primario: For
 Dado vita: 1d8
 Livello massimo: no

I guerrieri, come dice il loro nome, sono addestrati esclusivamente nell'arte del combattimento e della guerra. Sono gli specialisti del picchiare duro e dell'incassare i colpi degli avversari. Dai guerrieri ci si aspetta che stiano in prima linea e difendano i membri delle altre classi. I guerrieri possono usare qualsiasi tipo di arma e armatura. Al 15° livello, un Guerriero può fare un attacco addizionale a round (due attacchi in tutto); al 20° livello può farne un altro ancora (tre in tutto).

Livelli dei guerrieri		
Esperienza	Livello	Dadi vita (d8)
0	1	1
2.035	2	2
4.065	3	3
8.125	4	4
16.251	5	5
32.501	6	6
65.001	7	7
120.001	8	8
240.001	9	9
360.001	10	+2 pf*
480.001	11	+4 pf*
600.001	12	+6 pf*
720.001	13	+8 pf*
840.001	14	+10 pf*
960.001	15	+12 pf*
1.080.001	16	+14 pf*
1.200.001	17	+16 pf*
1.320.001	18	+18 pf*
1.440.001	19	+20 pf*
1.560.001	20	+22 pf*

*Ignorare il modificatore di Costituzione.

Raggiungere il 9° livello: Al 9° livello, un Guerriero può diventare un condottiero, prendendo il controllo di un feudo e assumendo una posizione di comando nella società. Un Guerriero, supponendo che desideri farlo e ne abbia i mezzi, costruirà un castello in una zona selvaggia o ne acquisterà uno già esistente. Potrà arrivare a governare fattorie, villaggi e centri abitati più grandi, ma dovrà anche proteggerli dai pericoli ed essere un capo forte e giusto.

Halfling

Requisiti: Des 9, Cos 9
 Attributo primario: For e Des
 Dado vita: 1d6
 Livello massimo: 8°

Gli halfling sono più bassi perfino dei nani, con un'altezza media di poco inferiore al metro e un peso medio di circa 30 chili. Benché il loro aspetto sia vario come quello degli umani, hanno sempre piedi molto pelosi e capelli ricci. Gli halfling hanno un carattere gentile e amano i giochi, le mangiate e le bevute. Quando non sono impegnati nelle avventure, si dedicano agli hobby. Apprezzano le comodità e con le loro ricchezze comprano oggetti stravaganti.

Gli halfling usano con facilità solo le armi corte e non possono usare le armi a due mani (eccetto gli archi corti e le balestre leggere), ma non hanno limitazioni alle armature. Devono avere un punteggio di 13 o più in uno dei due requisiti primari per ottenere un bonus di +5% all'esperienza, e avere 13 o più in For e Des per ottenere un bonus di +10%.

Livelli degli halfling		
Esperienza	Livello	Dadi vita (d6)
0	1	1
2.035	2	2
4.065	3	3
8.125	4	4
16.251	5	5
32.501	6	6
65.001	7	7
130.001	8	8

Gli halfling sono abili a nascondersi. Nella vegetazione, gli halfling si nascondono al 90% di probabilità. Nei labirinti e nelle caverne ci riescono una volta su tre (1-2 su 1d6), ma devono restare immobili e silenziosi. Gli halfling sono piuttosto svelti e ottengono un bonus di +1 ai tiri d'iniziativa individuale (opzionale) o quando sono in un gruppo di soli halfling. La loro manualità superiore gli conferisce un bonus di +1 con le armi da lancio. Data le loro dimensioni minute, gli halfling ottengono un miglioramento alla CA di due punti quando vengono attaccati da creature più grandi di un essere umano.

Raggiungere l'8° livello: Quando un Halfling raggiunge l'8° livello, può costruire una roccaforte in una campagna serena e piacevole. Gli halfling verranno da molto lontano per stabilirsi nei dintorni della sua dimora. Il personaggio diventerà un capo del suo popolo e dovrà governare gli halfling con saggezza.

Ladro

Requisiti: nessuno
 Attributo primario: Des
 Dado vita: 1d4
 Livello massimo: no

I ladri hanno una serie di abilità uniche associate alla loro professione, che li rende compagni d'avventura piuttosto utili. Tuttavia, i ladri possono essere tipi un po' loschi e non hanno fama di grande affidabilità tra le altre classi. Un Ladro appartiene tipicamente alla gilda dei ladri di una città vicina, dove si reca per cercare riparo e informazioni tra un'avventura e l'altra. A discrezione del Signore dei Labirinti, un Ladro dovrà corrispondere parte dei suoi guadagni alla gilda in cambio di protezione. Per essere furtivi e liberi nei movimenti, i ladri non possono indossare un'armatura più pesante di quella di cuoio e non possono usare scudi, ma possono usare qualsiasi arma. Un Ladro può fare un attacco furtivo. Per riuscirci, deve cogliere la vittima alla sprovvista grazie alle sue abilità speciali. Il Ladro che sferra un attacco furtivo avrà un bonus di +4 al colpire e infliggerà il doppio delle ferite.

Abilità dei ladri

I ladri hanno delle abilità speciali che migliorano avanzando di livello (vedi la tabella "Abilità dei ladri"). Il Signore dei Labirinti potrà lanciare i dadi per queste abilità in segreto, qualora un Ladro non possa avere la certezza immediata del loro successo o fallimento.

Scassinare serrature: un Ladro può scassinare le serrature se ha un set di arnesi da scasso. Se il Ladro fallisce al primo tentativo, può ritentare altre due volte. Se fallisce tre volte, potrà riprovare solo dopo essere avanzato di livello.

Scoprire/Rimuovere trappole: un Ladro può fare un solo tentativo per scoprire o rimuovere una trappola. Nota che si tratta di due abilità separate, perché un Ladro deve prima scoprire una trappola e poi, se è il caso, cercare di rimuoverla.

Livelli dei ladri		
Esperienza	Livello	Dadi vita (d4)
0	1	1
1.251	2	2
2.501	3	3
5.001	4	4
10.001	5	5
20.001	6	6
40.001	7	7
80.001	8	8
160.001	9	9
280.001	10	+2 pf*
400.001	11	+4 pf*
520.001	12	+6 pf*
640.001	13	+8 pf*
760.001	14	+10 pf*
880.001	15	+12 pf*
1.000.001	16	+14 pf*
1.120.001	17	+16 pf*
1.240.001	18	+18 pf*
1.360.001	19	+20 pf*
1.480.001	20	+22 pf*

*Ignorare il modificatore di Costituzione.

Borseggiare: quest'abilità è la più usata dai PnG ladri perché è una comoda fonte di reddito... comoda ma non esente da pericoli. Un tiro fallito che supera il doppio della possibilità significa che la vittima designata nota il tentato borseggio. Il Signore dei Labirinti lancerà 2d6+4 sulla tabella "Reazioni dei mostri" (vedi pag. 51) per vedere come la prenderà.

Muoversi silenziosamente: quando il Ladro ha successo, nessuno lo sente muoversi. Il Ladro tende a credere di avercela fatta, e saprà di aver fallito solo se e quando qualcuno reagirà alla sua presenza.

Abilità dei ladri

Livello Ladro	Scassinare serrature	Scoprire/Rimuovere trappole	Borseggiare*	Muoversi silenziosamente	Scalare pareti	Nascondersi nelle ombre	Sentire rumori
1	17	14	23	23	87	13	1-2
2	23	17	27	27	88	17	1-2
3	27	20	30	30	89	20	1-3
4	31	23	37	37	90	27	1-3
5	35	33	40	40	91	30	1-3
6	45	43	43	43	92	37	1-4
7	55	53	53	53	93	47	1-4
8	65	63	63	63	94	57	1-4
9	75	73	73	73	95	67	1-4
10	85	83	83	83	96	77	1-5
11	95	93	93	93	97	87	1-5
12	97	95	105	95	98	90	1-5
13	99	97	115	97	99	97	1-5
14	99	99	125	99	99	99	1-5

*-5% per ogni cinque livelli che il Ladro ha meno della vittima (c'è sempre un 1% di fallire, anche se l'abilità supera il 100%).

Scalare pareti: i ladri sanno arrampicarsi su pareti quasi lisce, come i muri delle case o le rupi scoscese. Devono fare un tiro di abilità per ogni 30 metri di arrampicata. Se il tiro fallisce, un Ladro cadrà da metà della distanza tentata, subendo 1d6 ferite per ogni 3 metri di caduta.

Nascondersi nelle ombre: un Ladro crederà sempre di aver avuto successo con quest'abilità, e saprà di aver fallito solo se e quando qualcuno reagirà alla sua presenza. Mentre si nasconde nelle ombre, un Ladro deve rimanere immobile.

Sentire rumori: i ladri possono cercare di captare rumori flebili in una grotta, in un sotterraneo, attraverso una porta o altrove, ma devono trovarsi in condizioni di silenzio assoluto. Per tirare quest'abilità si usa 1d6.

Abilità aggiuntive

Oltre alla possibilità di costruire un rifugio al 9° livello, i ladri ottengono altre due abilità aggiuntive al 4° e al 10° livello.

4° livello: un Ladro può leggere i linguaggi con una probabilità dell'80%. Questa abilità esclude le scritture magiche. Se il tiro non ha successo, il Ladro non può ritentare di leggere lo stesso scritto finché non è avanzato di livello.

9° livello: al 9° livello, un Ladro potrà creare un rifugio e attirare 2d6 apprendisti di 1° livello al suo servizio. Questi ladri serviranno il personaggio con una certa affidabilità, ma non potranno essere rimpiazzati qualora venissero uccisi.

10° livello: un Ladro può leggere le pergamene magiche (solo di maghi ed elfi) con una probabilità del 90%. Un fallimento significa che l'incantesimo non funziona come previsto e provoca un guaio a discrezione del Signore dei Labirinti.

Mago

Requisiti: nessuno
 Attributo primario: Int
 Dado vita: 1d4
 Livello massimo: no

Livelli dei maghi

Esperienza	Livello	Dadi vita (d4)
0	1	1
2.501	2	2
5.001	3	3
10.001	4	4
20.001	5	5
40.001	6	6
80.001	7	7
160.001	8	8
310.001	9	9
460.001	10	+1 pf *
610.001	11	+2 pf*
760.001	12	+3 pf *
910.001	13	+4 pf *
1.060.001	14	+5 pf *
1.210.001	15	+6 pf *
1.360.001	16	+7 pf *
1.510.001	17	+8 pf *
1.660.001	18	+9 pf *
1.810.001	19	+10 pf *
1.960.001	20	+11 pf *

*Ignorare il modificatore di Costituzione.

A volte chiamati stregoni, fattucchieri o indovini, i maghi lanciano incantesimi e studiano segreti arcani. Man mano che avanzano di livello, i maghi possono lanciare un numero più elevato d'incantesimi, che diventano sempre più potenti. Tuttavia, possono solo usare armi leggere, come un pugnale. Non possono indossare armature o usare lo scudo. Per queste ragioni, i maghi sono deboli ai livelli bassi, e devono contare sulla protezione degli altri membri del gruppo.

I maghi possiedono un libro di magia, che contiene le formule dei loro incantesimi. Un Mago può avere un numero illimitato d'incantesimi nel suo libro di magia, ma può memorizzarne solo un certo numero alla volta da lanciare a volontà. Questo numero aumenta con il livello (vedi "Tabella degli incantesimi dei maghi e degli elfi").

Incantesimi dei maghi e degli elfi

Livello	Mago/Elfo	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-
4	2	2	-	-	-	-	-	-	-	-
5	2	2	1	-	-	-	-	-	-	-
6	2	2	2	-	-	-	-	-	-	-
7	3	2	2	1	-	-	-	-	-	-
8	3	3	2	2	-	-	-	-	-	-
9	3	3	3	2	1	-	-	-	-	-
10*	3	3	3	3	2	-	-	-	-	-
11	4	3	3	3	2	1	-	-	-	-
12	4	4	3	3	3	2	-	-	-	-
13	4	4	4	3	3	2	1	-	-	-
14	4	4	4	4	3	3	2	-	-	-
15	5	4	4	4	4	3	2	1	-	-
16	5	5	4	4	4	4	3	2	-	-
17	5	5	5	4	4	4	4	3	1	-
18	5	5	5	5	4	4	4	4	2	-
19	6	5	5	5	5	4	4	4	3	-
20	6	6	5	5	5	5	4	4	4	-

*Livello massimo per un Elfo.

Raggiungere il 9° livello: quando un Mago raggiunge il 9° livello, acquista la capacità di creare incantesimi e oggetti magici. Le regole per la ricerca magica si trovano nella Sezione 8. Un Mago di 9° livello può costruire una roccaforte, spesso una torre alta e bizzarra. Facendo questo, attirerà alcuni apprendisti (1d6 maghi dal 1° al 3° livello).

Nano

Requisiti: Cos 9
 Attributo primario: For
 Dado vita: 1d8
 Livello massimo: 12°

I nani sono noti per il loro atteggiamento burbero e sono particolarmente scontroso con gli elfi, a cui difficilmente vanno a genio. I nani sono bassi, tozzi e barbuti, sono alti circa un metro e venti e pesano in media 70 chili. I nani vivono sottoterra e amano le gemme e i metalli preziosi. La pelle, gli occhi e i capelli dei nani sono color della terra. A causa della loro bassa statura, i nani non possono usare certe armi a due mani (spadoni, lance, armi in asta, bastoni e archi lunghi), ma possono usare qualsiasi altra arma o armatura.

Essendo creature del sottosuolo, i nani sono capaci di vedere al buio (infravisione) fino a 18 m di distanza. Grazie alla loro conoscenza delle caverne e delle costruzioni sotterranee, i nani hanno 1 possibilità su 3 (1-2 su 1d6) di scoprire trappole, pareti mobili, strutture nascoste e pendenze insolite nella pietra. I nani devono cercare attivamente queste strutture per trovarle. I nani sono eccezionalmente robusti e resistenti alla magia, come si vede dai loro tiri salvezza.

Un Nano parla il comune, il nanico e la lingua del proprio allineamento morale. A causa dei loro frequenti (e spesso turbolenti) contatti con le creature senzienti che vivono nel sottosuolo, i nani parlano anche il goblin, il coboldo e la lingua dei loro cugini gnomi.

Raggiungere il 9° livello: quando un Nano raggiunge il 9° livello, può creare una roccaforte sotterranea. La fortezza attirerà diversi nani, anche da molto lontano. I nani di solito vivono in clan, e saranno soprattutto membri della stirpe del personaggio a venire, ma anche nani potranno decidere di farsi governare da lui. Il signore nanico potrà assoldare soldati nani o mercenari, di cui solo una piccola parte apparterranno ad altre razze, come alchimisti umani, maghi o perfino elfi.

Livelli dei nani		
Esperienza	Livello	Dadi vita (d8)
0	1	1
2.185	2	2
4.375	3	3
8.751	4	4
17.501	5	5
35.001	6	6
70.001	7	7
140.001	8	8
280.001	9	9
400.001	10	+3 pf*
540.001	11	+6 pf*
660.001	12	+9 pf*

*Ignorare il modificatore di Costituzione.

L'allineamento morale

In *Labyrinth Lord*, tutte le creature, siano esse personaggi o mostri, seguono una delle tre filosofie o standard di condotta del gioco. Queste tre sfere sono Legge, Neutralità e Caos; un giocatore deve sceglierne una quando crea il suo personaggio. I tre diversi allineamenti sono descritti qui sotto. I giocatori devono fare del loro meglio per aderire a una delle tre sfere. Se il Signore dei Labirinti dovesse notare un'eccessiva devianza dall'allineamento scelto, potrà assegnare al personaggio un nuovo allineamento più consono alle sue azioni. Tutti gli allineamenti hanno un linguaggio particolare. Oltre alla lingua comune e alle altre lingue conosciute (come indicato dalla classe) gli aderenti a un particolare allineamento condividono un linguaggio che permette loro di capirsi.

Legge (allineamento legale): le creature legali credono nella verità e nella giustizia. Per questo, tendono a rispettare la legge e l'ordine quando ciò non significa tirannia. Le creature legali credono anche nel sacrificio per un bene più grande e pongono la collettività al di sopra del singolo.

Neutralità (allineamento neutrale): le creature neutrali hanno una certa tendenza all'individualismo. Credono in un equilibrio tra i concetti di Legge e Caos e fanno innanzitutto i propri

interessi. Possono arrivare a commettere azioni buone o malvagie per conseguire i propri obiettivi e di solito soddisfano i propri bisogni prima di quelli degli altri.

Caos (allineamento caotico): le creature caotiche sono all'opposto di quelle legali. Bisogna fidarsi di loro solo se necessario, perché tendono ad agire in modo malevolo e nettamente più egoista delle creature neutrali. I personaggi caotici sono opportunisti e non credono che esista un ordine preconstituito delle cose.

Esempio: se un PG si trovasse in una situazione in cui i suoi compagni fossero intrappolati e destinati a morte certa senza il suo aiuto, ecco cosa farebbe in base al suo allineamento.

Il personaggio **legale**... sacrificerebbe se stesso pur di salvare i compagni. Non li abbandonerebbe mai, a meno che ciò non aumenti le possibilità di salvarli in un secondo momento o serva a un fine più grande.

Il personaggio **neutrale**... cercherà di salvare i suoi compagni solo se non è troppo pericoloso. Se riterrà i rischi troppo alti, lascerà i compagni al loro destino.

Il personaggio **caotico**... aiuterà i compagni solo se potrà trarne un profitto e i pericoli saranno minimi. Le sue azioni dipenderanno solo dalla valutazione delle possibilità di ottenere un guadagno personale.

I linguaggi

Tutti i personaggi cominciano parlando la lingua comune e quella del loro allineamento. Gli elfi, i nani e i personaggi con un punteggio d'Intelligenza alto ne parleranno altre. I linguaggi extra possono essere scelti dai giocatori o assegnati dal Signore dei Labirinti. In generale, i mostri in grado di parlare hanno una lingua propria. La maggior parte dei mostri ha una possibilità del 20% di parlare il comune. Quando diciamo "comune" intendiamo una lingua diffusa tra tutti gli umani. Tuttavia, il Signore dei Labirinti può decidere che le varie nazioni umane abbiano lingue diverse. In questo caso, al posto del comune occorrerà specificare un idioma umano specifico.

Le eredità

I personaggi, purtroppo, possono morire. Il Signore dei Labirinti può permettere ai giocatori di fare testamento in modo che le loro ricchezze vadano a un erede. In questo caso, le ricchezze devono essere custodite in una tesoreria sicura, che tratterà il 10% per il servizio di custodia. Un giocatore può lasciare ricchezze in eredità tramite mezzi meno sicuri, per esempio seppellendole e lasciando una mappa del tesoro. L'erede di un personaggio deve cominciare al 1° livello, e un giocatore può lasciare un'eredità una sola volta.

Il denaro e le monete

Il conio più comune è la moneta d'oro (mo). Una moneta d'oro vale 2 monete di electrum (me) o 10 monete d'argento (ma). Ogni moneta d'argento vale 10 monete di rame (mr). Oltre a rame, argento, electrum e oro, ci sono anche le monete di platino (mp), ognuna delle quali vale 10 mo. La moneta standard pesa circa 50 grammi (20 pesano un chilo) e può essere usata come unità di misura per esprimere la capienza di un contenitore (un sacco, una cassa o uno zaino).

Monete	Valore di cambio				
	mr	mo	me	mo	mp
moneta di rame	1	1/10	1/50	1/100	1/1.000
moneta d'argento	10	1	1/5	1/10	1/100
moneta d'electrum	50	5	1	1/2	1/20
moneta d'oro	100	10	2	1	1/10
moneta di platino	1.000	100	20	10	1

L'equipaggiamento

I personaggi principianti possono equipaggiarsi comprando oggetti ai prezzi indicati nelle liste che seguono. Queste liste di equipaggiamento potranno essere utilizzate dai PG anche per ripristinare le scorte di oggetti consumati nelle avventure.

ANIMALI E MEZZI TERRESTRI

Animale/Mezzo di trasporto	Costo
Asino	8 mo
Barroccio	100 mo
Biada (al giorno per cavalcatura)	5 mr
Cane	3 ma
Cane da guardia	25 mo
Carro	200 mo
Cavallo, destriero	250 mo
Cavallo, palafreno	75 mo
Cavallo, ronzino	40 mo
Mulo	30 mo
Pony	30 mo
Stalla (al giorno per cavalcatura)	5 ma

ARMATURE

Armatura	Costo	CA	Peso
Bardatura per cavallo	150 mo	5	30 kg
Corazza a scaglie	65 mo	6	20 kg
Corazza a strisce	200 mo	4	22,5 kg
Corazza di bande	250 mo	4	17,5 kg
Corazza di piastre	600 mo	3	25 kg
Cotta di maglia	150 mo	5	15 kg
Cuoio	20 mo	7	7,5 kg
Cuoio borchiato	30 mo	6	10 kg
Imbottita	5 mo	8	5 kg
Scudo	10 mo	-1*	5 kg
Senza armatura	0	9	—

*Usare lo scudo riduce (migliora) la CA di 1.

ARMI

Arma	Costo	Ferite	Peso
Accetta**	1 mo	1d6	1,5 kg
Arco corto*	25 mo	freccia	1 kg
Arco lungo*(2)	40 mo	freccia	1,5 kg
Arma in asta*(2) (alabarda, partigiana ecc.)	7 mo	1d10	5,5 kg
Ascia da battaglia(1)	6 mo	1d8	3 kg
Ascia a due mani*	9 mo	1d10	6 kg
Balestra leggera*	16 mo	quadrello	2 kg
Balestra pesante*	25 mo	quadrello	4 kg
<u>Bastone</u> *(2)	2 mo	1d6	2 kg
<u>Dardo</u>	5 ma	1d4	0,5 kg
<u>Fionda</u>	2 mo	proiettile	0
Frecce corte (x20)	5 mo	1d6	1 kg
Frecce lunghe (x20)	5 mo	1d8	1,5 kg
Giavellotto***(1)	1 mo	1d6	1 kg
Lancia*(2)	7 mo	1d8	4 kg
<u>Martello</u> (attrezzo)	1 mo	1d4	1 kg
<u>Martello da guerra</u> **	7 mo	1d6	1,5 kg
<u>Mazza</u>	5 mo	1d6	2,5 kg
<u>Mazza pesante</u> *	8 mo	1d8	3,5 kg
<u>Mazzafrusto</u>	6 mo	1d6	2 kg
<u>Mazzafrusto pesante</u> *	9 mo	1d8	3 kg
Mazzapicchio	6 mo	1d6	2,5 kg
Mazza chiodata*	6 mo	1d8	4,5 kg
Mezzalancia***(1)	3 mo	1d6	2 kg
<u>Proiettili</u> (x10)	1 me	1d4	1 kg
<u>Pugnale</u> **	3 mo	1d4	0,5 kg
Quadrelli leggeri (x10)	3 me	1d6	0,5 kg
Quadrelli pesanti (x10)	3 mo	1d8	1 kg
<u>Randello</u>	3 mo	1d4	1,5 kg
Scimitarra(1)	15 mo	1d8	2 kg
Spada bastarda*(3)	20 mo	2d4	3 kg
Spada corta	7 mo	1d6	1 kg
Spada lunga(1)	10 mo	1d8	2 kg
Spadone*(2)	15 mo	1d10	5 kg
Tridente***(1)	4 mo	1d6	2 kg

*Arma a due mani.

**Arma lanciabile a mano.

(1) Usabile da un Halfling solo a due mani.

(2) Non usabile da un Nano.

(3) Usabile anche con una mano (1d8 ferite)

Le armi sottolineate sono usabili dai chierici.

Le armi in *corsivo* sono usabili dai maghi.

Armi d'argento: dardi, giavellotti, frecce, proiettili, pugnali e quadrelli possono essere realizzati in argento massiccio a 10 volte il costo normale. Con un'arma d'argento si possono ferire alcuni mostri invulnerabili alle armi normali.

Armi da mischia con portata: armi in asta e lance possono colpire entro 3 m invece che entro 1,5 m (cioè dalla seconda fila di uno schieramento). Chi usa un'arma in asta deve tenersi a una certa distanza dal nemico, problema che si pone quando il personaggio è messo con le spalle al muro o afferrato.

Armi da carica: lance e mezzelance possono essere usate in sella per una carica (vedi Sezione 5). Se imbracciata per la carica, la lancia impegna una sola mano del cavaliere.

Armi opponibili alla carica: armi in asta, lance, mezzelance e tridenti sono opponibili a una carica (ferite doppie contro chi effettua una carica nello stesso round).

OGGETTI DA AVVENTURIERO

Oggetto	Costo	Peso
Acciarino e pietra focaia	2 mo	-
Acqua sacra (0,25 l)	25 mo	0,5 kg
Aglione (3 bulbi)	5 ma	-
Ampolla (per liquidi)	1 mo	0,05 kg
Arseni da scasso	30 mo	0,5 kg
Borsa da sella	1 ma	0,25 kg
Bottiglia di vetro (per liquidi)	2 mo	-
Candele (10)	10 mr	-
Cannocchiale	1.000 mo	0,5 kg
Carrucola e paranco	5 mo	2,5 kg
Carta (foglio)	4 ma	-
Catena (3 m)	30 mo	1 kg
Ceppi	15 mo	1 kg
Chiodi di ferro (12)	1 mo	4 kg
Coperta invernale	5 ma	1,5 kg
Corda di canapa (15 m)	1 mo	5 kg
Corda di seta (15 m)	10 mo	2,5 kg
Custodia per pergamene	1 mo	0,25 kg
Fiaschetta (vuota)	3 mr	0,75 kg
Fiori di luparia (1 pugno)	10 mo	-
Giaciglio trasportabile	1 ma	2,5 kg
Grappino	1 mo	2 kg
Inchiostro (0,25 l)	8 mo	-
Lanterna	9 mo	1,5 kg
Libro di magia (in bianco)	15 mo	1,5 kg
Lucchetto	20 mo	0,5 kg
Martello (attrezzo)	5 ma	1 kg
Olio combustibile (0,5 l)	1 ma	0,5 kg
Otre per vino o acqua	1 mo	2 kg
Paletti di legno (3)	5 mr	0,5 kg
Penna d'oca	1 ma	-
Pergamena (foglio)	2 ma	-
Pertica di legno (3 m)	2 ma	4 kg
Piccone da minatore	3 mo	5 kg
Piede di porco	2 mo	2,5 kg
Razioni da viaggio (al giorno)	5 ma	0,5 kg
Razioni standard (al giorno)	2 ma	0,5 kg
Sacco grande (vuoto)	2 ma	0,25 kg
Sacco piccolo (vuoto)	1 ma	0,25 kg
Scaletta a pioli (3 m)	5 mr	10 kg
Sella	25 mo	7,5 kg
Simbolo sacro d'argento	25 mo	0,5 kg
Simbolo sacro di legno	1 mo	-
Specchio d'acciaio piccolo	10 mo	0,25 kg
Torce (8)	3 ma	4 kg
Vanga	2 mo	4 kg
Vino (1 litro)	1 mo	1 kg
Zaino (vuoto)	2 mo	1 kg

IMBARCAZIONI

Imbarcazione	Costo
Barca a vela	4.000 mo
Canoa	55 mo
Chiatta fluviale	2.000 mo
Galea da guerra	65.000 mo
Galea grossa	32.000 mo
Galea sottile	12.000 mo
Nave da incursione	17.000 mo
Scialuppa	800 mo
Veliero leggero	7.000 mo
Veliero militare	30.000 mo
Veliero pesante	22.000 mo
Zattera	10 mo per mq

Descrizione dell'equipaggiamento

Buona parte degli oggetti elencati nelle liste sono descritti qui di seguito. Se i personaggi desiderassero acquistare oggetti non inclusi nelle liste, il Signore dei Labirinti potrà usare quelli già elencati in questo volume come guida per determinare le caratteristiche di quelli proposti (costo, peso e ferite inflitte nel caso di nuove armi).

Acciarino e pietra focaia: accendere una torcia o un falò con acciarino e pietra focaia richiede 1d6 round.

Acqua sacra: l'acqua sacra è stata benedetta da un Chierico. Viene usata nei rituali religiosi ed è un'ottima arma contro i non morti.

Ampolla: un'ampolla può contenere solo una piccola quantità di liquido (una pozione, un veleno o altro). Di solito non è più alta di 7,5 cm e larga di 5 cm.

Animali da soma: la maggioranza dei cavalli e dei muli può portare fino a 100 kg a una velocità di 36 m. Un peso fino al doppio di questo ridurrà la velocità a metà.

Attrezzi da scasso: un kit che contiene gli attrezzi necessari a un Ladro per scassinare le serrature.

Barca a vela: questa imbarcazione, benché simile a una chiatta, è di 3 m più lunga e dotata di una vela. Una barca a vela può trasportare 1.000 kg.

Bardatura per cavallo: una bardatura per cavallo è fatta di cuoio e metallo. Pesa 30 chili e dà al cavallo CA 5.

Barroccio: un piccolo carro trainato da 1-2 cavalli o 2-4 asini, che viaggia su strada a una velocità di 18 m. Se il barroccio è trainato da un cavallo o due asini, può trasportare 200 kg. Se è trainato da due cavalli o quattro asini, trasporta 300 kg.

Borsa da sella: può contenere 15 kg di roba.

Candele: una candela brucia per un'ora, emanando una tenue luce nel raggio di 1,5 m.

Canoa: una canoa è una piccola imbarcazione lunga 4,5 m. Pesa 25 kg e può trasportare fino a 300 kg.

Carro: un veicolo a quattro ruote per il trasporto di oggetti pesanti. Di solito è trainato da 2 o 4 ronzini (o altri animali da soma). Due cavalli possono trainare un carico di 750 kg, mentre quattro possono trainare 2.250 kg. Un carro viaggia alla stessa velocità di un barroccio.

Ceppi: usati per bloccare le mani o i piedi dei prigionieri.

Chiatta fluviale: questa imbarcazione può portare fino a 1.500 kg. È larga 3 m e lunga dai 6 ai 9 metri. Ha un pescaggio, cioè affonda nell'acqua, di circa 0,5 m. Le chiatte sono spinte con remi o pertiche. Il costo di una chiatta aumenta di 1.000 se è dotata di una tettoia.

Corda di canapa: una corda robusta lunga 15 metri, che può sopportare il peso di tre uomini.

Corda di seta: una corda particolarmente resistente lunga 15 metri, che può sopportare il peso di cinque uomini.

Galea da guerra: questa imponente galea, che può essere l'ammiraglia di una flotta, può trasportare un carico di circa 6.000 kg. Una galea da guerra è larga circa 9 metri, lunga circa 70 metri e ha un pescaggio di circa 3 m. La galea è spinta da 300 rematori e governata da 100 uomini di equipaggio (oltre il capitano). Una galea da guerra è equipaggiata con un rostro e tre catapulte.

Galea grossa: una grande imbarcazione dotata di remi e di un'unica vela, con una capacità di carico di circa 4.000 kg. Una galea grossa è larga circa 7 metri, lunga circa 45 metri e ha un pescaggio di circa 2 m. La galea è spinta da 180 rematori e governata da 70 marinai. Può essere equipaggiata con un rostro e due catapulte.

Galea sottile: un'imbarcazione dotata di remi e di un'unica vela, con una capacità di carico di circa 2.000 kg. Una galera sottile è larga circa 5 metri, lunga circa 25 metri e ha un pescaggio di circa 1 m. La galea è spinta da 60 rematori e governata da 40 marinai. Può essere equipaggiata con un rostro e una catapulta.

Grappino: può essere usato per ancorare una corda. È dotato di 3 o 4 uncini metallici.

Inchiostro: normale inchiostro nero. Gli inchiostri colorati costano il doppio.

Lanterna: una lanterna può essere chiusa per nascondere la luce senza spegnerla. Brucia una fiaschetta d'olio ogni 4 ore (24 turni) e illumina un'area di 9 metri di raggio.

Libro di magia: un libro di magia in bianco conta 100 pagine di pergamena. Ogni incantesimo occupa una pagina per livello (una pagina per gli incantesimi di 1° livello, quindi). Questi libri sono usati da elfi e maghi per scrivere i propri incantesimi.

Lucchetto: un comune lucchetto con chiave.

Nave da incursione: una nave affusolata e veloce, capace di trasportare un carico di 2.000 kg. Le navi da incursione sono larghe dai 3 ai 4,5 metri, lunghe dai 20 ai 25 metri e hanno un pescaggio di circa 1 m. La nave richiede 60 rematori, ma può andare anche a vela. L'equipaggio è di 75 marinai (che fungono anche da rematori) oltre al capitano.

Olio combustibile: oltre a poter alimentare una lanterna, una fiaschetta di olio combustibile può essere usata come arma da lancio o per appiccicare facilmente un incendio.

Otre: un pratico e robusto contenitore di cuoio per un litro di liquido (acqua, birra o vino).

Martello: se usato in combattimento, un martello infligge 1d4 ferite. Viene più comunemente usato come attrezzo per battere chiodi o paletti.

Piccone da minatore: serve a scheggiare la roccia e rompere il terreno. Se usato come arma a due mani infligge 1d6 ferite.

Piede di porco: un piede di porco è un attrezzo di ferro lungo circa mezzo metro. Può essere usato per forzare porte, finestre, o forzieri. Se usato come arma infligge 1d4 ferite.

Razioni standard: questo cibo è fresco, perciò non durerà più di qualche giorno. Il costo corrisponde al cibo dato ai soldati o alle cose più semplici servite in una locanda.

Razioni da viaggio: un pacchetto di cibo essiccato e in conserva, che può essere portato e consumato in viaggio, specialmente laddove trovare cibo fresco è un problema.

Sacco grande: un sacco che può contenere 15 kg di roba.

Sacco piccolo: un sacco che può contenere 10 kg di roba.

Scialuppa: questa imbarcazione può trasportare 750 kg. È larga 1,5 m, lunga 6 m e ha un pescaggio di 0,5 m. Le scialuppe sono equipaggiate con razioni da viaggio bastevoli a 10 persone per una settimana. L'albero è pieghevole, il che permette alle scialuppe di essere portate su imbarcazioni più grandi. Di solito, ci sono 2-3 scialuppe sulle galee grandi e 1-2 scialuppe su quelle piccole. Una scialuppa pesa 250 kg (da sottrarre alla capacità di carico della galea).

Simbolo sacro: un chierico deve sempre portare con sé il suo simbolo sacro. I simboli sacri sono diversi secondo la religione, ma tutti possono essere portati appesi al collo.

Torcia: una torcia brucia per un'ora, illuminando un'area di 9 metri di raggio. Se usata in combattimento, una torcia infligge 1d4 ferite da fuoco.

Vanga: serve a scavare nel terriccio e a smuovere la sabbia. Se usata come arma a due mani infligge 1d6 ferite.

Veliero leggero: è simile alla versione pesante (vedi), ma è lungo 20 m, largo 6 m e ha un pescaggio di 2 m. Ha un equipaggio di 12 uomini e può portare un carico di 5.000 kg. Ha un solo albero.

Veliero militare: ha dimensioni simili a un veliero pesante (vedi), ma è progettato per trasportare un carico di soldati, cavalcature e armi.

Veliero pesante: il veliero pesante, una robusta nave da trasporto, è dotato di 3 alberi, misura 40 m di lunghezza, 8 m di larghezza e ha un pescaggio di 3 m. Ha un equipaggio di 70 uomini e può portare un carico di 15.000 kg. Ha le vele molto grandi e può essere equipaggiato con due catapulte.

Zaino: uno zaino ha due robuste cinghie di cuoio, che ne permettono il trasporto con entrambe le mani libere. Può contenere fino a 20 kg di roba.

Zattera: una zattera può essere costruita da carpentieri esperti o improvvisata. Non può essere più grande di 12x12 m. Per ogni 9 mq (3x3 m) di superficie, una zattera ben costruita può trasportare un peso di 500 kg. Una zattera improvvisata può essere costruita in 1d3 giorni per ogni 9 mq di superficie.

SEZIONE 3 - Incantesimi

Maghi, elfi e chierici (gli “incantatori”) possono lanciare incantesimi. Per farlo, prima memorizzano formule e gesti particolari, poi li ripetono al momento giusto per produrre effetti magici. Gli incantatori possono memorizzare un certo numero d’incantesimi dei vari livelli, a seconda del loro livello di esperienza. Quando un incantesimo viene lanciato, il suo “ricordo” viene rimosso dalla mente dell’incantatore e deve essere memorizzato di nuovo. Un personaggio può scegliere lo stesso incantesimo più di una volta, qualora egli possa memorizzarne due o più di un dato livello.

Gli incantesimi di maghi ed elfi sono diversi da quelli dei chierici, anche se a volte producono effetti simili. Maghi ed elfi memorizzano i loro da speciali libri di magia. Questi incantesimi sono basati sulle conoscenze arcane della loro mente. I chierici non li memorizzano dai libri, ma ricevono gli incantesimi venerando la loro divinità. Per questo motivo, quando pregano per ottenerli, i chierici hanno accesso a tutti gli incantesimi elencati nella lista della loro classe.

Tutti gli incantatori possono memorizzare di nuovo gli incantesimi dopo 8 ore di riposo continuato. Per memorizzare tutti gli incantesimi che un personaggio può usare in una volta è necessaria un’ora.

Maghi ed elfi possono aggiungere incantesimi ai loro libri in diversi modi. Quando questi incantatori avanzano di livello, il Signore dei Labirinti può consentirgli di consultare una gilda di maghi, che fornirà loro incantesimi determinati a caso. In questo modo i loro libri conterranno il minimo di incantesimi che possono lanciare. Se questo metodo di acquisizione non è disponibile, i PG dovranno acquisire i loro incantesimi da libri o da pergamene magiche. Se copiato in un libro di magia, il contenuto di una pergamena magica scompare (come se l’incantesimo fosse stato lanciato). Copiare un incantesimo da un altro libro, invece, non lo fa scomparire.

Può capitare che un libro di magia vada perso o distrutto. Un Mago o un Elfo può riscrivere i suoi incantesimi spendendo una settimana di tempo e 1.000 mo per livello di incantesimo. Ad esempio, se due incantesimi di primo livello e uno di secondo devono essere rimpiazzati, ci vorranno 4 settimane e 4.000 mo. Quest’attività richiede la massima concentrazione, e un PG impegnato in questo lavoro non può fare niente altro.

Limitazioni al lancio degli incantesimi

Tutti gli incantatori devono essere liberi di parlare e di muovere le mani per pronunciare le frasi e compiere i gesti necessari al lancio degli incantesimi. Di conseguenza, un incantatore non può lanciare incantesimi se è imbavagliato, ha entrambe le mani occupate o si trova nell’area di effetto dell’incantesimo *silenzio*.

Gli incantatori non possono compiere altre azioni durante lo stesso round in cui intendono lanciare un incantesimo. Un PG deve dichiarare di voler lanciare un incantesimo prima che l’iniziativa venga determinata all’inizio del round. Nel caso il personaggio venga successivamente colpito o fallisca un tiro salvezza prima del lancio dell’incantesimo, quest’ultimo verrà interrotto e annullato.

Un incantesimo interrotto o fallito per qualsiasi motivo viene cancellato dalla memoria dell’incantatore come se fosse stato lanciato. Nella maggior parte dei casi, l’incantatore deve avere il bersaglio dell’incantesimo all’interno del proprio campo visivo (a meno che non sia indicato diversamente), sia esso un mostro, un personaggio o un’area di effetto.

I tiri salvezza contro incantesimi

Molti incantesimi consentono un tiro salvezza (vedi Sezione 5), cosa che viene indicata nella descrizione dell’incantesimo. Quando è permesso un tiro salvezza, il successo indica tipicamente una riduzione o l’annullamento dell’effetto.

Incantesimi invertibili

Alcuni incantesimi, come specificato nella loro descrizione, sono invertibili. Nel caso di maghi ed elfi, l’inverso di un incantesimo è considerato come un incantesimo diverso, per cui deve essere memorizzato nella forma desiderata (entrambe le forme possono essere memorizzate come due incantesimi distinti). Un Chierico può usare entrambe le forme senza doverne scegliere una in anticipo, ma il Signore dei Labirinti può limitare questa pratica se un incantesimo invertito va contro l’etica della divinità. Un Chierico può fare incollerire il suo dio se lancia la versione di un incantesimo che ha un effetto irrispettoso del suo allineamento.

Effetti cumulativi degli incantesimi

È possibile combinare incantesimi che conferiscono bonus ad abilità diverse. Inoltre, è possibile combinare gli incantesimi con gli effetti degli oggetti magici. Tuttavia, non è possibile sommare gli effetti di due incantesimi uguali (due incantesimi *benedizione*, per esempio) o dagli effetti simili.

Gli incantesimi iniziali

Come già detto, i chierici hanno accesso a tutti gli incantesimi della loro lista. Maghi ed elfi, invece, studiano gli incantesimi da un libro di magia, che all'inizio del gioco ne contiene molto pochi. Il giocatore può scegliere tre incantesimi di primo livello (ne può memorizzare uno alla volta) o due di primo e uno di secondo (quest'ultimo memorizzabile solo dal 3° livello in poi). Potrà ottenere altri incantesimi soltanto durante il gioco.

Descrizioni degli incantesimi

Gli incantesimi vengono descritti qui di seguito in ordine alfabetico, divisi in incantesimi dei chierici e incantesimi dei maghi e degli elfi. Alla fine delle descrizioni, gli incantesimi sono elencati in due liste ordinate per livello.

Incantesimi dei chierici

Abbassare le acque

Livello: 4°

Durata: 1 turno per livello

Gittata: 36 m

L'incantatore può ridurre magicamente il livello dell'acqua (o di qualsiasi altro liquido simile) di una quantità pari al 5% per livello dell'incantatore. L'incantesimo ha effetto in un'area quadrata di 3 metri di lato per livello. Ciò significa che al 10° l'effetto si estende a un quadrato di 30 m di lato, al 15° a un quadrato di 45 m e al 20° a un quadrato di 60 m.

Animare i morti

Livello: 3°

Durata: permanente

Gittata: 18 m

Questo incantesimo trasforma le ossa o i corpi dei cadaveri rispettivamente in scheletri o zombi, esseri non morti che eseguono gli ordini dell'incantatore. I non morti possono seguire l'incantatore, o possono restare di guardia in un posto e attaccare qualsiasi creatura (o una creatura specifica) che lo attraversi. I non morti rimangono animati finché non sono distrutti o affetti da un incantesimo *dispersione del male*.

L'incantatore può animare scheletri o zombi per un numero di dadi vita pari al suo livello. Ad esempio, un Chierico del 7° livello può animare sette scheletri o tre zombi. Queste creature sono prive di intelletto e non hanno nessuna delle abilità che avevano in vita. Gli scheletri hanno CA 7 e dadi vita uguali a quelli che la creatura aveva quando era viva (1 DV per un Umano normale). Gli zombi hanno CA 8 e i dadi vita della creatura vivente +1 (2 DV per un Umano normale). Si noti che se è un personaggio a essere animato, questi non avrà i dadi vita corrispondenti al suo livello da vivo, ma quelli di uno scheletro o zombi standard.

Un Chierico di allineamento legale che lanci *animare i morti* potrebbe incorrere nella collera del suo dio.

Animare oggetti

Livello: 6°

Durata: 1 round per livello

Gittata: 9 m

L'incantatore infonde mobilità e una sembianza di vita a uno o più oggetti inanimati le cui dimensioni approssimative non superino mezzo metro cubo di volume e 200 kg di peso (ad esempio quattro sedie e un tavolo, una dozzina di scope, un armadio ecc.). Questi oggetti attaccano chiunque venga designato come bersaglio dall'incantatore. Un oggetto animato può essere di qualunque materiale. L'incantesimo non può animare oggetti trasportati o indossati da una creatura.

Quest'incantesimo richiede l'interpretazione del Signore dei Labirinti. Un oggetto animato può muoversi a seconda della sua forma, che si tratti di una corda strisciante, di una sedia che cammina, di una fiala che rotola o di una cassa che si ribalta. Il valore di movimento può variare da un minimo di 4,5 m a un massimo di 36 m. Ad esempio, una sedia con quattro gambe potrebbe spostarsi di 36 m, ma un oggetto senza gambe, come una cassa, soltanto di 4,5 m.

Gli oggetti attaccano usando lo stesso valore di attacco dell'incantatore. La frequenza degli attacchi e le ferite inflitte dipenderanno dalle armi disponibili e dalla dimensione dell'oggetto animato. Il numero di attacchi dovrebbe variare da uno ogni cinque round a uno per round, a discrezione del Signore dei Labirinti; le ferite inflitte varieranno da 1d4 a 5d4, a seconda del tipo e dimensione dell'oggetto. In maniera analoga il Signore dei Labirinti determinerà i punti ferita dell'oggetto (tutti gli oggetti insieme non dovrebbero avere più di 5 pf per livello dell'incantatore).

Arma possente

Livello: 3°

Durata: 1 turno

Gittata: 9 m

L'incantatore infonde potere magico in un'arma. L'arma infligge 1d6 ferite extra e può essere usata per attaccare i mostri colpibili solo da armi magiche.

Benedizione

Livello: 2° (invertibile)

Durata: 6 turni

Gittata: 18 m

Questo incantesimo infonde coraggio in tutti gli alleati dell'incantatore (e non ai suoi nemici) in un'area quadrata di 6 m. Gli alleati ottengono un bonus di +1 al morale, ai tiri per colpire e alle ferite inflitte.

Malasorte, l'inverso di *benedizione*, causa ai nemici (e non agli alleati) una penalità di -1 ai tiri suddetti.

Blocca persona

Livello: 2°

Durata: 9 turni

Gittata: 54 m

Questo incantesimo può paralizzare la maggior parte degli umanoidi, ma i non morti e i mostri più grandi di un orco non ne sono affetti. Le creature paralizzate sono consapevoli di ciò che accade e respirano, ma non possono agire in alcun modo né parlare. I soggetti possono tentare un tiro salvezza contro incantesimi per negare la paralisi. L'incantesimo ha effetto su 1d4 creature, oppure su un singolo mostro o personaggio, che in questo caso subisce una penalità di -2 al tiro salvezza.

Camminare nel vento

Livello: 7°

Durata: 6 turni per livello

Gittata: tocco.

L'incantatore muta la sostanza del suo corpo in un tenue vapore e si muove nell'aria, volando a grande velocità. L'incantatore può portare con sé altre creature (una per ogni otto livelli di esperienza), ciascuna delle quali può agire indipendentemente. Un personaggio che cammina nel vento vola a una velocità di 6 m per livello per round (fino a un massimo di 90 m per round, o 35 km/h). Chi cammina nel vento non è invisibile, ma piuttosto appare sfocato e traslucido. Se indossa un mantello bianco, c'è una probabilità dell'80% che venga scambiato per foschia, fumo o vapore.

Cerchio di protezione dal male

Livello: 4°

Durata: 12 turni

Gittata: l'incantatore

Questo incantesimo funziona come *protezione dal male*, tranne che estende la barriera protettiva in un raggio di 3 m intorno all'incantatore, permettendo ai suoi compagni di beneficiare dell'effetto.

Colpo infuocato

Livello: 5°

Durata: istantanea

Gittata: 18 m

Una colonna di fuoco divino di altezza 9 m e diametro 3 m si abbatte su un bersaglio scelto dal Chierico. L'incantesimo infligge 6d8 ferite. Un tiro salvezza contro incantesimi riuscito riduce le ferite a 3d8.

Contatto spirituale

Livello: 5°

Durata: 3 turni

Gittata: l'incantatore

Con questo incantesimo, il Chierico contatta le potenze divine per acquisire conoscenza. Il *contatto spirituale* può essere stabilito al massimo una volta alla settimana e l'incantatore può porre solo tre domande, la cui risposta deve essere "sì" o "no". Le potenze divine non guardano con favore quelli che le invocano per motivi banali o troppo spesso. Il Signore dei Labirinti deve fare in modo che i giocatori non abusino di questo incantesimo. Una volta all'anno, l'incantatore può porre sei domande invece delle solite tre.

Controllo del tempo atmosferico

Livello: 7°

Durata: 4d12 ore

Gittata: l'incantatore

L'incantatore può cambiare il tempo atmosferico nell'area che lo circonda. Occorre 1 turno per lanciare l'incantesimo e 1d4 turni perché gli effetti si manifestino. L'incantatore può produrre condizioni climatiche adatte al clima e alla stagione come segue:

Stagione	Possibile tempo atmosferico
Primavera	Tornado, tempesta, calura o nevischio
Estate	Pioggia torrenziale, ondata di calore o grandine
Autunno	Freddo o caldo, nebbia o nevischio
Inverno	Gelata, tempesta di neve, disgelo improvviso
Tardo inverno	Uragano (zone costiere) o primavera precoce

L'incantatore controlla gli aspetti generali del tempo, come la direzione e l'intensità del vento, ma non può controllare elementi specifici come il punto d'impatto dei fulmini o il percorso di un tornado. Condizioni atmosferiche contrastanti (come gelata e disgelo) non sono possibili simultaneamente. L'incantesimo può far cessare i fenomeni atmosferici (naturali o no) così come può crearli.

Creare cibo e acqua

Livello: 4°

Durata: permanente

Gittata: 3 m

L'incantatore può creare cibo e acqua per tre persone (o un cavallo) per livello. Il cibo e l'acqua creati dall'incantesimo non hanno alcuna proprietà speciale.

Crescita animale

Livello: 3°

Durata: 12 turni

Gittata: 36 m

Questo incantesimo raddoppia le dimensioni di un animale normale non magico. Il soggetto può essere la versione gigante di un animale normale, ma gli animali intelligenti non sono affetti dall'incantesimo.

Cura ferite critiche

Livello: 5° (invertibile)

Durata: permanente

Gittata: tocco

Dopo aver lanciato questo incantesimo, il Chierico tocca un personaggio o una creatura (oppure si concentra su se stesso) e guarisce 3d8+3 pf. In alternativa l'incantesimo può rimuovere la paralisi, ma in tal caso non curerà ferite. L'incantesimo non può aumentare il numero di punti ferita di una creatura oltre il suo totale.

Causa ferite critiche, l'inverso di *cura ferite critiche*, infligge 3d8+3 ferite a una creatura, se il Chierico riesce a toccarla con un tiro per colpire.

Cura ferite gravi

Livello: 4° (invertibile)

Durata: permanente

Gittata: tocco

Dopo aver lanciato questo incantesimo, il Chierico tocca un personaggio o una creatura (o si concentra su se stesso) e guarisce 2d6+2 pf. In alternativa l'incantesimo può rimuovere la paralisi, ma in tal caso non curerà ferite. L'incantesimo non può aumentare il numero di punti ferita di una creatura oltre il suo totale.

Causa ferite gravi, l'inverso di *cura ferite gravi*, infligge 2d6+2 ferite a una creatura, se il Chierico riesce a toccarla con un tiro per colpire.

Cura ferite leggere

Livello: 1° (invertibile)
Durata: permanente
Gittata: tocco

Dopo aver lanciato questo incantesimo, il Chierico tocca un personaggio o una creatura (oppure si concentra su se stesso) e guarisce 1d6+1 pf. In alternativa l'incantesimo può rimuovere la paralisi, ma in tal caso non curerà ferite. L'incantesimo non può aumentare il numero di punti ferita di una creatura oltre il suo totale.

Causa ferite leggere, l'inverso di *cura ferite leggere*, infligge 1d6+1 ferite a una creatura, se il Chierico riesce a toccarla con un tiro per colpire.

Cura malattia

Livello: 3° (invertibile)
Durata: permanente
Gittata: 9 m

Questo incantesimo cura istantaneamente tutte le malattie, incluse la licanthropia e la cancrena della mummia; inoltre uccide istantaneamente la fanghiglia verde.

Causa malattia, l'inverso di *cura malattia*, infligge alla vittima una malattia devastante, che ne causa la morte in 2d12 giorni (è concesso un tiro salvezza contro incantesimi). La malattia può essere curata lanciando *cura malattia*. La vittima della malattia non può essere curata magicamente dalle ferite, che guariscono naturalmente nel doppio del tempo. La sofferenza indotta dalla malattia comporta una penalità di -2 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza.

Dispersione del male

Livello: 5°
Durata: 1 turno
Gittata: 9 m

Quando questo incantesimo viene lanciato, l'incantatore non può fare altro che concentrarsi su esso per l'intera durata.

Tutti i non morti e le creature incantate maligne che si trovano entro 9 m dall'incantatore dovranno riuscire in un tiro salvezza contro incantesimi o essere distrutte; quelle che riusciranno nel tiro salvezza fuggiranno. Invece di lanciare questo incantesimo nel raggio di 9 m, l'incantatore può concentrarlo su un solo essere malvagio (non morto o extraplanare), che dovrà fare il suo tiro salvezza con una penalità di -2. *Dispersione del male* può anche essere usato per distruggere un singolo oggetto magico malefico (se in possesso di una creatura, l'oggetto otterrà un tiro salvezza).

Dispersione della magia

Livello: 3°
Durata: permanente
Gittata: 36 m

Quando viene lanciato, *dispersione della magia* cancella gli effetti degli incantesimi in uno spazio cubico con lo spigolo di 6 m. Tutti gli incantesimi lanciati da qualunque personaggio (o mostro) vengono automaticamente negati se chi li ha lanciati è di livello uguale o inferiore a chi lancia *dispersione della magia*. Altrimenti, c'è una probabilità del 5% per livello di differenza che *dispersione della magia* non funzioni. Ad esempio, se un personaggio di 7° livello tenta di distruggere gli effetti di un incantesimo lanciato da un personaggio di 10° livello, la probabilità di fallire è del 15%.

Evocare animali

Livello: 6°
Durata: 2 round per livello
Gittata: 9 m

L'incantatore può evocare degli animali normali per attaccare i nemici da lui designati come nemici. Il numero di animali che appare dipende dal livello dell'incantatore. Questi può evocare 1 dado vita di animali per livello (ciascun "+1" addizionale è calcolato come 1/4 DV). Ad esempio, un Chierico di 9° livello potrebbe evocare nove animali da 1 DV, tre animali da 3 DV o due da 4+2 DV. Gli animali evocati combatteranno fino alla morte o fino al termine dell'incantesimo.

Guarigione

Livello: 6° (invertibile)
Durata: permanente
Gittata: tocco

Guarigione permette all'incantatore di infondere energia divina in una creatura per risanare ferite e affezioni. L'incantesimo rimuove immediatamente le seguenti condizioni avverse che possono affliggere il soggetto: cecità, malattia, affaticamento, avvelenamento e *regressione mentale*. Inoltre guarisce tutte le ferite tranne 1d4.

Ferimento, l'inverso di *guarigione*, infligge al bersaglio lo stesso morbo prodotto da *causa malattie* e gli sottrae tutti i punti ferita tranne 1d4.

Individuazione dell'allineamento

Livello: 2°
Durata: 1 round
Gittata: 3 m

L'incantatore scopre immediatamente l'allineamento di un personaggio o di un mostro entro la gittata. In aggiunta, vengono rivelati gli oggetti magici dotati di allineamento o la natura sacra (o blasfema) di un luogo.

Individuazione della magia

Livello: 1°
Durata: 2 turni
Gittata: 18 m

L'incantatore può percepire un bagliore magico sugli oggetti o sulle creature incantate nel raggio di 18 m. Ciò include tutti gli oggetti permanentemente magici, come armi o bacchette, ma anche cose o creature sotto l'influenza di qualche incantesimo.

Individuazione della menzogna

Livello: 4° (invertibile)
Durata: 1 round per livello
Gittata: 9 m

L'incantatore può usare questo incantesimo su se stesso o un altro personaggio. Il soggetto dell'incantesimo sarà capace di distinguere le menzogne nelle risposte, nei racconti e nei discorsi degli altri.

Dissimulazione della verità, l'inverso di *individuazione della menzogna*, può annullare l'effetto del normale incantesimo o essere usato per mentire in modo molto convincente.

Individuazione del male

Livello: 1°
Durata: 6 turni
Gittata: 36 m

L'incantatore percepisce la presenza di intenzioni maligne, che provengano da una creatura perfida o da un oggetto incantato a scopi malvagi. Oggetti o creature con intenti malvagi che si trovino nel raggio di 36 m iniziano a brillare magicamente. Si noti che il Signore dei Labirinti deve decidere cosa è "malvagio", poiché alcune cose possono essere dannose (le trappole ad esempio) senza per questo essere "maligne". Questo incantesimo non consente di leggere i pensieri, ma permette soltanto una percezione generica delle intenzioni maligne.

Ipnottizzare i serpenti

Livello: 2°
Durata: vedi sotto
Gittata: 18 m

L'incantatore può ipnotizzare dei serpenti, rendendoli del tutto indifferenti a lui e ad altri. Un Chierico può ipnotizzare un numero totale di dadi vita uguali al suo livello. Ad esempio, un Chierico di 7° livello può ipnotizzare sette serpenti da 1 DV, o due serpenti da 3 DV ed uno da 1 DV.

I serpenti ostili sono difficili da tenere a bada. Se l'incantesimo viene lanciato su serpenti già in combattimento con il gruppo dell'incantatore, essi saranno affetti solo per 1d4+1 round. Se l'incantesimo viene lanciato su serpenti che non sono ostili al momento del lancio, esso durerà 1d4+1 turni.

Localizza oggetto

Livello: 3°
Durata: 6 turni
Gittata: 36 m

L'incantatore può percepire la direzione di un oggetto ben noto o chiaramente visualizzato. L'incantatore può cercare oggetti generici, nel qual caso verrà localizzato il più vicino del tipo cercato. La localizzazione di un oggetto unico richiede un'immagine mentale specifica e accurata. L'incantesimo fallisce se l'immagine non è abbastanza simile all'oggetto reale. Mostri o personaggi non possono essere localizzati con questo incantesimo.

Luce

Livello: 1° (invertibile)
Durata: 12 turni
Gittata: 36 m

Questo incantesimo fa brillare un oggetto come una torcia, la cui luce si diffonde nel raggio di 4,5 m. L'effetto è immobile, ma l'incantesimo può essere lanciato su un oggetto trasportabile. Se lanciato sugli occhi di un mostro o personaggio, l'incantesimo acceca il bersaglio per 12 turni a meno che questi non riesca in un tiro salvezza contro incantesimi.

Oscurità, l'inverso di *luce*, diffonde un buio innaturale nel raggio di 4,5 m. Se la sorgente di *luce* viene creata o portata in una zona di *oscurità* (o viceversa), entrambi gli incantesimi smettono di funzionare immediatamente. Anche *oscurità* può essere lanciato sugli occhi di una creatura, con effetti del tutto simili a quelli di *luce*.

Luce persistente

Livello: 3° (invertibile)
Durata: vedi sotto
Gittata: 36 m

Quando viene lanciato, questo incantesimo produce una luce simile a quella del sole in una sfera del diametro di 18 m. La luce ha effetto su tutte le creature che subiscono penalità (non ferite) dall'esposizione alla luce solare. L'incantesimo può essere lanciato su oggetti trasportabili. Se l'incantesimo è lanciato su una creatura, questa può fare un tiro salvezza. Lanciato sugli occhi di una creatura, l'incantesimo provoca cecità (e non illuminazione). Se non viene dissolto in qualche modo, *luce persistente* ha una durata indefinita.

L'inverso di questo incantesimo, *oscurità persistente*, produce una zona di buio. Il buio magico può essere dissolto usando *dispersione della magia* o *luce persistente*. Anche *oscurità persistente* può essere usato per accecare. L'infravisione non può penetrare nel buio prodotto da *oscurità persistente*, né possono farlo l'illuminazione normale o l'incantesimo *luce*. Allo stesso modo, la semplice *oscurità* non ha alcun effetto su *luce persistente*.

Missione divina

Livello: 5°
Durata: vedi sotto
Gittata: 9 m

Quando *missione divina* viene lanciato su un personaggio, questi può fare un tiro salvezza contro incantesimi per evitarne l'effetto. Se il tiro salvezza fallisce, il Chierico può forzare il personaggio a intraprendere una missione in nome della sua divinità (la ricerca di un oggetto magico, per esempio). Questa missione può essere pericolosa, ma non deve essere folle o suicida (e deve rispettare l'allineamento dell'incantatore). Il personaggio dovrà fare tutto il possibile per portare a termine il compito assegnatogli. Nel caso ignori intenzionalmente la *missione divina*, egli subirà l'effetto di una maledizione scelta dal Signore dei Labirinti. L'unico modo di scacciare questo effetto negativo sarà continuare nella missione fino alla sua conclusione (che porrà fine all'incantesimo).

L'inverso di questo incantesimo, *revoca missione divina*, è la meno potente tra le magie che possono liberare il soggetto di *missione divina* dal suo obbligo. Come nel caso di *dispersione della magia* per gli altri incantesimi, *revoca missione divina* ha una minore probabilità di riuscire se l'incantatore è di livello inferiore al Chierico che ha inviato in missione il soggetto. La probabilità di fallimento dell'incantesimo, anche in questo caso, è del 5% per ogni livello di differenza.

Neutralizza veleno

Livello: 4°
Durata: permanente
Gittata: tocco

L'incantatore rimuove qualsiasi veleno da una creatura o da un oggetto toccato. Una creatura avvelenata non subisce ulteriori effetti dovuti al veleno, ma l'incantesimo non fa recuperare eventuali punti ferita già persi. Se un personaggio muore avvelenato, *neutralizza veleno* lo riporterà in vita come *rianimare* (vedi), purché l'incantesimo venga lanciato non più tardi di 1 turno dopo la morte.

Parlare con gli animali

Livello: 2°
Durata: 6 turni
Gittata: 9 m

L'incantatore può comunicare con animali normali o giganti. Può fare domande e ricevere risposte dagli animali di un tipo a sua scelta, sebbene l'incantesimo non li renda più intelligenti del normale o particolarmente amichevoli. Il tipo di animali viene deciso quando l'incantesimo viene lanciato. Se un animale reagirà bene nei confronti dell'incantatore, potrà fargli un favore o svolgere un servizio per lui.

Parlare con le piante

Livello: 4°
Durata: 3 turni
Gittata: 9 m

L'incantatore può comunicare con le piante, incluse le piante normali e le creature vegetali. L'incantatore può fare domande e ricevere risposte dalle creature vegetali o influenzare le piante normali. Potrebbe chiedere loro, ad esempio, di farsi da

parte in maniera tale da liberare un sentiero impraticabile o coperto da un fitto fogliame. L'incantesimo non rende le piante amichevoli, ma se una creatura vegetale reagirà bene nei confronti dell'incantatore, potrà fargli un favore o svolgere un servizio per lui.

Parola del ritorno

Livello: 6°
Durata: istantanea
Gittata: l'incantatore

La *parola del ritorno* teletrasporta l'incantatore a un rifugio da lui designato (un santuario, un castello, una casa) nell'istante in cui viene pronunciata. L'incantatore deve avere un rifugio designato al momento di memorizzare l'incantesimo e deve avere molta familiarità con esso. L'incantesimo copre qualsiasi distanza senza possibilità di fallimento. Oltre a se stesso, l'incantatore può trasportare 15 kg aggiuntivi per livello.

Parola sacra

Livello: 7° (invertibile)
Durata: vedi sotto
Gittata: l'incantatore

Quando l'incantatore pronuncia la *parola sacra*, le creature caotiche entro 18 m subiscono i seguenti effetti negativi:

DV	Effetto
12+	Assordata per 1d4 round -2 ai tiri per colpire, movimento -25%
8-11	Stordita per 2d4 round -4 ai tiri per colpire, movimento -50%
4-7	Paralizzata per 1d4 turni
4 o meno	Uccisa

L'inverso di questo incantesimo, *parola blasfema*, ha un effetto analogo sulle creature legali.

Piaga degli insetti

Livello: 5°
Durata: 1 giorno
Gittata: 72 m

L'incantatore evoca uno sciame di locuste in un'area circolare di 18 m di diametro. Lo sciame si muove a una velocità di 6 m a round e fa fuggire tutte le creature con 2 DV o meno. L'incantatore può concentrarsi per mantenere il controllo dello sciame e dirigerlo a suo piacimento solo se quest'ultimo si trova entro la gittata dell'incantesimo. L'incantatore perde la concentrazione (e il controllo dello sciame) anche se viene colpito. Questo incantesimo non funziona nel sottosuolo.

Pietre parlanti

Livello: 6°
Durata: 1 turno
Gittata: tocco

L'incantatore acquisisce la capacità di parlare con le pietre, le quali possono dire chi o cosa le abbia toccate e rivelare ciò che nascondono dietro o sotto di loro. Le pietre forniscono descrizioni accurate a richiesta, anche se potrebbero non fornire i dettagli desiderati in certe situazioni. L'incantatore può parlare con pietre sia naturali che lavorate.

Protezione dal male

Livello: 1°
Durata: 12 turni
Gittata: tocco

Questo incantesimo protegge dagli attacchi delle creature maligne, creando una barriera magica sul corpo del soggetto. Il soggetto ottiene miglioramento di 1 alla CA e un bonus di +1 ai tiri salvezza. Entrambi i bonus si applicano contro gli attacchi o gli effetti magici prodotti da creature maligne.

In aggiunta, l'incantesimo previene il contatto fisico con le creature evocate o create dalla magia. Le creature non possono attaccare il soggetto con armi naturali (artiglio, morso ecc.) e si ritraggono pur di evitare il contatto fisico. Le creature potranno attaccare solo con armi da mischia o da lancio. La protezione dal contatto con le creature evocate termina se il soggetto le attacca o forza la barriera in qualche altro modo.

Purificare cibo e bevande

Livello: 1°
Durata: permanente
Gittata: 3 m

Questo incantesimo purifica e rende commestibili cibo e bevande putridi, inquinati, velenosi o contaminati in altro modo. L'incantesimo ha effetto su 6 litri di bevande, su un pacco di razioni da viaggio o su una quantità di cibo fresco sufficiente a sfamare 12 esseri umani. L'incantesimo non previene l'imputridimento naturale o i tentativi di guastare di nuovo il cibo e le bevande.

Resistere al freddo

Livello: 1°
Durata: 6 turni
Gittata: 9 m

Questo incantesimo ha effetto su una creatura, che diviene immune al freddo normale (non magico) e ottiene un bonus di +2 a tutti i tiri salvezza contro gli attacchi magici e di soffio basati sul freddo. In aggiunta, viene sottratto 1 da ogni dado di ferite inflitte dagli attacchi di freddo (ciascun dado infliggerà almeno 1 ferita).

Resistere al fuoco

Livello: 2°
Durata: 6 turni
Gittata: 9 m

Questo incantesimo ha effetto su una creatura, che diviene immune al fuoco normale (non magico) e ottiene un bonus di +2 a tutti i tiri salvezza contro gli attacchi magici e di soffio basati sul fuoco. In aggiunta, viene sottratto 1 da ogni dado di ferite inflitte dagli attacchi di fuoco (ciascun dado infliggerà almeno 1 ferita).

Resurrezione

Livello: 7° (invertibile)
Durata: permanente
Gittata: tocco

Questo incantesimo funziona come *rianimare*, tranne che riporta immediatamente il soggetto alle sue migliori condizioni

di vigore e salute (al massimo dei punti ferita), senza neanche la perdita degli incantesimi memorizzati. La condizione delle spoglie non è un fattore determinante. Fintanto che esiste una piccola parte del suo corpo (come un'urna di ceneri), il soggetto può essere resuscitato. Il soggetto non può però essere morto da più di 10 anni per livello dell'incantatore.

Annientamento, l'inverso di *resurrezione*, causa la morte immediata e la riduzione in polvere della vittima. Dopo aver lanciato *resurrezione* o *annientamento*, l'incantatore si sente estremamente debole per un giorno per livello del soggetto resuscitato o annientato, ed è costretto a un riposo assoluto, durante il quale non potrà combattere, viaggiare o lanciare incantesimi.

Rianimare

Livello: 5° (invertibile)
Durata: permanente
Gittata: 36 m

Questo incantesimo riporta in vita un umano o semiumano. L'incantatore può riportare in vita un personaggio morto da non più di 10 giorni più quattro giorni per livello oltre il 9° (due settimane al 10° livello, per esempio) e il corpo del soggetto deve essere sostanzialmente intatto (la mancanza della testa o di un intero arto pregiudica l'incantesimo). Il soggetto di *rianimare* ritorna in vita con solo 1 punto ferita. Nelle due settimane successive, il personaggio avrà il movimento dimezzato e soffrirà di debolezza cronica: non potrà lanciare incantesimi, combattere o viaggiare. Questo periodo non può essere ridotto da nessun tipo di cura magica. Se questo incantesimo è lanciato su un non morto, esso dovrà riuscire in un tiro salvezza contro incantesimi o verrà distrutto all'istante.

Raggio mortale, l'inverso di *rianimare*, può essere lanciato contro un qualsiasi personaggio o mostro vivente. Un *raggio mortale* emana dal dito dell'incantatore verso il bersaglio, che deve riuscire in un tiro salvezza contro morte o perisce istantaneamente. Lanciare questo incantesimo è un atto malefico, e può essere fatto da personaggi di allineamento legale solo in circostanze estreme.

Rigenerazione

Livello: 7° (invertibile)
Durata: permanente
Gittata: tocco

Questo incantesimo fa ricrescere gli arti amputati del soggetto (dita, mani, piedi, braccia, gambe, code o perfino teste per creature con più di una testa), risana le ossa rotte e rigenera gli organi distrutti. Se le parti mozzate sono presenti e toccano la creatura, la loro rigenerazione si compie in 1 round, altrimenti il processo richiede 2d4 turni.

Necrosi, l'inverso di *rigenerazione*, causa l'avvizzimento e la caduta di una parte del corpo. La parte affetta diventa inutilizzabile dopo 1 round e si stacca dal corpo dopo 2d4 turni, riducendosi in polvere. L'incantatore deve riuscire a toccare il soggetto affinché l'incantesimo funzioni. Il Signore dei Labirinti determinerà la parte del corpo colpita e gli effetti che derivano dalla sua distruzione.

Ristorare

Livello: 7° (invertibile)
Durata: permanente
Gittata: tocco

Questo incantesimo restituisce un livello di esperienza a una creatura che ha subito un risucchio di energia. Un livello risucchiato può essere recuperato in questo modo solo se è stato perso da meno di un giorno per livello dell'incantatore. Un personaggio che recuperi un livello tramite questo incantesimo sarà riportato al numero minimo di punti esperienza necessari all'acquisizione del livello stesso. Questo incantesimo cancella anche gli effetti di *regressione mentale*.

Risucchio di energia, l'inverso di *ristorare*, ha lo stesso effetto del tocco di uno spettro (perdita di un livello o DV).

Scaccia maledizione

Livello: 3° (invertibile)
Durata: permanente
Gittata: tocco

Scaccia maledizione rimuove all'istante una maledizione che affligge una creatura. *Scaccia maledizione* non rimuove la maledizione di un'arma o di un'armatura maledetta, sebbene l'incantesimo permetta al proprietario di disfarsene.

Scaglia maledizione, l'inverso di *scaccia maledizione*, può infliggere uno tra i tanti accidenti che possono venire in mente all'incantatore, anche se gli effetti nel gioco devono essere vagliati dal Signore dei Labirinti. Sono accettabili, ad esempio, penalità ai tiri salvezza fino a -2, penalità ai tiri per colpire fino a -4, oppure la riduzione a metà di un attributo di un personaggio (con le relative conseguenze). La vittima può evitare la maledizione con un tiro salvezza contro incantesimi.

Scaccia paura

Livello: 1° (invertibile)
Durata: 2 turni
Gittata: tocco

Questo incantesimo infonde coraggio nel soggetto, e può rimuovere gli effetti della paura indotta magicamente, permettendogli di fare un tiro salvezza contro incantesimi. Il soggetto toccato riceve un bonus al tiro salvezza di +1 per livello dell'incantatore (fino a un massimo di +4).

Incuti paura, l'inverso di *scaccia paura*, farà fuggire in preda al terrore il soggetto toccato se questi fallirà un tiro salvezza contro incantesimi. Il soggetto fuggirà alla massima velocità per un numero di round pari al livello dell'incantatore.

Scopri trappole

Livello: 2°
Durata: 2 turni
Gittata: l'incantatore

Quando una trappola si trova entro 9 m dall'incantatore, il punto in cui è stata piazzata risplende di una luce magica bluastra; vengono individuate sia le trappole magiche che quelle meccaniche. Questo incantesimo non fornisce alcuna informazione sul tipo di trappola o su come sia possibile disarmarla.

Silenzio

Livello: 2°
Durata: 12 turni
Gittata: 54 m

Al lancio di questo incantesimo, tutti i suoni in una sfera del diametro di 9 metri vengono completamente attutiti. Parlare normalmente nella sfera di *silenzio* è impossibile. Nessun rumore esce dalla sfera, anche se i suoni che hanno origine all'esterno possono essere uditi al suo interno. L'incantesimo può essere lanciato su un punto nello spazio, con un effetto stazionario, oppure su un oggetto trasportabile. L'incantesimo può anche essere centrato su una creatura, che irradierà la sfera di *silenzio* e si muoverà con essa. Il bersaglio può tentare un tiro salvezza contro incantesimi per evitare questo effetto; se il tiro ha successo, la sfera di *silenzio* rimarrà ferma nello spazio e il bersaglio potrà allontanarsi da essa.

Simbolo divino

Livello: 7°
Durata: 1 turno per livello
Gittata: tocco

Questo incantesimo permette all'incantatore d'inscrivere su una superficie o nell'aria una potente e pericolosa runa magica. Il simbolo brilla vistosamente e dura un turno per livello dell'incantatore. Chiunque veda un simbolo può esserne affetto. Una creatura può negare gli effetti di un simbolo con un tiro salvezza contro incantesimi. I chierici hanno a disposizione tre diversi simboli, descritti qui sotto. Il tipo di simbolo iscritto viene deciso al lancio dell'incantesimo.

Simbolo del dolore: le creature affette soffrono di dolori lancinanti, che provocano una penalità di -4 agli attacchi e di -2 alla Destrezza. Questo effetto dura 2d10 turni.

Simbolo della persuasione: le creature che vedono questo simbolo sono sottoposte a *charme* dall'incantatore e si comportano come se fossero del suo stesso allineamento. L'effetto dura 1d20 turni.

Simbolo della disperazione: le creature che vedono questo simbolo scappano, evitano il combattimento e tendono ad arrendersi per 3d4 turni.

Spartire le acque

Livello: 6°
Durata: 1 turno per livello
Gittata: 6 m per livello

L'incantatore crea una divisione in una massa d'acqua (o liquido simile). L'incantatore può creare una divisione larga 1,5 m, lunga 6 m e profonda 0,5 m per ogni livello di esperienza. L'incantatore può annullare l'effetto anzitempo, se lo desidera.

Terremoto

Livello: 7°
Durata: 1 round
Gittata: 36 m

Quando viene lanciato *terremoto*, un tremore intenso e localizzato scuote il terreno in un cerchio del diametro di 1,5 m per livello dell'incantatore.

Il sisma fa crollare edifici, apre fessure nel suolo e produce altri danni del genere. L'effetto dura per 1 round, durante il quale nessuna creatura sul terreno può muoversi, lanciare incantesimi o attaccare. Tutte le creature, piante e strutture nell'area d'effetto sono colpite da *terremoto*, anche se gli effetti variano a seconda del terreno.

Caverna, grotta o tunnel: l'incantesimo fa crollare parte del soffitto, infliggendo 7d6 ferite a tutte le creature nell'area. Se lanciato sul soffitto di una caverna molto ampia, l'incantesimo può avere effetti collaterali anche fuori dall'area d'effetto (a causa della caduta di detriti).

Parete rocciosa: l'incantesimo fa franare la parete rocciosa nell'area di effetto dell'incantesimo. Qualunque creatura si trovi nell'area della frana subisce 7d6 ferite.

Terreno in superficie: si aprono profondissimi crepacci nel terreno, facendo precipitare e morire 1d6 creature (se falliscono un tiro salvezza).

Costruzione in superficie: qualunque struttura si trovi sul terreno subisce 5d12 danni (sufficienti a far crollare un edificio di legno o in mattoni, ma non in pietra). Le creature intrappolate in una struttura che crolla subiscono 7d6 ferite.

Fiume, lago o palude: ampie fessure si aprono sul fondo, drenando l'acqua e formando un terreno fangoso. Paludi ed acquitrini diventano sabbie mobili, in cui eventuali strutture affondano. In aggiunta, 1d6 creature nell'area sono risucchiate nel fango e uccise (se falliscono un tiro salvezza).

Verghe ofidiche

Livello: 4°
Durata: 6 turni
Gittata: 36 m

L'incantatore può trasformare un fascio di 2d8 verghe o sterpi in altrettanti serpenti, e c'è una probabilità del 50% che questi siano velenosi. Quando vengono uccisi, o alla fine della durata dell'incantesimo, i serpenti si ritrasformano in verghe o sterpi. Le caratteristiche di questi serpenti sono le seguenti: [All N, Mov 27 m, CA 6, DV 1, Att 1, Fer 1d4, TS G1, Mor 7].

Visione del vero

Livello: 5° (invertibile)
Durata: 1 round per livello
Gittata: tocco

L'incantatore conferisce a se stesso o a un soggetto la capacità di vedere tutte le cose come sono in realtà. Il soggetto vede nel buio normale o magico, individua porte segrete, nota creature e cose invisibili, scopre le illusioni e la vera forma di creature e cose soggette a *metamorfosi* o ad altre trasformazioni.

Visione del falso, l'inverso di *visione del vero*, fa apparire oggetti, personaggi e mostri come i loro opposti. Il brutto diventa bello, le cose di valore appaiono inutili e così via.

Incantesimi dei maghi e degli elfi

Abbassare le acque

Livello: 6°
Durata: 10 turni
Gittata: 72 m

Questo incantesimo permette all'incantatore di ridurre a suo piacimento la profondità dell'acqua in un'area quadrata con il lato di 30 m.

Animare i morti

Livello: 5°
Durata: permanente
Gittata: 18 m

Questo incantesimo funziona come l'omonimo incantesimo di 3° livello dei chierici.

Antipatia/Simpatia

Livello: 8°
Durata: 12 turni per livello
Gittata: 9 m

L'incantatore fa sì che un oggetto o un luogo emanino impulsi magici che allontanano o attraggono (a sua scelta) le creature intelligenti di un certo tipo o allineamento.

Antipatia

Le creature del tipo o dell'allineamento designato avvertono un desiderio urgente di lasciare il luogo o di evitare l'oggetto affetto dall'incantesimo. Una compulsione le obbliga ad abbandonare il luogo o l'oggetto, e ad evitarli fintanto che l'incantesimo è attivo. Una creatura che riesca in un tiro salvezza contro incantesimi può restare nell'area o toccare l'oggetto, ma proverà estremo disagio. Questa sensazione di disagio riduce la Destrezza della creatura di 1 punto per round, fino a un massimo di 4 punti.

Simpatia

Le creature del tipo o dell'allineamento designato provano piacere a restare nel luogo o desiderano toccare e possedere l'oggetto. La compulsione a restare nel luogo o a toccare l'oggetto è irresistibile. Se un tiro salvezza contro incantesimi ha successo, la creatura riesce a resistere, ma un altro tiro salvezza dovrà essere tentato dopo 1d6 turni. Se questo fallirà, la creatura tenterà di ritornare nel luogo o di toccare oggetto.

Autometamorfosi

Livello: 4°
Durata: vedi sotto
Gittata: l'incantatore

L'incantatore si trasforma in un'altra creatura per un numero di turni uguali al suo livello più 6. L'incantesimo non può riprodurre le fattezze di un individuo specifico, ma può solo trasformare l'incantatore in un esemplare tipico della nuova specie. Il nuovo corpo deve essere di una creatura con un numero di dadi vita pari o inferiori a quelli dell'incantatore. L'incantatore mantiene intelligenza, punti ferita, tiri salvezza e capacità offensive della forma originale, ma guadagna le abilità fisiche della nuova forma, inclusi i tipi di attacco. Non ottiene le abilità magiche o le altre abilità speciali.

Per esempio, se si trasforma in una manticora, sarà capace di volare, ma se assume la forma di una medusa, il suo sguardo non pietrificherà. L'incantatore non può lanciare incantesimi mentre è trasformato. L'incantesimo *dispersione della magia* annulla gli effetti di *autometamorfofi*, mentre *visione del vero* rivela la vera forma del soggetto. Se l'incantatore muore in un'altra forma, il suo cadavere torna alla forma originale.

Barriera antimagia

Livello: 6°
Durata: 12 turni
Gittata: l'incantatore

Questo incantesimo erige una barriera invisibile intorno al corpo dell'incantatore. La *barriera antimagia* non può essere attraversata da nessun incantesimo sia dall'interno che dall'esterno, quindi l'incantatore non può lanciare alcun incantesimo che non abbia effetto solo su se stesso. L'incantatore può terminare questo incantesimo in qualsiasi momento prima che finisca la sua durata normale.

Bidimensionalità

Livello: 7°
Durata: 3 round più 1 per livello
Gittata: l'incantatore

Questo incantesimo trasferisce la profondità dell'incantatore in un'altra dimensione, riducendo la parte visibile del suo corpo a due sole dimensioni. L'incantatore può compiere tutte le azioni normalmente, ma può apparire invisibile se si posiziona in modo tale che solo il suo profilo sia visibile all'osservatore. L'incantatore può anche spostarsi di lato per attraversare piccole fessure o altri spazi ristretti. *Visione del vero* permette a un osservatore di vedere l'incantatore in ogni caso. Questa forma di esistenza bidimensionale crea anche una vulnerabilità. Qualunque danno che l'incantatore subisce mentre è sotto l'effetto dell'incantesimo è moltiplicato per tre, ma il personaggio non può essere colpito se si trova con il profilo rivolto verso l'attaccante. L'incantatore viene ferito in ogni caso dagli attacchi con effetto ad area (come l'incantesimo *palla di fuoco* o il soffio di un drago), che lo colpiscono dov'è più vulnerabile (danno triplicato).

Blocca mostri

Livello: 5°
Durata: vedi sotto
Gittata: 36 m

Questo incantesimo dura un numero di turni pari al livello dell'incantatore più 6. Funziona come l'incantesimo di 2° livello dei chierici *blocca persone*, ma può avere effetto su mostri non umanoidi e creature di qualsiasi dimensione (non sui non morti).

Blocca persone

Livello: 3°
Durata: 1 turno per livello
Gittata: 36 m

Questo incantesimo funziona come quello omonimo di 2° livello dei chierici.

Blocca portale

Livello: 1°
Durata: 2d6 turni
Gittata: 3 m

Questo incantesimo chiude magicamente una porta, una cancellata o una finestra, sia essa di legno, metallo o pietra. Il portale sembrerà chiuso a chiave o sbarrato, ma solo l'uso di *scassinare* o di *dispersione della magia* potrà aprirlo.

Cerchio d'invisibilità

Livello: 3°
Durata: vedi sotto
Gittata: tocco

Questo incantesimo funziona come *invisibilità*, ma ha effetto su tutte le creature toccate dall'incantatore che in seguito restano entro 3 metri da lui. I soggetti che si allontanano oltre il *cerchio d'invisibilità* tornano immediatamente visibili.

Cerchio di protezione dal male

Livello: 3°
Durata: 12 turni
Gittata: l'incantatore

Questo incantesimo funziona come quello omonimo di 4° livello dei chierici.

Charme

Livello: 1°
Durata: speciale
Gittata: 36 m

Questo incantesimo forza una creatura a considerare l'incantatore come un amico (l'attitudine del bersaglio è "amichevole", vedi pag. 51). I non morti non sono affetti da questo incantesimo, né lo sono gli umanoidi più grandi degli orchi. L'incantesimo non permette all'incantatore di controllare la creatura ammalata come se fosse un automa, ma quest'ultima percepisce parole e azioni dell'incantatore nel modo più favorevole possibile. Al soggetto possono essere impartite istruzioni, ma le disposizioni contrarie alla sua natura o al suo allineamento verranno ignorate. L'incantatore deve parlare la lingua del soggetto per dargli istruzioni, oppure cavarsela con i gesti. Una creatura ammalata non obbedirà a ordini folli o suicidi, ma potrà essere convinta che valga la pena di correre un pericolo. Qualsiasi atto minaccioso dell'incantatore o dei suoi alleati nei confronti del soggetto romperà l'incantesimo. Trascorso un certo tempo, la creatura ammalata potrà ritentare il tiro salvezza. Il tempo necessario dipende dalla sua Intelligenza: un punteggio di Int 3-8 permetterà un tentativo ogni mese, Int 9-12 ogni settimana e Int 13-18 ogni giorno. In alternativa, *charme* può essere dissolto dall'incantesimo *dispersione della magia*.

Charme di massa

Livello: 8°
Durata: speciale
Gittata: 1,5 m per livello

Questo incantesimo funziona come *charme su mostri*, ma il numero totale di dadi vita influenzati può arrivare fino al doppio del livello dell'incantatore.

Tutti i soggetti di *charme di massa* devono trovarsi in un'area quadrata con il lato di 9 m. Ognuno di loro effettuerà il tiro salvezza contro incantesimi con una penalità di -2.

Charme su mostri

Livello: 4°
Durata: speciale
Gittata: 36 m

Charme su mostri è identico all'incantesimo *charme*, tranne che esso non è limitato agli umanoidi o alle creature di taglia uguale o inferiore a quelle di un orco. L'incantesimo ha effetto su un singolo mostro con 4 DV o più, oppure su un gruppo di 3d6 mostri con 3 DV o meno.

Chiaroveggenza

Livello: 3°
Durata: 12 turni
Gittata: 18 m

Chiaroveggenza crea un collegamento magico tra l'incantatore e una creatura entro la gittata dell'incantesimo. Questo collegamento permette all'incantatore di vedere ciò che la creatura vede. Per attivare il collegamento con una creatura e vedere attraverso i suoi occhi occorre almeno 1 turno, sicché l'incantatore può scegliere una nuova creatura una sola volta per turno. Il legame magico è ostruito da piombo o roccia dello spessore di 60 cm o più.

Chiavistello magico

Livello: 2°
Durata: permanente
Gittata: 3 m

L'incantesimo *chiavistello magico* chiude magicamente una porta, cassa o cancellata in maniera simile all'incantesimo *blocca portale*. L'incantatore può aprire liberamente le porte bloccate con il suo *chiavistello magico* senza rimuoverlo. Una porta o una cassa sigillate con questo incantesimo possono essere aperte usando *dispersione della magia* o *scassinare*. *Dispersione della magia* dissolverà il *chiavistello magico*, mentre *scassinare* permetterà semplicemente il passaggio o l'apertura (l'incantesimo si riattiverà subito dopo). Un Mago o un Elfo con almeno tre livelli in più rispetto a chi ha lanciato *chiavistello magico* può semplicemente ignorare l'incantesimo.

Clone

Livello: 8°
Durata: permanente
Gittata: tocco

Questo incantesimo crea un duplicato di una creatura. Per creare il duplicato l'incantatore deve essere in possesso di un pezzo di carne del corpo vivente della creatura originaria (non capelli, unghie, squame o simili). Il pezzo di carne non deve essere necessariamente fresco, ma perlomeno ben conservato. Una volta lanciato l'incantesimo, il duplicato deve essere fatto crescere in un laboratorio alchemico per 2d4 mesi.

Quando il duplicato raggiunge la maturità, se la creatura originaria è ancora viva, condivide con essa un legame psichico per una settimana. Durante questo periodo, i due cercano di distruggersi a vicenda.

Se ciò dovesse risultare impossibile, c'è una probabilità del 95% che o il clone o l'originale impazziscano. In questo caso, il 25% delle volte toccherà all'originale, in caso contrario sarà il clone a impazzire. C'è anche una probabilità del 5% che entrambi perdano il senno. Dopo una settimana, se nessuno dei due è riuscito a distruggere l'altro, il legame psichico e la spinta a distruggersi a vicenda cesseranno. L'incantesimo duplica soltanto il corpo e la mente della creatura originaria, non il suo equipaggiamento.

Confusione

Livello: 4°
Durata: 12 round
Gittata: 36 m

Questo incantesimo causa uno stato confusionale in 3d6 soggetti, rendendoli incapaci di scegliere consapevolmente le proprie azioni.

Tirare sulla seguente tabella ad ogni round, all'inizio del turno di ogni soggetto, per determinare la sua azione:

1d10	Comportamento
1-4	Attacca il gruppo dell'incantatore
5-6	Farfuglia in maniera incoerente
7-10	Attacca il proprio gruppo

Un personaggio in stato confusionale che non può eseguire l'azione indicata dal lancio di dado si limiterà a farfugliare in maniera incoerente.

Contattare altri piani

Livello: 5°
Durata: speciale
Gittata: l'incantatore

L'incantatore proietta la sua mente su un altro piano di esistenza per ricevere consigli e informazioni dalle potenze ivi residenti. Per le possibili conseguenze e risultati, si veda la tabella seguente:

Domande	Risposta non data	Risposta veritiera	Follia
3	75%	50%	5%
4	70%	55%	10%
5	65%	60%	15%
6	60%	65%	20%
7	50%	70%	25%
8	40%	75%	30%
9	30%	80%	35%
10	20%	85%	40%
11	10%	90%	45%
12	5%	95%	50%

Le potenze rispondono in una lingua nota all'incantatore, ma si risentono dell'intrusione e danno solo risposte brevi alle domande poste. Le risposte a tutte le domande sono sempre parole singole del tipo "sì", "no", "forse", "mai", "irrelevante" o simili. L'incantatore deve concentrarsi per mantenere l'incantesimo e porre domande con la frequenza di una per round. La risposta è fornita dalla potenza durante lo stesso round in cui viene posta la domanda.

L'incantatore può scegliere quante domande formulare. Il massimo numero di domande poste dipende dalla potenza dell'essere contattato e la sua distanza. Maggiore il numero di domande poste, più remoto è il piano contattato e più potente è l'essere che risponde. Si tira prima sulla tabella seguente per vedere se la potenza non dà una risposta, poi si tira per determinare se la risposta data è veritiera. Infine, c'è sempre una probabilità che l'incantatore impazzisca dopo aver lanciato l'incantesimo, ed essa varia a seconda del numero di domande poste.

Risposta non data: la probabilità che l'entità contattata taccia (anche quando conosce la risposta).

Risposta veritiera: la probabilità che l'incantatore ottenga una risposta veritiera di una sola parola. In alternativa, l'entità mente, e la menzogna non è necessariamente evidente.

Follia: la probabilità che l'incantatore impazzisca per lo sforzo della comunicazione. Un personaggio che impazzisce resterà tale (il giocatore non potrà controllarlo) per un numero di settimane uguale al numero di domande poste. La probabilità di base indicata nella tabella è ridotta del 5% per ogni livello dell'incantatore oltre l'undicesimo. Ad esempio, un incantatore del 14° livello avrà un 15% in meno alla probabilità di follia.

Controllo del tempo atmosferico

Livello: 6°
Durata: vedi sotto
Gittata: l'incantatore

Questo incantesimo differisce sostanzialmente dall'incantesimo dei chierici con lo stesso nome. Il raggio d'azione, centrato sull'incantatore, è limitato a 240 m (solo all'aperto). Questo incantesimo ha una durata indefinita fintanto che chi lo ha lanciato si concentra su esso. I possibili effetti sul clima sono descritti nella tabella che segue:

Tempo atmosferico	Effetti
Sereno	Fa cessare il brutto tempo
Afa	Clima asciutto, ½ movimento
Freddo	Acqua e fango congelano, ½ movimento
Venti forti	Il volo e l'uso delle armi da lancio è impossibile, ½ movimento; la sabbia può ridurre la visibilità a 6 m; la velocità dei velieri è raddoppiata (navigazione con il vento a favore) o dimezzata (controvento)
Tornado	L'incantatore dirige il tornado (Mov 36 m) e può usarlo per attaccare come se fosse un elementale dell'aria con 12 DV; i natanti hanno una probabilità del 75% di subire 8+1d4 danni
Nebbia	Visibilità ridotta a 6 m, ½ movimento
Pioggia	Gli attacchi a distanza hanno una penalità di -2 al tiro per colpire; in 3 turni si forma del fango che dimezza il movimento
Neve	Visibilità ridotta a 6 m, ½ movimento

Costrizione arcana

Livello: 6°
Durata: vedi sotto
Gittata: 9 m

Questo incantesimo funziona come l'incantesimo di 5° livello dei chierici *missione divina* (ma non è invertibile).

Crescita vegetale

Livello: 4°
Durata: vedi sotto
Gittata: 36 m

Questo incantesimo fa sì che la normale vegetazione (erba, arbusti, cespugli, canne, sterpi, alberi, rampicanti) in un'area quadrata di 20x20 m cresca e s'infittisca enormemente. Le piante si intrecciano fino a formare una fittissima foresta o giungla, che obbliga chiunque ad aprirsi un varco per attraversarla. L'area deve contenere piante, cespugli o alberi perché l'incantesimo abbia effetto. L'effetto dura finché non viene dissolto da *dispersione della magia*. L'incantesimo non ha effetto sulle creature vegetali.

Danza irresistibile

Livello: 8°
Durata: 1d4+1 round
Gittata: tocco

Il soggetto dell'incantesimo proverà un irrefrenabile bisogno di ballare e comincerà a farlo, con tanto di piroette e tip tap. La *danza irresistibile* rende impossibile fare qualsiasi cosa che non sia ballare sul posto. L'effetto impone una penalità di -4 alla classe armatura, rende inutili eventuali scudi imbracciati dal soggetto e gli impedisce di fare tiri salvezza.

Dardo incantato

Livello: 1°
Durata: istantaneo
Gittata: 45 m

Un dardo di energia scaturisce dal dito dell'incantatore e colpisce un bersaglio entro 45 m, infliggendo 1d6+1 ferite. Il dardo colpisce automaticamente, anche se il bersaglio sta combattendo con un alleato o ha una copertura quasi totale (basta che l'incantatore lo veda). Non è possibile usare questo incantesimo per mirare a specifiche parti del corpo. Per ogni 5 livelli, l'incantatore può lanciare due dardi aggiuntivi: 3 dardi al 5° livello, 5 al 10° livello, 7 al 15° e così via. Se l'incantatore può lanciare più di un dardo, questi possono essere diretti su una singola creatura o più creature. Ogni dardo può colpire un unico bersaglio.

Dedalo arcana

Livello: 8°
Durata: speciale
Gittata: 1,5 m per livello

L'incantatore confina il soggetto (che sembra svanire nel nulla) in un labirinto extradimensionale. Il numero di turni o round che il soggetto vaga fuori dalla realtà è determinato dal suo punteggio d'Intelligenza.

Intelligenza	Tempo di assenza
2 (o meno)	2d4 turni
3-5	1d4 turni
6-8	5d4 round
9-11	4d4 round
12-14	3d4 round
15-17	2d4 round
18 (o più)	1d4 round

Benché poco intelligenti, i minotauri sono completamente immuni a *dedalo arcano*.

Desiderio

Livello: 9°

Durata: vedi sotto

Gittata: illimitata

Questo incantesimo è il più potente che esista: semplicemente esprimendo la sua volontà, l'incantatore può alterare la realtà delle cose. Questo incantesimo è la forma compiuta di *desiderio limitato* (vedi) e può riprodurre qualsiasi magia esistente o sortire un effetto paragonabile agli altri incantesimi di 9° livello. Il Signore dei Labirinti è l'arbitro finale degli effetti di questo incantesimo. Con *desiderio* è possibile cancellare eventi già avvenuti, riportare in vita i morti, teletrasportare qualcuno ovunque senza possibilità di errore o sanare le ferite di un'intera armata. Poteri e bonus conferiti da *desiderio* possono essere permanenti o temporanei. Nel primo caso il Signore dei Labirinti userà moderazione, mentre nel secondo permetterà effetti estremamente potenti.

L'uso di *desiderio* non è esente da rischi, poiché la volontà dell'incantatore tende a realizzarsi alla lettera o in modo astruso, specialmente in caso di richieste troppo vantaggiose, turbative dell'ordine del mondo o di cattivo gusto. Se un personaggio desidera la morte di un PnG, ad esempio, il Signore dei Labirinti potrebbe decidere farlo viaggiare nel tempo fino a una data posteriore alla morte naturale del personaggio in questione, o in una dimensione parallela dove il decesso è già avvenuto.

Desiderio limitato

Livello: 7°

Durata: vedi sotto

Gittata: illimitata

Desiderio limitato permette all'incantatore di fare pressoché qualsiasi cosa. Ad esempio, può duplicare un incantesimo di 7° livello o inferiore, annullare gli effetti dannosi di qualsiasi magia (compresi gli incantesimi *costrizione arcana*, *missione divina* e tutte le maledizioni) o dare a un personaggio un vantaggio particolare (un colpo a segno automatico per un alleato, una grave penalità al tiro per colpire o al tiro salvezza per un avversario). L'incantesimo può anche dare informazioni o cognizioni soprannaturali all'incantatore (compresa la soluzione parziale o completa di un enigma). Oltre a duplicare gli incantesimi esistenti, un *desiderio limitato* può avere una gamma praticamente infinita di effetti, la cui fattibilità deve essere giudicata dal Signore dei Labirinti.

Disco fluttuante

Livello: 1°

Durata: 6 turni

Gittata: 1,5 m

L'incantatore crea un disco di forza leggermente concavo, che lo segue e trasporta carichi. Il disco ha un diametro di circa un metro e può trasportare 250 kg. Se il disco viene usato per trasportare liquidi, la sua capacità è di 8 litri. Il disco levita approssimativamente a un metro da terra, si mantiene orizzontale e segue l'incantatore alla sua stessa velocità. Se non viene lasciato sul posto dall'incantatore, si mantiene a una distanza costante di 1,5 m da lui, adeguandosi ai suoi movimenti. Quando l'incantesimo termina e il disco svanisce, tutto ciò che stava trasportando cade a terra.

Disintegrazione

Livello: 6°

Durata: permanente

Gittata: 18 m

Un sottile raggio verde emana dal dito dell'incantatore verso il bersaglio, che viene colpito automaticamente. Il raggio disintegra qualsiasi creatura non magica, indipendentemente dalle sue dimensioni (il Signore dei Labirinti può concedere un tiro salvezza con una penalità di -4). Quando viene usato contro un oggetto, il raggio disintegra al massimo un cubo con lo spigolo di 3 m di materia inanimata, pertanto l'incantesimo può disintegrare soltanto parte di un oggetto molto grande o di un edificio. Il raggio agisce anche su oggetti costituiti interamente da campi di forza, come la *mano che stritola*, ma non ha effetto su *barriera antimagia*.

Dispersione della magia

Livello: 3°

Durata: permanente

Gittata: 36 m

L'incantatore può usare *dispersione della magia* per cancellare gli incantesimi su creature e oggetti entro un cubo di 6 m. L'incantesimo funziona automaticamente se la magia da disperdere è stata prodotta da un personaggio di livello uguale o minore a quello dell'incantatore. Se il livello di chi ha lanciato la magia da dissolvere è maggiore, c'è una probabilità cumulativa del 5% per livello di differenza che il tentativo fallisca. L'effetto di un incantesimo con durata istantanea non può essere cancellato, perché esso è già terminato prima che *dispersione della magia* possa dissolverlo.

Evoca elementale

Livello: 5°

Durata: permanente

Gittata: 72 m

Lanciando questo incantesimo, si evoca un elementale di un certo tipo (fuoco, acqua, terra o aria). L'incantatore non può usare questo incantesimo per evocare lo stesso tipo di elementale più volte al giorno (massimo quattro elementali al giorno, uno per tipo). Mentre l'incantesimo è attivo, l'incantatore può muoversi a metà movimento, ma non può intraprendere altre azioni, poiché deve concentrarsi per controllare l'elementale.

L'incantatore può dare ordini all'elementale e può farlo ritornare al suo piano d'origine in qualsiasi momento. L'elementale può essere forzato a tornare al suo piano d'origine anche da *dispersione del male* o *dispersione della magia*. Se l'incantatore perde la concentrazione prima di far cessare volontariamente l'incantesimo, l'elementale gli si rivolterà contro e lo attaccherà. In questo caso l'incantatore non potrà più farlo tornare al suo piano d'origine con un semplice comando.

Evoca segugio invisibile

Livello: 6°
Durata: vedi sotto
Gittata: 3 m

Lanciando questo incantesimo, l'incantatore evoca un segugio invisibile (vedi Sezione 6), al quale può essere ordinato di portare a compimento un compito o una missione. La creatura cercherà di svolgere il compito assegnatole fino al successo o alla propria distruzione. L'incantesimo *dispersione della magia* rispedirà un segugio invisibile alla sua dimensione di origine.

Evocazione istantanea

Livello: 7°
Durata: istantanea
Gittata: illimitata

Questo incantesimo richiama istantaneamente nella mano dell'incantatore un oggetto particolare, dovunque esso si trovi. L'oggetto, che non deve essere più lungo di due metri né pesare più di 4 kg, deve essere stato appositamente marchiato dall'incantatore.

Quando l'incantesimo viene pronunciato, il nome dell'oggetto viene anche scritto su una gemma da 5.000 mo, che l'incantatore deve portare con sé. Quando l'oggetto viene evocato con una specifica parola di comando, la gemma si dissolve e l'oggetto appare nella mano dell'incantatore. La gemma può essere attivata solo dall'incantatore. L'oggetto evocato può trovarsi anche in un'altra dimensione, ma non deve trovarsi in possesso di un'altra creatura.

Fermare il tempo

Livello: 9°
Durata: 2 round
Gittata: l'incantatore

Questo incantesimo blocca lo scorrere del tempo per tutti tranne l'incantatore in una sfera di 9 m di diametro. La sfera in cui il tempo si ferma, simile a una bolla d'aria leggermente luminescente, si forma intorno all'incantatore, rimanendo poi immobile. L'incantatore può agire per 2 round entro la sfera, mentre le altre creature sono "congelate temporalmente" (paralizzate a tutti gli effetti). Se l'incantatore esce dalla sfera, l'incantesimo finisce. Chiunque entri nella sfera viene immediatamente affetto dall'incantesimo (senza tiro salvezza).

Fitomorfolosi collettiva

Livello: 4°
Durata: vedi sotto
Gittata: 72 m

Quando viene lanciato questo incantesimo, fino a 100 creature consenzienti di dimensioni umane (o l'equivalente) assumeranno l'aspetto illusorio di una foresta. Le creature che si uniscono al gruppo di creature affette dall'incantesimo diventano parte dell'illusione, mentre quelle che si allontanano riassumono il loro aspetto normale. L'incantesimo può essere interrotto dall'incantatore in qualsiasi momento, oppure può essere dissolto da *dispersione della magia*, altrimenti dura per un tempo indefinito.

Fulmine magico

Livello: 3°
Durata: istantaneo
Gittata: l'incantatore

L'incantatore rilascia una potente scarica di energia elettrica lunga 54 metri e larga 1,5 metri. Il *fulmine magico* infligge 1d6 ferite da elettricità per livello dell'incantatore ad ogni creatura nell'area di effetto. La scarica incendia i combustibili e danneggia gli oggetti lungo il suo percorso. Può fondere i metalli con un basso punto di fusione, come piombo, oro, rame, argento o bronzo. Se il danno causato dal *fulmine magico* a una barriera la sfonda o la frantuma, la scarica può continuare oltre fino al limite dell'area di effetto, altrimenti si blocca. Le creature colpite possono fare un tiro salvezza contro incantesimi per ridurre le ferite subite a metà.

Giara magica

Livello: 5°
Durata: speciale
Gittata: 9 m

Lanciando *giara magica*, l'incantatore trasferisce la sua anima in una gemma o in un grande cristallo (la "giara"), lasciando il suo corpo apparentemente senza vita.

A questo punto, l'incantatore può tentare di prendere il controllo di un soggetto entro 36 metri, forzandone l'anima dentro la giara. L'incantatore può ritornare nella giara (rimandando nel proprio corpo l'anima intrappolata al suo posto) e può in seguito provare a possedere un alto corpo. L'incantesimo finisce quando l'incantatore ritorna con l'anima nel suo corpo originale, lasciando la giara vuota.

Per lanciare l'incantesimo, inizialmente la giara deve trovarsi entro 9 m dall'incantatore. Finché è nella giara, l'incantatore può percepire e attaccare mentalmente ogni forma di vita entro 36 metri. Provare a possedere un corpo è l'azione di un round. L'incantatore entra in possesso del corpo di una creatura, forzando la sua anima dentro la giara, se questa non riesce in un tiro salvezza contro incantesimi. Se fallisce nel tentativo di prendere il controllo di un soggetto, l'anima dell'incantatore resta nella giara, e il soggetto diventa immune a tutti i tentativi successivi fino al termine dell'incantesimo. Se l'incantatore ha successo, la sua anima occupa il corpo del bersaglio, mentre quella del soggetto viene trasferita nella giara, rimanendo intrappolata al suo interno.

Mentre si trova in un corpo diverso dal proprio, appartenente cioè alla vittima di un attacco mentale dalla *giara magica*, l'incantatore mantiene Intelligenza, Saggezza, Carisma, livello, classe e allineamento della sua forma originale. Il corpo ospite mantiene Forza, Destrezza, Costituzione, punti ferita e abilità fisiche della vittima. Le abilità di classe e le capacità magiche della vittima, invece, seguono la sua anima dentro la giara. L'incantatore può essere forzato fuori dal corpo posseduto da *dispersione del male*.

Se il corpo ospite è ucciso, l'incantatore ritornerà alla giara (se questa si trova entro 36 m), mentre la forza vitale dell'ospite di estinguerà (cioè l'ospite morirà). Se il corpo ospite è ucciso al di fuori del raggio d'azione dell'incantesimo (36 m dalla giara), sia l'incantatore che il bersaglio moriranno. Se la forza vitale dell'incantatore è dentro la giara e il suo corpo è distrutto, l'incantatore rimane intrappolato nella giara finché una creatura entra nel raggio di azione e può essere posseduta. Se la forza vitale dell'incantatore è in possesso di un corpo quando la giara viene distrutta, la forza vitale dell'incantatore resta bloccata in quel corpo. Qualunque forza vitale senza un posto dove andare (un corpo o la giara) si estinguerà. Distruggere la giara pone fine all'incantesimo ed estingue qualsiasi forza vitale al suo interno.

Immagine proiettata

Livello: 6°
Durata: 6 turni
Gittata: 72 m

L'incantatore crea una immagine di sé parzialmente reale. L'*immagine proiettata* è uguale nell'aspetto ed emette gli stessi rumori e lo stesso odore dell'incantatore, ma è intangibile. L'immagine copia ogni movimento dell'incantatore (incluso l'atto di lanciare gli incantesimi) e tutti i suoni, gli attacchi a distanza e gli effetti degli incantesimi da lui lanciati sembreranno provenire dall'immagine. Se l'immagine viene toccata o colpita da un attacco ravvicinato (CA uguale a quella dell'incantatore), scompare immediatamente. Altrimenti, tutti i proiettili (freccie, giavelotti e simili) e gli incantesimi offensivi le passeranno attraverso, o comunque daranno l'impressione di non fare alcun danno all'incantatore.

Immagini speculari

Livello: 2°
Durata: 6 turni
Gittata: l'incantatore

Questo incantesimo fa apparire dal nulla 1d4 repliche illusorie perfettamente identiche all'incantatore. Le immagini restano vicine all'incantatore e imitano ogni suo movimento. Le immagini hanno una CA pari a quella dell'incantatore. Se viene colpita, un'immagine scompare immediatamente. Ogni volta che un nemico cerca di colpire l'incantatore, si determina casualmente se l'attacco è diretto contro il suo corpo autentico o contro un'immagine. Ad esempio, se ci sono due immagini, c'è solo una possibilità su tre di colpire il vero incantatore (1-2 su 1d6). L'incantesimo cessa al termine della durata o quando non restano più immagini.

Imprigionamento

Livello: 9° (reversibile)
Durata: permanente
Gittata: tocco

Quando l'incantatore lancia *imprigionamento* e tocca una creatura (con un tiro per colpire, se necessario), questa sembra svanire nel nulla, mentre viene posta in uno stato di animazione sospesa e rinchiusa in un'impenetrabile sfera magica nelle profondità della terra. Una creatura non consenziente può effettuare un tiro salvezza con una penalità di -4 (a differenza di *stasi temporale*, che però non imprigiona il soggetto in un luogo inaccessibile). Il soggetto rimane imprigionato finché *liberazione*, l'inverso di *imprigionamento*, non viene lanciato nello stesso luogo in cui è stato lanciato l'incantesimo originale. Una *sfera di cristallo*, l'incantesimo *localizza oggetto* e gli altri sistemi di divinazione non rivelano niente su una creatura affetta da *imprigionamento*.

Individuazione del male

Livello: 2°
Durata: 2 turni
Gittata: 18 m

Tranne che per la durata e la gittata, notevolmente inferiori, questo incantesimo funziona come l'omonimo incantesimo di 1° livello dei chierici.

Individuazione della magia

Livello: 1°
Durata: 2 turni
Gittata: 18 m

Le cose e le creature sotto l'effetto di una magia brillano se l'incantatore si trova entro 18 m. L'incantatore può spostarsi per includere altri oggetti o individui entro il raggio di azione. Questo incantesimo differisce da quello omonimo dei chierici, poiché produce un effetto visibile a tutti piuttosto che una percezione intima dell'incantatore.

Individuazione dell'invisibilità

Livello: 2°

Durata: 5 round per livello

Gittata: l'incantatore

L'incantatore può vedere creature o oggetti invisibili (nascosti, eterei o extradimensionali) fintanto che essi sono entro 3 m per livello da lui.

Infravisione

Livello 3°

Durata: 1 giorno

Gittata: tocco

l'incantatore o un'altra creatura da lui toccata acquista la capacità di vedere il calore nel buio (infravisione) entro 18 m. L'infravisione magica non differisce da quella naturale degli elfi e dei nani in alcun modo.

Intrappolare l'essenza

Livello: 8°

Durata: permanente

Gittata: 3 m

Questo incantesimo intrappola il corpo e l'anima di una creatura dentro una gemma. La gemma trattiene l'entità intrappolata per un tempo indefinito o finché la gemma non viene spezzata. Quando ciò succede, l'entità si riforma. Per lanciare questo incantesimo, l'incantatore deve procurarsi una gemma da 1.000 mo per ogni DV dell'entità da intrappolare. L'incantesimo può essere attivato nei due modi seguenti.

Attivazione in combattimento: l'incantesimo deve essere completato pronunciando la sua parola finale e il nome del soggetto in un'azione di combattimento. Questo permette alla vittima di effettuare un tiro salvezza contro incantesimi per evitare l'effetto. Se il tiro salvezza riesce, la gemma si rompe e non è più utilizzabile.

Attivazione tramite oggetto: la vittima deve essere persuasa ad accettare come regalo, bottino o pagamento un oggetto iscritto con la parola finale e il suo nome. L'oggetto può essere reso attraente con *simpatia*. Se persuasa o costretta a impossessarsi dell'oggetto, la vittima non può fare un tiro salvezza.

Inversione della gravità

Livello: 7°

Durata: istantaneo

Gittata: 1,5 per livello

Questo incantesimo inverte per un attimo la gravità in un'area quadrata di 9x9 m, facendo "cadere" verso l'alto tutte le creature e le cose non aggrappate o fissate al suolo fino a un'altezza di 6 metri. Se sbattono contro il soffitto durante la caduta, cose e creature subiscono danni o ferite come per una caduta verso il basso. Se una cosa o una creatura raggiunge l'altezza massima senza urtare alcunché, fluttua per un istante nell'aria prima di ricadere giù.

Invisibilità

Livello: 2°

Durata: vedi sotto

Gittata: tocco

La creatura o l'oggetto toccato diventa invisibile e svanisce alla vista (infravisione compresa). Se il soggetto è una creatura, diventano invisibili tutti gli oggetti che essa trasporta al momento del lancio. Se lancia l'incantesimo su un altro personaggio, l'incantatore non può vederlo proprio come tutti gli altri (a meno non sia capace di vedere le creature invisibili in qualche modo). Gli oggetti lasciati o persi da una creatura invisibile ritornano visibili; gli oggetti raccolti, invece, diventano invisibili se nascosti nelle tasche o sotto le vesti.

La luce non diventa mai invisibile, anche se la sua sorgente può farlo (producendo l'effetto di un alone di luce senza una sorgente). Un oggetto che una creatura riesce a trasportare ma si estende a più di 3 metri dal suo corpo resta visibile.

Il soggetto dell'incantesimo fa rumore normalmente, e potrebbe essere reso visibile da cause esterne (camminando in una nube di polvere o in una pozzanghera, per esempio). L'incantesimo finisce se il soggetto attacca una creatura, ma altrimenti ha una durata indefinita. Per attacco si intende anche qualsiasi incantesimo che includa un avversario nella sua area di effetto (il fatto di "essere un avversario" dipende dalla percezione del soggetto).

Azioni indirette o rivolte a oggetti inanimati non spezzano l'incantesimo (causare danno indirettamente non è considerato un attacco). Una creatura invisibile può aprire porte, parlare, mangiare, salire scale, evocare mostri e farli attaccare, tagliare i sostegni di un ponte di corda mentre gli avversari lo attraversano, attivare trappole a distanza, aprire una grata per rilasciare creature ostili e altro senza tornare visibile. Il soggetto torna visibile solo se attacca un avversario in modo diretto. Incantesimi come *benedizione*, che hanno effetto sugli alleati ma non sugli avversari, non sono considerati attacchi ai fini di questo incantesimo, anche se gli avversari possono trovarsi all'interno dell'area di effetto.

Invisibilità di massa

Livello: 7°

Durata: speciale

Gittata: 3 m per livello

Questo incantesimo funziona come *invisibilità*, ma ha effetto su ogni creatura in un'area quadrata di 9x9 m.

Lettura della magia

Livello: 1°

Durata: 1 turno

Gittata: l'incantatore

Utilizzando *lettura della magia*, l'incantatore può decifrare iscrizioni arcane, pergamene o libri di magia che normalmente non sarebbero comprensibili. La semplice lettura non attiva l'effetto dell'iscrizione, a meno che non si tratti di una trappola o di una pergamena maledetta. Una volta lette le iscrizioni, l'incantatore potrà leggerle di nuovo senza ricorrere all'incantesimo. Tutti i libri di incantesimi sono tali che solo i maghi e gli elfi che li hanno scritti possano leggerli senza usare *lettura della magia*.

Lettura dei linguaggi

Livello: 1°
 Durata: 2 turni
 Gittata: l'incantatore

L'incantatore può leggere un testo in qualsiasi linguaggio (ma potrebbe interpretarlo in modo errato). L'incantesimo non permette di parlare o scrivere in una lingua sconosciuta. La *lettura dei linguaggi* avviene a velocità normale, quindi la durata dell'incantesimo potrebbe non bastare per leggere un documento lungo e complesso.

Levitazione

Livello: 2°
 Durata: vedi sotto
 Gittata: l'incantatore

Per un numero di turni pari al suo livello più 6, l'incantatore può levitare verso l'alto e verso il basso a suo piacere. L'incantatore controlla mentalmente il movimento fino a una velocità di 6 m a round. L'incantatore non può muoversi orizzontalmente senza appoggiarsi a qualcosa come una rupe o una parete. Facendo in questo modo, l'incantatore può di solito muoversi a metà della sua velocità normale, rimanendo comunque capace di compiere un'azione con le sue mani.

Localizza oggetto

Livello: 2°
 Durata: 2 turni
 Gittata: 18 m più 3 m per livello

Tranne che per la durata e la gittata, la prima notevolmente inferiore e la seconda variabile, questo incantesimo funziona come quello omonimo di 3° livello dei chierici.

Luce

Livello: 1° (invertibile)
 Durata: vedi sotto
 Gittata: 36 m

Questo incantesimo funziona come quello omonimo di 1° livello dei chierici, con l'eccezione che la durata è un numero di turni pari al livello dell'incantatore più 6. Anche l'inverso, *oscurità*, funziona allo stesso modo.

Luce persistente

Livello: 2° (invertibile)
 Durata: permanente
 Gittata: 36 m

Questo incantesimo è simile all'incantesimo del 2° livello dei chierici *luce persistente*. Viene creata una sfera di luce permanente del diametro di 18 m. Questo incantesimo può essere lanciato su oggetti trasportabili. Invece che produrre luce, l'incantesimo può essere lanciato direttamente su una creatura (che può fare un tiro salvezza contro incantesimi). Se l'incantesimo ha effetto, la creatura è accecata fino a che l'incantesimo non viene dissolto da *dispersione della magia*. L'inverso di questo incantesimo, *oscurità persistente*, funziona anch'esso in modo analogo alla versione dei chierici.

Mano che stritola

Livello: 9°
 Durata: 1 round per livello
 Gittata: 1,5 m per livello

Questo incantesimo crea un'enorme mano semisolida che può afferrare e stritolare un avversario scelto dall'incantatore ad ogni round. L'attacco colpisce sempre e la gravità del colpo dipende dalla durata dello stritolamento. Il bersaglio subisce 1d10 pf per round, fino a un massimo di 20d10 pf.

È possibile distruggere la *mano che stritola* con le armi e la magia. Essa ha CA 9 e tanti pf quanti ne ha l'incantatore.

Mano che trattiene

Livello: 7°
 Durata: 1 round per livello
 Gittata: 3 m per livello

Questo incantesimo crea un'enorme mano semisolida che può agire come una barriera protettiva per l'incantatore o afferrare una creatura e trattenerla sul posto. La mano può raggiungere i 3 metri di lunghezza e può essere usata per bloccare completamente una creatura fino a mezza tonnellata di peso. La mano può inoltre essere usata per rallentare una creatura fino a due tonnellate di peso in modo che il suo movimento sia ridotto a 3 metri per round. Le creature fino a otto tonnellate di peso possono essere rallentate in modo che il loro movimento sia ridotto a metà.

È possibile distruggere la *mano che trattiene* con le armi e la magia. Essa ha CA 9 e tanti pf quanti ne ha l'incantatore.

Metamorfosi

Livello: 4°
 Durata: vedi sotto
 Gittata: 18 m

Con questo incantesimo è possibile trasformare una creatura vivente in un esemplare generico di un'altra specie (*metamorfosi* non può essere usato per riprodurre una creatura specifica). Se non è consenziente, il soggetto può fare un tiro salvezza contro incantesimi per evitare l'effetto. L'incantesimo non può trasformare il soggetto in una creatura con più del doppio dei dadi vita. Nella nuova forma, il soggetto manterrà gli stessi punti ferita dell'originale, ma per tutto il resto, inclusi gli attributi mentali, sarà come la nuova creatura, di cui avrà gli istinti, l'allineamento, le conoscenze, le preferenze ecc.

Metamorfosi assoluta

Livello: 8°
 Durata: variabile
 Gittata: 1,5 m per livello

Questo incantesimo funziona come *metamorfosi*, ma può trasformare le creature in oggetti e viceversa (le creature non consenzienti possono fare un tiro salvezza contro incantesimi per evitare l'effetto). La durata dell'incantesimo dipende da quanto la nuova forma è diversa dall'originale (secondo i parametri nella tabella che segue) e viene determinata con esattezza dal Signore dei Labirinti.

Le trasformazioni tra un regno della natura a un altro durano al massimo alcune ore; quelle tra elementi correlati (come un pezzo di pelliccia di lupo in un lupo) sono permanenti, a meno che non siano dissolte da *dispersione della magia*. I cambiamenti che rientrano in più categorie tendono a durare meno. Le creature e gli oggetti trasformati emanano un'aura magica e risultano positivi a *individuazione della magia*.

Possibili cambiamenti

Regno (animale, vegetale, minerale)

Classe (mammiferi, funghi, metalli, ecc.)

Taglia (simile, molto più grande o più piccolo)

Correlazione (ramo per albero, pelliccia per lupo ecc.)

Forma generale (forme simili, funzioni simili)

Forma particolare (forme simili, funzioni simili)

Intelligenza (simile, più intelligente o meno intelligente)

Questo incantesimo può inoltre essere utilizzato per duplicare *carne in pietra*, *pietra in carne* e altri incantesimi che alterano la materia. Quando *metamorfofi assoluta* duplica gli effetti di *carne in pietra*, il tiro salvezza subisce una penalità di -4.

Muovere il terreno

Livello: 6°

Durata: 6 turni

Gittata: 72 m

L'incantatore può muovere lentamente un volume di circa 1.000 metri cubi di terriccio o sabbia per turno (l'equivalente di un solido con la base quadrata di 18x18 m e 3 m di profondità), creando terrapieni, fossati o gallerie. La pietra solida e i grandi massi non possono essere mossi da questo incantesimo.

Muro di fuoco

Livello: 4°

Durata: vedi sotto

Gittata: 18 m

Una cortina semisolida di fiamme magiche appare e persiste per la durata dell'incantesimo. Il *muro di fuoco* può arrivare a occupare un'area di circa 100 metri quadri (equivalente a 36 quadretti di 1,5 m). La cortina, alta 3 m, può essere disposta come l'incantatore desidera (anche a formare un cerchio).

La cortina non può essere attraversata da creature con meno di 4 DV. Quelle con più di quattro dadi vita subiscono 2d6 ferite quando l'attraversano. Il *muro di fuoco* infligge ferite doppie ai non morti e alle creature del freddo (draghi bianchi, giganti del ghiaccio e simili). La cortina di fiamme non può essere creata dove si trovano già degli oggetti o delle creature.

Muro di ghiaccio

Livello: 4°

Durata: 12 turni

Gittata: 36 m

Una cortina semisolida di brina magica appare e persiste per la durata dell'incantesimo. Il *muro di ghiaccio* può arrivare a occupare un'area di circa 100 metri quadri (equivalente a 36 quadretti di 1,5 m). La cortina, alta 3 m, può essere disposta come l'incantatore desidera (anche a formare un cerchio).

La cortina non può essere attraversata da creature con meno di 4 DV. Quelle con più di quattro dadi vita subiscono 2d6 ferite quando l'attraversano. Il *muro di ghiaccio* infligge ferite doppie alle creature del fuoco (draghi rossi, mastini infernali, chimere e simili). La cortina di brina non può essere creata dove si trovano già degli oggetti o delle creature.

Muro di pietra

Livello: 5°

Durata: vedi sotto

Gittata: 18 m

L'incantatore fa comparire una massa di pietra sagomata a suo piacimento per un volume massimo di circa 80 metri cubi (equivalente a tre cubi con lo spigolo di 3 m). Il muro permane finché non viene dissolto da *dispersione della magia*. Il muro non può essere evocato dove si trovano già oggetti o creature e deve poggiare su una superficie solida.

Nube incendiaria

Livello: 8°

Durata: 4 round + 1d6 round

Gittata: 9 m

Una *nube incendiaria* crea una nuvola di fumo e tizzoni ardenti che oscura completamente la vista. La nube ha un diametro di 6 m ed è alta 3 m. Dopo 3 round, i tizzoni ardenti iniziano a infliggere ferite a chi si trova avvolto nel fumo.

Inizialmente, le ferite inflitte sono pari a metà dei pf totali dell'incantatore; nel quarto round il calore raggiunge il picco e le ferite sono pari ai pf dell'incantatore; nel quinto round le ferite si riducono di nuovo a metà dei pf dell'incantatore, mentre nei round successivi la nube non oscurerà solo la vista. Tutte le creature all'interno della nube hanno diritto a un tiro salvezza contro incantesimi nel terzo round; se il tiro ha successo, le ferite inflitte vengono dimezzate per tutta la durata dell'incantesimo. Se il tiro salvezza fallisce, può essere ritentato nel quarto e nel quinto round per ridurre le ferite da quel momento in poi.

Nube mortale

Livello: 5°

Durata: 6 turni

Gittata: 6 m

Questo incantesimo genera una nube del diametro di 9 m di vapori verdastri e velenosi. La nebbia emana dall'incantatore e si allontana a una velocità di 6 m per round, scivolando sul terreno. Poiché i vapori sono più pesanti dell'aria, tendono a depositarsi nelle depressioni, filtrando anche attraverso buche e crepe. La nebbia non può tuttavia penetrare nei liquidi, né l'incantesimo può essere lanciato sott'acqua.

I vapori uccidono qualunque creatura vivente di 4 DV o meno che fallisca un tiro salvezza contro veleno. Un nuovo tiro salvezza è richiesto per ogni round di permanenza nella nube. Le creature viventi con 5 DV o più subiscono 1 ferita per round. I non morti e le creature immuni al veleno non subiscono alcun effetto. Trattenerne il respiro all'interno della *nube mortale* è inutile.

Occhio dello stregone

Livello: 4°
Durata: 6 turni
Gittata: 72 m

L'incantatore crea un sensore magico simile a un bulbo oculare invisibile, che trasmette alla sua mente tutto ciò che vede. L'*occhio dello stregone* ha l'infravisione a 18 m e fluttua a una velocità di 24 m per turno. Il sensore può muoversi in qualsiasi direzione fintanto che dura l'incantesimo. Le barriere solide bloccano il suo passaggio, ma può infilarsi attraverso buchi o fessure molto strette.

Palla di fuoco

Livello: 3°
Durata: istantanea
Gittata: 72 m

Questo incantesimo produce un proiettile ardente che deflagra con un rumore sordo e infligge 1d6 ferite da fuoco per livello dell'incantatore ad ogni creatura entro 6 m. L'incantatore punta il dito e determina il punto (entro la gittata) in cui la palla di fuoco esploderà. Il proiettile ardente (una sferetta delle dimensioni di una grossa perla) parte dal dito puntato ed esplose nel punto designato, a meno che non colpisca prima un ostacolo materiale o una barriera solida, nel qual caso si verifica una deflagrazione anticipata.

La *palla di fuoco* incendia i combustibili e può danneggiare gli oggetti nell'area di effetto. Può anche fondere metalli con basso punto di fusione, tipo piombo, oro, rame, argento e bronzo. Se il danno causato a una barriera interposta è sufficiente a incenerirla, la *palla di fuoco* avrà effetto oltre l'ostacolo, altrimenti gli effetti si arresteranno. Tutte le creature nell'area di effetto dell'esplosione possono tentare un tiro salvezza contro incantesimi. Se il tiro salvezza ha successo, le ferite sono dimezzate.

Palla di fuoco a scoppio ritardato

Livello: 7°
Durata: vedi sotto
Gittata: 30 m più 3 m per livello

Per molti aspetti questo incantesimo è uguale a *palla di fuoco*, ma l'incantatore può fare esplodere il proiettile ardente fino a 5 round dopo che è stato lanciato. La *palla di fuoco a scoppio ritardato* infligge 1d6+1 ferite per livello dell'incantatore.

Paragnosi

Livello: 2°
Durata: 12 turni
Gittata: 18 m

L'incantatore può scegliere una direzione e focalizzare la sua concentrazione per 1 turno. A questo punto, egli può percepire i pensieri di tutte le creature entro 18 m. L'incantatore comprende il significato di tutti i pensieri di una creatura, anche se questa non parla la sua lingua. Tuttavia, se più creature sono nel raggio dell'incantesimo, l'incantatore deve impiegare un turno addizionale per selezionare i pensieri di una creatura specifica, altrimenti la percezione è confusa e indecifrabile. La *paragnosi* viene bloccata da una lastra di piombo o da un muro di pietra.

Passaparete

Livello: 5°
Durata: 3 turni
Gittata: 9 m

L'incantatore crea un passaggio attraverso un muro di legno, mattoni o pietra, ma non attraverso il metallo o altri materiali più duri. Il passaggio è lungo 3 m e ha un diametro di 1,5 m. Questo incantesimo è soggetto a *dispersione della magia*. Se qualcuno si trova dentro il passaggio quando questo viene dissolto, viene espulso senza danno.

Pietra in carne

Livello: 6° (invertibile)
Durata: permanente
Gittata: 36 m

Questo incantesimo fa tornare normale una creatura pietrificata di qualsiasi dimensione (abiti ed equipaggiamento compresi). L'inverso di questo incantesimo, *carne in pietra*, trasforma in pietra una creatura che fallisce un tiro salvezza contro pietrificazione.

Pietra in fango

Livello: 5° (invertibile)
Durata: 3d6 giorni
Gittata: 36 m

Questo incantesimo trasforma in fango uno strato di roccia profondo fino a 3 metri in un'area quadrata di 20x20 m. Qualsiasi creatura sommersa dal fango ha il movimento ridotto del 90% e rischia la morte per soffocamento.

L'inverso di questo incantesimo, *fango in pietra*, cambia la stessa quantità di melma o terriccio umido in solida roccia, possibilmente intrappolando le creature nell'area d'effetto.

Porta dimensionale

Livello: 4°
Durata: 1 round
Gittata: 3 m

L'incantatore teletrasporta immediatamente se stesso o un'altra creatura dalla sua posizione attuale a un'altra entro 108 m. Il soggetto arriva esattamente nel posto desiderato (se questo è noto all'incantatore). Un luogo ignoto o nascosto può essere specificato dall'incantatore in termini di direzione e distanza (ad esempio, 30 m a sud e 6 m in alto). Se il punto di arrivo è occupato da un corpo solido di qualsiasi tipo, però, l'incantesimo fallisce.

Porta in fase

Livello: 7°
Durata: un utilizzo per ogni 2 livelli
Gittata: tocco

Questo incantesimo crea un passaggio extradimensionale attraverso pareti di legno, pietra o mattoni, ma non di altri materiali (come il metallo o il cristallo). Il passaggio è lungo fino a 3 m e ha un diametro massimo di 1,5 m. La *porta in fase* è invisibile e inaccessibile a tutte le creature ad eccezione dell'incantatore (escluse quelle che la usano per sua volontà).

L'incantatore scompare quando entra nel passaggio e riappare quando ne esce. Se lo desidera, l'incantatore può permettere di usare la *porta in fase* a un'altra creatura di dimensioni umane o più piccola (spendendo un'utilizzo dell'incantesimo). Il passaggio non può essere attraversato dalla luce, dal suono o dagli incantesimi. Questo incantesimo è soggetto a *dispersione della magia*. Chiunque si trovi dentro il passaggio quando scompare viene espulso senza danno.

Potere illusorio

Livello: 2°
Durata: vedi sotto
Gittata: 72 m

Finché l'incantatore mantiene la concentrazione, può creare un'illusione passiva o attiva entro un cubo di 6 metri. Un'illusione passiva scomparirà se toccata da una creatura. Un'illusione attiva, come un mostro che si batte per finta (senza mai colpire), dovrà essere colpita per sparire (CA 9). In entrambi i casi, chiunque riuscirà in un tiro salvezza contro incantesimi noterà l'irrealtà di tutto ciò che è stato creato con *potere illusorio*. L'incantatore non può fare altro mentre si concentra su questo incantesimo.

Protezione dal male

Livello: 1°
Durata: 12 turni
Gittata: l'incantatore

Questo incantesimo funziona come quello omonimo di 1° livello dei chierici.

Protezione dalle armi da lancio

Livello: 3°
Durata: 12 turni
Gittata: l'incantatore

Quando è sotto gli effetti di questo incantesimo, il soggetto è completamente immune alle ferite causate dalle armi da lancio non magiche. Solo l'incantatore riceve tale protezione, che esclude proiettili di grandi dimensioni (come i massi lanciati da catapulte o giganti) e quelli magici.

Pugno serrato

Livello: 8°
Durata: 1 round per livello
Gittata: 1,5 m per livello

Questo incantesimo crea un'enorme mano semisolida che può colpire un avversario scelto dall'incantatore ad ogni round. L'attacco colpisce invariabilmente, e la gravità del colpo viene determinata lanciando 1d20 e consultando la tabella seguente:

1d20	Ferite subite
1 o meno	4d6 (e stordito per 3 round)
2-4	3d6 (e stordito per 1 round)
5-8	2d6
9-20	1d6

Se un bersaglio viene attaccato di nuovo mentre è stordito, si sottrae 4 al risultato del dado. Questo riflette l'incapacità del bersaglio stordito di schivare almeno in parte il colpo.

È possibile distruggere il *pugno serrato* con le armi e la magia. Esso ha CA 9 e tanti pf quanti ne ha l'incantatore.

Ragnatela

Livello: 2°
Durata: 48 turni
Gittata: 3 m

Questo incantesimo crea una massa di filamenti spessi, resistenti e appiccicosi. Le creature intrappolate nella *ragnatela* vengono rallentate dalle fibre collose: non possono muoversi normalmente, ma possono solo cercare di liberarsi.

Le creature con For 18 o meno possono liberarsi in 2d4 turni, mentre le creature con forza sovrumana o magica possono liberarsi in 1d4 turni. La massa dei filamenti è infiammabile. Tutte le creature all'interno della *ragnatela* in fiamme subiscono 1d6 ferite da fuoco per 2 round consecutivi, dopodiché (se sono sopravvissute) sono libere.

Regressione mentale

Livello: 5°
Durata: permanente
Gittata: 72 m

Il soggetto deve riuscire in un tiro salvezza contro incantesimi con una penalità di -4 o diviene mentalmente incapace, perdendo la capacità di parlare, lanciare incantesimi, comprendere discorsi o comunicare in maniera coerente. Il soggetto resta in questo stato finché *dispersione della magia* non viene usato per cancellare gli effetti dell'incantesimo.

Reincarnazione

Livello: 6°
Durata: permanente
Gittata: tocco

Con *reincarnazione*, l'incantatore fa tornare in vita un personaggio, creandogli di fatto un nuovo corpo. Siccome il personaggio tornerà in vita in un nuovo corpo, questo sarà perfettamente sano indipendentemente dalle condizioni del suo cadavere. Finché una piccola parte del corpo originale esisterà, esso potrà reincarnarsi. La magia dell'incantesimo crea un corpo di giovane adulto. Per determinare il tipo di reincarnazione, occorre tirare il dado nella tabella seguente:

	Classe	Caotico	Neutrale	Legale
1	Chierico	Bugbear	Gorilla albino	Molosso instabile
2	Nano	Gnoll	Babbuino superiore	Gnomo
3	Elfo	Goblin	Centaur	Cavemicolo
4	Guerriero	Hobgoblin	Uomo lucertola	Pegaso
5	Halfling	Coboldo	Folletto	Roc (normale)
6	Mago	Minotauro	Orso mannaro	Unicorno
7	Ladro	Orco		
8	Creatura	Orchetto		
9-10	Classe originale			

Se il risultato sulla tabella indica la reincarnazione in una classe, occorre lanciare 1d6 per determinare il livello del nuovo personaggio (il livello non può superare quello originario). Se il risultato indica che il personaggio si è reincarnato in una creatura (8 su 1d10), bisogna ritirare sulla colonna corrispondente all'allineamento originale del personaggio per determinarla. Il Signore dei Labirinti può aggiungere altre creature, ma le liste non dovrebbero includere mostri con più di 6 DV o privi di intelligenza. Un personaggio reincarnato in una creatura deve continuare l'avventura come tale (o generare un nuovo personaggio per la successiva). Le creature non guadagnano esperienza né avanzano di livello.

Respirare sott'acqua

Livello: 3°
Durata: 1 giorno
Gittata: 9 m

Grazie a questo incantesimo, l'incantatore o il soggetto può respirare sott'acqua. L'incantesimo non priva il soggetto della capacità di respirare l'aria e non migliora la sua capacità di nuotare o di muoversi nell'acqua.

Scaccia maledizione

Livello: 4° (invertibile)
Durata: permanente
Gittata: tocco

Questo incantesimo funziona come quello omonimo di 3° livello dei chierici.

Scassinare

Livello: 2°
Durata: 1 round
Gittata: 18 m

Questo incantesimo apre a distanza le porte bloccate, sbarrate o chiuse in altro modo. Apre inoltre le porte segrete (se già scoperte), i forzieri e le casse. Una porta o una cassa aperta con questo incantesimo resta sbloccata finché non viene richiusa manualmente, da un meccanismo o magicamente. L'incantesimo non può sollevare serramenti di grosse dimensioni, come cancellate o saracinesche, né ha effetto su corde, liane, e simili.

Schermo mentale

Livello: 8°
Durata: 7 round più 1 per livello
Gittata: 9 m

Il soggetto è protetto da tutte le magie che sondano o influenzano le emozioni e i pensieri. L'incantesimo protegge da ogni tipo di divinazione: chi usa una *sfera di cristallo* può scrutare l'area dove si trova la creatura, ma non la vedrà affatto. Le divinazioni rivolte a una creatura sotto l'effetto di *schermo mentale* falliranno del tutto.

Sciame di meteore

Livello: 9°
Durata: istantaneo
Gittata: 12 m più 3 m per livello

Sciame di meteore è un incantesimo estremamente potente e spettacolare, simile a *palla di fuoco* sotto molti aspetti. Quando viene lanciato, quattro sfere grosse (mezzo metro di diametro) o otto sfere piccole (grandi la metà di quelle grosse) scaturiscono dal palmo della mano dell'incantatore e si dirigono in linea retta verso un punto da lui designato. Le meteore lasciano dietro di sé una scia di scintille infuocate.

Una creatura investita direttamente dal nugolo di sfere subisce 2d4x10 ferite (senza tiro salvezza), altrimenti le sfere grosse esplodono sul terreno, formando un quadrato intorno al punto designato come bersaglio (a 6 m l'una dall'altra) e infliggendo 1d4x10 ferite con un'area di effetto di 9 m ciascuna (le aree si sovrappongono parzialmente). Le sfere piccole si dispongono in una forma ottagonale e infliggono ognuna 5d4 ferite in un raggio di 4,5 m. Le creature colte nell'area delle esplosioni possono fare un tiro salvezza per dimezzare le ferite.

Scudo

Livello: 1°
Durata: 2 turni
Gittata: l'incantatore

L'incantesimo crea un campo di forza invisibile che protegge l'incantatore. Contro gli attacchi a distanza l'incantatore avrà CA 2; contro tutti gli altri attacchi avrà CA 4.

Sfera prismatica

Livello: 9°
Durata: 1 turno per livello
Gittata: l'incantatore

L'incantatore evoca una sfera scintillante di luce colorata, che lo circonda e lo nasconde alla vista di chi si trova all'esterno. La sfera, che brilla di tutti i colori dello spettro visibile, offre protezione da ogni forma di attacco. Inoltre la sfera acceca per 2d4 turni tutte le creature con meno di 8 DV che la guardano.

Colori della sfera prismatica

Colore	Ordine	Effetto del colore	Colore dissolto da...
Rosso	1°	Blocca le armi da lancio normali e infligge 10 ferite da fuoco	<i>Passaparete</i>
Arancione	2°	Blocca le armi a distanza magiche e infligge 20 ferite	<i>Volo</i>
Giallo	3°	Blocca il veleno, i gas, la pietrificazione e infligge 40 ferite	<i>Disintegrazione</i>
Verde	4°	Blocca gli attacchi di soffio e avvelena (tiro salvezza contro veleno per non morire)	<i>Passaparete</i>
Blu	5°	Blocca le divinazioni, gli attacchi mentali e pietrifica (tiro salvezza contro pietrificazione nega)	<i>Dardo incantato</i>
indaco	6°	Blocca tutti gli incantesimi e fa impazzire (tiro salvezza contro incantesimo per evitare <i>confusione</i> permanente)	<i>Luce perpetua</i>
Viola	7°	Spedisce le altre creature in un altro piano dell'esistenza (tiro salvezza contro incantesimi nega)	<i>Dispersione della magia</i>

L'incantatore può entrare e uscire dalla *sfera prismatica* (che ha un diametro di 3 m) e toccarla senza danno. La sfera blocca ogni tentativo di intrusione da parte di qualsiasi cosa (compresi gli incantesimi). Altre creature che cercano di attaccare l'incantatore o di attraversare la sfera subiranno gli effetti dei singoli colori, uno dopo l'altro. La *sfera prismatica* ha comunemente una forma emisferica, poiché la metà inferiore non si forma nel pavimento sotto i piedi dell'incantatore quando questi lancia l'incantesimo.

Simbolo arcano

Livello: 8°

Durata: vedi sotto

Gittata: tocco

Questo incantesimo permette all'incantatore di inscrivere su una superficie o nell'aria una potente e pericolosa runa magica. Ci sono otto tipi di *simbolo arcano*, ognuno dei quali ha un effetto diverso. I simboli si attivano quando sono letti, toccati o oltrepassati nel caso siano iscritti su una porta o in un corridoio. L'unico modo per identificare un simbolo è leggerlo, scatenandone l'effetto. I tipi di *simbolo arcano* sono descritti qui sotto.

Simbolo del conflitto: le creature che vedono il simbolo litigano per 5d4 round. Se di allineamenti diversi, combattono per 2d4 round.

Simbolo della morte: il simbolo uccide una creatura con 80 pf o meno.

Simbolo della disperazione: le creature che vedono questo simbolo scappano, evitano il combattimento e tendono ad arrendersi per 3d4 turni.

Simbolo della paura: le creature che vedono questo simbolo subiscono gli effetti di un incantesimo *incuti paura* (penalità di -4 al tiro salvezza).

Simbolo della pazzia: il simbolo fa impazzire (come *confusione*, ma con effetto permanente) una o più creature per un totale di 120 pf o meno (solo *guarigione* o *desiderio* possono rimuovere la pazzia).

Simbolo del dolore: le creature affette soffrono di dolori lancinanti, che provocano una penalità di -4 agli attacchi e di -2 alla Destrezza. Questo effetto dura 2d10 turni.

Simbolo del sonno: le creature che vedono questo simbolo cadono in un sonno catatonico per 1d12+4 turni (non possono essere svegliate normalmente).

Simbolo dello stordimento: il simbolo stordisce una o più creature per un totale di 160 pf o meno, rendendole incapaci di agire e di tenere in mano qualsiasi oggetto per 3d4 round.

Simulacro

Livello: 7°

Durata: permanente

Gittata: tocco

Questo incantesimo crea un duplicato solido di qualsiasi creatura. L'incantesimo è lanciato su di una scultura grezza di neve o ghiaccio, in cui è stata messa una parte anche minima della creatura (capelli, unghie o simili). Il *simulacro* apparirà identico all'originale, ma avrà solo metà dei suoi punti ferita.

La magia dell'incantesimo gli conferirà la conoscenza generica del passato dell'originale, ma il *simulacro* ricorderà i particolari importanti solo nel 30% dei casi.

Il *simulacro* rimane sempre sotto il completo controllo di chi l'ha creato. Non esiste un legame telepatico speciale tra il duplicato e l'incantatore, quindi il comando dovrà essere esercitato in modo normale. Il duplicato non ha le abilità speciali dell'originale, non può avanzare di livello o acquisire nuovi poteri dopo la sua creazione. Se *reincarnazione* viene lanciato su un *simulacro*, questo ottiene fino al 65% (35+1d3x10) della memoria e fino al 40% (1d4x10) delle abilità di classe (livello) dell'originale.

Se ridotto a 0 pf o distrutto in altro modo, il duplicato ritornerà alla sua forma di neve o ghiaccio, sciogliendosi rapidamente. Un *simulacro* irradia magia e può essere scoperto da *individuazione della magia* e *visione del vero* (che mostra la sua forma grezza).

Sonno

Livello: 1°

Durata: 4d4 turni

Gittata: 72 m

Questo incantesimo fa cadere in un sonno profondo un certo numero di creature con 4+1 DV o meno. L'incantesimo ha effetto su una singola creatura con 4+1 DV oppure su 2d8 DV di creature. I mostri con meno di 1 DV contano come un dado vita e il bonus in pf ai DV viene ignorato (3+2 DV conta come 3 DV). L'incantesimo non può avere un effetto parziale, quindi i DV non sufficienti a far addormentare una creatura sono persi. Le creature con meno DV sono colpite per prime. Le creature addormentate non possono difendersi, e possono essere uccise automaticamente con un singolo colpo sferrato da vicino con qualsiasi arma. Una creatura addormentata può essere svegliata dal dolore, ma non dal rumore. Questo incantesimo non funziona contro i non morti.

Sortilegio di morte

Livello: 6°

Durata: istantaneo

Gittata: 72 m

Questo formidabile incantesimo uccide una o più creature con 8 DV o meno in uno spazio cubico con lo spigolo di 18 m. L'incantesimo ha effetto su 4d8 DV di creature, che possono fare un tiro salvezza contro morte. Ad esempio, se il risultato è 20 DV e ci sono cinque creature di 4 DV nell'area d'effetto, potenzialmente potranno morire tutte. Le creature con meno dadi vita sono colpite per prime.

Spada incantata

Livello: 7°

Durata: 1 round per livello

Gittata: 9 m

L'incantatore evoca una lama di energia simile a una spada, che può essere impugnata in combattimento da lui stesso o da un suo alleato. Chi impugna la *spada incantata* può attaccare con la sua normale capacità o come un Guerriero di livello pari alla metà di quello dell'incantatore. Un lancio di 19 o 20 sul tiro per colpire con la *spada incantata* va sempre a segno, indipendentemente dalla CA del bersaglio.

La spada può colpire le creature immuni alle armi normali o che si trovano in un'altra dimensione. La spada infligge 6d4 ferite. Non può essere attaccata normalmente con armi e incantesimi, ma può essere dissolta da *dispersione della magia*.

Spartire le acque

Livello: 6°
Durata: 6 turni
Gittata: 36 m

Tranne che per la durata e la gittata (notevolmente inferiori) questo incantesimo funziona come l'omonimo incantesimo di 6° livello dei chierici.

Stasi temporale

Livello: 9°
Durata: permanente
Gittata: tocco

Se l'incantatore riesce in un tiro per colpire contro una creatura vivente, questa entra in uno stato di animazione sospesa e smette di invecchiare (le funzioni vitali si interrompono). Questo stato persiste finché l'incantesimo non viene dissolto (da *dissolvere la magia* o da effetti magici più potenti). L'incantesimo non permette un tiro salvezza.

Statua

Livello: 7°
Durata: 6 turni per livello
Gittata: tocco

Questo incantesimo trasforma l'incantatore o il soggetto in pietra, insieme a qualsiasi abito o oggetto trasportato. Il soggetto può vedere e percepire suoni e odori, ma non ha bisogno di mangiare o respirare. Il senso del tatto è limitato alle sensazioni percepibili dalla sostanza granitica di cui è composto il corpo del soggetto. Una scheggiatura è paragonabile a un semplice graffio, ma spezzare un braccio della statua equivale a una mutilazione. Il soggetto di *statua* può tornare allo stato normale e ridiventare di pietra tutte le volte che vuole durante la durata dell'incantesimo.

Telecinesi

Livello: 5°
Durata: 6 round
Gittata: 36 m

Concentrandosi sull'incantesimo e non compiendo altre azioni, l'incantatore può muovere lentamente creature e cose per un totale di 10 kg per livello a una velocità di 6 m a round. Gli esseri viventi non consenzienti hanno diritto a un tiro salvezza per contrastare l'effetto.

Teletrasporto

Livello: 5°
Durata: istantaneo
Gittata: 3 m

L'incantesimo teletrasporta istantaneamente l'incantatore o una creatura da lui designata a una destinazione precisa, senza limiti di distanza purché sia nella stessa dimensione.

Se *teletrasporto* viene usato su un soggetto non consenziente, l'effetto può essere annullato da un tiro salvezza contro incantesimi. L'incantatore deve avere un'idea chiara del luogo di destinazione. Più chiara è l'immagine mentale e più l'incantesimo funziona con precisione. Per determinare la precisione di *teletrasporto*, bisogna valutare la familiarità dell'incantatore con la destinazione e lanciare 1d100 nella tabella seguente:

Familiarità	Preciso	In alto	In basso
Molto familiare	01-95	96-99	00
Studiato	01-80	81-90	91-00
Visto di rado	01-50	51-75	76-00
Visto una volta	01-30	31-65	66-00

Familiarità: "molto familiare" è un luogo frequentato spesso dall'incantatore; "studiato" è un luogo ben conosciuto o osservato con mezzi magici come una *sfera di cristallo* per almeno un'ora; "visto di rado" è un luogo visitato più volte ma non molto familiare; "visto una volta" è un posto dove l'incantatore è stato di passaggio (o intravisto magicamente).

Preciso: l'incantatore o la creatura appare con precisione nel luogo desiderato.

In alto: l'incantatore o la creatura appare 1d10x3 m sopra la destinazione (con il rischio di cadere). Nel caso in cui la destinazione sia occupata da materia solida, l'incantatore o la creatura sono uccisi istantaneamente.

In basso: l'incantatore o la creatura appaiono sottoterra e sono uccisi istantaneamente.

L'incantatore non può intenzionalmente teletrasportare una creatura dentro la materia solida per ucciderla.

Terreno illusorio

Livello: 4°
Durata: vedi sotto
Gittata: 72 m

L'incantatore fa sì che il terreno o l'ambiente entro la gittata dell'incantesimo assuma un aspetto diverso dal normale. L'illusione produce suoni e odori convincenti, ma viene dissolta all'istante dal contatto con una creatura intelligente.

Trasformazione

Livello: 9°
Durata: 1 turno per livello
Gittata: l'incantatore

Questo incantesimo permette all'incantatore di assumere la forma di una creatura di qualsiasi tipo (non di una specifica identità), con l'eccezione di creature extraplanari (come i demoni) o semidivine. I punti ferita dell'incantatore non cambiano. Egli guadagna tutte le abilità straordinarie o sovranaturali della forma assunta (attacchi e difese), eccetto quanto si basa direttamente sulle conoscenze o sull'intelletto della creatura, poiché la mente dell'incantatore rimane la stessa. L'incantatore può cambiare forma una volta per turno fintanto che dura l'incantesimo.

Velocità

Livello: 3° (invertibile)
 Durata: 3 turni
 Gittata: 72 m

Questo incantesimo rende più rapidi del normale i movimenti e le azioni. L'incantesimo può avere effetto su un massimo di 24 creature entro un diametro di 18 m. Una creatura sotto l'effetto di *velocità* può fare il doppio degli attacchi, ma non lanciare un secondo incantesimo in un round. Tutti i valori di movimento delle creature velocizzate (compresi volo e nuoto) raddoppiano. Gli effetti di *velocità* non sono cumulativi con nessuna magia simile. Velocità cancella gli effetti di *lentezza*, il suo inverso.

Lentezza, l'inverso di *velocità*, dimezza il movimento e gli attacchi. Anche la capacità di lanciare incantesimi viene influenzata da *lentezza*, quindi un soggetto può lanciare solo un incantesimo ogni due round.

Ventriloquio

Livello: 1°
 Durata: 2 turni
 Gittata: 18 m

L'incantatore può far scaturire la sua voce da qualsiasi oggetto o creatura entro la gittata dell'incantesimo. *Ventriloquio* non può produrre effetti particolari che l'incantatore non sia capace di realizzare con la sua normale capacità vocale. L'incantatore può cambiare a piacimento la sorgente della sua voce fintanto che dura l'incantesimo.

Verbo che stordisce

Livello: 7°
 Durata: vedi sotto
 Gittata: 1,5 m per livello

L'incantatore pronuncia una parola che stordisce una singola creatura da lui designata per 2d4 round, indipendentemente dal fatto che la creatura possa udire la parola o meno. La durata dell'incantesimo dipende dai pf attuali della creatura.

Punti ferita	Durata
30 o meno	4d4 round
31-60	2d4 round
61-90	1d4 round

Le creature che hanno 91 pf o più sono immuni al *verbo che stordisce*. L'incantesimo non permette un tiro salvezza.

Verbo che uccide

Livello: 9°
 Durata: permanente
 Gittata: 7,5 m per livello

L'incantatore pronuncia una parola che uccide all'istante una o più creature entro un cerchio del diametro di 6 metri, indipendentemente dal fatto che le creature siano in grado di sentire la parola o meno. Questo incantesimo uccide più di una creatura se i bersagli hanno meno di 11 pf, oppure ne uccide una sola con 60 pf o meno.

L'incantatore deve scegliere, quando lancia l'incantesimo, se intende provare a uccidere una singola creatura o più creature. Se più creature sono colpite dall'incantesimo, ne muoiono fino a un totale di 120 pf. Qualsiasi creatura che ha 61 pf o più è immune al *verbo che uccide*. Questo incantesimo non permette un tiro salvezza.

Vetro come acciaio

Livello: 8°
 Durata: permanente
 Gittata: tocco

Questo incantesimo può dare al vetro la resistenza dell'acciaio, rendendolo pressoché indistruttibile. L'incantesimo ha effetto su un singolo oggetto (una finestra, una bottiglia, una lente) il cui peso non superi i 5 kg per livello dell'incantatore.

Volo

Livello: 3°
 Durata: vedi sotto
 Gittata: l'incantatore

L'incantatore può volare per un numero di turni uguale al suo livello più 1d6 a una velocità massima di 36 m per round. L'incantatore può variare la sua velocità a piacere e può fluttuare immobile nell'aria. Usare l'incantesimo *volo* richiede tanta concentrazione quanta ne serve per camminare, quindi il soggetto può attaccare o lanciare incantesimi normalmente. Il soggetto di *volo* non può fare un attacco in picchiata (ma può lasciar cadere oggetti sugli avversari) e non può portare su di sé un peso superiore al suo carico massimo consentito.

Se la durata dell'incantesimo dovesse esaurirsi mentre il soggetto è in aria, la magia svanirà gradualmente. Il soggetto scenderà di 18 metri per round per 1d6 round. Se toccherà terra entro quel lasso di tempo, atterrerà incolume. In caso contrario, cadrà per la distanza rimanente (subendo 1d6 ferite per ogni 3 m di caduta). L'incantesimo termina in questo modo anche quando *volo* viene interrotto da *dispersione della magia*.

Lista degli incantesimi dei chierici

Livello							
	1	2	3	4	5	6	7
1.	Cura ferite leggere	Benedizione	Animare i morti	Abbassare le acque	Colpo infuocato	Animare oggetti	Camminare nel vento
2.	Individuazione della magia	Blocca persona	Arma possente	Cerchio di protezione dal male	Contatto spirituale	Barriera di lame	Controllo del tempo atmosferico
3.	Individuazione del male	Individuazione dell'allineamento	Crescita animale	Creare cibo e acqua	Cura ferite critiche	Evocare animali	Parola sacra
4.	Luce	Ipnottizzare i serpenti	Cura malattia	Cura ferite gravi	Dispersione del male	Guarigione	Resurrezione
5.	Protezione dal male	Parlare con gli animali	Dispersione della magia	Individuazione della menzogna	Missione divina	Parola del ritorno	Rigenerazione
6.	Purificare cibo e bevande	Resistere al freddo	Localizza oggetto	Neutralizza veleno	Piaga degli insetti	Pietre parlanti	Ristorare
7.	Resistere al freddo	Scopri trappole	Luce persistente	Parlare con le piante	Rianimare	Scopri la via	Simbolo divino
8.	Scaccia paura	Silenzio	Scaccia maledizione	Verghe ofidiche	Visione del vero	Spartire le acque	Terremoto

Lista degli incantesimi dei maghi e degli elfi

Livello					
	1	2	3	4	5
1.	Blocca portale	Chiavistello magico	Blocca persone	Autometamorfofi	Animare i morti
2.	Charme	Immagini speculari	Cerchio d'invisibilità	Blocca mostri	Charme su mostri
3.	Dardo incantato	Individuazione dell'invisibilità	Cerchio di protezione dal male	Confusione	Contattare altri piani
4.	Disco fluttuante	Individuazione del male	Chiaroveggenza	Crescita vegetale	Evoca elementale
5.	Individuazione della magia	Invisibilità	Dispersione della magia	Fitomorfofi collettiva	Giara magica
6.	Lettura dei linguaggi	Levitazione	Fulmine magico	Metamorfofi	Muro di pietra
7.	Lettura della magia	Localizza oggetti	Infravisione	Muro di fuoco	Nube mortale
8.	Luce	Luce persistente	Palla di fuoco	Muro di ghiaccio	Passaparete
9.	Protezione dal male	Ragnatela	Protezione dalle armi da lancio	Occhio dello stregone	Pietra in fango
10.	Scudo	Paragnosi	Respirare sott'acqua	Porta dimensionale	Regressione mentale
11.	Sonno	Potere illusorio	Velocità	Scaccia maledizione	Telecinesi
12.	Ventriloquio	Scassinare	Volo	Terreno illusorio	Teletrasporto

Livello

	6	7	8	9
1.	Abbassare le acque	Bidimensionalità	Antipatia/Simpatia	Desiderio
2.	Barriera antimagia	Desiderio limitato	Charme di massa	Fermare il tempo
3.	Controllo del tempo atmosferico	Evocazione istantanea	Clone	Imprigionamento
4.	Costrizione arcana	Inversione della gravità	Danza irresistibile	Mano che stritola
5.	Disintegrazione	Invisibilità di massa	Dedalo arcano	Sciame di meteore
6.	Evoca segugio invisibile	Mano che trattiene	Intrappolare l'essenza	Sfera prismatica
7.	Immagine proiettata	Palla di fuoco a scoppio ritardato	Metamorfofi assoluta	Stasi temporale
8.	Muovere il terreno	Porta in fase	Nube incendiaria	Trasformazione
9.	Pietra in carne	Simulacro	Pugno serrato	Verbo che uccide
10.	Reincarnazione	Spada incantata	Schermo mentale	
11.	Sortilegio di morte	Statua	Simbolo arcano	
12.	Spartire le acque	Verbo che stordisce	Vetro come acciaio	

SEZIONE 4 - Regole per le avventure

Mostri e labirinti

La maggior parte delle avventure di *Labyrinth Lord* si svolge all'interno di labirinti. Questi luoghi, chiamati anche **dungeon**, variano notevolmente tra loro per tipo, aspetto e dimensioni, ma hanno una cosa in comune: sono complessi pieni di mostri, trappole, enigmi e tesori. I personaggi avranno un motivo per avventurarsi in questi luoghi, dalla semplice ricerca di emozioni, fama e ricchezze alle più nobili missioni al servizio del bene.

Il gruppo di avventurieri

Per sopravvivere ai pericoli dei labirinti, i personaggi si riuniscono in un **gruppo**, poiché l'unione fa la forza contro i mostri che si trovano al loro interno. I gruppi dovrebbero idealmente essere composti da membri di classi diverse, in modo che i diversi personaggi possano contribuire con le loro particolari abilità al successo della spedizione. Ad esempio, un Ladro potrà disarmare le trappole, mentre i guerrieri saranno i muscoli del gruppo. I chierici sono efficaci contro i non morti e dispongono degli incantesimi di cura, mentre i maghi si avvalgono di potenti magie offensive.

Talvolta può capitare che il gruppo non disponga di membri sufficienti ad affrontare le sfide del labirinto. In questi casi, il gruppo può reclutare dei PnG o assoldare dei mercenari per avere il supporto necessario. Il Signore dei Labirinti consentirà ai giocatori di utilizzare più di un personaggio solo raramente.

In questi casi, infatti, potrebbero verificarsi casi inopportuni in cui i personaggi dello stesso giocatore si riservano l'un l'altro un trattamento speciale, regalandosi in modo non plausibile ricchezze e oggetti magici. A meno che non la ritenga accettabile in un caso particolare, il Signore dei Labirinti dovrebbe scoraggiare una cosa del genere.

Organizzazione del gruppo

Una volta che il gruppo dispone di un efficace mix di PG, va stabilito un preciso **ordine di marcia** da adottare durante l'esplorazione. Questo dipenderà anche dall'ampiezza dei passaggi all'interno del labirinto. In genere, i personaggi avanzeranno in fila per due, stando fianco a fianco e formando una doppia fila (se il corridoio è largo almeno tre metri). L'ordine di marcia più consueto prevede che i PG più resistenti, come ad esempio i guerrieri, si mettano in testa alla fila, seguiti dai ladri, mentre i maghi si troveranno in mezzo. Personaggi relativamente forti, come i chierici, dovrebbero essere posti a protezione a chiusura della fila. Se il numero di guerrieri presenti è sufficiente, alcuni potrebbero stare in retroguardia. L'ordine di marcia dovrebbe essere scritto o disegnato, in modo che sia sempre chiara la posizione di ciascun membro del gruppo man mano che si procede nel labirinto. Se la mappa utilizzata è grande a sufficienza, i giocatori potranno utilizzare segnalini o miniature dipinte per rappresentare i loro personaggi e la loro posizione nell'ordine di marcia, nonché la loro disposizione all'interno delle stanze.

Un giocatore dovrebbe essere designato come **cartografo dei labirinti**. Egli avrà il compito di disegnare la mappa del labirinto mentre i personaggi lo esplorano, in modo che il gruppo non si perda, e terrà anche traccia di quali aree sono state esplorate. I labirinti vengono solitamente disegnati su carta quadrettata (con quadretti di 5 mm) in una scala di 3 m per quadretto. Il cartografo, più di ogni altro giocatore, deve essere attento ad ogni descrizione delle varie aree che il Signore dei Labirinti fornirà, dal momento che ogni errore nella mappa potrebbe causare difficoltà, ritardi o perfino danni al gruppo. Se il cartografo muore, il giocatore dovrà passare il testimone a un PG ancora vivo. In termini di gioco, il personaggio raccoglierà la mappa dalle mani del compagno caduto e continuerà la sua opera.

Le regole dei labirinti

Le seguenti regole vengono applicate alle avventure nei labirinti. In seguito, sempre in questa sezione, verranno fornite regole aggiuntive per altri tipi di ambientazione.

Tempo e movimento

Quando si trovano all'interno del labirinto, i personaggi intraprendono le loro azioni durante unità di tempo dette "turni". Un turno è l'equivalente in tempo di gioco di 10 minuti. Le azioni che i personaggi possono compiere in un turno comprendono cercare porte segrete o trappole in una stanza quadrata di 3 m, oppure spostarsi alla normale velocità di movimento (36 m, a meno che non trasportino carichi pesanti) mentre si sta disegnando la mappa. Mentre i personaggi si avventurano all'interno dei labirinti, la loro velocità di movimento tiene in considerazione il fatto che essi stiano esplorando, facendo attenzione a dove mettono i piedi, disegnando una mappa e cercando di evitare guai; in questo caso si parlerà di **velocità di esplorazione**. Ogni volta che i personaggi si scontreranno con degli avversari o affronteranno sfide improvvise, si userà invece la **velocità di combattimento**; in questi casi, i personaggi si muoveranno a un terzo della velocità di esplorazione ad ogni round (12 m, a meno che non trasportino carichi pesanti). Ciascun round rappresenta un tempo di gioco di 10 secondi (quindi ci sono 60 round in un turno). Infine, il terzo tipo di velocità di movimento è la **velocità di fuga** (o velocità massima). La velocità di fuga è la velocità massima raggiungibile da un personaggio in un round, ed è pari alla velocità di esplorazione (36 m).

Se si sta utilizzando una mappa grande e delle miniature, tutte queste distanze devono essere riportate con precisione sulla mappa, e tutte le figure che rappresentano i personaggi, i mostri e gli altri particolari del labirinto devono essere rappresentati e posizionati in maniera opportuna. Solitamente, quando si utilizza una mappa grande, ciascun "quadretto" equivale a 1,5 metri, e questa scala viene adottata per misurare tutte le distanze. In termini di movimento e azioni, il Signore dei Labirinti è l'arbitro finale di ciò che è possibile o no nel gioco.

Il riposo

Esplorare i labirinti è un'attività impegnativa, quindi tutti i personaggi dovranno fare delle pause. I personaggi possono esplorare, combattere o dedicarsi a qualsiasi altra attività per 5 turni, dopodiché avranno bisogno di 1 turno di riposo.

I personaggi che continuano nelle loro attività senza riposarsi subiranno una penalità cumulativa di -1 ai loro tiri per colpire e per infliggere ferite, fintanto che non avranno riposato per almeno 1 turno per ogni ora di attività. Riposare bene al termine delle giornate è particolarmente utile agli elfi, ai maghi e ai chierici, perché consente loro di memorizzare gli incantesimi. Questo argomento è discusso nella Sezione 3.

Capacità di trasporto e ingombro

Questa è una regola opzionale, che viene utilizzata solo se il Signore dei Labirinti vuole gestire in maniera accurata il trasporto dei carichi da parte dei personaggi. In tal caso, è importante tenere traccia del peso che i personaggi trasportano, in quanto essi saranno in grado di portare con sé una quantità limitata di tesori. Inoltre, se appesantiti da certi carichi, non riusciranno a muoversi altrettanto rapidamente. L'ingombro è misurato in chili (kg), e si calcola sommando il peso di ogni oggetto trasportato dal personaggio, incluso l'armamento. Il massimo peso trasportabile da un personaggio è di 80 chili. La velocità dei personaggi sarà ridotta in base al peso trasportato come indicato nella tabella "Velocità in base all'ingombro".

Ingombro*	Velocità in base all'ingombro		
	Velocità di esplorazione	Velocità di combattimento	Velocità di fuga
Fino a 20 kg	36 m a turno	12 m a round	36 m a round
da 21 a 30 kg	27 metri a turno	9 metri a round	27 metri a round
da 31 a 40 kg	18 metri a turno	6 metri a round	18 metri a round
da 41 a 80 kg	9 metri a turno	3 metri a round	9 metri a round

*A discrezione del Signore dei Labirinti, un personaggio che indossa un'armatura, si muoverà comunque più lentamente di una categoria (ad esempio, un PG che indossa una corazza di piastre da 25 kg si muoverà di 18 m, anche se il peso totale del suo equipaggiamento non supera i 30 kg).

Luce e oscurità

Dal momento che le avventure nei labirinti si svolgono nel sottosuolo, solitamente gli ambienti sono privi d'illuminazione. Per questa ragione i personaggi avranno la necessità di portare con sé torce o lanterne. Queste fonti luminose fanno luce in un raggio di 9 metri. Le lanterne utilizzano l'olio come combustibile. Una fiaschetta d'olio, bruciando in una lanterna, è in grado di fornire illuminazione continua per 24 ore. Le torce bruciano ininterrottamente per 6 turni prima di estinguersi. Va sempre tenuto presente che i personaggi o i mostri che portano con sé una fonte di luce non saranno in grado di prendere di sorpresa gli avversari, in quanto la luce svelerà anticipatamente la loro presenza. Molti mostri e semiumani sono dotati di infravisione. I personaggi con questa vista speciale vedono il calore emanato dalle creature viventi. In genere, le creature viventi saranno visibili nelle tonalità del rosso, del giallo e del blu, mentre gli oggetti freddi appariranno in toni del grigio e quelli molto freddi risulteranno neri. Bisogna tenere presente che questa vista speciale, benché possa essere molto utile, non permette di leggere, in quanto non individua i dettagli su un oggetto freddo come un libro (o una pergamena magica).

L'infravisione funziona solamente nell'oscurità, pertanto qualunque luce visibile, normale o magica che sia, ne impedisce l'utilizzo. Un personaggio che non sia in grado di vedere a causa dell'oscurità o della cecità subisce una penalità di -4 ai tiri per colpire quando attacca.

Le porte

All'interno dei labirinti è possibile imbattersi in porte, la maggior parte evidenti e alcune segrete. Alcune di queste porte saranno chiuse a chiave, quindi un Ladro dovrà scassinare la serratura. Nella maggioranza dei casi, i personaggi potranno comunque cercare di forzare una porta. Chi fa il tentativo tirerà 1d6. Un risultato di 1 o 2 indicherà che la porta è stata forzata dal personaggio. L'eventuale modificatore di Forza viene applicato a questo tiro, ma deve esserci sempre una possibilità di successo o fallimento. I bonus non possono portare la possibilità di successo al di sopra di 5 o al di sotto di 1 su 1d6. Ad esempio, un personaggio con For 13 riceve un bonus di +1 ai tentativi di aprire le porte. Per lui sarà quindi necessario ottenere un risultato di 1-3 su 1d6 per avere successo. Un personaggio con For 5 ha una penalità di -2 ai tentativi di aprire le porte (la possibilità scenderebbe a 0), ma riuscirà comunque nell'intento con 1 su 1d6.

Le porte segrete possono essere individuate solo se i personaggi le stanno espressamente cercando. Il Signore dei Labirinti tira 1d6 ogni qualvolta un personaggio dichiara che il suo personaggio sta cercando delle porte segrete; un risultato di 1 su 1d6 indica un successo. Gli elfi, dotati di vista più acuta, riescono in questa prova con un risultato di 1 o 2 su 1d6. In generale, un personaggio può tentare di individuare le eventuali porte segrete presenti in un'area una sola volta, (impiegando 1 turno) e non può fare un secondo tentativo nella medesima area finché non è trascorso un po' di tempo. Dal momento che è il Signore dei Labirinti a tirare il dado per questa prova, il giocatore non potrà mai sapere se il suo tentativo è fallito o se semplicemente non c'è nessuna porta segreta nell'area esaminata.

Talvolta i giocatori vorranno origliare a una porta per captare eventuali rumori al di là di essa. Ancora una volta il Signore dei Labirinti dovrà tirare 1d6. Un risultato di 1 indicherà il successo, mentre i semiumani riusciranno nella prova con un risultato di 1 o 2 per via del loro udito più acuto. Un Ladro, grazie al suo specifico addestramento, ha una maggiore possibilità di successo rispetto agli altri umani, possibilità che aumenta con il livello (vedi "Tabella delle abilità dei ladri"). Il tentativo di origliare può essere effettuato da un personaggio una sola volta per ciascuna porta. È da notare che alcune creature, come i non morti, non fanno alcun rumore mentre sono in attesa.

Le trappole

I ladri dispongono della speciale abilità di scoprire le trappole (anche magiche), ma tutti i personaggi, indipendentemente dalla loro classe, sono in grado di cercare eventuali trappole non magiche. Tutti i personaggi eccetto i nani riescono a individuare una trappola con un risultato di 1 su 1d6. I nani riescono in questa prova con un 1 o 2 su 1d6. I giocatori devono dichiarare che i loro personaggi sono effettivamente impegnati alla ricerca di eventuali trappole, e devono effettuare questa ricerca nel posto giusto. Questo tiro di dado può essere effettuato solamente una volta per ogni specifica

locazione e ognuno di questi tentativi richiede 1 turno di tempo per essere portato a termine. Il Signore dei Labirinti potrebbe decidere di lanciare segretamente il dado per queste prove, in quanto i giocatori non dovrebbero sapere se hanno fallito nel cercare trappole o se invece non ce ne sono.

Le trappole si azionano in modo specifico: potrebbero scattare quando viene aperta una porta o quando si calpesta il pavimento in un'area particolare. Ogni volta che un personaggio effettua un'azione che potrebbe far scattare una trappola, il Signore dei Labirinti lancia 1d6: un risultato di 1 o 2 indica che la trappola è scattata. In genere, una trappola ha uno specifico effetto che non può essere evitato. Un esempio di quanto detto potrebbe essere un pavimento dotato di una trappola che fa cadere i personaggi in una buca piena di paletti appuntiti, oppure un ago avvelenato celato nella maniglia di una porta.

Le avventure nelle terre selvagge

Le avventure nelle terre selvagge hanno molto in comune con le avventure nei labirinti. I giocatori devono decidere in che direzione dirigersi, che tipo di equipaggiamento portare con sé e come arrivare a destinazione. È necessario considerare alcuni fattori riguardo alle condizioni nelle quali ci si troverà durante il viaggio. I personaggi avranno bisogno di indumenti caldi? Gli serviranno dei cavalli per muoversi rapidamente o per trasportare la loro roba? Che tipo di equipaggiamento speciale gli servirà?

Come nei labirinti, i personaggi viaggeranno in un ordine di marcia prestabilito, ma l'azione si svolgerà all'aperto, in una foresta o in una radura, piuttosto che sottoterra. Il cartografo dovrà registrare i progressi del gruppo se l'area è inesplorata, oppure i personaggi potrebbero avere già acquisito una mappa della zona. Il Signore dei Labirinti disporrà di una mappa già preparata, in modo da conoscere le caratteristiche del territorio. A differenza della mappa di un labirinto, le mappe delle terre selvagge sono solitamente riportate su fogli di carta esagonata, con una scala di 9 o 15 chilometri per ciascun esagono. Le mappe che rappresentano aree più vaste sono solitamente riportate in una scala di 36 km per esagono.

Tempo e movimento nelle terre selvagge

Le terre selvagge non sono uno spazio ristretto come un labirinto, solitamente i personaggi possono vedere molto più lontano e non sono costretti a fare continuamente attenzione a ogni particolare. Per questa ragione, il movimento nelle terre selvagge viene misurato in chilometri piuttosto che in metri. Inoltre, data la minore ostilità dell'ambiente, un personaggio in grado di muoversi di 36 m per turno all'interno di un labirinto potrà muoversi di 108 m per turno mentre esplora un'area particolare in uno spazio aperto. Un personaggio può viaggiare nelle terre selvagge a una velocità giornaliera in chilometri pari a quella in metri che è in grado di percorrere in un turno all'interno di un labirinto. Quindi un personaggio con una velocità di esplorazione di 36 metri (o 108 metri all'aperto) è in grado di muoversi nelle terre selvagge a una velocità di 36 km al giorno.

È probabile che non tutti i personaggi abbiano la stessa velocità di movimento, pertanto, se vorranno rimanere in gruppo, dovranno muoversi alla velocità del più lento tra loro.

Occorre anche tener presente che il numero di chilometri percorribili dai personaggi in un giorno presuppone che essi si muovano senza impedimenti e su un percorso libero da ostacoli. Ogni altra condizione modificherà la distanza percorsa giornalmente sulla base di una frazione della stessa, come sotto indicato.

Terreno	Modifica
Deserto, colline, foresta	-1/3
Giungla, paludi, montagne	-1/2
Strada	+1/3

Esempio: se i personaggi sono normalmente in grado di percorrere 36 km al giorno, viaggiando su strada saranno in grado di percorrerne 48 al giorno (36+12). Se stanno viaggiando attraverso terreni paludosi potranno percorrere 18 km (36-18) al giorno. Alcuni tipi di terreno, inoltre, possono rallentare ulteriormente il movimento a discrezione del Signore dei Labirinti, come nel caso in cui i personaggi debbano attraversare burroni, fiumi o altri ostacoli naturali. Oltre a sottostare a queste condizioni in grado di influenzare la velocità di movimento, i personaggi possono decidere di effettuare una marcia forzata. La marcia forzata consiste in una giornata di viaggio duro e pesante, che aumenta la velocità di movimento di +1/2. In questo caso, però, i personaggi dovranno riposare per 24 ore al termine della marcia. In condizioni normali, durante i viaggi nelle terre selvagge i personaggi dovranno riposarsi un giorno per ogni sei giorni di viaggio.

A meno che non ci siano incontri, il Signore dei Labirinti farà procedere il tempo di gioco nelle terre selvagge in incrementi di giorni. Quando avviene un incontro, il tempo viene invece misurato in round. A differenza dei labirinti, durante le avventure nelle terre selvagge il trascorrere del tempo viene raramente misurato in turni.

È importante ricordare che, anche se la velocità di esplorazione dei personaggi cambia dal labirinto agli spazi aperti (moltiplicata per tre nel secondo caso), la velocità di combattimento e la gittata delle armi da lancio e degli incantesimi resta invariata.

Perdere l'orientamento

I personaggi possono seguire con sicurezza sentieri, strade o altri punti di riferimento noti senza alcun timore di perdersi. Se si viaggia nelle terre selvagge senza una guida, invece, perdere l'orientamento è relativamente facile.

All'inizio di ogni giorno di viaggio il Signore dei Labirinti tirerà il dado percentuale (d%) e consulterà la tabella sotto riportata per determinare se il gruppo si è perso.

Terreno	Possibilità di perdersi...
Pianure	15%
Montagne o Colline	32%
Foresta	32%
Mare	32%
Deserto	50%
Giungla o Palude	50%

Se il tiro del dado indica che il gruppo si è perso, è possibile che i personaggi non se ne rendano conto immediatamente.

Potrebbero anzi non accorgersene per giorni, continuando a muoversi nella direzione sbagliata.

Il Signore dei Labirinti deciderà in quale direzione si sta muovendo il gruppo e di quanto si sia scostato da quella in cui intendeva viaggiare. La scelta più plausibile, mentre i PG viaggiano all'aperto, è una direzione che sia deviata solo leggermente. Ad esempio, se il gruppo intendeva dirigersi a sud, si muoverà verso sudest o verso sudovest.

Arrampicarsi

Quando i personaggi devono arrampicarsi in situazioni di tensione o difficoltà, il Signore dei Labirinti potrebbe richiedere una prova di attributo (vedi Sezione 5), in questo caso di Destrezza. Tenete presente che solo i ladri sono in grado di scalare le pareti molto alte e scoscese, grazie al loro speciale addestramento.

Razioni ed equipaggiamento

Quando ci si avventura in un labirinto molto vasto, ci si può trovare in condizioni di penuria di cibo. I personaggi devono portare con sé razioni sufficienti a coprire tutto il periodo che essi stimano di dover trascorrere lontano dalla civiltà. In casi estremi, potrebbero perfino cibarsi della carne dei mostri.

Quando si trovano nelle terre selvagge, i personaggi potranno cacciare o procurarsi il cibo in altro modo. Procurarsi un po' di cibo è un'attività che può essere svolta senza rallentare il viaggio, raccogliendo frutta, noci o uova di uccelli. Per ogni giorno di viaggio in cui un personaggio cerca di procurarsi il cibo, si lancia 1d6: un risultato di 1 indica che ha trovato cibo sufficiente per 1d6 creature umanoidi. Per la caccia, che deve essere praticata come unica attività della giornata, si ottiene un successo analogo con 1 o 2 su 1d6. Mentre si caccia, però, non è possibile viaggiare. In aggiunta, mentre il gruppo si dedica alla caccia, andrà effettuato un ulteriore tiro di dado per verificare l'eventuale incontro con dei mostri erranti, facendo riferimento all'opportuna tabella per il tipo di terreno.

Se i personaggi rimangono per uno o più giorni senza cibo, il Signore dei Labirinti può iniziare ad applicare penalità ai loro tiri per colpire, richiedere turni di riposo più frequenti, ridurre il movimento o, se l'inedia va avanti, iniziare persino fargli perdere punti ferita.

Nuotare

Si presume che tutti i personaggi siano in grado di nuotare. Mentre nuotano, i personaggi si muovono alla metà della loro normale velocità di movimento. I personaggi che trasportano dei carichi hanno una possibilità di affondare, a discrezione del Signore dei Labirinti. Chi è gravato da una corazza metallica o da una cassa di tesori avrà una possibilità di annegare molto alta, anche superiore al 90%, mentre i personaggi che trasportano pochi oggetti o che indossano armature leggere annegheranno solo al 10%. Il Signore dei Labirinti richiederà prima una prova di Forza, il cui esito stabilirà se il PG dovrà fare una prova di Costituzione per non annegare.

Viaggi in volo

Quando i personaggi viaggiano in volo, sono in grado di percorrere giornalmente una distanza in chilometri pari al doppio di quella che percorrerebbero viaggiando via terra. Ad esempio, un personaggio in volo in grado di muoversi di 36 metri potrà viaggiare per 72 chilometri al giorno. Questa velocità potrà ridursi in caso di condizioni avverse, quali montagne particolarmente alte da superare, tempeste o fitte nebbie. Esistono diverse magie e cavalature in grado di conferire ai personaggi l'abilità di volare.

In generale, le creature alate sono in grado di trasportare passeggeri o altri carichi sulla base dei loro DV in multipli di 3. Ad esempio, una creatura di 3 DV è in grado di trasportare un bambino umano (o un halfling). Una creatura di 6 DV può trasportare un umano adulto o due halfling. Una creatura di 12 DV è in grado di trasportare grossi animali, come ad esempio i cavalli, oppure quattro umani adulti. Infine, una creatura di 24 DV potrà trasportare animali molto grandi, quattro cavalli o otto umani.

Viaggi sull'acqua

Le avventure per mare o in ambiente acquatico richiedono regole più specifiche, che vengono spiegate nella Sezione 5.

Assoldare i seguaci

I seguaci sono dei PnG che vengono assoldati dai personaggi per fornire loro un aiuto nel corso di un'avventura. I personaggi possono disporre di un numero limitato di seguaci, che deriva dal loro punteggio di Carisma. I seguaci non sono schiavi privi di volontà e, sebbene condividano i rischi insieme ai PG, non agiranno in nessun caso come carne da macello. Qualora fossero fatti oggetto di abusi, di norma i seguaci spargeranno voce sul trattamento subito, e i PG si troveranno presto ad avere seri problemi nell'assoldare qualcun altro.

I seguaci vengono assoldati tramite la negoziazione. Il Signore dei Labirinti assumerà il ruolo dei PnG che i personaggi intendono assoldare. I PG possono semplicemente avvicinare degli stranieri in una taverna oppure rivolgersi a gilde di avventurieri. In alternativa, possono affiggere dei bandi o utilizzare altri mezzi per rendere pubblica la loro ricerca. I PG dovranno spiegare in cosa consiste il lavoro che offrono e l'eventuale compenso.

I compensi possono consistere in una percentuale sul tesoro conquistato o in un pagamento prestabilito. I giocatori solitamente pagheranno anche le armi e l'equipaggiamento necessario ai seguaci per intraprendere l'avventura, e potrebbero anche dover fornire delle cavalature. Una volta fatta un'offerta accettabile, il Signore dei Labirinti tirerà 2d6 (applicando il modificatore di Carisma) e consulterà la tabella "Assoldamento dei seguaci" per vedere cosa succede.

Assoldamento dei seguaci	
2d6	Reazione all'offerta
2	Accetta l'offerta con entusiasmo ⁽¹⁾
3-5	Accetta l'offerta
6-8	Tentenna ⁽²⁾
9-11	Declina l'offerta
12	Declina l'offerta con sdegno ⁽³⁾

⁽¹⁾L'offerta viene accettata con entusiasmo e il seguace riceve un bonus di +1 al morale per tutta la durata dell'avventura.

⁽²⁾Il PG dovrà alzare leggermente l'offerta (-1 al tiro successivo) o attendere qualche tempo prima di rifare il tentativo.

⁽³⁾Il potenziale seguace reagisce in maniera talmente ostile all'offerta che inizia a spargere voci negative sul conto dei PG; a causa di ciò tutti i tentativi di assoldare seguaci nella stessa città o zona verranno fatti con un +1 ai tiri su questa tabella.

I PnG più comuni nelle zone civilizzate sono in genere umani o halfling, quindi i seguaci di queste razze saranno i più facili da trovare. In casi più rari, sarà possibile assoldare anche nani ed elfi, o perfino goblin e orchetti.

Paga mensile dei mercenari

Tipo di mercenario (equipaggiamento)	Nano	Elfo	Goblin	Umano	Orchetto
Popolano (arma in asta)	-	-	-	1 mo	-
Fante leggero (spada corta o accetta, scudo, armatura di cuoio)	-	5 mo	1 mo	3 mo	2 mo
Fante pesante (spada lunga o ascia da battaglia, scudo, cotta di maglia)	5 mo	7 mo	-	4 mo	3 mo
Balestriere (balestra pesante, spada corta o accetta, cotta di maglia)	7 mo	-	-	5 mo	4 mo
Balestriere montato su pony (balestra leggera, accetta, spada corta, armatura di cuoio)	20 mo	-	-	-	-
Arciere (arco corto, spada corta, armatura di cuoio)	-	12 mo	4 mo	7 mo	5 mo
Arciere a cavallo (arco corto, spada corta, armatura di cuoio)	-	35 mo	-	15 mo	-
Arciere corazzato (arco lungo, spada lunga, cotta di maglia)	-	25 mo	-	10 mo	-
Soldato di cavalleria leggera (lancia, spada lunga, scudo, armatura di cuoio)	-	25 mo	-	10 mo	-
Soldato di cavalleria media (lancia, spada lunga, scudo, cotta di maglia)	-	-	-	15 mo	-
Soldato di cavalleria pesante (lancia, spada lunga, scudo, armatura di piastre)	-	-	-	20 mo	-
Lanciere cavalcalupi (mezzalancia, spada corta, scudo, armatura di cuoio)	-	-	6 mo	-	-

I seguaci possono essere di qualsiasi classe o livello, partendo dal presupposto che il PG che li assolda deve essere di livello pari o superiore a loro.

Il morale dei seguaci

I seguaci hanno un valore di morale derivato dal punteggio di Carisma del personaggio che li ha assoldati. Questo valore può essere modificato dal Signore dei Labirinti secondo le circostanze. Può essere aumentato se il PG si è dimostrato particolarmente benevolo nei confronti del seguace, o ridotto se il PG si è dimostrato crudele o si è rimangiato la parola data. Le prove di morale vengono effettuate ogni volta che il seguace è esposto a una situazione particolarmente pericolosa e alla fine dell'avventura. Il Signore dei Labirinti tira 2d6 e applica eventuali modificatori: se il risultato è minore o uguale al valore di morale, la prova riesce. In caso di fallimento, il seguace fuggerà di fronte al pericolo o, qualora la prova venga effettuata al termine di un'avventura, non sarà più disposto a lavorare per il PG.

Seguaci ed esperienza

Sebbene i seguaci vengano gestiti dal Signore dei Labirinti, acquisiscono esperienza nello stesso modo dei PG, possono avanzare di livello e sono soggetti alle medesime regole delle diverse classi. Dal momento che i seguaci nel corso dell'avventura si limitano a seguire degli ordini, e non sono quindi impegnati a prendere decisioni e risolvere problemi, ricevono solo metà della quota normale di PX.

Assoldare mercenari e specialisti

A differenza dei seguaci, i mercenari e gli specialisti non accompagnano i personaggi durante le loro avventure. I mercenari sono soldati a pagamento, che si occupano di fare la guardia, pattugliare e svolgere servizi nelle terre selvagge, ma solamente come parte di una forza più grande, non di un gruppo di avventurieri. Gli specialisti sono individui che vengono assoldati perché dotati di conoscenze o abilità particolari. Questi soggetti vengono solitamente pagati per adempiere a un compito o a una missione. I mercenari e gli specialisti non rientrano nel numero massimo di seguaci di un personaggio.

Analogamente ai seguaci, i mercenari e gli specialisti possono essere trovati nelle taverne o contattati con affissioni e bandi. Gli specialisti, specie se famosi, saranno anche rintracciabili nei luoghi dove esercitano la loro attività.

Tipi di mercenari

I mercenari vengono solitamente assoldati come guardie o soldati. Hanno un valore di morale come i seguaci, ma il morale dei mercenari si basa su una relazione di carattere economico e non sul punteggio di Carisma del personaggio che li ha ingaggiati. I soldati avranno bonus e penalità al morale in base alle condizioni in cui esercitano il loro lavoro. Se i mercenari muoiono frequentemente o sono soggetti ad abusi di altro genere, il loro morale sarà basso. Se i mercenari invece otterranno ricchezze e piaceri, il loro morale sarà più alto. Tutti questi fattori dovranno essere considerati dal Signore dei Labirinti.

Tipo di mercenari	Morale di base
Milizia popolana	6
Barbari o umanoidi	7
Soldati	8
Soldati a cavallo	9
Soldati d'élite	9
Soldati fanatici	10

Bisogna ricordare che servono dei fabbri d'arme per riparare le armi e le armature delle truppe. Il compenso suggerito per i mercenari è applicabile a truppe che non si trovano in un'effettiva situazione di guerra. In simili circostanze, i compensi indicati vanno moltiplicati per due. Nella tabella "Paga mensile dei mercenari" sono indicati i compensi dovuti ai diversi tipi di mercenari delle varie razze.

I diversi tipi di specialisti

Di seguito sono descritti alcuni tipi di specialisti, i costi per ingaggiarli e i loro tipici compensi mensili. Questa lista non è completa, e il Signore dei Labirinti può creare nuovi tipi di specialisti secondo la necessità.

Addestratore di animali

Compenso: 400 mo più 1d2x100 mo al mese

Ogni addestratore di animali è specializzato in un particolare tipo di animale (felini, rettili, pachidermi ecc.) e può prendersi cura fino a un massimo di sei animali per volta. Non è strettamente necessario avvalersi di specialisti per animali comuni, quali cani o cavalli, ma per bestie più esotiche, come pegasi e grifoni, bisogna ingaggiare un addestratore altamente specializzato. Il Signore dei Labirinti stabilisce la durata dell'addestramento in base agli obiettivi di quest'ultimo e alle circostanze in cui si svolge.

Occorre almeno un mese per riuscire a domare un animale selvatico o per insegnare uno specifico comportamento a un animale già addomesticato. Dopo il primo mese, l'animale si sarà abituato alla presenza di un addestratore e sarà possibile insegnargli nuovi comportamenti in metà del tempo. Se l'addestramento viene interrotto, tutto il tempo trascorso a insegnare uno specifico comportamento sarà perduto. Se la fase di addestramento viene interrotta mentre si sta domando un animale, esso si ribellerà e non sarà più possibile domarlo.

Alchimista

Compenso: 800 mo più 1d4x100 mo al mese

Gli alchimisti sono specialisti molto ricercati in quanto capaci di creare pozioni e altre sostanze magiche. Quando si ricrea una pozione basandosi su un campione, ingaggiando un alchimista si dimezzano il costo e il tempo necessari. Un alchimista può occuparsi in prima persona della ricerca e della creazione di nuove pozioni al servizio di un personaggio di qualsiasi classe, ma lo fa a un costo doppio rispetto a quello richiesto in presenza di un Mago/Elfo.

Fabbro d'arme

Compenso: 80 mo più 1d4x10 mo al mese

In un mese, un fabbro d'arme è in grado di fabbricare cinque armi, tre scudi o un'armatura completa. Invece di creare armi o armature nuove, può fare la manutenzione dell'armamento di 50 soldati. Talvolta i fabbri si avvalgono dell'ausilio di apprendisti (che richiedono metà compenso ciascuno), in questo caso la capacità di produzione, riparazione e manutenzione dello specialista raddoppia per ogni tre apprendisti al suo servizio.

Capomastro

Compenso: 700 mo più 2d4x10 mo al mese

I capomastri sovrintendono alla costruzione di grandi strutture, come templi, ponti e roccaforti. Il numero di capomastri richiesto dipende dal valore del progetto. È necessario almeno un capomastro, con l'aggiunta di un ulteriore specialista per ogni 100.000 mo di valore del progetto. Ad esempio, un progetto che vale 60.000 mo richiederà la presenza di un capomastro, mentre uno da 200.000 mo ne richiederà due. Di solito i capomastri umani lavorano nei cantieri in superficie, mentre vengono ingaggiati nani per le costruzioni sotterranee.

Saggio

Compenso: 1.800 mo più 1d4x100 mo al mese

I saggi degni del loro nome sono rari. In genere, si tratta di studiosi specializzati in particolari aree di interesse (come le gemme o i draghi). È possibile consultarli per ottenere informazioni pseudoscientifiche o conoscere antiche leggende. Se l'informazione richiesta è difficile da ottenere, i personaggi dovranno pagare un costo aggiuntivo. I personaggi potrebbero dover corrispondere una paga mensile a un saggio qualora questi dovesse svolgere delle ricerche per rispondere ai loro quesiti. Il Signore dei Labirinti deciderà tali costi. Inoltre, a dispetto della sua erudizione e buona fede, un saggio potrebbe talvolta fornire risposte errate a quesiti particolarmente ostici. Il Signore dei Labirinti deciderà quali domande siano da

ritenersi ostiche e la possibilità di ricevere risposte sbagliate in merito. La risposta errata di un saggio, il più delle volte, non risulta evidente al momento in cui viene data.

Uomo di mare

Compenso: rematore (3 mo), marinaio (12 mo), navigatore (175 mo), capitano (275 mo)

I capitani e i navigatori, a discrezione del Signore dei Labirinti, possono richiedere un compenso superiore o inferiore a quanto indicato sopra (più o meno 1d4x10 mo). I rematori sono umani normali, privi di particolari abilità, che sgobbano ai remi di una nave. I marinai sono umani normali dotati delle capacità necessarie a governare una nave. Il navigatore è in grado di leggere le mappe e di navigare basandosi sugli astrolabi e la posizione delle stelle. La sua presenza è necessaria ogniqualvolta una nave navighi in alto mare. Sulle navi più grandi è necessaria la presenza di un capitano. Un ufficiale possiede le stesse abilità di un marinaio, oltre alla capacità di comando e all'esperienza necessaria a condurre un numeroso equipaggio.

Spia

Compenso: 400 mo più 1d2x100 mo al mese

Le spie solitamente sono dei PnG ladri, ma possono essere di qualsiasi classe. Una spia viene solitamente ingaggiata da un personaggio per raccogliere informazioni riguardanti una persona specifica, per pedinare un gruppo o per spiare un insediamento. Sarà compito dei PG trovare e assoldare una spia. Il Signore dei Labirinti determinerà la probabilità di successo o di fallimento della missione di spionaggio, a seconda delle circostanze, del tempo a disposizione e del tipo di lavoro richiesto. Le spie possono essere più o meno affidabili, e potrebbero anche colpire alle spalle lo stesso personaggio che le ha assoldate (talvolta fisicamente).

Assegnare i punti esperienza

Tutti i personaggi che riescono a portare a termine un'avventura e rimangono in vita ricevono punti esperienza (PX). È possibile guadagnare punti esperienza in due modi: grazie ai mostri sconfitti e grazie ai tesori conquistati. I personaggi guadagnano PX solamente dai tesori non magici, in quantità pari a 1 PX per mo. I valori di tutti gli oggetti verranno sommati tra loro e, se necessario, convertiti in mo. Ad esempio, se il gruppo trova una statua d'oro del valore di 500 mo e una gemma del valore di 250 mo, questi valori vengono sommati tra loro ottenendo un totale di 750 PX, che verranno poi divisi equamente tra tutti i personaggi.

Tutti i mostri sconfitti (sia che siano stati uccisi, catturati o superati in astuzia), fanno guadagnare PX in base alla loro potenza. Tutti i mostri hanno un valore base in PX determinato dai loro DV, e ricevono un ulteriore bonus per ciascuna abilità speciale che possiedono (soffio del drago, resistenze particolari, capacità magiche ecc.). Per il calcolo dei PX di ogni mostro, si faccia riferimento alla tabella "Punti esperienza per i mostri" e ai valori indicati nella Sezione 6.

Punti esperienza per i mostri		
DV del mostro	PX base	PX bonus/abilità
Meno di 1	5	1
1	10	3
1+	15	6
2	20	9
2+	35	12
3	50	15
3+	65	35
4	80	55
4+	140	75
5	200	150
5+	260	200
6	320	250
6+	380	300
7	440	350
7+	500	400
8	560	500
8+	620	600
9-10+	1000	700
11-12+	1200	800
13-16+	1500	900
17-20+	2.250	1.000
21+*	3.000	2.000

*Per mostri di 22 DV o superiori, si aggiungono 250 punti per DV extra sia al valore dei PX di base che a quello dei PX bonus.

Il primo passo per calcolare il valore in PX di ciascun mostro è di annotare il valore di base. Se il mostro ha 4 DV, si tratta di 80 PX. Poi bisogna moltiplicare il valore di PX bonus/abilità per il numero di abilità speciali possedute dal mostro. Se un mostro ha 4 DV e 3 abilità speciali, il bonus totale sarà 165 PX (3x55). Alla fine dei conti, il mostro con 4 DV e 3 abilità speciali varrà un totale di 245 PX (80+165). I valori di ciascun mostro sconfitto vengono così calcolati e sommati ai PX ottenuti grazie ai tesori, e il totale complessivo viene diviso tra tutti i membri del gruppo. Come già detto, gli eventuali seguaci ricevono mezza quota.

Il Signore dei Labirinti può decidere di assegnare PX bonus a quei giocatori che si sono comportati particolarmente bene e che si sono dimostrati estremamente astuti. Analogamente può decidere di penalizzare altri giocatori che non hanno fatto del loro meglio nel corso dell'avventura. In aggiunta, i personaggi ricevono un bonus o una penalità ai PX in base al punteggio del requisito primario della loro classe, come spiegato in dettaglio nella Sezione 2. Tutti i bonus e le penalità vengono calcolate sul totale di PX che il singolo personaggio riceve al termine dell'avventura.

Esempio: se Pardue il Devoto riceve 1.200 PX alla fine di un'avventura e il punteggio del suo requisito primario gli dà un bonus di +10% all'esperienza, il totale di PX ricevuti da Pardue dopo aver considerato questo bonus sarà pari a 1.320 PX ($1.200 \times 0,1 + 1.200 = 1.320$).

Di regola, i personaggi non dovrebbero ricevere esperienza sufficiente a consentire loro di avanzare di due o più livelli nel corso di una singola avventura. Ad esempio, se Alexandra (Elfo di 1° livello) ha 0 PX, nella sua prima avventura non dovrebbe ottenere più di 8.124 PX, cioè 1 PX in meno della quota necessaria a raggiungere il 3° livello.

SEZIONE 5 - Incontri e combattimento

Gli incontri

I personaggi esploreranno labirinti zeppi di incredibili tesori, insidiosi trabocchetti e antichi segreti, e si troveranno in molte altre situazioni di fantasia. È perciò inevitabile che affrontino dei mostri. Quando un mostro (o un PnG) si trova di fronte a un personaggio, in un modo o nell'altro, la situazione viene chiamata **incontro**.

Il Signore dei Labirinti decide quello che fanno i mostri. Egli li interpreta nello stesso modo in cui i giocatori interpretano i loro personaggi. Il Signore dei Labirinti saprà in anticipo quali aree del labirinto contengono mostri, di che tipo sono e qual è la loro potenza. Deciderà anche se i PG potranno incontrare dei **mostri erranti**. I mostri possono abitare nei labirinti, essere di passaggio o trovarsi lì per perseguire i loro scopi.

Incontri e tempo

Negli incontri e durante i combattimenti, il tempo è misurato usando la più breve misura di tempo del gioco, il **round** di 10 secondi (detto anche "round di combattimento"). Ci sono 6 round in un minuto e 60 round in un **turno** di 10 minuti (detto anche "turno di esplorazione").

Sequenza di gioco nel labirinto

Mentre i turni si susseguono nel labirinto, i personaggi li trascorrono esplorando l'ambiente con cautela, cercando trappole, ascoltando rumori, o ispezionando stanze. Di tanto in tanto, il Signore dei Labirinti potrà lanciare i dadi per un **incontro casuale** (vedi Sezione 8). Se i personaggi incappano in un mostro, vuoi perché il Signore dei Labirinti ha pianificato un incontro in quell'area, vuoi perché un tiro di dado ha indicato un incontro casuale, allora la misurazione del tempo cambia, e si passa dai turni ai round.

A quel punto, il Signore dei Labirinti lancerà 2d6x3 per determinare la distanza in metri che separa i personaggi dal mostro. Se l'incontro col mostro era stato pianificato, il Signore dei Labirinti probabilmente conoscerà già la distanza del mostro dai personaggi. Poi, il Signore dei Labirinti lancerà 1d6 per vedere se i personaggi o il mostro sono **sorpresi**. Infine, i personaggi sceglieranno un giocatore, di solito colui che disegna la mappa del labirinto, per lanciare 1d6. Questo lancio, che il Signore dei Labirinti effettuerà per i mostri, determinerà l'**iniziativa**.

In alcuni casi, il Signore dei Labirinti verificherà le reazioni dei mostri tirando 2d6. Parimenti, i personaggi potranno scegliere cosa fare: se combattere, scappare, o provare a parlamentare. Il Signore dei Labirinti deciderà per i mostri, con entrambe le parti che fanno un tiro per l'iniziativa all'inizio di ogni round per vedere chi agisce prima. Di solito, un incontro ha termine quando una delle parti è sconfitta.

Sequenza di gioco nelle terre selvagge

La sequenza di gioco nelle terre selvagge è piuttosto simile alla sequenza di gioco nel labirinto. In particolare, il Signore dei Labirinti tirerà d% all'inizio di ogni giornata di viaggio per determinare se il gruppo si smarrisce (vedi Sezione 4). Al di là di questo dettaglio, la sequenza è identica a quella del labirinto,

eccetto che, quando si verifica un incontro, il Signore dei Labirinti tirerà 4d6x9 per determinare la distanza in metri che separa i personaggi dai mostri.

I mostri incontrati

Le descrizioni dei mostri nella Sezione 6 elencano i dadi vita e il **numero di mostri incontrati**. I DV di un mostro coincidono con il livello del labirinto in cui normalmente lo si incontra. Per esempio, uno zombi ha 2 DV, quindi sarà probabile incontrarlo al secondo livello del labirinto. In modo simile, il numero di mostri incontrati ha due variabili consigliate: la prima è per gli incontri nel labirinto, la seconda è per gli incontri nella tana e nelle terre selvagge. Il primo numero dovrebbe aumentare se il mostro si trova in un livello del labirinto più alto dei suoi DV, e dovrebbe diminuire nei casi in cui il mostro si trova in un livello più basso dei suoi DV. La seconda variabile genera numeri più alti, e si usa quando i PG si imbattono in un covo di mostri (sempre ben difeso) o in un gruppo di creature che caccia, viaggia o migra in superficie.

Mostri e sorpresa

Si tira per la sorpresa quando si incontrano dei mostri all'improvviso. Se i personaggi stanno facendo molto rumore, i mostri non saranno colti di sorpresa, ma potrebbero esserlo i personaggi (se i nemici li aspettano in silenzio). Ogni volta che c'è bisogno di tirare per la sorpresa per una o per entrambe le parti, il Signore dei Labirinti lancia 1d6 per i mostri e/o i personaggi. Un risultato di 1 o 2 su 1d6 significa che una parte è sorpresa e non potrà agire per un round. Quando entrambe le parti sono sorprese, nessuno può agire nel primo round, e si passa direttamente al tiro per l'iniziativa del secondo round. Similmente, se entrambe le fazioni non sono sorprese, si tira subito per l'iniziativa del primo round. Se una fazione è sorpresa e l'altra non lo è, quest'ultima può muovere e attaccare senza che il nemico possa reagire in alcun modo nel primo round.

Determinare l'iniziativa

Come descritto in "Sequenza di gioco nel labirinto", all'inizio di ogni round le parti coinvolte in un incontro (quasi sempre due) lanciano 1d6 per determinare l'iniziativa. La fazione con ottiene il risultato più alto agisce per prima in quel round. Le altre fazioni coinvolte nel conflitto reagiranno in ordine, partendo da chi ha ottenuto il tiro più alto. Si tira per l'iniziativa all'inizio di ogni round. In caso di pareggio, le parti che hanno pareggiato agiscono contemporaneamente.

Le azioni che si possono effettuare in un round sono attaccare, muoversi, lanciare incantesimi, cercare di parlare e tutto ciò che può venire in mente ai giocatori.

L'iniziativa individuale (regola opzionale)

Il Signore dei Labirinti può decidere di determinare l'iniziativa su base individuale piuttosto che per l'intero gruppo. In questo caso, ogni personaggio e ogni mostro coinvolti nell'incontro tireranno il dado separatamente. I personaggi modificano il risultato del tiro aggiungendo il loro bonus per la Destrezza. Il Signore dei Labirinti può applicare un bonus al tiro di un mostro se questo ha un alto valore di movimento.

Le reazioni dei mostri

La maggior parte dei mostri attaccheranno invariabilmente i personaggi. Tuttavia, il Signore dei Labirinti potrà decidere di far reagire un mostro (o un PnG) in modo diverso, oppure effettuerà un lancio di 2d6 per determinare casualmente quale sarà la sua reazione:

Reazioni dei mostri	
2d6	Risultato
2	Amichevole (disponibile)
3-5	Indifferente (disinteressato)
6-8	Diffidente (dubbioso)
9-11	Maldisposto (potrebbe attaccare)
12	Ostile (attacca)

Il movimento negli scontri

L'esplorazione del labirinto avviene in turni di 10 minuti, mentre gli scontri avvengono in round di 10 secondi. Durante uno scontro, la velocità di esplorazione dei personaggi è divisa per 3 per determinare la velocità di combattimento, cioè il numero di metri che possono percorrere in un round oltre a compiere un'azione (come un attacco). Ad esempio, se un personaggio ha un movimento di 36 m, potrà muoversi di 36 metri in un turno di esplorazione nel labirinto (si tratta di un movimento estremamente cauto) e di 12 metri durante un round di combattimento (un movimento molto più rapido). Questi sono valori massimi, e i giocatori possono ovviamente decidere di percorrere una distanza minore in entrambi i casi. I personaggi possono anche scegliere di correre durante un round. In questo caso, possono muoversi del loro valore di movimento pieno in un round, ma non possono agire in altro modo. Questa velocità (detta anche "velocità di fuga") può essere mantenuta solo per 30 round (5 minuti o la metà di un turno). Si tratta di un movimento sfiancante, che obbliga i personaggi a riposarsi per 3 turni dopo averlo effettuato fino a limite consentito. Se i personaggi non riposano, o se il loro riposo viene interrotto da un combattimento, subiranno una penalità di -2 ai tiri per colpire e alle ferite inflitte finché non riusciranno riposare per 3 turni consecutivi.

Inseguimenti nei labirinti

Se i personaggi si trovano in difficoltà, possono decidere di fuggire da un mostro, o viceversa. Una parte coinvolta nell'incontro può sempre fuggire con successo se il suo movimento è maggiore di quello dell'altra fazione e se il combattimento non è ancora iniziato. I personaggi possono decidere se inseguire un mostro in fuga, ma lo raggiungeranno solo se è più lento di loro. Il Signore dei Labirinti deciderà se il mostro inseguirà i personaggi in fuga effettuando un tiro nella tabella "Reazioni dei mostri". Un risultato di 9-12 indicherà che il mostro li inseguirà. In ogni caso, un mostro potrà interrompere l'inseguimento se i personaggi riusciranno a portarsi fuori dalla sua vista. Se al mostro piacciono i tesori, c'è il 50% di probabilità che interrompa l'inseguimento per raccogliere qualsiasi tesoro che i personaggi dovessero gettare (risultato di 4-6 su 1d6). Altri mostri, affamati o poco intelligenti, possono agire nello stesso modo se i personaggi gettano del cibo.

Inseguimenti nelle terre selvagge

Nelle terre selvagge, può succedere che i personaggi vogliano fuggire dai mostri prima che i due gruppi si trovino a distanza ravvicinata. Quando due gruppi si incontrano e uno è preso di sorpresa, chi non lo è può sicuramente fuggire con successo. Altrimenti, si determina la probabilità che un gruppo possa fuggire dall'altro consultando la tabella "Fuga nelle terre selvagge". Più numeroso è il gruppo degli inseguitori rispetto a quello dei fuggitivi, più sarà facile per questi ultimi riuscire a dileguarsi nei casi in cui occorre essere furtivi. Questo perché i gruppi più numerosi non si possono muovere rapidamente o silenziosamente. Nota che una parte avrà sempre e comunque una probabilità minima di fuggire del 5%.

Fuga nelle terre selvagge				
Dim. gruppo	Chance di base	Dim. relativa 25% o meno	Dim. relativa 26% - 75%	Dim. relativa 75% o più
1-4	50%	0	+20%	+40%
5-12	35%	0	+15%	+25%
13-24	25%	0	+10%	+25%
25+	10%	0	+15%	+25%

Esempio: se un gruppo di 4 personaggi cerca di sganciarsi da un mostro, ha il 50% di possibilità di fuggire, perché il numero di mostri equivale al 25% del numero di membri del gruppo in fuga (quindi non si applica alcun modificatore). Se i personaggi stanno scappando da 2 mostri, hanno il 70% di possibilità di fuggire, perché il numero di mostri equivale al 50% dei fuggitivi (si applica un bonus del 20%). Il Signore dei Labirinti può modificare le probabilità basandosi sulle condizioni e sull'ambiente circostante. Ad esempio, può concedere un bonus del 20-25% a un gruppo che fugge in un bosco fitto, oppure un bonus del 20-25% a un gruppo inseguitore più veloce dei fuggitivi. Se i fuggitivi non hanno successo, significa che gli inseguitori riescono a individuarli. In questo caso, c'è una probabilità del 50% che li raggiungano se hanno un movimento uguale o maggiore. Se il tiro fallisce, il gruppo in fuga può tentare di dileguarsi di nuovo. Il ciclo si ripete finché una delle parti non riesce a fuggire o a raggiungere l'altra.

Il combattimento

Nella maggior parte degli incontri del gioco, ci saranno due parti che si affrontano combattimento. Quasi sempre sono dei mostri (o dei PnG) a battersi contro i personaggi, ma può succedere che anche due PG abbiano una lite o combattano per allenarsi. In ogni caso, c'è una precisa sequenza da seguire per risolvere lo scontro:

1. Dichiarazione delle azioni dei PG.
2. Iniziativa: ogni gruppo coinvolto tira 1d6.
3. Chi ha tirato l'iniziativa più alta agisce per primo. Il Signore dei Labirinti può fare un tiro di morale per i mostri (o i PnG).
4. Si effettuano i movimenti.
5. Combattimento a distanza: si fanno i tiri per colpire e per le ferite inflitte, considerando i modificatori per la Destrezza, i ripari e la distanza.
6. Si lanciano gli incantesimi (con gli eventuali tiri salvezza) e si scacciano i non morti.
7. Combattimento in mischia: si fanno i tiri per colpire e per le ferite inflitte, considerando i modificatori per la Forza ed eventuali magie.
8. Le parti che seguono in ordine d'iniziativa eseguono i punti dal 4 al 7, in ordine di iniziativa.
9. Quando tutte le parti coinvolte nello scontro hanno agito, lo scontro prosegue nel round successivo e la sequenza ricomincia dal punto 1.

Muoversi in combattimento

I giocatori devono dichiarare se e come i loro personaggi si muoveranno durante un round di combattimento, e devono dichiararlo prima di effettuare il tiro di iniziativa. I movimenti possibili in combattimento sono due, gestiti secondo le regole menzionate nel paragrafo "Movimento negli incontri" e validi sia per i mostri che per i personaggi. Un personaggio potrà muoversi alla velocità di combattimento (12 m per un umano senza impedimenti) e attaccare nello stesso round, oppure potrà muoversi alla velocità massima (36 m per un umano senza impedimenti) senza poter fare altro. Ulteriori tipi di movimento sono descritti sotto.

Una **ritirata in combattimento** permette a un personaggio di muovere a ritroso a metà velocità (6 m per un umano senza impedimenti) continuando a battersi senza penalità. In ogni caso, il percorso deve essere libero da ostacoli.

Una **ritirata in fuga** si verifica quando un personaggio indietreggia a più di metà della sua velocità. Il personaggio che fugge non può attaccare, e l'avversario lo può attaccare subito con un +2 per colpire (anche se ha perso l'iniziativa). Inoltre, se il personaggio che fugge è equipaggiato con uno scudo, questo non conta per la sua CA (ogni attacco effettuato alle spalle contro un personaggio ignora lo scudo).

Attaccare

I personaggi possono attaccare una sola volta per round, ma alcuni mostri hanno attacchi multipli. Quando si attacca a distanza (archi, balestre ecc.) o in mischia (spade, mazze ecc.), si lancia sempre 1d20.

Il risultato è opportunamente confrontato nelle tabelle "Tiri per colpire dei personaggi" (per PG e PnG, vedi pag. 60) e "Tiri per colpire dei mostri" (per le creature che hanno DV invece di livelli, vedi pag. 59). Un risultato uguale o superiore al target di attacco (che risulta dal confronto tra livello o DV dell'attaccante e CA del bersaglio) equivale a un successo. In caso di successo, si tira per le ferite inflitte secondo l'arma del personaggio o il tipo di attacco del mostro, applicando eventuali bonus e penalità.

A volte gli incantesimi da combattimento agiscono su una certa area di effetto, e colpiscono tutti i personaggi o i mostri che si trovano al suo interno. La maggior parte degli incantesimi prevedono un tiro salvezza che può annullarne o ridurne l'effetto (vedi le tabelle dei tiri salvezza a pag. 54).

Gli attacchi in mischia sono possibili se gli avversari si trovano entro 1,5 m l'uno dall'altro. I tiri per l'attacco e per il danno di questi attacchi sono modificati dalla Forza.

Gli attacchi a distanza sono possibili se gli avversari si trovano a più di 1,5 metri l'uno dall'altro. In questo caso, solo la possibilità di colpire è modificata dalla Destrezza.

Entrambi questi tipi di attacco possono essere influenzati dai bonus dovuti alle armi magiche.

Anche visibilità e luce possono incidere sul combattimento. I personaggi subiscono un -4 per colpire se accecati o al buio. Inoltre, esistono alcuni mostri che vengono danneggiati solamente da armi magiche o d'argento. Il Signore dei Labirinti può decidere che i mostri di questo tipo possano comunque ferirsi l'un l'altro, e renderli vulnerabili ai mostri con 5 o più DV.

Il combattimento in mischia

Il combattimento in mischia, o ravvicinato, ha luogo quando gli avversari si trovano entro 1,5 metri l'uno dall'altro. Questo tipo di combattimento si svolge utilizzando armi come spade o asce. La capacità di colpire e ferire gli avversari è influenzata dal modificatore della Forza e dagli eventuali bonus derivanti dall'uso di armi magiche. I personaggi attaccano una volta per round (ad eccezione dei guerrieri di livello molto alto). Alcuni mostri hanno una serie di attacchi che si susseguono nello stesso round; una serie piuttosto comune è la sequenza "artiglio/artiglio/morso" (3 attacchi in un round).

In uno spazio aperto, un personaggio a cavallo può caricare con una **lancia** (o mezzalancia). Per farlo deve iniziare il suo movimento ad almeno 18 m di distanza dal nemico. L'impeto della carica raddoppierà le ferite inflitte. L'uso di un'arma lunga piantata nel terreno contro un attaccante in carica infliggerà ferite doppie allo stesso modo.

Il Signore dei Labirinti stabilirà quanti attaccanti possono colpire un avversario durante lo stesso round. Solitamente, solo 2 personaggi possono combattere fianco a fianco in un corridoio largo 3 metri, a meno che tutti gli attaccanti non siano di dimensioni molto piccole. In commercio si trovano **miniature** che possono essere usate per rappresentare la posizione e il movimento dei personaggi e dei mostri durante gli scontri. In alternativa alle miniature, si possono usare segnalini o pedine.

Battersi senz'armi

Il combattimento a mani nude (con pugni, calci e testate) si svolge come il combattimento ravvicinato, ma il danno inflitto è solo 1d2 più il bonus di Forza.

Battersi in volo

I personaggi su una cavalcatura aerea instabile, come per esempio un grifone, non possono lanciare incantesimi a causa dello scuotimento prodotto dal battito d'ali, che rende impossibile eseguire correttamente i gesti complessi richiesti dalla magia. Gli incantesimi possono essere lanciati da un veicolo aereo più stabile, come una scopa magica o un tappeto volante, oppure se l'incantatore sta usando *volo*. Per lo stesso motivo per cui gli incantesimi non possono essere lanciati da un supporto instabile, le armi da lancio subiscono una penalità di -4 al tiro per colpire. In ogni caso, gli oggetti magici che non richiedono concentrazione né gesti complessi possono essere usati anche su cavalcature instabili.

Alcuni mostri volanti possono effettuare un **attacco in picchiata** su un avversario colto di sorpresa, se questi si trova sul terreno o a un'altitudine minore. Questo attacco infligge il doppio del danno normale. Inoltre, se un mostro volante si trova ad almeno 100 m di altezza, può tentare di sganciare oggetti pesanti, come rocce, su bersagli sottostanti. Il risultato richiesto per colpire CA 0 con questi attacchi è 16. Il danno è variabile in base alle dimensioni dell'oggetto sganciato: un oggetto del peso di 100 kg, ad esempio, può infliggere 2d6 ferite alle creature in un'area quadrata di 1,5 metri.

Il combattimento in volo è solo una delle situazioni particolari in cui i PG possono trovarsi. Il Signore dei Labirinti potrà sempre creare delle regole ad hoc per le altre circostanze.

Ferite e guarigione

Quando i personaggi attaccano con successo un avversario, essi infliggono ferite con le loro armi. A meno che non si utilizzino le ferite variabili indicate nella lista delle armi (vedi pag. 15), gli attacchi dei personaggi infliggono 1d6 ferite. Questo danno può essere modificato dalla Forza o da bonus magici. I mostri presentano una gran varietà di attacchi e ferite inflitte, come specificato nelle loro descrizioni (vedi Sezione 6). Nel caso di una creatura con 3 attacchi di artiglio/artiglio/morso, i tre valori 1d6/1d6/1d4 indicano due artigliate che infliggono 1d6 ferite ciascuna e un morso che infligge 1d4 ferite.

Le ferite inflitte sono sottratte dai punti ferita dell'avversario. Tutti i personaggi e quasi tutti i mostri muoiono quando l'ammontare dei loro punti ferita scende a 0 o meno.

Tutti gli esseri viventi recuperano punti ferita riposando. Per ogni giorno completo di riposo, un personaggio o un mostro recupererà 1d3 punti ferita. Se il riposo viene interrotto, il personaggio o il mostro non recupereranno punti quel giorno. La guarigione può avvenire anche con l'uso della magia, come pozioni o incantesimi. Questo tipo di guarigione è istantaneo. La guarigione magica e quella naturale possono avvenire in contemporanea.

Il combattimento a distanza

Per attaccare con armi da lancio, gli avversari devono trovarsi a più di 1,5 metri di distanza. L'attacco può essere effettuato con archi, fionde, balestre, e anche con oggetti particolari come ampole di acqua sacra e fiaschette d'olio combustibile. La possibilità di colpire con le armi da lancio è influenzata dalla Destrezza. In genere, le armi da tiro magiche come archi, balestre e fionde fanno ottenere un bonus solo al tiro colpire, mentre i proiettili che scagliano fanno ottenere un bonus solo alle ferite inflitte. Ad esempio, un *giavellotto +1* dà il bonus sia al colpire che alle ferite, mentre una *fionda +1* dà il bonus (solo) al colpire e un *proiettile +1* dà il bonus (solo) alle ferite.

Tutte le armi da lancio hanno una **gittata**, cioè la distanza massima per un uso efficace (vedi la tabella "Gittata delle armi da lancio"). Un avversario che si trovi oltre la massima distanza indicata per una certa arma non può essere colpito da chi la usa con un tiro mirato (anche se una truppa d'arcieri o frombolieri può tirare volate di frecce o proiettili a una distanza molto maggiore in una battaglia). La gittata è suddivisa in tre distanze: corta, media e lunga. Se un bersaglio si trova entro la distanza corta, l'attaccante ottiene un bonus di +1 al tiro per colpire; non ci sono bonus o penalità per colpire a distanza media e c'è una penalità di -1 a distanza lunga. In un round, i personaggi possono attaccare con un'arma da lancio e muoversi, esattamente come possono muoversi e fare un attacco ravvicinato.

Tutti gli attacchi a distanza sono soggetti alle normali regole di combattimento sull'iniziativa e la sorpresa, inoltre possono essere influenzati dai **ripari**. Un attaccante non può colpire un bersaglio che sia completamente riparato da una barriera. Nel caso in cui il bersaglio sia solo parzialmente riparato, il Signore dei Labirinti può applicare delle penalità da -1 a -4 ai tiri per colpire. Se un personaggio sta tentando di colpire un bersaglio attraverso una finestra, il Signore dei Labirinti può applicare una penalità di -4. Se il bersaglio fosse solo parzialmente riparato, ad esempio da un tavolo, la penalità potrebbe essere di -1.

L'**acqua sacra**, contenuta in ampole, può essere lanciata contro i non morti per infliggere 1d8 ferite. L'attaccante deve aver successo nel suo tiro per colpire. L'acqua sacra perde il suo potere se non viene conservata nell'ampolla in cui è stata benedetta.

Le fiamme prodotte da una fiaschetta d'**olio combustibile** possono infliggere 1d6 ferite. Le fiaschette possono essere accese e lanciate come bottiglie incendiarie, oppure l'olio può essere sparso sul pavimento e incendiato in seguito. Il danno viene inflitto a ogni creatura colpita dalla fiaschetta o che si muova attraverso le fiamme. Il danno dell'olio infiammato viene inflitto per 2 round, dopodiché l'olio si spegne o sgocciola via dal bersaglio. L'olio versato sul pavimento copre una chiazza di un metro di diametro (riempie un quadretto) e brucia per un turno. Le fiamme dell'olio combustibile non infliggono ferite ai mostri dotati di attacchi di fuoco naturali.

Il fuoco non magico danneggia normalmente tutti i non morti eccetto quelli incorporei (le presenze e i necrospettri sono immuni, mentre gli spettri subiscono solo metà ferite).

Gittata delle armi da lancio			
Arma	Corta (+1)	Media (0)	Lunga (-1)
Balestra pesante	fino a 24 m	... a 48 m	... a 72 m
Arco lungo	fino a 21 m	... a 42 m	... a 63 m
Balestra leggera	fino a 15 m	... a 30 m	... a 45 m
Arco corto	fino a 12 m	... a 24 m	... a 48 m
Fionda	fino a 6 m	... a 12 m	... a 18 m
Giavelotto	fino a 4,5 m	... a 9 m	... a 13,5 m
Dardo	fino a 3 m	... a 6 m	... a 9 m
Mezzalancia			
Accetta			
Ampolla/Fiaschetta			
Martello da guerra			
Pugnale			
Tridente			

I tiri salvezza

Tutti i personaggi e i mostri possono fare un tiro salvezza per evitare di subire del tutto o in parte gli effetti di molte magie o di certi tipi di attacco. I personaggi e i mostri di un certo livello (o numero di DV) disporranno di un valore per ogni categoria di tiro salvezza e, quando saranno oggetto di attacchi o magie che lo prevedono, potranno lanciare 1d20. Un risultato maggiore o uguale al valore del tiro salvezza sarà un successo; se il risultato sarà minore, il tiro fallirà. Alcuni tiri salvezza riusciti annulleranno del tutto un effetto negativo, mentre altri lo dimezzeranno o ridurranno in altro modo. Certi attacchi, ad esempio un morso velenoso, infliggono ferite normali (che non possono essere ridotte dal tiro salvezza) oltre all'effetto speciale. Queste ferite possono uccidere anche se il veleno non ha effetto. Il tiro salvezza appropriato e gli effetti in caso di successo o fallimento devono essere indicati per ogni incantesimo, mostro o trappola che appare nel gioco. Il veleno di solito è mortale se si fallisce il tiro salvezza. I PG possono usarlo a discrezione del Signore dei Labirinti, ma i veleni efficaci in combattimento sono difficili da ottenere.

Tiri salvezza dei chierici

Liv.	Soffio	Morte Veleno	Paralisi Pietrificazione	Bacchette	Incantesimi Ogg. magici
1-4	16	11	14	12	15
5-8	14	9	12	10	12
9-12	12	7	10	8	9
13-16	8	3	8	4	6
17+	6	2	6	3	5

Tiri salvezza di nani e halfling

Liv.	Soffio	Morte Veleno	Paralisi Pietrificazione	Bacchette	Incantesimi Ogg. magici
1-3	13	8	10	9	12
4-6	10	6	8	7	10
7-9*	7	4	6	5	8
10-12	4	2	4	3	6

*Miglior valore possibile per gli halfling.

Tiri salvezza degli elfi

Liv.	Soffio	Morte Veleno	Paralisi Pietrificazione	Bacchette	Incantesimi Ogg. magici
1-3	15	12	13	13	15
4-6	13	10	11	11	13
7-9	9	8	9	9	11
10	7	6	7	7	9

Tiri salvezza dei guerrieri

Liv.	Soffio	Morte Veleno	Paralisi Pietrificazione	Bacchette	Incantesimi Ogg. magici
0*	17	14	16	15	18
1-3	15	12	14	13	16
4-6	13	10	12	11	14
7-9	9	8	10	9	12
10-12	7	6	8	7	10
13-15	5	4	6	5	8
16-18	4	4	5	4	7
19+	3	3	4	3	6

*Tiri salvezza di un Umano normale.

Tiri salvezza dei maghi

Liv.	Soffio	Morte Veleno	Paralisi Pietrificazione	Bacchette	Incantesimi Ogg. magici
1-5	16	13	13	13	14
6-10	14	11	11	11	12
11-15	12	9	9	9	8
16-18	8	7	6	5	6
19+	7	6	5	4	4

Tiri salvezza dei ladri

Liv.	Soffio	Morte Veleno	Paralisi Pietrificazione	Bacchette	Incantesimi Ogg. magici
1-4	16	14	13	15	14
5-8	14	12	11	13	12
9-12	12	10	9	11	10
13-16	10	8	7	9	8
17+	8	6	5	7	6

Tiri salvezza e oggetti (regola opzionale)

Metodo 1: quando un personaggio (o PnG) muore a causa di un evento devastante, come il soffio di un drago o una *palla di fuoco*, tutto ciò che il personaggio indossa e porta con sé viene distrutto. Gli oggetti magici, tuttavia, possono sopravvivere con un tiro salvezza. Per ogni oggetto magico, il Signore dei Labirinti ripeterà il tiro salvezza del personaggio ucciso. In caso di successo, l'oggetto sarà recuperabile. Gli oggetti con dei "più" ottengono un bonus analogo nel tiro salvezza. Per esempio, un *pugnale +1* riceverà un bonus di +1.

Metodo 2: il Signore dei Labirinti può effettuare tiri salvezza per gli oggetti anche quando questi sono esposti a danni che potrebbero facilmente distruggerli (tipo uno schizzo d'acido su una pergamena o la caduta di un'ampolla di vetro). Il Signore dei Labirinti lancerà 1d6, dopo avere stabilito una probabilità di successo in base alla gravità della situazione. Gli oggetti magici avranno maggiori possibilità di resistere grazie alla loro potenza. Per esempio, uno *scudo +2* resisterà a una caduta nel magma con un risultato di 1-2 su 1d6, mentre uno scudo normale sarà sicuramente distrutto. Agli oggetti senza dei "più" possono essere assegnati dei valori che variano da 1 a 3. Un forziere pieno di monete può resistere a una caduta dalla finestra con 1-2 su 1d6, una verga magica può resistere al tentativo di spezzarla con 1-3 su 1d6 e così via. Gli oggetti molto compatti (come un anello o una pietra preziosa) sono particolarmente difficili da danneggiare. Un oggetto che ha dei "più", invece di essere distrutto subito, potrebbe perdere uno dei suoi "più" (lo *scudo +2* caduto nel magma potrebbe diventare uno *scudo +1* dopo un round, diventare normale dopo il secondo e fondersi dopo il terzo).

Il Signore dei Labirinti dovrebbe stabilire penalità e bonus, a seconda della situazione. Se viene fatto un tentativo di danneggiare deliberatamente un oggetto magico, ci può essere una penalità di -2 al tiro salvezza. D'altra parte, può essere applicato un bonus di +2 se l'oggetto è ben protetto. I modificatori non dovrebbero eccedere +4 o -4, comunque.

Le prove di attributo (regola opzionale)

Durante il gioco, il Signore dei Labirinti può richiedere ai PG delle **prove di attributo**, piuttosto che dei tiri salvezza, per determinare se hanno successo in un'azione o (più raramente) se riescono a sfuggire a un pericolo. Ad esempio, la Destrezza può essere messa alla prova per prendere un oggetto al volo, la Forza può essere usata per smuovere un macigno e Saggezza può servire per percepire un inganno. In questo caso, i risultati bassi su 1d20 sono quelli favorevoli, poiché se il risultato eccede l'attributo la prova fallisce, mentre se è uguale o minore il personaggio ha successo. A queste prove possono essere applicati bonus o penalità a discrezione del Signore dei Labirinti, da una penalità di -4 all'attributo per un'azione molto difficile a un bonus di +4 per una molto facile (possono essere usati modificatori tra questi due estremi, ovviamente). Un risultato di 1 è sempre un successo, mentre un 20 è sempre un fallimento.

Le prove di morale (regola opzionale)

I PG potranno sempre scegliere se continuare a battersi, arrendersi o fuggire quando sono a mal partito, mentre sarà il Signore dei Labirinti a decidere il comportamento di mostri e PnG in difficoltà. I mostri hanno un valore di **morale** che rappresenta la tendenza dei mostri a sfuggire al pericolo. Il morale va da 2 a 12: un valore di 2 indica che il mostro eviterà il combattimento ad ogni costo (a meno che non venga messo alle strette) e un valore di 12 indica che il mostro combatterà sempre fino alla morte. In entrambi i casi, non sono richiesti tiri sul morale.

Il Signore dei Labirinti solitamente esegue una **prova di morale** in due occasioni: quando il primo membro di un gruppo muore e quando metà dei suoi membri sono stati uccisi o incapacitati. Il Signore dei Labirinti tira 2d6. Se il risultato è più alto del morale dei mostri, la prova fallisce e i mostri tentano una **ritirata in fuga** o una **ritirata in combattimento**. Se il risultato è uguale o minore del valore di morale, il mostro continua a combattere. Un mostro che ha successo in due prove di morale consecutive combatte fino alla morte.

Il Signore dei Labirinti può decidere di applicare un bonus o una penalità al morale, che può andare da +2 a -2, a seconda delle circostanze. Questi modificatori non sono mai applicati a mostri che hanno un punteggio di morale di 2 o di 12. Quando i PG hanno dei seguaci o dei mercenari al loro fianco, anche questi possono fare delle prove di morale come i mostri. In questi casi, a un bonus da una parte corrisponde in genere una penalità dall'altra (chi vince può ricevere un bonus di +1 e chi perde una penalità di -1).

Il punteggio di Carisma di un PG determina il **morale dei seguaci** che lo accompagnano in un'avventura. Ai seguaci è richiesta una prova di morale durante un incontro solo in casi estremi. Normalmente, la prova di morale di un seguace si

effettua al termine di un'avventura. Se il tiro fallisce, il seguace decide di non seguire più il personaggio nelle sue avventure. Il Signore dei Labirinti può applicare bonus o penalità in base al trattamento ricevuto dal seguace durante l'avventura (di solito +1 o -1). Inoltre, se il seguace ha già accompagnato il personaggio in 3 o 4 missioni ed è stato trattato bene, il Signore dei Labirinti può aumentare permanentemente il suo valore di morale di 1 punto.

Quando un personaggio decide di provare ad **arrendersi** a un PnG o a un mostro, è il Signore dei Labirinti a stabilire se l'avversario lo ascolta e a quali condizioni verrà accettata la resa. Nel caso sia un PnG o un mostro ad arrendersi, saranno i personaggi a decidere come reagire alla proposta di resa. Di solito, i PnG e i mostri proveranno ad arrendersi solo se non hanno modo di sfuggire a una situazione disperata.

Le roccaforti

Durante i loro viaggi, i PG possono imbattersi in castelli e roccaforti, spesso gli unici centri di civiltà in un territorio selvaggio. Se i personaggi si trovano nei paraggi di un castello, di una fortezza o di un altro tipo di roccaforte, il Signore dei Labirinti potrà lanciare i dadi nella tabella "Pattuglie delle roccaforti" per vedere come reagirà un'eventuale pattuglia (2d6 soldati) nel vederli. Questi tiri potranno essere modificati in base al comportamento dei PG al momento dell'incontro: se hanno un atteggiamento sospetto, se si avvicinano con calma o se presentano dei doni.

Pattuglie delle roccaforti					
Signore	Livello	Pattuglia	Reazione		
			Ignora	Insegue	Accoglie
Chierico	1d8+6	Cavalleria leggera	1-2	3-4	5-6
Nano	1d4+8	Fanteria pesante	1-4	5	6
Elfo	9 o 10	Cavalleria leggera	1-4	5	6
Guerriero	1d6+8	Cavalleria pesante	1-2	3-5	6
Mago	1d4+10	Fanteria pesante	1-4	5	6

Avventure in mare

In certe occasioni, i personaggi si troveranno a viaggiare via mare, magari a caccia di un tesoro nascosto su un'isola perduta o, più semplicemente, per raggiungere una località costiera. Le regole seguenti servono anche per la navigazione sui fiumi: i personaggi potrebbero aver bisogno di percorrere una via fluviale per addentrarsi in una giungla, dove in riva a un lago si trovano delle antiche rovine.

Le imbarcazioni

I personaggi possono usare diverse imbarcazioni. Alcune sono piccole, e i PG possono provvedere essi stessi a manovrarle, mentre altre, più grandi, richiedono un vero e proprio equipaggio. La tabella "Caratteristiche delle imbarcazioni" descrive diversi tipi di imbarcazione, insieme alla loro velocità a remi o a vela, ai loro punti danno, alla classe armatura, e alla loro capacità di carico.

Caratteristiche delle imbarcazioni

	Equipaggio richiesto	Vele m per round	Remi m per round	Vele km al giorno	Remi km al giorno	Carico (kg)	Classe armatura	Punti danno
Chiatta fluviale	10	-	9	-	54	1.500	8	da 20 a 45
Barca a vela	1	15	-	108	-	1.000	8	da 20 a 45
Canoa	1	-	9	-	27	300	9	da 5 a 10
Galea grossa	250	12	12	108	27	2.000	7	da 95 a 120
Galea sottile	100	15	12	135	27	1.000	8	da 75 a 100
Galea da guerra	400	12	9	108	18	3.000	7	da 125 a 150
Scialuppa	1	-	6	-	27	750	9	da 12 a 18
Nave da incursione	75	18	12	135	27	2.000	8	da 65 a 80
Zattera	1	-	6	-	18	5 per mq	9	5 per mq
Veliero pesante	70	15	-	108	-	15.000	7	da 125 a 180
Veliero leggero	12	15	-	135	-	5.000	8	da 65 a 90
Veliero militare	12	15	-	108	-	15.000	7	da 125 a 180

I **punti danno (pd)** di imbarcazioni e strutture funzionano nello stesso modo dei punti ferita di personaggi e mostri. Se un'imbarcazione riceve danni tali da essere ridotta a 0 pd o meno, non si muoverà più (anche eventuali armi di bordo saranno fuori uso), e affonderà dopo 1d10 round.

Le condizioni dell'acqua

Quando si viaggia via fiume, le distanze che le imbarcazioni percorrono in una giornata possono variare notevolmente se la corrente è particolarmente veloce o se la barca sta risalendo il fiume. Occorre modificare i chilometri percorsi mediamente in un giorno di 1d12+6 km in più o in meno a seconda delle circostanze. Il Signore dei Labirinti può applicare altre penalità, basandosi sugli eventuali ostacoli che possono trovarsi lungo il percorso fluviale: secche, rapide o fondali bassi possono influire sui tempi di navigazione.

Le barche più piccole e le galee non sono adatte alla navigazione in alto mare. L'uso di queste imbarcazioni è limitato ai viaggi sui fiumi, sui laghi e lungo le coste.

In alto mare, ci sono diversi fattori che possono influenzare i tempi di viaggio indicati per ogni tipo di imbarcazione. Il Signore dei Labirinti determinerà le condizioni del mare all'inizio di ogni giornata lanciando 2d6. Un risultato di 12 indicherà forti venti e tempeste, mentre un 2 significherà bonaccia (una nave priva di remi non potrà muoversi per tutto il giorno). In caso di burrasca, un'imbarcazione dotata di vele potrà ammainarle per evitare di subire danni, ma non potrà governare in alcun modo e sarà portata dai venti in una direzione casuale o decisa dal Signore dei Labirinti. L'imbarcazione verrà trasportata dalla tempesta al triplo della normale velocità e, se si avvicinerà a terra in questo modo, avrà solo un 25% di possibilità di approdare in modo sicuro. Nel 75% dei casi, la nave si schianterà a riva, urtando gli scogli o arenandosi sul fondale. Se colta da una tempesta in alto mare, una galea a remi ha una probabilità dell'80% di essere sopraffatta dalle acque e di affondare. Se si trova in prossimità della costa quando viene colpita dalla tempesta, invece, una galea può trovare un approdo riparato il 100% delle volte, qualora la riva sia relativamente sgombra da ostacoli e pericoli. Se non è così, una galea troverà un approdo con un risultato 1-2 su 1d6.

In caso di bonaccia, solo le imbarcazioni dotate di banchi di remi possono procedere alla velocità indicata per questo tipo di movimento. Le imbarcazioni a vela sono impossibilitate a percorrere distanze significative in mancanza di vento.

L'armamento delle imbarcazioni

Le galee possono avere un rostro per speronare navi nemiche, ma solo le galee da guerra ne hanno sicuramente uno. Le galee che di base non sono dotate di un rostro possono esserne equipaggiate con una maggioranza di prezzo del 30%. Tutte le galee e le navi da incursione possono avere una catapulta. Le catapulte devono essere dotate di proiettili, 20 dei quali pesano 100 kg.

Il sistema descritto qui sopra è un modo molto semplice per determinare le condizioni del mare. Se il Signore dei Labirinti desidera un sistema più dettagliato, può tirare 2d6 all'inizio di ogni giorno e consultare la tabella "Direzione dei venti".

Direzione dei venti		
2d6	Effetti sul movimento	Vento
2-4	nessuno	normale
5	niente vele, -2/3 remi	poco vento
6	-1/3 vele/remi	un po' sfavorevole
7	-1/2 vele/remi	sfavorevole
8	-2/3 vele/remi	molto sfavorevole
9	+1/3 vele/remi	un po' favorevole
10	+1/2 vele/remi	favorevole
11	vele/remi x2*	molto favorevole
12	x3**	tempestoso

*Le imbarcazioni hanno un 10% di possibilità di imbarcare acqua (le galee hanno il 20%), che provocherà una riduzione di 1/3 al movimento. La nave necessiterà di manutenzione in un porto per riparare le falle.

**La nave si muoverà in una direzione casuale determinata dal Signore dei Labirinti, come descritto precedentemente.

Incontri in mare

I mostri marini possono sorprendere un'imbarcazione con 1-2 su 1d6, ma dato che vivono sott'acqua non possono essere avvistati o sorpresi dalla superficie. Quando il Signore dei Labirinti tira per un incontro casuale, la distanza tra un mostro (se si trova in superficie) e il gruppo è la stessa degli incontri all'aperto (4d6x9 metri).

In normali condizioni climatiche, le altre navi possono essere avvistate a 300 metri o più di distanza e la terra può essere avvistata a 36 chilometri. Queste distanze di avvistamento possono essere ridotte fino al 90% dalla pioggia o dalla nebbia (altre penalità possono essere applicate in caso di condizioni avverse particolari).

Inseguimenti in mare

Quando due imbarcazioni (o un'imbarcazione e un mostro) si incontrano, una delle parti può decidere di fuggire. La distanza tra le imbarcazioni è determinata come per gli incontri normali. Il successo dipende dalla fortuna e dalla differenza di velocità tra le due imbarcazioni.

Se l'imbarcazione inseguita è più veloce dell'imbarcazione inseguitrice, la probabilità base di fuga è dell'80%. La probabilità scende al 50% se entrambe hanno la stessa velocità, e cala di un 10% per ogni 3 metri di velocità che l'inseguita ha in meno dell'inseguitrice (fino a un minimo del 10%). Se l'inseguita ha successo, l'inseguitrice non riuscirà più ad avvistarla per le 24 ore successive, e solo un caso fortuito potrà fargliela ritrovare. Se l'imbarcazione inseguita fallisce nella fuga, l'inseguitrice guadagnerà 3 metri di distanza sull'obiettivo ad ogni round se la velocità dell'inseguitore non è maggiore della velocità dell'inseguito o non la supera di 3 metri. Se la velocità dell'inseguitrice supera di 3 metri la velocità dell'inseguita, l'inseguitrice guadagnerà sull'inseguita una distanza uguale al suo valore di movimento ad ogni round.

Combattimenti in mare

Lo scorrere del tempo e il movimento in acqua funzionano come negli incontri a terra. Una delle differenze fondamentali è che il danno può essere inflitto all'imbarcazione, oltre che ai personaggi e ai mostri. I punti danno (pd) di un'imbarcazione sono simili ai punti ferita (pf), ma quando è necessario si convertono con un rapporto di 1 a 5, ovvero 1 pd = 5 pf. È una cosa da tener presente, perché alcuni mostri o incantesimi infliggono danni piuttosto che ferite (quando attaccano una struttura, ma non solo).

Imbarcazioni e danni

Per riparare 1 pd ci vogliono cinque membri dell'equipaggio impegnati per 1 turno intero. Il compito richiede piena attenzione, quindi tutti coloro che stanno effettuando le riparazioni non potranno fare nient'altro mentre lavorano. Solo metà del danno subito da una nave può essere riparato dall'equipaggio in mare, il danno restante potrà essere riparato solo alla darsena di un porto.

Il danno a un'imbarcazione influisce anche sulla sua velocità, a causa dell'acqua imbarcata e dei danni allo scafo. Per ogni 10% di pd persi a causa di danni subiti, la velocità calerà della stessa percentuale. Ad esempio, una galea con 100 pd che ha subito 25 danni si muoverà a una velocità di 9 m per round (invece di 12 m per round). Il movimento è influenzato in modo simile per una imbarcazione a remi che veda ridotto il numero di rematori (per esempio, se questi vengono uccisi o impiegati per riparare dei danni). Quindi, se la metà dei suoi rematori sono impegnati con le riparazioni, una nave potrà muoversi solo al 50% della sua velocità normale.

Combattimenti tra navi

Di solito, i combattimenti tra navi si svolgono impiegando catapulte o rostri (entrambi descritti qui di seguito). Le imbarcazioni possono essere armate anche con grosse balestre montate sul ponte (1d3 pd, 1d3x5 pf) o marchingegni magici.

Catapulta

Cadenza d'attacco:	1/5 round con 4 serventi 1/8 con 3 serventi 1/10 con 2 serventi
Gittata:	150-300 m
Attacca come:	Guerriero pari al livello dei serventi
Area d'effetto:	area quadrata di 3 metri
Danno:	3d6 pd (o 3d6x5 pf) o 1d6 pd da fuoco per turno

Le catapulte possono essere manovrate da un numero variabile di serventi, cosa che incide sulla cadenza d'attacco e sulla precisione. Il danno di un normale proiettile è di 3d6 danni (o 3d6x5 ferite su una creatura, per quanto colpire un essere vivente che non sia lento e gigantesco con un proiettile compatto sia difficilissimo). I proiettili di pece infiammabile bruciano lentamente, infliggendo danni da fuoco. Ci vogliono almeno 5 persone impegnate per 3 turni per estinguere le fiamme causate da un proiettile infiammabile. Per ogni 5 persone in più, il tempo necessario si riduce di 1 turno, fino a un minimo di 1 turno. Una catapulta non può essere usata per attaccare una nave più vicina della distanza minima indicata.

Rostro

Cadenza d'attacco:	1
Gittata:	contatto
Attacca come:	mostro con meno di 1 DV
Area d'effetto:	-
Danno:	galea sottile 3d8 pd (o 3d8x5 pf) galea grossa 6d6 pd (o 6d6x5 pf)

Il danno indicato (per i rostri delle galee sottili e grosse) sottrae pd alle altre imbarcazioni e pf ai mostri marini. Si noti che è difficilissimo manovrare una galea in modo da colpire un mostro marino che non sia immenso e poco mobile. Una cosa simile può avvenire solo raramente.

Abbordaggi

Quando gli occupanti di due imbarcazioni si trovano fianco a fianco e desiderano un abbordaggio reciproco, ciò avviene automaticamente. Se un solo equipaggio desidera abbordare (come di solito accade), ha una possibilità di successo del 35% di portarsi in posizione d'abbordaggio e di agganciare la nave nemica con dei rampini. Una volta che gli equipaggi vengono a contatto, si utilizzano le normali regole di combattimento. Quando i personaggi salgono sulla nave nemica, subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire e alla classe armatura per un round (a meno che le condizioni non siano in qualche modo favorevoli).

Esempio di combattimento

In questo semplice esempio di combattimento sono coinvolti quattro personaggi: Alexandra (Elfo di 1° livello), Pardue il Devoto (Chierico di 1° livello), Niles (Halfling di 1° livello) e Wigbryht (Guerriero di 1° livello).

I quattro avventurieri stanno percorrendo l'umido e ventoso corridoio di una caverna. Wigbryht è in testa alla fila, seguito da Niles, Pardue e Alexandra. Improvvisamente, 5 orchetti piombano nel corridoio da un anfratto segreto. Il Signore dei Labirinti effettua un tiro per verificare se i personaggi sono presi di sorpresa e ottiene un 3 con 1d6: fortunatamente i personaggi sono pronti a reagire. Alexandra dichiara che lancerà l'incantesimo *dardo incantato* ad un orchetto. Gli altri dichiarano di attaccare gli orchetti con le armi. Subito dopo, il Signore dei Labirinti e un giocatore lanciano 1d6 per vedere quale parte coinvolta nello scontro vince l'iniziativa e agisce per prima. Il Signore dei Labirinti tira un 6 e il giocatore un 3. Gli orchetti attaccano per primi!

Un orchetto sbavante e col muso di porco si scaglia contro Alexandra brandendo una spada corta. Il Signore dei Labirinti tira 1d20 per il suo attacco. L'orchetto ottiene un 17. Dato deve ottenere 12 o più per colpire la CA 7 di Alexandra, riesce a colpirla con la spada. Il Signore dei Labirinti ottiene un 3 su 1d6 per le ferite. Alexandra adesso ha 3 pf rimasti sul suo totale di 6.

Un orchetto si scaglia su Niles, tirando un 4. Niles ha CA 6, quindi l'attacco (che richiedeva un 13) fallisce.

Due orchetti attaccano in contemporanea Wigbryht. Uno ottiene un 15 e l'altro un 16. Hanno bisogno di un 14 per colpire la CA 5 del Guerriero, quindi entrambi gli attacchi vanno a segno. Il primo orchetto infligge 4 ferite. Il secondo

ne infligge 6, per un totale di 10 ferite. Wigbryht possiede solo 7 pf, quindi scende -3. Lo sfortunato Guerriero rantola, tossisce sangue e cade morto sul pavimento della caverna.

Pardue il Devoto viene attaccato da un orchetto, che tira un 6. Deve ottenere almeno un 12 per colpire la CA 7 di Pardue, quindi manca il bersaglio.

Ora che gli orchetti hanno finito di agire, tocca ai PG. Alexandra voleva lanciare un incantesimo questo round, ma stata colpita da un orchetto lo ha perso. Non può effettuare altre azioni per questo round.

Niles fa un affondo con la sua spada contro un orchetto e ottiene un 14. Siccome gli bastava un 13 per colpire la CA 6 del suo nemico, l'attacco ha successo. Niles lancia un 1 su 1d6 per le ferite, infliggendone solo una. L'orchetto aveva 5 pf, ora gliene rimangono 4.

Pardue attacca un orchetto con la sua mazza, tirando un 15. Doveva fare almeno 13, quindi colpisce. Tira 1d6 e infligge 4 ferite. L'orchetto ha esattamente 4 pf, perciò stramazza morto al suolo. Il primo round dell'incontro è finito.

Rimangono ancora 4 orchetti all'inizio del round successivo, e i PG hanno perso il prode Wigbryht, il cui corpo giace esanime vicino a loro. Il Signore dei Labirinti chiede ai giocatori come intendano agire nel secondo round, e tutti dichiarano che attaccheranno gli orchetti. I due gruppi tirano di nuovo per l'iniziativa. Il Signore dei Labirinti ottiene un 1 e i giocatori un 4. I giocatori agiscono per primi.

Alexandra attacca un orchetto con la sua spada lunga. Ottiene un 14 per colpire, uno più del necessario per colpire la CA 6 dell'orchetto. Tira per il danno e infligge ben 8 ferite! L'orchetto, che aveva giusto 8 pf, muore con un grugnito.

Niles attacca di nuovo il suo orchetto e tira un 15. Colpisce e infligge 2 ferite. Ora l'orchetto ha 2 pf rimanenti.

Pardue attacca un altro orchetto: tira un 17 e colpisce di nuovo! Il Chierico ottiene 5 sul dado delle ferite; dato che aveva 4 pf, l'orchetto scende a -1 e muore.

Gli orchetti possono agire ora, ma ne sono rimasti solo 2. Il primo orchetto attacca Pardue, ottenendo un 13. Gli serviva almeno un 13 o più per colpire la CA 6 di Pardue, quindi ha successo. L'orchetto infligge 5 ferite. Pardue aveva solo 5 pf, quindi va a 0. Purtroppo anche il Chierico cade morto accanto a Wigbryht, andando a raggiungere il suo dio. Il secondo orchetto attacca Niles. Ottiene un risultato di 19 per colpire, superando abbondantemente il 13 necessario per colpire la CA 6 di Niles. Infligge 3 ferite e, dato che Niles aveva 4, all'Halfling resta solo un punto ferita!

Il secondo round dell'incontro termina. Poiché tutti gli orchetti tranne uno sono stati uccisi, il Signore dei Labirinti decide di fare una prova di morale per l'ultimo orchetto. Ottiene un 7 con 2d6. Il morale dell'orchetto è 8, quindi l'umanoide dal grugno porcino decide di combattere fino alla morte.

Entrambi i giocatori dichiarano che i loro personaggi attaccheranno l'orchetto in questo round, e vengono di nuovo lanciati i dadi per l'iniziativa. Il Signore dei Labirinti ottiene un 1 e i giocatori ottengono un 6. I PG agiscono per primi.

Alexandra attacca l'orchetto e ottiene un 15. Dato che aveva bisogno di un 13 o più, l'elfa colpisce e infligge 5 ferite. All'orchetto erano rimasti solo 2 pf, quindi anche lui crolla al suolo come i suoi compagni, morto stecchito.

Alexandra e Niles non hanno il tempo di piangere i morti; ci sono troppi pericoli in agguato nelle vicinanze. Raccolgono alla svelta i soldi e gli oggetti utili dai corpi dei loro compagni sfortunati; frugano anche nelle tasche degli orchetti uccisi e raggranellano qualche altra moneta d'oro. Poi, ricominciano a percorrere l'oscuro corridoio, cercando un posto sicuro per nascondersi e riposare.

Tiri per colpire dei mostri

DV del mostro	Tiro per colpire CA...															
	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1 o meno	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10
1+ e 2	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9
2+ e 3	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8
3+ e 4	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7
4+ e 5	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6
5+ e 6	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5
6+ e 7	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4
da 7+ a 9	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3
da 9+ a 11	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2
da 11+ a 13	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2
da 13+ a 15	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2
da 15+ a 17	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	2
da 17+ a 19	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	2	2
da 19+ a 21	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	2	2	2
21+	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	2	2	2	2

Tiri per colpire dei personaggi

Classe del personaggio

Confronta il livello e la classe dell'attaccante con la CA del difensore per ottenere un target su 1d20

Chierico Ladro	Elfo Guerriero Halfling Nano	Mago	Classe armatura															
			Livello del personaggio	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8
	0*		20	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11
1-3	1-2	1-3	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10
4-5	3	4-7	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9
6-8	4	8-10	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8
9-10	5	11-12	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7
11	6	13	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6
12	7-8	14-15	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5
13-14	9	16-18	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4
15-16	10-11	19-20	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3
17-18	12	21-23	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2
19-20	13	24+	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2
21+	14		15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2
	15		14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	2
	16		13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	2	2
	17		12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	2	2	2
	18		11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	2	2	2	2
	19+		10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	2	2	2	2	2

*Tiri per colpire di un Umano normale.

SEZIONE 6 - Mostri

In *Labyrinth Lord*, il termine "mostro" può generalmente riferirsi a qualsiasi essere che non sia interpretato da uno dei giocatori. I mostri in questa sezione sono elencati in formato enciclopedico. Ogni mostro ha determinate caratteristiche che sono definite qui di seguito. Sebbene ogni mostro elencato rappresenti l'esemplare "medio" della sua specie (cioè quello che i giocatori possono aspettarsi), il Signore dei Labirinti può sempre modificare i dadi vita e le capacità di una creatura per adattarla alla situazione o per creare individui particolari. Si presume che la maggioranza dei mostri (eccetto i PnG umani o halfling) abbia l'infravisione entro 18 m.

I termini seguenti sono usati per definire le caratteristiche dei mostri:

Numero di mostri incontrati (Num. mostri): questa variabile rappresenta il numero tipico di creature che appariranno in un livello di labirinto pari ai dadi vita del mostro. Ad esempio, se una creatura con 4 DV ha 1d8 come numero di mostri incontrati e si trova proprio al 4° livello di un labirinto, sarà presente in una quantità variabile da 1 a 8 individui. Il Signore dei Labirinti dovrebbe cambiare il numero di mostri incontrati se la creatura si trova a un livello di labirinto diverso. Ovviamente, il numero andrà ridotto se la creatura si trova in un livello meno profondo e aumentato se si trova in un livello più profondo. Queste modifiche dovrebbero tenere conto del rapporto tra il livello dei personaggi e quello dei mostri, ma seguire sempre il principio che un livello di labirinto più profondo è più pericoloso. La variabile indicata tra parentesi per il numero di mostri incontrati indica la popolazione che di solito occupa la "tana" (roccaforte, covo o nido) o la quantità di creature che può essere incontrata nelle terre selvagge.

Allineamento (All): i mostri possono essere caotici, neutrali o legali. Molti sono privi d'intelligenza, oppure indifferenti a Legge e Caos, e vengono considerati neutrali. Si noti che un mostro deve essere intelligente per parlare o capire la lingua del proprio allineamento. L'allineamento viene abbreviato come segue: C (caotico), N (neutrale), L (legale).

Movimento (Mov): ci sono due voci in questa categoria. Per primo è indicato il numero di metri che il mostro può percorrere in un turno di esplorazione. Il secondo valore, (indicato tra parentesi ma più importante) è la velocità nel round di combattimento. Se vengono dati due diversi tipi di velocità, la seconda si riferirà a un particolare modo di muoversi della creatura. Le due possibilità più frequenti sono "volo" e "nuoto".

Classe armatura (CA): in termini di gioco, per CA di un mostro s'intende la stessa cosa della CA di un personaggio. Per i mostri, questo valore non solo riflette l'agilità della creatura, ma anche la sua armatura naturale, dovuta alla robustezza della pelle o alla magia.

Dadi vita (DV): questo valore è chiaramente equivalente al livello di un personaggio, ma per i mostri rappresenta quasi sempre un ammontare di punti di ferita determinato da un numero di dadi a otto facce (d8). Per esempio, un mostro di 2 DV avrà 2d8 punti ferita. Qualche volta viene dato un valore con un "più" o un "meno" (ad es. "3+1"), in tal caso il secondo

numero è aggiunto o sottratto al totale dei punti ferita. Un mostro avrà sempre un minimo di 1 pf. I dadi vita, inoltre, riflettono le capacità di attacco dei mostri. Individuando il numero di DV di un mostro sulla tabella "Tiri per colpire dei mostri", si potrà ottenere il risultato che gli serve per colpire una certa CA. In più, il numero di dadi vita di un mostro determina anche i punti esperienza che i personaggi ricevono quando lo sconfiggono (vedi la tabella "Punti esperienza per i mostri" nella Sezione 4). I dadi vita sono usati anche per determinare in quale livello del labirinto si trova di solito il mostro. Un mostro da 2 DV, in genere, si troverà nel secondo livello del labirinto. Come detto in precedenza, quando i mostri si trovano in un livello del labirinto diverso dal loro, il numero di mostri incontrati dovrebbe essere adattato.

Attacchi (Att): indica il numero e il tipo di attacchi che un mostro può effettuare in un round. Gli attacchi sono elencati nello stesso ordine delle ferite da essi inflitte.

Ferite (Fer): le ferite inflitte dagli attacchi di un mostro sono elencate nello stesso ordine degli attacchi stessi. Le variabili sotto questa voce indicano il numero e il tipo di dadi che si devono lanciare. Alcuni mostri, in genere umanoidi, attaccano con armi del tutto simili a quelle dei personaggi, infliggendo un numero di ferite analogo. Ci sono alcuni attacchi speciali o insoliti che i mostri utilizzano con una certa frequenza nel gioco; i loro effetti sono spiegati più in dettaglio qui di seguito.

Acido: certi mostri attaccano con l'acido. Quando l'acido colpisce con successo, significa che è venuto a contatto con la carne del bersaglio. Una volta che il contatto è avvenuto, l'acido non ha bisogno di ulteriori tiri per colpire e infligge ferite per un certo numero di round (a meno che non sia indicato altrimenti). Quasi tutti gli acidi possono essere rimossi sciacquandoli via con l'acqua o con altri liquidi non viscosi (latte, vino, ecc.). L'attacco di soffio acido usato dai draghi neri, benché liquido, si comporta in modo diverso dagli altri fluidi acidi, essendo molto volatile e perdendo efficacia dopo il primo round (il danno viene subito solo al momento dell'attacco). Se l'armatura di un personaggio viene distrutta dall'acido, la sua CA viene modificata di conseguenza.

Ammaliamento: certi mostri possono incantare i personaggi che falliscono un tiro salvezza in modo simile all'incantesimo *charme*. Quando un mostro incanta un personaggio, questi è leggermente confuso e non può usare incantesimi o oggetti magici che richiedono comandi complicati o concentrazione. Un personaggio stregato da un mostro ubbidisce ai suoi ordini fintanto che essi non sono dannosi o suicidi. Nei casi in cui il personaggio ammaliato e il mostro non possano comunicare a causa della barriera linguistica o per altre ragioni, il primo cercherà comunque di proteggere il secondo. Alcuni effetti di *charme* hanno una durata precisa, altri indefinita. In entrambi i casi, gli effetti cessano se il mostro viene ucciso.

Ferimento continuo: certi mostri hanno attacchi speciali che, dopo aver colpito, continuano a infliggere ferite nei round seguenti (senza bisogno di ulteriori tiri per colpire). Alcuni esempi includono l'attacco stritolante di un serpente gigante, oppure le ferite da inghiottimento (vedi).

Carica: per effettuare una carica un mostro deve avere del terreno sgombro davanti a sé ed essere in grado di correre verso il suo nemico per almeno 18 metri. L'impeto di questo attacco gli fa infliggere il doppio delle ferite. Similmente, se viene preparato l'arresto dell'attacco di un mostro in carica con una lancia (o un'arma simile) piantata nel terreno, un colpo d'incontro riuscito infliggerà ferite doppie.

Attacco in picchiata: alcuni mostri capaci di volare possono attaccare piombando giù in picchiata. Gli avversari devono essere in campo aperto affinché questo attacco possa essere effettuato. Come una carica, questo attacco infligge il doppio del danno. Se il tiro per colpire è pari a 18 o più e il mostro volante è di taglia sufficientemente grande, esso può afferrare l'avversario e portarlo via.

Risucchio di energia: alcuni mostri, in particolare i non morti, possono effettuare un risucchio di energia, contro cui non è concesso alcun tiro salvezza. Questo attacco sottrae livelli di esperienza ai personaggi (o dadi vita se usato contro altri mostri). L'effetto può essere invertito dall'incantesimo di 7° livello dei chierici *ristorare*. Se a un personaggio viene risucchiato un livello, tutti i vantaggi che ne derivano (punti ferita, tiri salvezza ecc.) vengono eliminati.

Paralisi: la paralisi provocata da certi mostri (contro cui è concesso un tiro salvezza) dura al massimo 2d4 turni. Quando un personaggio viene paralizzato, cade a terra e non può fare nessun movimento, né può parlare. Il personaggio rimane però cosciente e pienamente consapevole di ciò che gli succede intorno. L'incantesimo dei chierici *cura ferite leggere* può rimuovere la paralisi, ma non guarisce alcun punto ferita se viene usato in questo modo. I personaggi paralizzati sono estremamente vulnerabili agli attacchi ravvicinati, che non richiedono alcun tiro per colpire.

Veleno: uno degli attacchi più temuti dei mostri è il veleno. Un personaggio esposto al veleno di un mostro, se non viene specificato un effetto diverso, deve superare un tiro salvezza contro veleno o muore istantaneamente. L'incantesimo di 4° livello dei chierici *neutralizza veleno* può essere usato per salvare la vittima dalla morte.

Inghiottimento: alcuni mostri sono capaci di inghiottire un personaggio intero, e normalmente lo faranno con un attacco di morso che risulti in un 20 naturale. I personaggi inghiottiti subiscono ferite ad ogni round finché non muoiono, o finché il mostro non viene ucciso. Se un personaggio che è stato inghiottito ha un'arma da taglio corta, può attaccare il mostro dall'interno della sua pancia con una penalità al tiro per colpire di -4. Un personaggio morto che rimane nella pancia di un mostro per 6 turni viene irrimediabilmente digerito.

Travolgimento: si dice che una creatura travolge quando calpesta o si lancia di peso contro un avversario per infliggere ferite grazie alla sua mole. Questo attacco ottiene un bonus di +4 al tiro per colpire se l'avversario è di dimensioni umane o più piccole. Qualsiasi mostro capace di travolgere lo farà il 75% delle volte (1-3 su un d4), altrimenti sferrerà le altre forme di attacco di cui dispone. Un gran numero (20 o più) di animali da pascolo, come una mandria di bovini, può tentare un attacco di travolgimento collettivo. Questi temibili attacchi infliggono 1d20 ferite.

Tiri salvezza (TS): come i personaggi, anche i mostri hanno i loro tiri salvezza. I tiri salvezza dei mostri sono equivalenti a quelli di un personaggio di una certa classe e di un certo livello. La classe è del Guerriero è la più comune, ma può trattarsi di un'altra classe "affine" al mostro. I mostri privi d'intelligenza hanno di solito i tiri salvezza di un Guerriero di livello pari alla metà dei loro DV (arrotondata per eccesso). Le seguenti abbreviazioni, usate nelle descrizioni dei mostri, sono seguite da un numero che indica il livello di classe di una data creatura per i suoi tiri salvezza: C (Chierico), G (Guerriero), M (Mago); L (Ladro), N (Nano), E (Elfo), H (Halfing).

Morale (Mor): il numero al quale fa riferimento il Signore dei Labirinti quando fa un controllo del morale. Il Signore dei Labirinti tirerà 2d6, seguendo le regole opzionali del controllo del morale nella Sezione 5. Qualsiasi mostro che fallisce questa prova tenderà di ritirarsi, fuggire o arrendersi.

Classe tesoro (CT): Questo numero romano si riferisce al tipo e alla quantità di tesori posseduti dal mostro. La classe tesoro va individuata sulla tabella "Composizione dei tesori" per determinare le ricchezze che si trovano in possesso di un mostro. Se l'ammontare del tesoro è piuttosto piccolo, un mostro potrà portarlo su di sé, ma di solito lo conserverà in un posto sicuro.

Punti esperienza (PX): il numero di PX che si ottengono sconfiggendo il mostro.

Abbreviazioni

Quando i mostri comuni sono descritti nelle avventure, le loro caratteristiche vengono abbreviate secondo l'ordine e il formato seguenti: All (allineamento), Mov (movimento), CA (classe armatura), DV (dadi vita), Att (attacchi), Fer (ferite inflitte), TS (tiri salvezza), Mor (morale).

Esempio: [All N, Mov 27 m (9 m), CA 6, DV 1, Att 1, Fer 1d4, TS G1, Mor 7]

Elenco dei mostri

A

Ameba paglierina

Num. mostri:	1 (0)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	9 m (3 m)
Classe armatura:	8
Dadi vita:	5
Attacchi:	1 (schianto)
Ferite:	2d6
Tiri salvezza:	G3
Morale:	12
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	500

L'ameba paglierina è stata chiamata così per il suo colore ocre pallido e perché è un viscido essere amorfo. Il muco acido che secerne può digerire la stoffa, il legno e il cuoio in 1 round, ma non intacca la pietra e il metallo. L'ameba attacca gettandosi con forza sull'avversario. Questi mostri possono assottigliarsi per passare sotto le porte e nelle fessure. Quando viene colpita da un'arma tagliente o da un *fulmine magico*, un'ameba paglierina si divide in 1d4+1 amebe più piccole, ognuna con 2 DV, che infliggono 1d6 ferite per colpo.

Ape gigante

Num. mostri:	1d6 (5d6)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	27 m (9 m) volo 45 m (15 m)
Classe armatura:	7
Dadi vita:	1d4 pf
Attacchi:	1 (pungiglione)
Ferite:	1d3, vedi sotto
Tiri salvezza:	G1
Morale:	9
Classe tesoro:	vedi sotto
Punti esperienza:	7

Anche se raggiungono una lunghezza di 30 cm, le api giganti si comportano più o meno come le api assassine di taglia normale. Generalmente, le api giganti attaccheranno qualsiasi creatura che incontrano, specialmente se si trova vicino al loro alveare, che è un labirinto sotterraneo di tunnel. Attaccano con un pungiglione velenoso, che uccide chiunque fallisca un tiro salvezza contro veleno. Il pungiglione si rompe sempre nel corpo della vittima e, se questa scappa al veleno, infligge una ferita addizionale a round finché non viene rimosso. Un'ape che colpisce con successo muore il round successivo a causa del trauma dovuto al distacco del pungiglione. Un personaggio deve fermarsi per 1 round se vuole togliersi un pungiglione. La regina delle api giganti è protetta da 1d6+3 guerriere con 1 DV ciascuna. La regina è un'ape molto più grande, con 2 DV. Può pungere più volte, perché il suo pungiglione non si rompe quando colpisce. Le api giganti secermono un miele magico, che può curare 1d4 pf al giorno.

Arpia

Num. mostri:	1d6 (2d4)
Allineamento:	caotico
Movimento:	27 m (9 m) volo 45 m (15 m)
Classe armatura:	7
Dadi vita:	3
Attacchi:	3 (2 artigli, arma), vedi sotto
Ferite:	1d4/1d4/arma, <i>charme</i>
Tiri salvezza:	G3
Morale:	7
Classe tesoro:	XX
Punti esperienza:	80

Un'arpia assomiglia a un'odiosa megera dalla vita in su, ma ha le zampe posteriori e le ali di un'aquila. Le arpie cercano di stregare i viandanti con il loro canto magico per intrappolarli e condurli a indicibili tormenti. Se un personaggio sente il canto magico, deve tentare un tiro salvezza contro incantesimi: il fallimento indica che la vittima è soggetta a *charme*. Un tiro salvezza riuscito concede al personaggio l'immunità agli effetti del canto per il resto dell'incontro. Chiunque sia stregato da un'arpia tenderà di avvicinarsi a loro e non le attaccherà in alcun modo. Solamente quando un'arpia avrà finito di giocare con i suoi prigionieri, o si sarà stancata di loro, li libererà dalla sofferenza uccidendoli e divorandoli. Le arpie hanno un'innata resistenza alla magia, che si traduce in un bonus di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi e oggetti magici.

B

Babbuino superiore

Num. mostri:	2d6 (5d6)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	36 m (12 m)
Classe armatura:	6
Dadi vita:	2
Attacchi:	2 (morso, randello)
Ferite:	1d3/1d6
Tiri salvezza:	G2
Morale:	8
Classe tesoro:	VI
Punti esperienza:	20

Questi babbuini più grandi e intelligenti del normale sono onnivori, ma tendono a cacciare per procurarsi la carne. In combattimento mordono e usano dei randelli. Il babbuino superiore, come il suo cugino più piccolo e meno intelligente, vive in branchi guidati dal maschio più grande e forte. I babbuini superiori sono aggressivi e vengono facilmente indotti a lottare.

Balena

	<i>Orca</i>	<i>Narvalo</i>	<i>Capodoglio</i>
Num. mostri:	0 (1d6)	0 (1d4)	0 (1d3)
Allineamento:	neutrale	legale	neutrale
Movimento:	nuoto 72 m (24 m)	nuoto 36 m (18 m)	nuoto 36 m (18 m)
CA:	6	7	6
Dadi vita:	6	12	36
Attacchi:	1 (morso)	2 (morso, corno)	1 (morso)
Ferite:	1d20	2d6/1d8	3d20
Tiri salvezza:	G3	G12	G15
Morale:	10	8	7
Classe tesoro:	VII	nessuno	VII
PX:	570	1.200	12.500

Le balene sono i più grandi mammiferi del mare. Raramente, come narrano le leggende, possono inghiottire relitti e tesori.

Orca: queste balene tipicamente raggiungono una lunghezza di sette metri e mezzo. Preferiscono le acque fredde e predano diversi animali marini. Inghiottono una creatura non più grande di un halfling se il loro tiro per colpire è un 20 naturale. Una creatura inghiottita subisce 1d6 ferite a round e affoga dopo 10 round.

Narvalo: queste balene di solito raggiungono una lunghezza di quattro metri e mezzo. Vivono in acque fredde, sono piuttosto intelligenti e hanno un "corno" (una zanna ipersviluppata, in realtà), che assomiglia a quello di un unicorno. Si dice che questo corno, anche se reciso, vibri in prossimità di creature malintenzionate. Anche se questa voce fosse falsa, i corni sono di avorio finissimo e possono essere venduti per 1d6x1.000 mo.

Capodoglio: Queste balene gigantesche raggiungono una lunghezza di 18 metri. Inghiottono una creatura non più grande di un umano se il tiro per colpire eccede il necessario di almeno 4. Una creatura inghiottita subisce 3d6 ferite a round. Quando un capodoglio incontra un'imbarcazione, di solito la lascia indisturbata (90%), ma potrebbe anche decidere di attaccarla con una possente testata, infliggendole 6d6 danni strutturali.

Basilisco

Num. mostri:	1d6 (1d6)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	18 m (6 m)
Classe armatura:	4
Dadi vita:	6+1
Attacchi:	1 (morso), vedi sotto
Ferite:	1d10, pietrificazione
Tiri salvezza:	G6
Morale:	9
Classe tesoro:	XVII
Punti esperienza:	570

Un basilisco è un rettile bizzarro e mostruoso, che pietrifica le creature viventi con un semplice sguardo. Un basilisco in genere ha un tozzo corpo marrone con un ventre giallastro e tre o quattro paia di zampe. Alcuni esemplari sfoggiano un corno ricurvo sul naso. Il corpo di un basilisco adulto è lungo circa tre metri. I basilischi vivono nei boschi fitti o sottoterra.

Qualsiasi creatura vivente che venga morsa da un basilisco o lo guardi negli occhi, deve fare un tiro salvezza contro pietrificazione o diventa di pietra. L'unico modo in cui un personaggio può evitare di incrociare lo sguardo del basilisco mentre lo affronta è guardare altrove o tenere d'occhio la creatura attraverso uno specchio. Guardare altrove modifica il tiro di attacco di -4, mentre attaccare guardando l'immagine riflessa del mostro comporta una penalità di -2. Un basilisco non è immune al proprio sguardo, quindi, se gli viene presentato all'improvviso uno specchio, c'è un 35% di probabilità che il mostro veda bene la sua immagine e debba fare un tiro salvezza contro pietrificazione per non diventare di pietra.

Boleto stridente

Num. mostri:	1d8 (0)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	trascurabile
Classe armatura:	7
Dadi vita:	3
Attacchi:	vedi sotto
Ferite:	vedi sotto
Tiri salvezza:	G1
Morale:	12
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	65

Il bolete stridente è un grosso fungo sensibile alla luce, che si muove molto lentamente e può emettere una specie di urlo per spaventare i predatori. Questi funghi vivono in luoghi oscuri e sotterranei, il loro colore è viola in varie tonalità. Un bolete stridente emette il suo urlo se percepisce un movimento entro 9 metri o una luce abbastanza intensa (una torcia) entro 18 metri. L'urlo dura 1d3 round, durante ciascuno dei quali c'è una probabilità del 50% che venga attirata l'attenzione di un gruppo di mostri erranti. Le creature incuriosite dallo schiamazzo arriveranno sul posto in 2d6 round.

Brontoterio

Num. mostri:	0 (1d6)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	36 m (12 m)
Classe armatura:	5
Dadi vita:	12
Attacchi:	1 (corno o travolgimento)
Ferite:	2d6 o 2d8
Tiri salvezza:	G6
Morale:	7
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	2.000

I brontoteri sono parenti preistorici dei rinoceronti. A differenza del corno appuntito di questi ultimi, hanno un corno smussato. Possono raggiungere un'altezza di oltre tre metri. Poche creature costituiscono una minaccia per questi grossi erbivori, che sono piuttosto pacifici. I brontoteri possono attaccare in carica, infliggendo il doppio delle ferite, oppure possono cercare di travolgere l'avversario.

Bugbear

Num. mostri:	2d4 (5d4)
Allineamento:	caotico
Movimento:	27 m (9 m)
Classe armatura:	5
Dadi vita:	3+1
Attacchi:	1 (arma)
Ferite:	2d4 o arma (+1)
Tiri salvezza:	G3
Morale:	9
Classe tesoro:	XXI
Punti esperienza:	100

Questi massicci e pelosissimi cugini dei goblin (detti anche "babaursi") sono piuttosto forti, e ricevono un bonus di +1 alle ferite inflitte quando usano un'arma. Nonostante la loro mole, i bugbear sono inaspettatamente furtivi e sorprendono i nemici il 50% delle volte (1-3 su 1d6).

C**Calamaro gigante**

Num. mostri:	0 (1d4)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	nuoto 36 m (12 m)
Classe armatura:	7
Dadi vita:	6
Attacchi:	9 (8 tentacolo, morso)
Ferite:	1d4 per tentacolo, 1d10
Tiri salvezza:	G3
Morale:	7 (9)
Classe tesoro:	VII
Punti esperienza:	1.070

Questi giganteschi molluschi privi di guscio sono voraci e molto aggressivi. Possono avere corpi lunghi più di 6 metri e attaccano quasi tutto quello che incontrano. Sono dotati di 10 tentacoli, due dei quali più lunghi. Di solito avvolgono i tentacoli grandi attorno a un'imbarcazione, infliggendole 1d10 danni strutturali. Mentre sta stritolando una nave, il calamaro attacca anche con il suo becco, causando altri 2 danni strutturali. Gli altri 8 tentacoli vengono utilizzati per afferrare le creature più piccole sulle navi o vicino all'acqua. I tentacoli stritolano per 1d4 ferite a round (ferimento continuo), mentre il becco, se usato su una creatura afferrata da un tentacolo, infligge 1d10 ferite. Un tentacolo piccolo può essere troncato infliggendogli 6 ferite o più con un singolo attacco, mentre quelli grandi richiedono un colpo da 10 ferite per essere tagliati via. Se un calamaro gigante sta avendo la peggio in uno scontro, nuoterà via dopo aver spruzzato una nube d'inchiostro nero (raggio 9 m) per coprirsi la fuga.

Cammello

Num. mostri:	0 (2d4)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	45 m (15 m)
Classe armatura:	7
Dadi vita:	2
Attacchi:	2 (morso, zoccolo)
Ferite:	1/1d4
Tiri salvezza:	G1
Morale:	7
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	20

I cammelli sono noti per la loro capacità di percorrere lunghe distanze senza toccare né cibo né acqua, e possono viaggiare senza bere per due settimane, se si sono abbeverati bene prima di partire. I cammelli sono ottime cavalcature per il deserto e non subiscono penalità quando si muovono sul terreno sabbioso. I cammelli sono animali capricciosi e spesso calciano o mordono chi li governa. Possono portare 150 kg e muoversi normalmente o fino a 300 kg a metà velocità. Questi animali sono rapidi ma piuttosto goffi in battaglia, e un cavaliere che monta un cammello non ottiene alcun vantaggio nell'effettuare una carica con la lancia.

Cavallo

	<i>Palafreno</i>	<i>Ronzino</i>	<i>Destriero</i>
Num. mostri:	0 (1d10x10)	0	0
Allineamento:	neutrale	neutrale	neutrale
Movimento:	72 m (24 m)	36 m (12 m)	45 m (15 m)
CA:	7	7	7
Dadi vita:	2	3	3
Attacchi:	2 (zoccoli)	nessuno	2 (zoccoli)
Ferite:	1d4/1d4	nessuno	1d6/1d6
Tiri salvezza:	G1	G2	G2
Morale:	7	6	9
Classe tesoro:	nessuno	nessuno	nessuno
PX:	20	20	50

Palafreno: questi quadrupedi sono più agili e leggeri degli altri cavalli, essendo fatti per la velocità e i viaggi. Hanno caratteristiche simili a quelle dei cavalli selvaggi e possono portare fino a 150 kg a piena velocità o fino a 300 kg a movimento dimezzato.

Destriero: questi cavalli sono stati incrociati e addestrati per essere forti e resistenti in combattimento, e non si lasciano spaventare facilmente. Sono adatti solo per i viaggi a breve distanza. Chi monta un destriero può attaccare in carica, infliggendo ferite doppie con una lancia (o mezzalancia). Quando il cavaliere effettua una carica, il destriero non può attaccare con gli zoccoli, ma potrà farlo nei round successivi. I destrieri possono portare fino a 200 kg a piena velocità o fino a 400 kg a movimento dimezzato.

Ronzino: questo è il tipo di cavallo addomesticato più diffuso, risultato di incroci per generare un lavoratore lento ma instancabile. I ronzini possono portare fino a 250 kg a piena velocità o fino a 500 kg a movimento dimezzato. Questi cavalli non prendono parte ai combattimenti in nessun caso; se attaccati o minacciati, cercano sempre di fuggire.

Cavernicolo

Num. mostri:	1d10 (4d10)
Allineamento:	legale
Movimento:	36 m (12 m)
Classe armatura:	8
Dadi vita:	2
Attacchi:	1 (arma)
Ferite:	2d4 o arma
Tiri salvezza:	G2
Morale:	7
Classe tesoro:	XX
Punti esperienza:	20

Questi semiumani preistorici sono cugini degli umani. Spesso si presume che siano dei bruti, a causa delle folte sopracciglia, della fronte sfuggente e del corpo lievemente tozzo e curvo. Eppure, sebbene vivano secondo uno stile di vita primitivo, hanno le stesse potenzialità mentali degli umani. I cavernicoli in genere attaccano con lance, clave e lame di pietra. Di solito un gruppo di cavernicoli conta 1d4x10 individui. Il gruppo di cavernicoli è guidato dal membro più forte, un capo da 6 DV. Spesso nella loro grotta ci saranno dei gorilla albi come animali domestici e guardiani. I cavernicoli considerano sacri gli orsi delle caverne, e la caccia rituale a questi animali è parte

delle loro usanze religiose. Disprezzano i coboldi, i goblin e i morlocchi, ma apprezzano la compagnia di gnomi e nani.

Centauro

Num. mostri:	0 (2d10)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	54 m (18 m)
Classe armatura:	5
Dadi vita:	4
Attacchi:	3 (2 zoccoli, arma)
Ferite:	1d6/1d6, arma
Tiri salvezza:	G4
Morale:	8
Classe tesoro:	XXII
Punti esperienza:	80

I centauri hanno il corpo e le zampe di un cavallo al posto delle gambe. Sono esseri schivi e vivono nelle foreste, lontano dagli altri umanoidi. Sono in grado di attaccare scalcando con gli zoccoli anteriori e con un'arma. I centauri evitano di combattere se possibile, e i maschi si limitano a proteggere le loro comunità. Le donne e i giovani centauri non combattono e cercano di fuggire in ogni occasione. I giovani centauri sono mostri da 2 DV e infliggono 1d2/1d2 ferite con gli zoccoli. Se costretti a combattere, i centauri si battono con tenacia e non si arrendono facilmente.

Chimera

Num. mostri:	1d2 (1d4)
Allineamento:	caotico
Movimento:	36 m (12 m) volo 54 m (18 m)
Classe armatura:	4
Dadi vita:	9
Attacchi:	5 (2 artigli, 3 teste), vedi sotto
Ferite:	1d3/1d3/2d4/2d4/3d4, soffio
Tiri salvezza:	G9
Morale:	9
Classe tesoro:	XVII
Punti esperienza:	1.700

La chimera è un ibrido magico di leone, capra e drago rosso. Ha tre teste, una per ognuna delle suddette creature, le ali di drago, la porzione anteriore del corpo di leone e la parte posteriore di capra. La chimera vive in territori desolati e selvaggi, in particolare sulle colline rocciose, ma può anche stabilirsi nei labirinti.

La testa di leone può attaccare con un morso, la testa di capra può incornare e la testa di drago può mordere o emettere un soffio di fuoco (cono lungo 15 m e largo 3 m all'estremità). Il soffio infligge 3d6 ferite, dimezzabili con un tiro salvezza. Come per i draghi normali, la testa di drago della chimera può soffiare solo tre volte al giorno. La creatura usa il soffio della testa di drago o il suo morso con un 50% di probabilità dell'uno o dell'altro (finché il soffio non si esaurisce).

Ciclope

Num. mostri:	1 (1d4)
Allineamento:	caotico
Movimento:	27 m (9 m)
Classe armatura:	5
Dadi vita:	13
Attacchi:	1 (arma gigante)
Ferite:	3d10
Tiri salvezza:	G13
Morale:	9
Classe tesoro:	XVIII più 5.000 mo
Punti esperienza:	2.400

I ciclopi, parenti dei giganti, sono alti in media sei metri. Hanno un solo grande occhio centrale anziché due, il che comporta una ridotta percezione della profondità e una penalità di -1 ai tiri per colpire nel combattimento a distanza. In combattimento utilizzano immense clave (3d10 ferite), ma possono anche scagliare rocce fino a 60 m, infliggendo 3d6 ferite. Alcuni ciclopi hanno la capacità di usare *scaglia maledizione* o il suo inverso una volta alla settimana per lanciare una maledizione o rimuoverla. I ciclopi sono tipi solitari e vivono in piccoli gruppi solo occasionalmente. Sono pastori e vivono nelle caverne, allevando greggi di pecore e coltivando la vite.

Cinghiale

	<i>Normale</i>	<i>Gigante</i>
Num. mostri:	1d6 (1d6)	1d4 (1d4+1)
Allineamento:	neutrale	neutrale
Movimento:	45 m (15 m)	36 m (12 m)
CA:	7	6
Dadi vita:	3	5
Attacchi:	1 (zannata)	1 (zannata)
Ferite:	2d4	3d4
Tiri salvezza:	G2	G3
Morale:	9	9
Classe tesoro:	nessuno	nessuno
Punti esperienza:	50	200

Questi irascibili onnivori frequentano i boschi temperati, ma vivono in molte aree geografiche con climi differenti.

Cinghiale normale: i cinghiali normali in genere non iniziano un combattimento, ma possono farlo se i loro piccoli vengono minacciati.

Cinghiale normale: grossi il doppio dei loro cugini normali, i cinghiali giganti sono molto più aggressivi. Attaccano senza provocazione e mangiano la carne delle vittime uccise. A volte si trovano in compagnia dei verri del demonio. Si dice che nelle zone artiche viva una razza di cinghiali giganti bianchi.

Coboldo

Num. mostri:	4d4 (6d10)
Allineamento:	caotico
Movimento:	18 m (6 m)
Classe armatura:	7
Dadi vita:	1d4 pf
Attacchi:	1 (arma)
Ferite:	1d4 o arma-1
Tiri salvezza:	Uomo comune
Morale:	6
Classe tesoro:	I (XIII)
Punti esperienza:	5

I coboldi sono omiciattoli vili e crudeli dai lineamenti vagamente canini. La pelle scagiosa di un coboldo varia da un color ruggine più chiaro a uno tendente al nero. Gli occhi sono rossi. I coboldi indossano un abbigliamento cencioso, preferendo colori accesi come il rosso e l'arancione. I coboldi sono alti tra i 60 e i 75 cm, vivono esclusivamente nel sottosuolo e hanno l'infravisione entro 27 m. Un capo coboldo è un individuo superiore alla media che attacca come un mostro da 2 DV e ha 9 pf. Un capo coboldo è sempre accompagnato da una fedele guardia del corpo, composta da 1d6 individui. Ogni guardia del corpo ha 6 punti ferita e attacca come un mostro da 1+1 DV. Tutti i coboldi in presenza del capo hanno un valore di morale di 8. La tana dei coboldi contiene più ricchezze del normale (classe tesoro XIII). Tesori simili si trovano anche in possesso delle tribù di coboldi che migrano da una tana all'altra nelle terre selvagge.

Cocodrillo

	<i>Normale</i>	<i>Grande</i>	<i>Gigante</i>
Num. mostri:	0 (1d8)	0 (1d4)	0 (1d3)
Allineamento:	neutrale	neutrale	neutrale
Movimento:	27 m (9 m) nuoto	27 m (9 m) nuoto	27 m (9 m) nuoto
CA:	5	3	1
Dadi vita:	2	6	15
Attacchi:	1 (morso)	1 (morso)	1 (morso)
Ferite:	1d8	2d8	3d8
Tiri salvezza:	G1	G3	G8
Morale:	7	7	9
Classe tesoro:	nessuno	nessuno	nessuno
PX:	20	320	1.500

I coccodrilli sono rettili aggressivi con un morso terribile. Respirano aria, ma sono creature acquatiche e di solito rimangono quasi del tutto immersi nell'acqua poco profonda. Cacciano principalmente in fiumi e acquitrini, e sono attirati dal movimento o dal sangue. I coccodrilli grandi crescono in media fino a una lunghezza di 6 m. I coccodrilli giganti sono enormi bestie preistoriche lunghe fino a 15 m.

Un cubo gelatinoso attacca investendo la sua preda. Questo attacco infligge 2d4 ferite, e il bersaglio deve riuscire in un tiro salvezza contro paralisi o è immobilizzato per 2d4 turni. L'incantesimo *cura ferite leggere* può rimuovere la paralisi (ma non guarisce punti ferita se usato a questo scopo). Ulteriori attacchi del cubo contro un bersaglio paralizzato colpiscono automaticamente. I cubi gelatinosi sono immuni agli attacchi basati sul freddo e sull'elettricità, mentre subiscono ferite normalmente dalle armi e dagli attacchi basati sul fuoco.

Cubo gelatinoso

Num. mostri:	1 (0)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	18 m (6 m)
Classe armatura:	8
Dadi vita:	4
Attacchi:	1 (schianto)
Ferite:	2d4, vedi sotto
Tiri salvezza:	G2
Morale:	12
Classe tesoro:	VII
Punti esperienza:	245

Quasi del tutto trasparente, il cubo gelatinoso si sposta lentamente lungo i corridoi e le gallerie del sottosuolo, inglobando carogne, muffe e immondizia. La creatura non può assimilare i materiali inorganici, che restano intrappolati nel corpo del cubo e sono visibili al suo interno. Un tipico cubo gelatinoso ha lo spigolo di tre metri, sebbene esistano alcuni esemplari più grandi. Il suo corpo traslucido fa sì che un cubo gelatinoso sorprenda gli avversari con 1-4 su 1d6.

D

Donnola gigante

Num. mostri:	1d4 (1d6)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	45 m (15 m)
Classe armatura:	7
Dadi vita:	4+4
Attacchi:	1 (morso)
Ferite:	2d4
Tiri salvezza:	G3
Morale:	8
Classe tesoro:	VII
Punti esperienza:	290

Queste creature, lunghe 3 metri, sono di colore marrone, beige o bianco. Le donnole giganti sono cacciatrici feroci. Quando colpiscono con il morso, si attaccano alla vittima, succhiandole il sangue per 2d4 punti ferita a round. Una donnola che morde la preda rimane attaccata finché una delle due muore. Queste creature possono vedere al buio con una debole infravisione (limitata a 9 metri) e hanno un olfatto molto acuto, con il quale seguono le prede. Sono bestie scavatrici e vivono in tane che talvolta sfociano nei labirinti.

Drago

Astuti e avari, potenti ed estremamente pericolosi: ecco come sono i draghi. Rettili leggendari, spesso dotati di poteri magici, i draghi sono carnivori e si riproducono deponendo uova. Ogni razza di drago utilizza un attacco di soffio particolare.

Tipi di draghi

	<i>Nero</i>	<i>Blu</i>	<i>Oro</i>	<i>Verde</i>	<i>Rosso</i>	<i>Bianco</i>	<i>Marino</i>
Num. mostri:	1d4 (1d4)	1d4 (1d4)	1d4 (1d4)	1d4 (1d4)	1d4 (1d4)	1d4 (1d4)	0 (1d4)
Allineamento:	caotico	neutrale	legale	caotico	caotico	neutrale	neutrale
Movimento:	27 m (9 m) volo	27 m (9 m) volo	27 m (9 m) volo	27 m (9 m) volo	27 m (9 m) volo	27 m (9 m) volo	27 m (9 m) volo/nuoto
CA:	2	0	-2	1	-1	3	1
Dadi vita:	7	9	11	8	10	6	8
Attacchi:	----- 3 o 1 (2 artigli, 1 morso o soffio) -----						1 (morso o sputo)
Ferite:	1d4+1/1d 4+1 2d10	1d6+1/1d6+1 3d10	2d4/2d4 6d6	1d6/1d6 3d8	1d8/1d8 4d8	1d4/1d4 2d8	3d8 o veleno
Tiri salvezza:	G7	G9	G11	G8	G10	G6	G8
Morale:	8	9	10	9	10	8	9
Classe tesoro:	XV	XV	XV	XV	XV	XV	XV
PX:	1.490	3.100	3.600	2.060	3.100	1.070	2.060

Informazioni ulteriori sui draghi

Tipo	Habitat	Probabilità di...		Dimensioni	Soffio del drago		Incantesimi		
		dormire	parlare		Forma	Tipo	1	2	3
Nero	Paludi e acquitrini	40%	20%	lung. 18 m, larg. 1,5 m	linea	acido (liquido)	5	-	-
Blu	Deserto e steppe	20%	40%	lung. 30 m, larg. 1,5 m	linea	elettricità	5	4	-
Oro	Dovunque	5%	100%	lung. 27 m, larg. 9 m	cono	fuoco	5	5	4
				lung. 15 m, larg. 12 m	nube	acido (gas)			
Verde	Foreste	30%	30%	lung. 15 m, larg. 12 m	nube	acido (gas)	4	3	-
Rosso	Montagne	10%	50%	lung. 27 m, larg. 9 m	cono	fuoco	4	4	3
Bianco	Regioni artiche	50%	10%	lung. 24 m, larg. 9 m	cono	freddo	4	-	-
Marino	Mari e oceani	40%	20%	globo di diam. 6 m	cono	veleno	4	3	-

Le diverse razze sono identificate dal colore della loro pelle scagliosa, dal clima a loro più congeniale e dall'allineamento. I draghi sono una specie longeva, e un esemplare può vivere per centinaia o migliaia di anni.

A causa della loro storia lunghissima, i draghi raramente si curano delle insignificanti razze umanoidi, e le vedono come un'accozzaglia di spregevoli ladruncoli. Ciononostante, i draghi sono estremamente scaltri e danno valore alle proprie vite. Per questo, contratteranno con i personaggi e potranno persino arrendersi a loro per salvare le loro vite o ricavare altri benefici. I draghi hanno un ego smisurato, ed anche il più feroce di loro può soffermarsi ad ascoltare le suppliche o gli elogi di chi sta per diventare il suo pranzo.

Tutti i tipi di soffio sono utilizzabili al massimo tre volte al giorno. Salvo che la situazione non lo impedisca, i draghi useranno subito il loro soffio all'inizio di un combattimento. Dopo il primo attacco di soffio, i draghi lo useranno di nuovo al 50% di probabilità in ogni round successivo (fino a esaurimento), attaccando altrimenti con gli artigli e il morso.

Il soffio del drago può avere tre possibili forme: cono, linea e nube. Il soffio a nube occupa uno spazio alto 6 m, lungo 15 m e largo 12 m. Quello conico inizia con una larghezza di 1,5 m e si sviluppa fino a una lunghezza variabile, anche se invariabilmente larga 9 m all'estremità. Il soffio lineare è largo 1,5 m per tutta la lunghezza di 30 m.

Le creature colpite da questo tipo d'attacco possono tentare un tiro salvezza contro soffio. Il successo indica che subiscono solo la metà delle ferite. I draghi sono immuni agli effetti del proprio soffio, così come a uno simile usato da altre creature. Sono inoltre immuni alle ferite inferte da effetti non magici simili al loro soffio. Ad esempio, un drago d'oro è immune a tutti i fuochi normali e al soffio di fuoco di tutti gli altri draghi. Inoltre, i draghi subiscono la metà delle ferite inflitte dagli attacchi magici simili al loro soffio. Un drago blu, per esempio, non subirà ferite da un fulmine naturale e subirà metà danno da un incantesimo *fulmine magico*.

I draghi interagiranno con le altre creature intelligenti in modo consono al proprio allineamento (e al proprio umore). I draghi neutrali converseranno con i personaggi o li ignoreranno a seconda delle circostanze, mentre è probabile che i draghi legali aiutino gli eroi impegnati in una nobile missione. I draghi caotici, invece, tenteranno di sterminare a vista chiunque, a meno che non fittino un pericolo in agguato o ci sia qualcosa da guadagnare con la moderazione.

Draghi dormienti

Quando si incontra un drago nella sua tana, o in un'area appartata di un labirinto, c'è una certa probabilità che stia dormendo. I draghi sono esseri molto longevi e, in quanto tali, hanno una concezione del tempo diversa da quella degli umanoidi. I draghi possono dormire in un posto sicuro per giorni e settimane se non vengono disturbati. La probabilità che un drago dorma quando viene trovato si trova nella tabella "Informazioni ulteriori sui draghi". Se dorme, il drago sarà automaticamente sorpreso e lo si potrà attaccare con un bonus di +2 a tutti i tiri per colpire. Il drago si sveglierà subito, che sia stato ferito o meno dagli attacchi, e scatenerà la sua terribile furia sugli intrusi per ucciderli.

Il soffio del drago

I draghi sono capaci produrre un potente attacco con il loro alito. Il soffio di queste creature infligge un numero di ferite pari al numero di punti ferita del drago al momento dell'attacco (non necessariamente il totale dei pf, quindi). L'attacco di soffio classico è quello di fuoco dei draghi rossi, ma i vari tipi di drago hanno diversi tipi di alito.

Draghi parlanti

Più potente è la razza di un drago, maggiore è la probabilità che un esemplare abbia la capacità di parlare. Tutti i draghi parlanti conoscono il comune, il draconico e il linguaggio del loro allineamento. Questi draghi possono anche lanciare incantesimi da Mago. Si faccia riferimento alla tabella "Informazioni ulteriori sui draghi" per la probabilità del drago di parlare e, nel caso, per gli incantesimi a sua disposizione.

Sottomettere i draghi

A volte è possibile sottomettere i draghi per asservirli o costringerli a trattare. In questi casi, un personaggio che desidera sottomettere un drago deve dichiarare che lo sta attaccando senza l'intenzione di ucciderlo. A questo scopo, le armi taglienti possono essere usate per sferrare colpi col piatto della lama (con un'eventuale penalità stabilita dal Signore dei Labirinti). Il combattimento viene gestito normalmente, prendendo nota delle ferite "non letali" inflitte per sottomettere la creatura. Quando un drago viene ridotto a zero punti ferita a causa di queste ferite, chiede mercé e si arrende ai personaggi per il momento. Anche se sottomesso, un drago desidererà sempre la sua libertà e, a meno di non essere controllato dalla magia o vincolato in altro modo, farà ogni sforzo per scappare. Molto probabilmente il drago cercherà anche di vendicarsi quando si presenterà l'occasione.

I personaggi devono scegliere se tentare di sfruttare i servizi di un drago sottomesso, oppure se venderlo a un eventuale acquirente. Come regola, un drago può essere venduto a un prezzo massimo di 1.000 mo per punto ferita.

Età, dadi vita e tesoro dei draghi

Le qualità dei draghi qui descritte presumono che il drago sia un adulto maturo. Comunque, i dadi vita dovrebbero essere aumentati o ridotti di 3 DV nel caso il drago sia vecchio o giovane. I draghi più vecchi non solo sono più potenti, ma data la loro anzianità hanno probabilmente accumulato un tesoro più grande. I draghi anziani possono avere fino al doppio dell'ammontare indicato dalla classe di tesoro, mentre quelli giovani possono averne solo la metà.

Draghi d'oro

I draghi d'oro sono i più potenti tra tutti i draghi, e richiedono una menzione speciale. Sono capaci di soffiare gas caustico come un drago verde e fuoco come uno rosso, anche se possono usare il soffio sempre un totale di tre volte al giorno. I draghi d'oro possono usare *autometamorfosi* a volontà per trasformarsi in un animale o in un umanoide.

Draghi marini

Il soffio di un drago marino è uno sputo di saliva velenosa del diametro di 6 m. Una vittima colpita deve superare un tiro salvezza contro soffio o morire. Il veleno perde efficacia dopo un round che è stato sputato. Questi draghi restano quasi sempre sott'acqua, ma possono emergere per 6 round. I draghi marini abitano (e dormono) in grotte sottomarine, dove ammassano i tesori presi dalle navi affondate.

Driade

Num. mostri:	0 (1d6)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	36 m (12 m)
Classe armatura:	5
Dadi vita:	2
Attacchi:	vedi sotto
Ferite:	<i>charme</i>
Tiri salvezza:	G4
Morale:	6
Classe tesoro:	XIX
Punti esperienza:	29

Intelligenti e schive, ma anche risolutive, le driadi sono tanto sfuggenti quanto affascinanti. I tratti delicati di una driade sono molto simili a quelli di un'elfa, sebbene la sua carnagione sia del colore della corteccia e i suoi capelli siano del colore di una chioma di foglie che cambia colore con le stagioni. Di solito sono creature solitarie, anche se in rare occasioni sono state incontrate fino a sei driadi in uno stesso luogo. Lo spirito di una driade è legato a un particolare albero, e se questo viene ucciso anche la driade muore. Le driadi possono fondersi fisicamente con i loro alberi, scomparendo al loro interno. Una driade non può allontanarsi più di un centinaio di metri dal suo albero, e morirà entro dieci minuti se ciò dovesse accadere per un qualsiasi motivo.

Le driadi hanno uno *charme* innato, un'abilità che usano se minacciate o se provano una particolare attrazione per un individuo. Il soggetto dello *charme* dovrà superare un tiro salvezza contro incantesimi, o si vedrà costretto a toccare l'albero della driade e scomparire al suo interno. Chi scompare in questo modo non fa più ritorno. Le driadi si impadroniscono del tesoro delle vittime e degli spasimanti passati e lo conservano alla base dei loro alberi, nel terreno sotto le radici.

E

Efreeti

Num. mostri:	1 (1)
Allineamento:	caotico
Movimento:	27 m (9 m) volo 72 m (24 m)
Classe armatura:	3
Dadi vita:	10
Attacchi:	1 (pugno)
Ferite:	2d8
Tiri salvezza:	G15
Morale:	12
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	4.500

Anche se sembrano possenti umanoidi dalla pelle rossa e dai tratti demoniaci, gli efreeti sono in realtà una razza intelligente di elementali del fuoco. Possono essere feriti solamente da armi magiche o incantesimi. Sono dotati di diverse abilità magiche e possono usare ognuna di esse tre volte al giorno. Hanno quattro abilità di "creazione": *creare cibo e acqua* (come un Chierico di 7° livello), la capacità speciale di creare fino a 50 kg di oggetti metallici dalla durata limitata (meno duro è il metallo più a lungo permane, l'oro dura 24 ore mentre il ferro solo 1 round), la capacità speciale di creare fino a 50 kg di mercanzie (oggetti fatti di legno, tessuto, corda e altri materiali simili) e *potere illusorio* (illusione permanente finché non viene toccata o dissolta). Un efreeti può utilizzare anche *invisibilità* e *muro di fuoco*.

Gli efreeti possono assumere a volontà la forma di una colonna di fuoco che infligge 1d8 ferite e infiamma i materiali combustibili entro 1,5 m. Un efreeti può mantenere questa forma solo per 3 round. Gli efreeti si infuriano ogni volta che vengono evocati. Sebbene debbano servire per 101 giorni chiunque trovi il modo di soggiogarli, tenteranno di distorcere il significato degli ordini o di rispettarli troppo alla lettera per provocare guai. Sono nemici dei geni, e tentano di distruggerli ogni volta che li incontrano.

Elefante

Num. mostri:	0 (1d20)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	36 m (12 m)
Classe armatura:	5
Dadi vita:	9
Attacchi:	2 o 1 (2 zanne o travolgimento)
Ferite:	2d4/2d4 o 4d8
Tiri salvezza:	G5
Morale:	8
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	2.400

Massicci erbivori delle terre tropicali, gli elefanti sono creature imprevedibili, ma ciononostante vengono usati spesso come cavalcature o bestie da soma. Se gli elefanti hanno abbastanza spazio tra loro e un nemico, effettuano una carica per infliggere danno doppio con le loro zanne.

Quando sono in combattimento ravvicinato, possono tentare di attaccare con le zanne o di travolgere un avversario (tenteranno il travolgimento con un risultato di 1-3 su 1d4). Gli elefanti hanno un bonus di +4 al tiro per colpire quando tentano di travolgere un avversario di dimensioni umane o più piccolo. Anche se gli elefanti non posseggono tesori, l'avorio dalle loro zanne è prezioso; ogni zanna vale 1d6x100 mo.

Elementale

	<i>Acqua</i>	<i>Fuoco</i>
Num. mostri:	1 (1)	1 (1)
Allineamento:	neutrale	neutrale
Movimento:	18 m (6 m) nuoto 54 m (18 m)	36 m (12 m)
CA:	2/0/-2	2/0/-2
Dadi vita:	8/12/16	8/12/16
Attacchi:	1 (schianto)	1 (schianto)
Ferite:	1d8 o 2d8 o 3d8	1d8 o 2d8 o 3d8
Tiri salvezza:	G8 o G12 o G16	G8 o G12 o G16
Morale:	10	10
Classe tesoro:	nessuno	nessuno
PX:	----- 1.570/2.800/3.300 -----	----- 1.570/2.800/3.300 -----

	<i>Aria</i>	<i>Terra</i>
Num. mostri:	1 (1)	1 (1)
Allineamento:	neutrale	neutrale
Movimento:	volo 108 m (36 m)	36 m (12 m)
CA:	2/0/-2	2/0/-2
Dadi vita:	8/12/16	8/12/16
Attacchi:	1 (schianto)	1 (schianto)
Ferite:	1d8 o 2d8 o 3d8	1d8 o 2d8 o 3d8
Tiri salvezza:	G8 o G12 o G16	G8 o G12 o G16
Morale:	10	10
Classe tesoro:	nessuno	nessuno
PX:	----- 1.570/2.800/3.300 -----	----- 1.570/2.800/3.300 -----

Gli elementali sono esseri viventi fatti di uno dei quattro elementi primari: acqua, aria, fuoco o terra. Possono essere evocati in tre modi diversi: con un bastone, con un altro oggetto magico o con l'incantesimo *evoca elementale*. Ogni volta che un elementale viene evocato, l'evocatore deve mantenere la concentrazione per controllarlo. Gli elementali se ne vanno dal piano materiale quando vengono distrutti (ridotti a zero punti ferita), scacciati da *dispersione della magia* o congelati verbalmente dall'evocatore (se questi ne detiene ancora il controllo).

Se l'evocatore smette di concentrarsi (oppure perde la concentrazione per avere subito delle ferite o per altri motivi), l'elementale lo attaccherà insieme a chiunque si metterà in mezzo. Solo le armi magiche e gli incantesimi possono ferire gli elementali, che sono completamente immuni a tutte le forme di attacco affini al loro elemento.

Ci sono tre diversi gradi di potere per gli elementali, di solito determinati dai mezzi usati per evocarli. Gli elementali evocati con un bastone sono i più deboli: CA 2, DV 8 e 1d8 ferite inflitte per attacco. Gli elementali evocati con altri oggetti magici sono più forti: CA 0, DV 12 e 2d8 ferite inflitte per attacco. Quelli evocati con un incantesimo sono i più potenti di tutti: CA -2, DV 16 e 3d8 ferite inflitte per attacco.

Elementale dell'aria: per ogni dado vita che possiede, un elementale dell'aria ha 15 cm di diametro e 45 cm di altezza, quindi un elementale dell'aria evocato da un incantesimo (16 DV) è alto 7,2 m e ha un diametro di 2,4 m. Il loro aspetto è quello di una massa di aria vorticosa. Invece di attaccare normalmente, un elementale dell'aria può trascinare via le creature con 2 DV che non riescono in un tiro salvezza contro morte. Qualsiasi avversario in volo subisce 1d8 ferite addizionali dall'attacco di questi elementali.

Elementale della terra: un elementale della terra è alto 30 cm per ogni dado vita che possiede, quindi un elementale della terra evocato da un incantesimo (16 DV) è alto 4,8 m. Il loro aspetto è quello di un umanoide fatto di terra e sassi. Qualsiasi avversario con i piedi appoggiati a terra subisce 1d8 ferite addizionali dall'attacco di questi elementali. Gli elementali della terra non sono in grado di muoversi attraverso una massa d'acqua che abbia un'ampiezza maggiore della loro altezza.

Elementale del fuoco: per ogni dado vita che possiede, un elementale del fuoco ha 30 cm di diametro e 30 cm di altezza, quindi un elementale del fuoco evocato da un incantesimo (16 DV) è alto 4,8 m e ha un diametro di 4,8 m. Il loro aspetto è quello di una grande colonna di fuoco. Qualsiasi avversario con immunità al freddo (come un drago bianco o un gigante dei ghiacci) subisce 1d8 ferite addizionali dall'attacco di questi elementali. Gli elementali del fuoco non sono in grado di muoversi attraverso una massa d'acqua che abbia un'ampiezza maggiore del loro diametro.

Elementale dell'acqua: per ogni dado vita che possiede, un elementale dell'acqua ha 45 cm di diametro e 15 cm di altezza, quindi un elementale dell'acqua evocato da un incantesimo (16 DV) è alto 2,4 m e ha un diametro di 7,2 m. Il loro aspetto è quello di una massa d'acqua agitata. Qualsiasi avversario immerso nell'acqua, anche solo in minima parte, subisce 1d8 ferite addizionali da questi elementali. Gli elementali dell'acqua non possono allontanarsi più di 18 m dal mare, da un fiume o da una vasca in grado di contenerli.

Elfo

Num. mostri:	1d4 (2d12)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	36 m (12 m)
Classe armatura:	5
Dadi vita:	1+1
Attacchi:	1 (arma)
Ferite:	1d8 o arma
Tiri salvezza:	E1
Morale:	8
Classe tesoro:	XVIII
Punti esperienza:	15

Questo è il tipico PnG elfo. Gli elfi sono alti in media un po' meno degli umani e hanno un fisico slanciato. Vestono abiti eleganti, su cui indossano un mantello dei colori della foresta. In un gruppo di 20 o più individui sarà presente un capo, il cui livello verrà determinato lanciando 1d6+1. Il capo potrà possedere degli oggetti magici (probabilità del 5% per livello per ogni tipo). In presenza di un capo, gli elfi avranno un morale di 10 anziché 8.

Ettin

Num. mostri:	1d2 (1d4)
Allineamento:	caotico
Movimento:	36 m (12 m)
Classe armatura:	3
Dadi vita:	10
Attacchi:	2 (randello dx, randello sx)
Ferite:	3d6/2d8
Tiri salvezza:	G10
Morale:	9
Classe tesoro:	XIX
Punti esperienza:	1.700

Gli ettin sono luridi giganti bicefali, vestiti pelli lacere e armati di rozze clave. Hanno una certa affinità con gli orchetti, come testimoniano le loro facce porcine. Gli ettin sono creature notturne e dimorano nelle grotte. Ognuna delle loro due teste, destra e sinistra, controlla il braccio corrispondente. Il lato destro della creatura è dominante rispetto al sinistro e infligge colpi più duri (3d6 ferite invece di 2d8). Gli ettin raramente vengono sorpresi (1 su 1d6) perché una testa o l'altra riesce a notare il pericolo imminente.

F

Falco

	<i>Normale</i>	<i>Gigante</i>
Num. mostri:	0 (1d6)	0 (1d3)
Allineamento:	neutrale	neutrale
Movimento:	9 m (3 m) volo 144 m (48 m)	9 m (3 m) volo 135 m (45 m)
CA:	8	6
Dadi vita:	1d4 pf	3+3
Attacchi:	1	1
Ferite:	1d2 (artigliata)	1d6 (artigliata)
Tiri salvezza:	Umano normale	G2
Morale:	7	8
Classe tesoro:	nessuno	nessuno
PX:	5	65

Questi uccelli predatori volano rapidi nell'aria in cerca di prede sul terreno. All'inizio del combattimento, i falchi attaccano con una picchiata, che infligge ferite doppie se l'avversario viene sorpreso.

Falco normale: questi volatili assomigliano alle aquile, ma sono più piccoli: da 30 a 60 cm di lunghezza con un'apertura alare di 120 cm circa.

Falco gigante: i falchi giganti possono essere lunghi da 90 a 150 cm e sono in grado di attaccare prede di dimensioni umane. Un halfling può anche essere afferrato e portato via da un falco gigante che ottiene 18 o più sul tiro per colpire.

Fanghiglia verde

Num. mostri:	1 (0)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	trascurabile
Classe armatura:	viene sempre colpita
Dadi vita:	2
Attacchi:	1 (contatto)
Ferite:	vedi sotto
Tiri salvezza:	G1
Morale:	12
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	38

Questo essere amorfo si nutre di piante, animali e metalli (armi e corazze, quindi), ma non digerisce la pietra. La fanghiglia verde rileva i movimenti nell'ambiente circostante attraverso le vibrazioni nel terreno e nell'aria. Si muove molto lentamente, ma aderirà al soffitto in modo da lasciarsi cadere all'improvviso su una vittima che le passa sotto, oppure si attaccherà a chi le cammina sopra. Una volta coperta una vittima, la fanghiglia verde digerirà i suoi indumenti e la sua armatura in 6 round. Il mostro si alimenta così rapidamente che, passato questo periodo, basteranno solo 1d4 round di contatto con la pelle di una vittima per digerirla e assimilarla, creando un'altra fanghiglia verde al suo posto. Non sarà quindi possibile resuscitare magicamente la vittima, perché di lei non resterà nulla. La fanghiglia verde è resistente a molti attacchi. Non è possibile ferirla o strapparla via da una vittima, ma si può bruciarla. Se la fanghiglia verde viene bruciata mentre è attaccata a un personaggio, le ferite da fuoco vengono inflitte a entrambi. La fanghiglia verde viene uccisa istantaneamente dall'incantesimo *cura malattia*.

Felino

	<i>Puma</i>	<i>Pantera</i>	<i>Leone</i>
Num. mostri:	1d4 (1d4)	1d2 (1d6)	1d4 (1d8)
Allineamento:	neutrale	neutrale	neutrale
Movimento:	45 m (15 m)	63 m (21 m)	45 m (15 m)
CA:	6	4	6
Dadi vita:	3+2	4	5
Attacchi:	-----	3 (2 artigli, morso)	-----
Ferite:	1d3/1d3 1d6	1d4/1d4 1d8	1d4+1/1d4+1 1d10
Tiri salvezza:	G2	G2	G3
Morale:	8	8	9
Classe tesoro:	VI	VI	VI
PX:	65	80	200

	<i>Tigre</i>	<i>Smilodonte</i>
Num. mostri:	1 (1d3)	1d4 (1d4)
Allineamento:	neutrale	neutrale
Movimento:	45 m (15 m)	45 m (15 m)
CA:	6	6
Dadi vita:	6	8
Attacchi:	3 (2 artigli, morso)	3 (2 artigli, morso)
Ferite:	1d6/1d6/2d6	1d8/1d8/2d8
Tiri salvezza:	G3	G4
Morale:	9	10
Classe tesoro:	VI	VII
PX:	320	560

I grandi felini sono cacciatori nati. Uccidono solamente per sfamarsi o difendersi, e generalmente si tengono alla larga dalla civiltà. Può accadere che un grande felino assaggi il sangue umano e ci prenda gusto, al punto di preferire gli uomini a qualsiasi altra preda. I grandi felini daranno sempre la caccia a un nemico in fuga.

Puma: questi grandi felini hanno un manto beige, adatto al mimetismo nel loro habitat preferito, fatto di zone rocciose e alti prati erbosi. I puma vivono in diversi ambienti naturali, ma si possono incontrare anche nei labirinti di tanto in tanto.

Pantera: questi rapidi predatori sono di casa nelle pianure erbose e nelle foreste.

Leone: i leoni sono animali sociali e vivono in branco. Preferiscono i climi caldi, come quello della savana tropicale.

Tigre: questi felini, benché di grossa taglia, sono molto furtivi. Nella giungla, una tigre coglie di sorpresa gli avversari con 1-4 su 1d6. Le tigri in genere vivono in ambienti subtropicali, ma anche più freddi. Le strisce sulla loro pelliccia le aiutano a mimetizzarsi quando cacciano.

Smilodonte: questi felini preistorici sono tanto grossi quanto feroci. Hanno denti canini estremamente sviluppati, che rendono mortale il loro morso.

Folletto

Num. mostri:	2d4 (1d4x10)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	27 m (9 m) volo 54 m (18 m)
Classe armatura:	3
Dadi vita:	1
Attacchi:	1 (pugnale)
Ferite:	1d4
Tiri salvezza:	E1
Morale:	7
Classe tesoro:	III+IV
Punti esperienza:	16

Questi cugini degli elfi, alti circa mezzo metro, hanno ali da insetto. Queste ali sono relativamente deboli, perciò un folletto deve spendere 10 minuti a terra dopo ogni mezz'ora di volo. I folletti sono naturalmente invisibili, ma possono scegliere di farsi vedere quando vogliono. L'incantesimo *individuazione dell'invisibilità* rivelerà la loro presenza. L'invisibilità dei folletti è diversa dall'incantesimo omonimo, in quanto un folletto può agire liberamente e attaccare senza divenire visibile. Grazie a questo vantaggio, un folletto sorprenderà sempre un avversario. Un nemico non può attaccare un folletto durante il primo round di combattimento; potrà farlo dal secondo round in poi; sfruttando gli altri sensi per avere un'idea approssimativa di dove si trova l'avversario. Gli attacchi sferrati contro un folletto invisibile hanno una penalità di -4 al tiro per colpire.

Formica gigante

Num. mostri:	2d4 (4d6)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	54 m (18 m)
Classe armatura:	3
Dadi vita:	4
Attacchi:	1 (pungiglione)
Ferite:	2d6
Tiri salvezza:	G2
Morale:	7
Classe tesoro:	VI
Punti esperienza:	80

Le formiche giganti sono ardite e adattabili. Le operaie sono lunghe poco meno di due metri, ma la regina può essere immensa. Le formiche giganti sono onnivore e mangiano pressoché qualsiasi cosa. Non si ritirano mai quando difendono il formicaio. Tendono ad avere solo pochi tesori presso di loro, provenienti da nemici uccisi, ma in alcuni casi le formiche giganti estraggono inspiegabilmente l'oro. Questo accade nel 30% dei formicai, dove si trovano pepite d'oro grezze per un valore di 1d10x1.000 mo.

Fungoide lurido

Num. mostri:	1d8 (1d4)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	immobile
Classe armatura:	viene sempre colpito
Dadi vita:	2
Attacchi:	vedi sotto
Ferite:	vedi sotto
Tiri salvezza:	G2
Morale:	non applicabile
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	38

Una chiazza di fungoide lurido normalmente ricopre una superficie di circa un metro quadro (occupa un quadretto). Questo fungo non si muove né attacca ma, a causa della sua acidità, il contatto con esso corrode cuoio e legno, causando 1d6 ferite alla pelle scoperta. Quando un fungoide lurido viene toccato, c'è una probabilità del 50% che emetta una nube di spore di 3 m di diametro. Ogni creatura all'interno dell'area deve effettuare un tiro salvezza contro veleno: il fallimento indica la morte per soffocamento in 6 round. I fungoidi luridi sono immuni a qualunque attacco tranne che al fuoco (una torcia può infliggergli 1d4 ferite per colpo).

Furetto gigante

Num. mostri:	1d8 (1d12)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	45 m (15 m)
Classe armatura:	5
Dadi vita:	1+1
Attacchi:	1 (morso)
Ferite:	1d8
Tiri salvezza:	G1
Morale:	8
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	15

I furetti giganti sono molto simili ai loro cugini più piccoli, ma mediamente sono lunghi circa un metro. Spesso vengono addestrati a cacciare i ratti giganti, ma la loro personalità capricciosa li rende pericolosi, poiché ogni tanto si rivoltano contro i loro padroni.

G

Galloserpe

Num. mostri:	1d4 (1d8)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	27 m (9 m) volo 54 m (18 m)
Classe armatura:	6
Dadi vita:	5
Attacchi:	1 (becco), vedi sotto
Ferite:	1d6, pietrificazione
Tiri salvezza:	G5
Morale:	7
Classe tesoro:	XIX
Punti esperienza:	350

La galloserpe è una creatura magica che ha il corpo di un gallo e la coda di un rettile. È una creatura piccola, della taglia di un gallo normale, ma ha un becco aguzzo che infligge 1d6 ferite. Se un avversario tocca una galloserpe, o se viene colpito o toccato da essa, deve superare un tiro salvezza contro pietrificazione o diventa di pietra. Le galloserpi sono creature gracili, e sebbene si nutrano principalmente d'insetti o roditori, attaccheranno gli animali più grandi e gli umanoidi alla minima provocazione. Possono vivere in qualsiasi luogo, inclusi i labirinti.

Garguglia

Num. mostri:	1d6 (2d4)
Allineamento:	caotico
Movimento:	27 m (9 m) volo 45 m (15 m)
Classe armatura:	5
Dadi vita:	4
Attacchi:	4 (2 artigli, morso, incornata)
Ferite:	1d3/1d3/1d6/1d4
Tiri salvezza:	G8
Morale:	11
Classe tesoro:	XX
Punti esperienza:	500

Le garguglie, bestie di natura magica simili a demoni alati, possono essere ferite solamente da armi magiche o incantesimi. Hanno grandi ali da pipistrello, corna, zanne, terribili artigli, una pelle color grigio pietra e la capacità di restare immobili come statue molto a lungo. Sebbene non siano molto intelligenti, le garguglie compensano questo difetto con un'astuzia animalesca e predatrice.

Genio

Num. mostri:	1 (1)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	27 m (9 m) volo 72 m (24 m)
Classe armatura:	5
Dadi vita:	7+1
Attacchi:	1 (pugno), vedi sotto
Ferite:	2d8, turbine
Tiri salvezza:	G14
Morale:	12
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	1.700

Anche se sembrano semplicemente degli umani più alti e maestosi del normale, i geni sono in realtà un'antica e sapiente razza di elementali dell'aria. Possono essere feriti solamente da armi magiche o incantesimi. Sono dotati di diverse abilità magiche e possono usare ognuna di esse tre volte al giorno. Hanno quattro abilità di "creazione": *creare cibo e acqua* (come un Chierico di 7° livello), la capacità speciale di creare fino a 50 kg di oggetti metallici dalla durata limitata (meno duro è il metallo più a lungo permane, l'oro dura 24 ore mentre il ferro solo 1 round), la capacità speciale di creare fino a 50 kg di mercanzie (oggetti fatti di legno, tessuto, corda e altri materiali simili) e *potere illusorio* (illusione permanente finché non viene toccata o dissolta). Un genio può utilizzare anche *forma gassosa e invisibilità*.

I geni possono assumere la forma di un turbine dopo 5 round di preparazione. Il turbine ha un diametro di 3 m alla sua base, è alto 21 m e ha un diametro di 6 m alla sommità. In questa forma, i geni volano a una velocità di 18 m a round. Il turbine infligge 2d6 ferite a tutti gli esseri con cui viene a contatto. Gli esseri con 2 DV o meno superare un tiro salvezza contro morte o vengono sbalzati via di 3 m. Un genio in forma umanoide può attaccare con un potente pugno, che infligge 2d8 ferite. La forza di un genio gli permette di trasportare facilmente 300 kg. I geni possono trasportare fino a un massimo di 600 kg per 3 turni, dopodiché dovranno riposare per un turno.

Ghoul

Num. mostri:	1d6 (2d8)
Allineamento:	caotico
Movimento:	27 m (9 m)
Classe armatura:	6
Dadi vita:	2 (scacciato come 3 DV)
Attacchi:	3 (2 artigli, morso)
Ferite:	1d3/1d3/1d3, vedi sotto
Tiri salvezza:	G2
Morale:	9
Classe tesoro:	XXI
Punti esperienza:	47

I ghouls sono esseri umani trasformati in non morti cannibali, la cui forma ricorda solo vagamente la loro precedente esistenza. Questi non morti orribili sono nemici di ogni creatura vivente, che attaccano con gli artigli e un morso bestiale.

L'attacco di un ghoull immobilizza l'avversario per 2d4 turni, a meno che questi non riesca in un tiro salvezza contro paralisi. La paralisi può essere annullata con *cura ferite leggere* (che non cura ferite in questo caso). Gli elfi sono immuni alla paralisi dei ghoull, che non ha altresì effetto sugli umanoidi più grandi degli orchi. I ghoull tenteranno di paralizzare tutti i membri di un gruppo, così da poter banchettare a piacimento sui loro corpi indifesi. Gli umani uccisi da questi non morti (se non vengono divorati) risorgono nel giro di 24 ore come ghoull, a meno che non venga lanciato un incantesimo *benedizione* sui loro corpi. I ghoull vengono scacciati come se fossero creature da 3 DV sulla tabella "Scacciare i non morti", anche se la quantità di creature scacciate viene determinata normalmente (2 DV per ghoull).

Gigante

	<i>Gigante delle colline</i>	<i>Gigante delle rocce</i>	<i>Gigante del ghiaccio</i>
Num. mostri:	1d4 (2d4)	1d2 (1d6)	1d2 (1d4)
Allineamento:	caotico	neutrale	caotico
Movimento:	36 m (12 m)	36 m (12 m)	36 m (12 m)
CA:	4	4	4
Dadi vita:	8	9	10+1
Attacchi:	-----	1 (arma gigante)	-----
Ferite:	2d8	3d6	4d6
Tiri salvezza:	G8	G9	G10
Morale:	8	9	9
Classe tesoro:	-----	XVIII (+5.000 mo)	-----
PX:	560	.700	1.700

	<i>Gigante del fuoco</i>	<i>Gigante delle nuvole</i>	<i>Gigante delle tempeste</i>
Num. mostri:	1d2 (1d3)	1d2 (1d3)	1 (1d3)
Allineamento:	caotico	neutrale	legale
Movimento:	36 m (12 m)	36 m (12 m)	45 m (15 m)
CA:	4	4	2
Dadi vita:	11+2	12+3	15
Attacchi:	--- 1 (arma gigante) ---	---	arma gigante, vedi sotto
Ferite:	5d6	6d6	8d6
Tiri salvezza:	G11	G12	G15
Morale:	9	10	10
Classe tesoro:	-----	XVIII (+5.000 mo)	-----
PX:	2.000	2.000	3.300

Gigante delle colline: per molti versi, i giganti delle colline assomigliano a degli orchi più grandi, incluso l'aver gli occhi rossastri e il maneggiare spesso lance o armi contundenti (2d8 ferite). Hanno la pelle bronzea o rossiccia e i capelli neri. Vestono di pelli di animale e sono alti tre metri e mezzo. I giganti delle colline godono nel saccheggiare e devastare i villaggi umani.

Gigante delle rocce: i giganti delle rocce sono chiamati così per la loro carnagione color pietra e per la fessità granitica dei loro occhi. Anche i loro peli sono di un grigio più scuro, qualche volta con accenni di blu, benché questi giganti siano spesso glabri. I giganti delle rocce sono alti un po' più di quattro metri. Mentre i giganti delle colline usano spesso clave di legno, questi giganti preferiscono mazze di pietra (3d6 ferite). I giganti delle rocce possono scagliare pietre a una distanza di 60 m, infliggendo 3d6 ferite. A volte (50%), tengono nei loro covi 1d4 orsi neri come guardiani.

Gigante del ghiaccio: i giganti del ghiaccio hanno l'aspetto di muscolosi barbari del nord. Sono alti cinque metri e mezzo, e brandiscono grosse asce (4d6 ferite). Hanno gli occhi azzurri o gialli e i capelli bianchi, a volte tinti con tenui colori. I giganti del ghiaccio devono il loro nome al loro gelido habitat. Spesso vivono in caverne ghiacciate, ma possono anche stabilirsi in enormi castelli, come fanno le altre razze di giganti. Il loro amore per il freddo deriva dal fatto che sono completamente immuni agli effetti negativi del gelo, incluso il soffio dei draghi bianchi. I giganti di ghiaccio possono scagliare pietre a una distanza di 60 m, infliggendo 3d6 ferite. Tengono spesso degli animali guardiani, in genere 6d6 lupi (80%) o, più raramente, 3d6 orsi polari (20%).

Gigante del fuoco: i capelli dei giganti del fuoco sono del colore rosso e arancio delle fiamme, e la loro pelle è nero fuliggine. Hanno i denti arancioni e gli occhi rossi. Sono alti quasi cinque metri. Sulle loro larghe spalle portano spesso un'elaborata armatura, fatta di ottone, bronzo, rame e, qualche volta, scaglie di drago rosso. I giganti del fuoco vivono in castelli o palazzi fatti di pietra o terra battuta indurita dal fuoco. Come è tipico dei giganti, possono scagliare pietre a una distanza di 60 m, infliggendo 3d6 ferite. Quando non scagliano pietre, i giganti del fuoco brandiscono grandi spade (5d6 ferite). I giganti del fuoco sono immuni agli attacchi basati sul fuoco, incluso il soffio del drago rosso. Mantengono spesso dei guardiani mostruosi, in genere 3d6 mastini infernali (80%) o, più raramente, 1d3 idre (20%).

Gigante delle nuvole: i giganti delle nuvole amano indossare vesti fluenti e gioielli fantasiosi. Hanno i capelli color bronzo o bianchi, e il colore della loro pelle varia da un azzurro freddo a un bianco quasi candido. Sono alti sei metri. I giganti delle nuvole generalmente vivono in giganteschi castelli ad altezze elevate. Quando non sono sulla cima delle montagne, i loro castelli sorgono su nuvole rese solide magicamente. Il forte senso dell'olfatto e la vista acutissima fanno sì che siano sorpresi solo con 1 su 1d6. I giganti delle nuvole mantengono vari guardiani. Quelli che vivono sulle nuvole avranno 3d6 falchi giganti, mentre quelli che abitano in castelli di montagna avranno 6d6 lupi neri. Di solito si battono con grosse clave (6d6 ferite), inoltre possono scagliare pietre a una distanza di 60 m, infliggendo 3d6 ferite.

Gigante delle tempeste: ci sono due aspetti esteriori tipici dei giganti delle tempeste, che variano a seconda del loro habitat. Quelli che vivono sott'acqua hanno capelli, occhi e pelle verdi in varie tonalità, mentre quelli che abitano fuori dall'acqua hanno pelle porpora, occhi violacei e capelli neri, a volte tinti di blu. In ogni caso sono alti sei metri e mezzo. I giganti delle tempeste sono i più formidabili tra tutti i giganti. Vivono in zone remote: circa il 60% delle volte vivono sulle nubi come i giganti delle nuvole, loro cugini, e il 30% delle volte sulle montagne come i giganti delle rocce. Più raramente, scelgono di vivere sott'acqua (10%). In tutti i casi, abitano in castelli immensi e lussuosi. Come è tipico dei giganti, spesso mantengono dei guardiani nelle loro abitazioni: se vivono fuori dall'acqua, avranno 2d4 grifoni; se dimorano in castelli subacquei avranno invece 3d6 granchi giganti.

I giganti delle tempeste hanno la capacità di evocare un violento temporale (che arriverà dopo 10 minuti). In presenza di un temporale, un gigante delle tempeste è in grado di lanciare un particolare *fulmine magico* una volta ogni 5 round. Le ferite inflitte sono pari ai punti ferita attuali del gigante (un tiro salvezza contro incantesimi le ridurrà a metà). I giganti delle tempeste sono immuni a tutte le forme di elettricità, anche all'attacco di soffio dei draghi blu.

Gnoll

Num. mostri:	1d6 (3d6)
Allineamento:	caotico
Movimento:	27 m (9 m)
Classe armatura:	5
Dadi vita:	2
Attacchi:	1 (arma)
Ferite:	2d4 o arma (+1)
Tiri salvezza:	G2
Morale:	8
Classe tesoro:	XIX
Punti esperienza:	47

Gli gnoll sono umanoidi caotici dalla testa di iena che vagano in tribù disunite. La maggior parte degli gnoll ha una pelliccia giallo sporco o marrone rossastro. Gli gnoll sono carnivori notturni dalle abitudini piuttosto rozze, che preferiscono cibarsi di creature intelligenti perché gridano in modo più divertente. Usano diverse armi con un bonus di +1 alle ferite inflitte. In un gruppo di 20 gnoll, di solito c'è un comandante che ha 16 punti ferita e 3 DV.

Gnomo

Num. mostri:	1d8 (5d8)
Allineamento:	legale o neutrale
Movimento:	18 m (6 m)
Classe armatura:	5
Dadi vita:	1
Attacchi:	1 (arma)
Ferite:	1d6 o arma
Tiri salvezza:	N1
Morale:	8
Classe tesoro:	XX
Punti esperienza:	10

Gli gnomi sono alti circa un metro e sono di corporatura più esile rispetto ai nani. Il colore della loro pelle varia dal beige al color del legno, i loro capelli sono biondi, i nasi grandi e gli occhi possono essere di qualsiasi sfumatura di blu. Gli gnomi maschi preferiscono tenere le barbe lunghe. Gli gnomi generalmente si vestono con i colori del cuoio e della terra, sebbene amino decorare i loro abiti con ricami e gioielli. Sono cugini dei nani e condividono molte delle loro passioni. Spesso vivono in enormi complessi minerari, dove estraggono metalli preziosi e gemme.

Gli gnomi si sono adattati molto bene alla vita nel sottosuolo e hanno sviluppato un'infravisione efficace fino a 27 m. Hanno una spiccata predilezione per i congegni. Sono spesso armati di balestra e combattono corpo a corpo con mazzapicchi e martelli da guerra. Gli gnomi nutrono un odio particolare per i coboldi e non sopportano la vicinanza dei goblin. I nani, invece, sono visti come lontani parenti.

In un gruppo di 20 gnomi c'è sempre un comandante con 11 punti ferita. Il comandante attacca come un mostro da 2 DV. Gli gnomi sono governati da un capoclan, che ha 4 DV e 18 punti ferita. Un capoclan è uno gnomo particolarmente forte, che ottiene un bonus di +1 alle ferite inflitte. I capi hanno una piccola scorta di guardie del corpo (1d6 individui), che attaccano come mostri da 3 DV ed hanno 13 punti ferita. Quando sono in presenza del capoclan, gli gnomi hanno un valore di morale di 10.

Goblin

Num. mostri:	2d4 (6d10)
Allineamento:	caotico
Movimento:	18 m (6 m)
Classe armatura:	6
Dadi vita:	1-1
Attacchi:	1 (arma)
Ferite:	1d6 o arma
Tiri salvezza:	Umano normale
Morale:	7
Classe tesoro:	III (XX)
Punti esperienza:	5

Un goblin è alto circa un metro. I suoi occhi sono vitrei e ottusi, con un colore che varia dal rosso al giallo. Gli occhi dei goblin a volte brillano nel buio. Il colore della loro pelle varia dal giallo a un rosso profondo attraverso tutte le sfumature dell'arancione, con i membri di una stessa tribù tutti più o meno della stessa tonalità. Indossano indumenti di cuoio scuro sporchi e grigiastri. Passano la maggior parte delle loro giornate nel sottosuolo, quindi subiscono una penalità di -1 ai tiri per colpire quando sono nella piena luce del giorno. Hanno un'infravisione efficace fino a 27 m. I goblin sono i nemici giurati dei nani, che odiano a morte, e degli gnomi, per cui provano disgusto.

I goblin spesso usano i lupi neri come cavalcature, e il 25% delle tribù avrà un 20% di guerrieri montati. Un re goblin è un individuo possente, che attacca come un mostro da 3 DV e ottiene un bonus di +1 alle ferite inflitte. Un re goblin è sempre accompagnato dalla sua fedele guardia del corpo, composta da 2d6 individui particolarmente agguerriti. Le guardie del corpo hanno 2d6 punti ferita e attaccano come mostri da 2 DV. Tutti i goblin in presenza del re hanno un valore di morale di 9. Un covo di goblin ha sempre più tesoro del normale (CT XX), come pure un gruppo di goblin in viaggio nelle terre selvagge.

Golem

	<i>Golem di ambra</i>	<i>Golem di osso</i>
Num. mostri:	1 (1)	1 (1)
Allineamento:	neutrale	neutrale
Movimento:	54 m (18 m)	36 m (12 m)
CA:	6	2
Dadi vita:	10	8
Attacchi:	3 (2 artigli, morso)	4 (armi)
Ferite:	2d6/2d6/2d10	arma
Tiri salvezza:	G5	G4
Morale:	12	12
Classe tesoro:	nessuno	nessuno
PX:	3.100	2.065

	<i>Golem di bronzo</i>	<i>Golem di legno</i>
Num. mostri:	1 (1)	1 (1)
Allineamento:	neutrale	neutrale
Movimento:	72 m (24 m)	36 m (12 m)
CA:	0	7
Dadi vita:	20	2+2
Attacchi:	1 (pugno)	1 (pugno)
Ferite:	3d10, vedi sotto	1d8
Tiri salvezza:	G10	G1
Morale:	12	12
Classe tesoro:	nessuno	nessuno
PX:	4.250	59

I golem sono automi creati magicamente. Costruirne uno comporta l'uso di una potente magia da parte di un Chierico o un Mago di alto livello. I golem qui descritti sono solo alcuni dei tipi possibili. Il Signore dei Labirinti può crearne di nuovi usando i più disparati materiali e gli esempi forniti come linee guida. Tutti i golem sono immuni alle armi non magiche. Inoltre, non hanno un animo sensibile, il che li rende immuni agli incantesimi *blocca mostri*, *charme* e *sonno*. Siccome non hanno le normali funzioni vitali, i golem sono immuni agli effetti del veleno e dei gas.

Golem di ambra: questi golem sono fatti di resina d'albero pietrificata, di solito scolpita e assemblata in forma di una belva feroce a quattro zampe. Possono vedere le cose invisibili entro 18 metri e localizzare con precisione qualsiasi creatura nascosta nelle vicinanze.

Golem di osso: sebbene possano essere scambiati per dei non morti, questi costrutti di ossa poco più grossi di un umano sono automi magici. I golem di osso sono dotati di quattro braccia, ognuna delle quali può maneggiare un'arma e attaccare nello stesso round (quattro attacchi su uno o due avversari). Oltre ad avere le normali immunità dei golem, questi macabri costrutti sono immuni agli attacchi basati su elettricità, fuoco e freddo.

Golem di bronzo: questi umanoidi giganti sono fatti di bronzo e hanno metallo fuso al posto del sangue. Il loro potente pugno infligge 3d10 ferite. Chiunque tocchi un golem di bronzo subisce 1d10 ferite per l'intenso calore irradiato dalla sua pelle metallica. Inoltre, quando un'arma da taglio colpisce questo golem, l'attaccante subisce 2d6 ferite a causa del metallo fuso che schizza dalla lacerazione (un tiro salvezza contro morte nega il danno).

Golem di legno: questi golem sono manichini lignei della taglia degli halfling. Sono piuttosto goffi e subiscono una penalità di -1 all'iniziativa. Sono particolarmente vulnerabili agli attacchi basati sul fuoco, tanto che effettuano eventuali tiri salvezza con una penalità di -2. Inoltre, questo tipo di attacchi infligge loro una ferita in più per ogni dado lanciato.

Gorgone

Num. mostri:	1d2 (1d4)
Allineamento:	caotico
Movimento:	36 m (12 m)
Classe armatura:	2
Dadi vita:	8
Attacchi:	1 (incornata o soffio)
Ferite:	2d6 o pietrificazione
Tiri salvezza:	G8
Morale:	8
Classe tesoro:	XVIII
Punti esperienza:	1.060

Un gorgone sembra un grande toro coperto di scaglie di ferro. Un tipico esemplare è alto circa due metri alla spalla, lungo due metri e mezzo dal muso alla coda e pesa all'incirca due tonnellate. Tutti i gorgoni sono estremamente aggressivi: quasi sempre attaccano a vista le altre creature, tentando di incornarle o pietrificarle. Se un gorgone ha spazio per lanciarsi in una carica, può incornare infliggendo il doppio delle ferite.

I gorgoni possono attaccare con il soffio, una nube di gas larga 3 m e lunga 18 m. Qualsiasi creatura presa in questa nube deve superare un tiro salvezza contro pietrificazione o diventa di pietra. Il gorgone è immune al proprio soffio. I gorgoni vivono sulle colline e nelle praterie.

Gorilla albino

Num. mostri:	1d6 (2d4)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	36 m (12 m)
Classe armatura:	6
Dadi vita:	4
Attacchi:	2 (artigli)
Ferite:	1d4/1d4
Tiri salvezza:	G2
Morale:	7
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	80

I gorilla albini si sono adattati alla vita nel sottosuolo, ed escono in superficie solamente di notte per cercare il cibo. Per questa ragione, la loro pelle ha perso ogni pigmento. I gorilla albini schiamazzano e fanno gesti minacciosi se qualcuno si avvicina alla loro tana, e potrebbero anche attaccare. Oltre a colpire con gli artigli, possono lanciare pietre che infliggono 1d6 ferite. Occasionalmente, i gorilla albini possono essere incontrati come animali da guardia dei cavernicoli o dei morlocchi.

Granchio gigante

Num. mostri:	1d2 (1d6)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	18 m (6 m)
Classe armatura:	2
Dadi vita:	3
Attacchi:	2 (chele)
Ferite:	2d6/2d6
Tiri salvezza:	G2
Morale:	7
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	50

Questi cugini giganti dei granchi ordinari vivono solo per mangiare e riprodursi. Si trovano in qualsiasi ambiente acquatico e non sono obbligati a rimanere sempre sott'acqua. Possono essere incontrati mentre vagano in cerca di preda lungo le sponde di acque salate o dolci, nelle paludi e nelle caverne sottomarine.

Grifone

Num. mostri:	0 (2d8)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	36 m (12 m) volo 108 m (48 m)
Classe armatura:	5
Dadi vita:	7
Attacchi:	3 (2 artigli, morso)
Ferite:	1d4/1d4/2d8
Tiri salvezza:	G4
Morale:	8
Classe tesoro:	XVIII
Punti esperienza:	440

I grifoni sono creature maestose e possenti, che uniscono gli aspetti dei leoni e delle aquile. Dal naso alla coda, un grifone adulto può misurare due metri e mezzo. La parte posteriore del corpo di queste creature è quella di un leone, mentre le zampe anteriori, la testa e le ali sono quelle di un'aquila gigante. Le grandi ali dorate che spuntano dal dorso della creatura hanno un'apertura di circa otto metri. Un grifone pesa intorno ai 250 chili. I grifoni sono cacciatori feroci con un'intensa passione per la carne di cavallo. Se un cavallo si trova entro 36 m da un grifone, quest'ultimo proverà un forte impulso ad aggredirlo (e attaccherà se fallisce una prova morale). I grifoni sono molto protettivi verso i loro piccoli, e attaccheranno chiunque gli si avvicini. I piccoli di grifone possono essere catturati per essere allevati e addestrati come cavalcature.

H

Halfling

Num. mostri:	3d6 (5d8)
Allineamento:	legale
Movimento:	27 m (9 m)
Classe armatura:	7
Dadi vita:	1-1
Attacchi:	1 (arma)
Ferite:	1d6 o arma
Tiri salvezza:	H1
Morale:	7
Classe tesoro:	VII (XXI)
Punti esperienza:	5

Questo è il tipico PnG halfling. Gli halfling sono alti circa un metro e hanno occhi marroni o neri. Gli halfling maschi spesso hanno lunghe basette, ma raramente portano la barba e ancor meno i baffi. Gli halfling preferiscono vestiti semplici e pratici, e danno più valore al comfort che al lusso. I tipici villaggi halfling hanno una popolazione che varia dai 30 ai 300 individui (30x1d10).

Ogni villaggio ha un capo, il cui livello viene determinato lanciando 1d6+1. Un villaggio avrà anche una milizia costituita da 1d4 individui con 2 DV per ogni 60 abitanti. La classe tesoro XXI è quella che si può trovare in possesso di un gruppo di halfling in viaggio nelle terre selvagge.

Hobgoblin

Num. mostri:	1d6 (4d6)
Allineamento:	caotico
Movimento:	27 m (9 m)
Classe armatura:	6
Dadi vita:	1+1
Attacchi:	1 (arma)
Ferite:	1d8 o arma
Tiri salvezza:	G1
Morale:	8
Classe tesoro:	XIX
Punti esperienza:	15

Gli hobgoblin sono i cugini più grandi dei goblin. Il colore dei loro capelli varia dal marrone rossastro al grigio scuro. Hanno la pelle arancione scuro o rosso arancio. Gli occhi degli hobgoblin sono giallastri o marrone scuro, mentre i loro denti sono gialli. I loro indumenti tendono ai colori brillanti, spesso rosso sangue con il cuoio tinto di nero. Le loro armi sono mantenute pulite e in buono stato. Gli hobgoblin tendono a stabilirsi nel sottosuolo, ma spesso si avventurano in superficie, poiché non soffrono penalità alla luce del giorno come i loro cugini più piccoli. Un re hobgoblin è un hobgoblin eccezionale, con 5 DV, 22 pf e un bonus di +2 alle ferite inflitte. Un re hobgoblin è sempre accompagnato da una fedele guardia del corpo (1d4 individui). Le guardie del corpo hanno 3d6 punti ferita e attaccano come mostri da 4 DV. Tutti gli hobgoblin in presenza del re hanno un morale di 10.

I

Idra

Num. mostri:	1 (1)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	36 m (12 m)
Classe armatura:	4
Dadi vita:	da 5 a 12
Attacchi:	1 morso per testa
Ferite:	1d10 per testa
Tiri salvezza:	da G5 a G12
Morale:	9
Classe tesoro:	XXI
Punti esperienza:	da 350 a 2.000

Le idre sono mostri simili a rettili con 1d8+4 teste. Variano dal grigio-marrone al marrone scuro, con un ventre giallo chiaro o beige. Gli occhi sono ambrati e i denti giallognoli. Le idre sono lunghe sei metri e pesano circa due tonnellate, hanno un numero di dadi vita pari al numero delle loro teste e hanno il numero massimo di pf per ogni DV. Ogni testa può sferrare un morso a un avversario diverso nello stesso round, quindi il numero di attacchi che un'idra può fare ogni round è pari al numero delle sue teste. Dopo aver subito 8 ferite, un'idra non potrà più usare una testa; dopo averne subite 16, non potrà più usarne un'altra... e così via per ogni multiplo successivo. Quando anche l'ultima testa verrà incapacitata, l'idra morirà. Benché poco intelligenti, le idre hanno i tiri salvezza di un personaggio di livello pari al numero dei loro dadi vita.

Idra acquatica: l'idra acquatica è una variante dell'idra normale. Ha le stesse caratteristiche e capacità dell'idra normale, ma ha le pinne al posto delle zampe (stessa velocità, ma di nuoto) e vive sott'acqua.

Altre idre: il Signore dei Labirinti può creare altre varianti di idra. Tra le possibili c'è la piroidra, che può soffiare fuoco, (infliggendo 8 ferite da fuoco per testa), o l'idra deleteria, i cui morsi inoculano un veleno mortale.

Ippogrifo

Num. mostri:	0 (2d8)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	54 m (18 m) volo 108 m (36 m)
Classe armatura:	5
Dadi vita:	3+1
Attacchi:	2 (2 artigli, morso)
Ferite:	1d6/1d6/1d10
Tiri salvezza:	G2
Morale:	8
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	65

Gli ippogrifi sono aggressive creature volanti che combinano le caratteristiche dei cavalli e delle aquile giganti. Hanno la parte anteriore del corpo e la testa di un'aquila gigante e i quarti posteriori di un cavallo. Onnivori molto voraci, gli ippogrifi daranno la caccia agli umanoidi come a qualunque altro tipo di preda. Hanno una particolare predilezione per la carne dei pegasi, i loro nemici naturali allo stato brado. Un tipico ippogrifo è lungo quasi tre metri, ha un'apertura alare di sei metri e pesa 500 chili. Gli ippogrifi in genere nidificano in alto sulle montagne. Se catturati da piccoli, possono essere addestrati come cavalcature, benché mantengano sempre un temperamento focoso.

L

Larva putrida

Num. mostri:	0 (5d4)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	4,5 m (1,5 m)
Classe armatura:	9
Dadi vita:	1 pf
Attacchi:	vedi sotto
Ferite:	vedi sotto
Tiri salvezza:	Umano normale
Morale:	non applicabile
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	5

Anche se le larve putride possono essere trovate in mezzo a escrementi animali e altri rifiuti immondi, preferiscono cibarsi di tessuto vivente. Al contatto con la pelle di un essere vivente le larve putride iniziano a scavare nella sua carne, penetrando in profondità. Occorre applicare immediatamente una fiamma nel punto di contatto per evitare che le larve putride continuino a penetrare nel corpo. Per ogni applicazione delle fiamme, affinché questa sia efficace contro le larve, si subiscono 1d6 ferite. Se le larve non vengono fermate immediatamente con il fuoco, in 1d3x10 minuti arrivano agli organi vitali della vittima, uccidendola. L'incantesimo *cura malattia*, se lanciato entro questo limite di tempo, distrugge tutte le larve putride in un corpo senza ulteriori conseguenze.

Licantropo

	<i>Ratto mannaro</i>	<i>Lupo mannaro</i>	<i>Cinghiale mannaro</i>
Num. mostri:	1d8 (2d6)	1d6 (1d6)	1d4 (2d4)
Allineamento:	caotico	caotico	neutrale
Movimento:	36 m (12 m)	54 m (18 m)	45 m (15 m)
CA:	7 (9)	5 (9)	4 (9)
Dadi vita:	3	5	4+1
Attacchi:	1 (morso o arma)	1 (morso)	1 (zanne)
Ferite:	1d4 o arma	2d4	2d6
Tiri salvezza:	G3	G4	G4
Morale:	8	8	9
Classe tesoro:	XX	XX	XX
PX:	95	190	365

	<i>Orso mannaro</i>	<i>Tigre mannara</i>
Num. mostri:	1d4 (1d4)	1d4 (1d4)
Allineamento:	neutrale	neutrale
Movimento:	36 m (12 m)	45 m (15 m)
CA:	2 (8)	3 (9)
Dadi vita:	6	5
Attacchi:	3 (2 artigli, morso)	3 (2 artigli, morso)
Ferite:	2d4/2d4/2d8	1d6/1d6/2d6
Tiri salvezza:	G6	G5
Morale:	10	9
Classe tesoro:	XX	XX
PX:	365	650

I licantropi (o “mannari”) sono esseri umani affetti dal morbo della licantropia, che li rende capaci di assumere le sembianze di un certo animale. Se degli animali a loro affini si trovano nelle vicinanze, i licantropi possono chiamarli in loro aiuto (1d2 esemplari arriveranno in 1d4 round). I licantropi non indossano armature, poiché ostacolerebbero il loro processo di trasformazione. La luparia (o un'altra erba anti-licantropo specifica) è una protezione efficace contro i licantropi. Se viene a contatto con essa, infatti, un licantropo deve riuscire in un tiro salvezza contro veleno o fuggire via disgustato. Quando viene ucciso, un licantropo riprende la sua forma umana. Gli animali addomesticati, come i cani e i cavalli, a volte percepiscono la presenza dei licantropi e di conseguenza si agitano o tentano di fuggire.

Forma umana: quando un licantropo è in forma umana, può avere delle sottili somiglianze con l'animale in cui è capace di trasformarsi. I tratti somatici possono includere pelosità eccessiva, screziature nella chioma (tigri mannare), orecchie grandi (lupi mannari) o nasi lunghi (ratti mannari).

Forma animale: quando un licantropo è nella sua forma animale, può comunicare solamente con gli altri animali del suo tipo, ma non può parlare i linguaggi degli umanoidi. Inoltre, quando è in forma animale, è immune a tutti gli attacchi delle armi normali, ma può essere ferito dagli incantesimi, dall'argento e dalle armi magiche.

Licantropia: il morbo della licantropia viene trasmesso quando la vittima di un licantropo subisce un numero di ferite pari o superiore al 50% del suo totale di punti ferita. La vittima diverrà un licantropo del tipo che l'ha ferito in 2d6 giorni, ma la vittima mostrerà sintomi spiacevoli e alcune delle somiglianze suddette già molti giorni prima che il morbo arrivi al parossismo e alla prima trasformazione.

Solamente gli umani diventano licantropi. I semiumani e le altre creature non umane contraggono la malattia, ma muoiono dopo 2d6 giorni anziché diventare licantropi. La licantropia può anche essere ereditata. Se un genitore è un licantropo, c'è una probabilità del 50% che il bambino diventi un licantropo nella pubertà. Se entrambi i genitori sono licantropi, il bambino ha una probabilità del 100% di diventare un licantropo (nel raro caso in cui i genitori non appartengano allo stesso genere di licantropo, il tipo si determinerà casualmente tra i due). Chi contrae la licantropia può essere guarito con un incantesimo *cura malattia*, ma il Chierico che lo lancia deve essere almeno di 11° livello.

Ratto mannaro: questi licantropi estremamente furbi sono capaci di parlare con gli umanoidi quando sono in forma animale. Sono molto furtivi, e sorprenderanno gli avversari con un risultato di 1-4 su 1d6. I ratti mannari spesso usano armi anche in forma animale. Le ferite che un ratto mannaro infligge con un'arma non devono essere considerate ai fini della trasmissione della licantropia.

Lupo mannaro: i lupi mannari vivono in branchi. Non sono molto intelligenti in forma di animale, ma compensano con l'astuzia. Un branco che conta almeno 5 individui avrà un capobranco con 5 DV e 30 pf. Questo individuo, più forte del normale, avrà un bonus alle ferite inflitte di +2.

Cinghiale mannaro: questi aggressivi licantropi dalla mente ottusa sono facilmente irritabili. Se feriti, lotteranno con un bonus di +2 ai tiri per colpire e continueranno a combattere fino a che non ci saranno più nemici o finché loro stessi non verranno uccisi.

Orso mannaro: licantropi saggi e prudenti, gli orsi mannari non sono necessariamente malvagi e possono essere perfino amichevoli se vengono avvicinati con cautela. Tendono a essere piuttosto solitari, sebbene vivano con degli orsi normali di tanto in tanto. Se riesce a colpire con entrambi gli artigli nello stesso round, un orso mannaro in forma animale può stritolare l'avversario, infliggendogli 2d8 ferite addizionali.

Tigre mannara: le tigri mannare hanno una grazia felina innata, propria dell'animale in cui si possono trasformare. Hanno una spiccata curiosità e non sono particolarmente malevole. La loro furtività gli permette di sorprendere gli avversari con un risultato di 1-4 su 1d6.

Locusta gigante

Num. mostri:	2d10 (1d10)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	18 m (6 m) volo 54 m (18 m)
Classe armatura:	4
Dadi vita:	2
Attacchi:	1 (morso, urto o sputo)
Ferite:	1d2, 1d4 o incapacitamento
Tiri salvezza:	G2
Morale:	5
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	38

Le locuste giganti assomigliano a enormi cavallette grigiastre lunghe fino a un metro. Mangiano principalmente piante e qualsiasi fungo che cresca nel sottosuolo. Sono immuni alle tossine del fungoide lurido e agli altri veleni. Le locuste giganti sono inclini a farsi prendere dal panico, perciò salteranno via se disturbate, balzando fino a 18 m di distanza. Se nella loro traiettoria si trova un personaggio (probabilità del 50% in una stretta galleria), lo urteranno violentemente con un tiro per colpire riuscito, infliggendogli 1d4 ferite. Una locusta resta a combattere sul posto solo raramente e preferisce balzare via ogni volta che viene avvicinata da un nemico.

Qualche volta, se una locusta viene attaccata, genererà un trillo acuto, che potrebbe attirare l'attenzione degli altri mostri nel labirinto (20%). Una volta al giorno, se costrette a combattere, le locuste possono sputare un fluido marrone fino a 3 m di distanza. Questo attacco ignora le eventuali corazze dell'avversario (conta il modificatore di Des). Se l'attacco ha successo, il bersaglio deve superare un tiro salvezza contro veleno o viene incapacitato dall'orribile fetore dello sputo. L'incapacitamento perdurerà per 1 turno, prima che il personaggio si abitui all'odore. Fintanto che lo sputo non viene lavato via, i personaggi entro 1,5 m dalla creatura inzaccherata potranno anch'essi essere soggetti ai suoi effetti (incapacitamento dovuto alla nausea).

Lucertola gigante

	<i>Geco</i>	<i>Draco</i>
Num. mostri:	1d6 (1d10)	1d4 (1d8)
Allineamento:	neutrale	neutrale
Movimento:	36 m (12 m)	36 m (12 m) volo 63 m (21 m)
CA:	5	5
Dadi vita:	3+1	4+2
Attacchi:	1 (morso)	1 (morso)
Ferite:	1d8	1d10
Tiri salvezza:	G2	G3
Morale:	7	7
Classe tesoro:	VI	VI
PX:	100	235

	<i>Camaleonte cornuto</i>	<i>Tuatara</i>
Num. mostri:	1d3 (1d6)	1d2 (1d4)
Allineamento:	neutrale	neutrale
Movimento:	36 m (12 m)	27 m (9 m)
CA:	2	4
Dadi vita:	5	6
Attacchi:	2 (lingua, corno)	3 (2 artigli, morso)
Ferite:	2d4/1d6	1d4/1d4/2d6
Tiri salvezza:	G3	G4
Morale:	7	6
Classe tesoro:	VI	VII
PX:	350	320

Geco gigante: i gechi giganti sono lucertole notturne lunghe circa un metro e mezzo. Come i loro cugini più piccoli, i gechi giganti sono abilissimi nell'arrampicarsi, cosa che riescono a fare addirittura a testa in giù. Questa capacità gli permette di balzare dall'alto sull'incauta preda.

Draco gigante: i drachi giganti hanno una lunghezza di quasi due metri e sono capaci di planare nell'aria grazie alle grandi membrane che si estendono tra le loro zampe. Anche se vivono principalmente in superficie, di quando in quando si addentrano nei labirinti in cerca di un riparo o di un pasto.

Camaleonte cornuto gigante: i camaleonti cornuti giganti sono lunghi un po' più di due metri. Nonostante la loro massa, possono sorprendere le prede grazie alla loro misteriosa capacità di assumere il colore di ciò che li circonda. Una vittima sarà sorpresa con un risultato di 1-5 su 1d6. Il camaleonte cornuto gigante ha due attacchi. Il primo è la sua lingua appiccicosa, con cui può dare un colpo di frusta entro una distanza massima di 3 m. Se questo attacco riesce, la vittima viene immediatamente stratonata verso la bocca del mostro e morsa senza bisogno di un altro tiro per colpire (2d4 ferite). Il secondo attacco del camaleonte è il suo corno, che infligge 1d6 ferite. In aggiunta ai suddetti attacchi, se ha l'iniziativa su un avversario, il camaleonte può distrarlo con la coda. L'avversario distratto dalla coda del camaleonte subirà una penalità di -2 al tiro per colpire nello stesso round.

Tuatara gigante: questo rettile carnivoro gigante dalla pelle coriacea, lungo poco meno di due metri e mezzo, ha delle formidabili spine erettili lungo il dorso. Il tuatara gigante, come l'iguana, ha l'infravisione entro 27 m quando abbassa una speciale palpebra membranosa su entrambi gli occhi.

Lupo

	<i>Normale</i>	<i>Nero</i>
Num. mostri:	2d6 (3d6)	1d4 (2d4)
Allineamento:	neutrale	neutrale
Movimento:	54 m (18 m)	45 m (15 m)
CA:	7	6
Dadi vita:	2+2	4+1
Attacchi:	1 (morso)	1 (morso)
Ferite:	1d6	2d4
Tiri salvezza:	G1	G2
Morale:	8	8
Classe tesoro:	nessuno	nessuno
PX:	35	140

I lupi sono predatori carnivori che cacciano in branco, noti per la loro tenacia e la loro scaltrezza. I lupi vivono soprattutto nelle terre selvagge, ma talvolta si avventurano nei labirinti.

Lupo normale: i lupi sono animali sociali e quando sono numerosi sono più spavaldi. Se sono in un gruppo di tre o meno, o se più della metà del loro branco viene uccisa, il morale dei lupi scende a 6. I cuccioli di lupo possono essere allevati e addestrati come quelli dei cani.

Lupo nero: questi cugini più grandi dei lupi normali sono più feroci e intelligenti. Di solito vivono in zone boschive o montuose, ma sono ancora più propensi dei lupi normali ad avventurarsi nelle caverne o nei labirinti in cerca di prede. I cuccioli di lupo nero possono essere allevati e addestrati come quelli dei cani, ma sono più difficili da controllare. I goblin catturano i cuccioli per addestrarli come potenti cavalcature.

M

Mandria

Num. mostri:	0 (3d10)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	da 36 m (12 m) a 72 m (24 m)
Classe armatura:	7
Dadi vita:	da 1 a 4
Attacchi:	1 (incornata)
Ferite:	1d4, 1d4 o 1d6
Tiri salvezza:	da G1 a G2
Morale:	5
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	10/20/50/80

Le mandrie possono essere di qualsiasi razza di animale erbivoro che vive in branco, si tratta quindi per lo più di animali da pascolo. Regione e clima determineranno quale tipo di animali verrà incontrato. Di seguito sono riportati alcuni esempi tipici e le relative caratteristiche: antilopi, cervi e capre (1 o 2 DV, 1d4 ferite inflitte); caribù, bovini e buoi (3 DV, 1d6 ferite inflitte); bufali e alci (4 DV, 1d8 ferite inflitte). Di solito solo i maschi hanno le corna necessarie per attaccare efficacemente. In ogni grande mandria ci sono sempre quattro femmine o piccoli per ogni maschio. Si noti che in genere i maschi più grandi possono infliggere 1d4 ferite in più rispetto al normale, mentre tutti i piccoli hanno la metà dei punti ferita standard degli adulti.

Nella maggior parte dei casi la mandria fuggerà dai predatori. I maschi combatteranno per proteggere le femmine e i piccoli.

Manticora

Num. mostri:	1d2 (1d4)
Allineamento:	caotico
Movimento:	36 m (12 m) volo 54 m (18 m)
Classe armatura:	4
Dadi vita:	6+1
Attacchi:	3 (2 artigli, morso) o 1 (chiodi)
Ferite:	1d4/1d4/2d4 o vedi sotto
Tiri salvezza:	G6
Morale:	9
Classe tesoro:	XIX
Punti esperienza:	980

Questo orribile mostro si diletta nel banchettare con la carne umana. Ha la faccia di un uomo barbuto, ma le somiglianze non vanno oltre. La manticora ha grandi ali da pipistrello, corpo di leone e una lunga coda da rettile, alla cui estremità crescono 24 grossi chiodi metallici. Le manticore possono scagliare una raffica di 2, 4 o 6 chiodi su un unico bersaglio fino a 54 m di distanza. Se la raffica va a segno, il bersaglio viene colpito 1d2, 1d4 o 1d6 volte e ogni chiodo infligge 1d4 ferite. Le manticore possono scagliare la loro raffica di chiodi anche mentre volano senza alcuna penalità al tiro per colpire. I chiodi ricrescono a un ritmo di 2 al giorno. Queste creature di solito vivono su montagne desolate ed è risaputo che si aggirano per i labirinti.

Marinide

Num. mostri:	0 (1d20)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	nuoto 36 m (12 m)
Classe armatura:	6
Dadi vita:	1
Attacchi:	1
Ferite:	1d6 o arma
Tiri salvezza:	G1
Morale:	8
Classe tesoro:	XXII
Punti esperienza:	20

Questi esseri leggendari hanno il corpo di un pesce dalla vita in giù, ma tronco, braccia e testa umane. Usano armi utilizzabili in acqua, come pugnali, lance e tridenti. Queste creature vivono esclusivamente nei laghi e nei mari. Ogni tanto possono commerciare pesce e altri beni di origine marina con i villaggi umani, ma generalmente si tengono in disparte. I villaggi dei marinidi generalmente hanno una popolazione di 1d3x100 individui. Nei gruppi da 10 marinidi sarà presente un comandante con 2 DV. Nei gruppi da 50 marinidi sarà presente un comandante con 4 DV. Questi comandanti hanno i tiri salvezza di un Guerriero di livello pari al numero di DV posseduti. Il Signore dei Labirinti può scegliere delle creature marine che fungono da guardiani nelle comunità dei marinidi (pesci giganti, cetacei o simili).

Mastino infernale

Num. mostri:	2d4 (2d4)
Allineamento:	caotico
Movimento:	36 m (12 m)
Classe armatura:	4
Dadi vita:	da 3 a 7
Attacchi:	1 (morso o soffio)
Ferite:	1d6 o 1d6xDV
Tiri salvezza:	da G3 a G7
Morale:	9
Classe tesoro:	XX
Punti esperienza:	80/190/500/820/1.140

I mastini infernali sono esseri astuti e malevoli. Sono simili ai lupi neri, con il pelo tendente al rosso cupo. Immuni agli effetti del fuoco non magico, i mastini infernali preferiscono gli ambienti estremamente caldi, e si possono trovare nelle grotte dove c'è attività vulcanica, magari in compagnia di altre creature amanti del calore intenso. In genere, si stabiliscono nei labirinti. I mastini infernali mordono il 70% delle volte, infliggendo 1d6 ferite, o usano il soffio di fuoco (30%). L'attacco di soffio infligge 1d6 ferite per dado vita posseduto dal mastino infernale. Un tiro salvezza contro soffio riduce il danno a metà. I mastini infernali possono *resistere al fuoco* e hanno i tiri salvezza pari a quelli di un Guerriero di livello pari al numero dei loro dadi vita. Hanno anche una capacità imperfetta di notare le creature invisibili (probabilità del 75%) entro 18 m.

Mastodonte

Num. mostri:	0 (2d8)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	36 m (12 m)
Classe armatura:	3
Dadi vita:	15
Attacchi:	2 (zanne) o 1 (travolgimento)
Ferite:	2d6/2d6 o 4d8
Tiri salvezza:	G8
Morale:	8
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	3.300

I mastodonti sono cugini preistorici degli elefanti, adattati a climi più freddi e dotati di un manto di pelliccia. Se i mastodonti sono sufficientemente distanti da un nemico, effettueranno una carica per infliggere danno doppio con le loro zanne. Quando sono in combattimento ravvicinato, possono tentare di attaccare con le zanne o di travolgere il nemico, e travolgeranno con un risultato di 1-3 su 1d4. I mastodonti hanno un bonus di +4 al tiro per colpire quando tentano di travolgere un avversario della taglia di un uomo o più piccolo. Anche se i mastodonti non hanno tesoro, l'avorio dalle loro zanne è prezioso e ricercato, e ogni zanna vale 2d4x100 mo.

Medusa

Num. mostri:	1d3 (1d4)
Allineamento:	caotico
Movimento:	27 m (9 m)
Classe armatura:	8
Dadi vita:	4
Attacchi:	1 (morso di serpente), vedi sotto
Ferite:	1d6 più veleno, pietrificazione
Tiri salvezza:	G4
Morale:	8
Classe tesoro:	XX
Punti esperienza:	245

Le meduse sarebbero molto simili a donne umane, se non fosse per i serpenti lunghi e feroci che hanno in testa al posto dei capelli. Spesso si travestono con una tunica e un cappuccio solo per rivelare all'improvviso la loro vera natura e il loro volto terribile. Qualunque personaggio che guardi una medusa deve superare un tiro salvezza contro pietrificazione o diventa di pietra (è possibile guardare una medusa attraverso uno specchio per evitare questo effetto). Una medusa che vede il proprio riflesso deve fare un tiro salvezza contro pietrificazione o diventa essa stessa di pietra. Le meduse possono attaccare anche con i loro capelli-serpente, che mordono tutti insieme, infliggendo 1d6 ferite e inoculando un veleno mortale (la vittima dovrà riuscire in un tiro salvezza contro veleno o morirà dopo 1 turno). Un personaggio che affronta una medusa schermandosi gli occhi subisce una penalità di -4 ai tiri per colpire, mentre la medusa riceve un bonus di +2 contro di lui. Le meduse hanno un bonus di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi.

Melma viscosa

Num. mostri:	1 (1)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	4,5 m (1,5 m)
Classe armatura:	8
Dadi vita:	3
Attacchi:	1 (schianto)
Ferite:	2d8
Tiri salvezza:	G2
Morale:	12
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	80

Una melma viscosa può crescere fino a un diametro di oltre 3 metri, con uno spessore di circa 15 centimetri. Assomiglia talmente alla pietra bagnata da poter essere scambiata facilmente per essa nella penombra di una galleria. Una melma viscosa colpisce come un serpente, scagliandosi contro gli avversari con il suo corpo. Un colpo riuscito su un essere privo di armatura infligge 2d8 ferite per la mucosa acida che ricopre il mostro. Se un avversario è munito di corazza, che l'armatura sia magica o meno, viene corrosa nel giro di 10 minuti dopo il colpo riuscito del mostro. In ogni caso, la melma viscosa si aggrappa all'avversario. Una volta dissolta l'armatura, il suo acido infliggerà 2d8 ferite ad ogni round finché il mostro non verrà ucciso. La melma viscosa è immune agli attacchi basati sul fuoco e sul freddo, ma subisce danno normale dall'elettricità e dalle armi.

Metamorfosis

Num. mostri:	1d6 (1d6)
Allineamento:	caotico
Movimento:	27 m (9 m)
Classe armatura:	5
Dadi vita:	4
Attacchi:	1
Ferite:	1d12
Tiri salvezza:	G10
Morale:	10
Classe tesoro:	XVIII
Punti esperienza:	245

I metamorfosis sono esseri capaci assumere la forma di coloro che incontrano. Possono imitare l'aspetto di un umanoide alto fino a circa due metri. Nella sua forma naturale, un metamorfosis è alto un metro e sessantacinque e somiglia a un umanoide macilento e grigiastro, con gli arti allungati e i lineamenti formati a metà. La pelle è pallida e priva di peli. I suoi grandi occhi sporgenti sono gialli con pupille simili a fessure. L'aspetto di un metamorfosis è ingannevole anche quando è nella sua vera forma. La creatura, infatti, ha un corpo molto resistente, con una prestanza fisica in netto contrasto con il suo aspetto fragile. I metamorfosis fanno buon uso della loro capacità di cambiare forma per tendere imboscate, trappole con esca e infiltrarsi nelle società umanoidi. Spesso tentano di uccidere o imprigionare la persona che imitano, per poi attaccare il suo gruppo di sorpresa. I metamorfosis tornano alla loro forma originaria quando vengono uccisi. Sono immuni agli effetti degli incantesimi *charme e sonno* e hanno i tiri salvezza di un personaggio di 10° livello.

Millepiedi gigante

Num. mostri:	2d4 (1d8)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	18 m (6 m)
Classe armatura:	9
Dadi vita:	1d4 pf
Attacchi:	1 (morso)
Ferite:	veleno
Tiri salvezza:	Uomo normale
Morale:	7
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	6

Questi millepiedi lunghi fino a mezzo metro preferiscono le zone buie e umide. I millepiedi giganti attaccano con un morso velenoso. Il morso non provoca alcun danno, ma chiunque venga colpito deve fare un tiro salvezza contro veleno. Il fallimento significa che la vittima si sente molto male per un periodo di 10 giorni, durante i quali può solo muoversi a metà della sua normale velocità, senza combattere o intraprendere qualsiasi azione faticosa (incluso lanciare incantesimi).

Minotauro

Num. mostri:	1d6 (1d8)
Allineamento:	caotico
Movimento:	36 m (12 m)
Classe armatura:	6
Dadi vita:	6
Attacchi:	2 (incornata, morso) o 1 (arma)
Ferite:	1d6/1d6 o arma (+3)
Tiri salvezza:	G6
Morale:	12
Classe tesoro:	XX
Punti esperienza:	570

Questi umanoidi mostruosi, piuttosto stupidi, hanno il corpo di un uomo e la testa di toro. Di solito vivono nei labirinti, dove danno la caccia a chiunque vi si avventuri. Amano il gusto della carne umana. In combattimento, i minotauri preferiscono le armi a due mani (soprattutto le asce), che usano con un bonus di +3 ai tiri per colpire e alle ferite inflitte. Se armati, i minotauri attaccheranno con l'arma (50%) oppure con morso e incornata (50%). I minotauri sono implacabili e inseguono sempre le prede che fuggono.

Molosso instabile

Num. mostri:	1d6 (1d6)
Allineamento:	legale
Movimento:	36 m (12 m)
Classe armatura:	5
Dadi vita:	4
Attacchi:	1 (morso)
Ferite:	1d6
Tiri salvezza:	G4
Morale:	6
Classe tesoro:	XX
Punti esperienza:	135

Il molosso instabile è un canide intelligente con una limitata capacità di teletrasportarsi. Queste creature hanno la propria lingua, un misto di abbaia, guaiti, e ringhi, che può esprimere contenuti complessi. I molossi instabili cacciano in branco, "svanendo e riapparendo" per confondere la preda e morderla di sorpresa. Dopo il loro attacco, svaniscono e riappaiono a 1d4x3 m dall'avversario. In questo modo, se vince l'iniziativa, un molosso instabile non potrà essere attaccato prima di svanire. I molossi instabili non riappaiono mai in uno spazio occupato da un altro oggetto. Quando si ritirano o fuggono, semplicemente svaniscono senza riapparire.

Morlocco

Num. mostri:	1d12 (5d10)
Allineamento:	caotico
Movimento:	36 m (12 m)
Classe armatura:	8
Dadi vita:	1
Attacchi:	1 (arma)
Ferite:	arma
Tiri salvezza:	G1
Morale:	9
Classe tesoro:	XX
Punti esperienza:	5

I morlocchi sono una razza degenera di umani sotterranei. Sono albinici e hanno sviluppato una dieta antropofaga che predilige la carne degli altri umanoidi. Si avventurano in superficie solo di notte. Se vengono colti dalla luce del giorno, soffrono di una penalità di -2 ai tiri per colpire. La loro vita sotterranea li ha dotati di un'infravisione efficace fino a 27 m. Questi esseri maneggiano qualunque tipo di arma, ma preferiscono lance e spade. I morlocchi si rintanano in profondità all'interno di caverne o labirinti, dove un tipico "villaggio" avrà una popolazione di 5d10 individui. In queste comunità di solito comanda un individuo più forte e astuto degli altri, che viene trattato come un mostro da 3 DV con 12 punti ferita. I morlocchi sono nemici dei cavernicoli, dei nani e degli gnomi, e qualche volta si alleano con gruppi di orchetti e goblin. Come i cavernicoli, i morlocchi a volte addomesticano gorilla albinici da usare come guardiani e portatori.

Mulo

Num. mostri:	1d8 (2d6)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	36 m (12 m)
Classe armatura:	7
Dadi vita:	2
Attacchi:	1 (calcio o morso)
Ferite:	1d4 o 1d3
Tiri salvezza:	Umano normale
Morale:	8
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	20

I muli sono un ibrido di cavallo e asino. Sono notoriamente scontrosi e possono attaccare se provocati. Possono portare comodamente fino a 100 kg e un massimo di 200 kg con il movimento ridotto a metà. Se le circostanze lo permettono, i PG possono usare un mulo per trasportare attrezzatura o tesori all'interno dei labirinti.

Mummia

Num. mostri:	1d4 (1d12)
Allineamento:	caotico
Movimento:	18 m (6 m)
Classe armatura:	3
Dadi vita:	5+1
Attacchi:	1
Ferite:	1d12, vedi sotto
Tiri salvezza:	G5
Morale:	12
Classe tesoro:	XIX
Punti esperienza:	860

Le mummie sono non morti animati da corpi accuratamente preservati con gli auspici di oscure divinità. Si trovano in antiche tombe e rovine sperdute. Questi non morti sono così terribili che chiunque ne vede uno deve superare un tiro salvezza contro paralisi o resta paralizzato dal terrore, effetto che passa se la mummia si allontana o attacca. Quando una mummia colpisce con successo una vittima, questa subisce 1d12 ferite e contrae la cancrena della mummia.

La cancrena della mummia è una maledizione, non una malattia. Quando sono sotto l'effetto della maledizione, i personaggi non ricevono i benefici di nessuna forma di guarigione magica. I personaggi guariscono naturalmente a un decimo del ritmo normale. La cancrena della mummia può essere rimossa con *scaccia maledizione*. Come gli altri non morti, le mummie sono immuni agli effetti degli incantesimi di *charme*, *sonno* e *blocca mostri*. Inoltre, possono essere colpite solo da armi magiche, attacchi basati sul fuoco e incantesimi.

N

Nano

Num. mostri:	1d6 (5d8)
Allineamento:	legale o neutrale
Movimento:	18 m (6 m)
Classe armatura:	4
Dadi vita:	1
Attacchi:	1 (arma)
Ferite:	1d8 o arma
Tiri salvezza:	N1
Morale:	8
Classe tesoro:	XVI
Punti esperienza:	10

Questo è il tipico PnG nano. I nani indossano abiti semplici, robusti e funzionali. La loro pelle può essere chiara o molto scura, ma ha sempre una tonalità beige. Il colore dei loro capelli può essere nero o castano. I nani mediamente sono alti 120 centimetri e pesano quanto un umano adulto. Quando si incontra un gruppo di 20 o più individui, sarà presente un capo, il cui livello verrà determinato lanciando 1d6+2. Il capo potrà possedere degli oggetti magici (probabilità del 5% per livello per ogni tipo). In presenza di un capo, i nani avranno morale di 10 anziché 8. I nani sono i nemici giurati degli umanoidi malvagi che vivono nel sottosuolo (goblin e altri).

Necrospettro

Num. mostri:	1d4 (1d8)
Allineamento:	caotico
Movimento:	45 m (15 m) volo 90 m (30 m)
Classe armatura:	2
Dadi vita:	6
Attacchi:	1 (tocco)
Ferite:	1d8 più risucchio di energia
Tiri salvezza:	G6
Morale:	11
Classe tesoro:	XVIII
Punti esperienza:	1,070

L'aspetto di un necrospettro è molto simile a quello che aveva in vita, perciò può essere facilmente riconosciuto da quelli che lo conoscevano o che ne hanno visto il volto in un dipinto. Molto spesso la sua immagine spettrale mostra i segni evidenti di una morte violenta. Un necrospettro ha le dimensioni di un umano, benché sia privo di peso. La sua essenza incorporea è immune alle armi normali, comprese quelle d'argento, inoltre, come tutti i non morti, un necrospettro è immune alla paralisi e agli incantesimi *charme e sonno*.

Il tocco gelido di questi non morti provoca un risucchio di energia: quando una vittima viene colpita, subisce 1d8 ferite e perde due livelli di esperienza o 2 DV. Con i due livelli, un personaggio perde tutti i vantaggi che dipendono da essi. Dopo il risucchio di energia, un personaggio ha il minimo di punti esperienza necessari per il suo nuovo livello. Se un personaggio viene ridotto a 0 livelli, muore e risorge dopo 24 ore come un necrospettro asservito a quello che l'ha ucciso.

Non morto

I non morti sono una classe di mostri che comprende zombi necrospettri, presenze, scheletri, ghouls, spettri, vampiri e altri. Queste creature erano una volta vive, ma a causa di oscure stregonerie o della morte per mano di un altro non morto, sono risorte in una forma orribile. La gran parte dei non morti non fa alcun rumore mentre attende nei labirinti. Tutte queste creature sono immuni al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme, sonno, blocca persona e blocca mostri*. I non morti sono vulnerabili all'acqua sacra, che infligge loro 1d8 ferite.

O

Ombra spettrale

Num. mostri:	1d8 (1d12)
Allineamento:	caotico
Movimento:	27 m (9 m)
Classe armatura:	7
Dadi vita:	2+2
Attacchi:	1
Ferite:	1d4, vedi sotto
Tiri salvezza:	G2
Morale:	12
Classe tesoro:	XVII
Punti esperienza:	83

Benché le ombre spettrali ricordino i fantasmi, essendo prive di un corpo solido, non sono esseri non morti, quindi non possono essere scacciate dai chierici. Le ombre possono essere colpite solo da armi magiche e, come i non morti, sono immuni alla paralisi e agli incantesimi *charme e sonno*. Sono molto silenziose e difficili da scorgere nella penombra dei labirinti, dove possono sorprendere gli avversari con 1-5 su 1d6. Quando un'ombra spettrale colpisce un avversario, oltre a far perdere alla vittima 1d4 punti ferita, gli fa perdere anche 1 punto di Forza per 8 ore. Se la Forza di un personaggio viene ridotta a 0, questi si trasforma subito e per sempre in un'ombra spettrale.

Orchetto

Num. mostri:	2d4 (1d6x10)
Allineamento:	caotico
Movimento:	36 m (12 m)
Classe armatura:	5
Dadi vita:	1
Attacchi:	1 (arma)
Ferite:	1d6 o arma
Tiri salvezza:	G1
Morale:	8
Classe tesoro:	XIX
Punti esperienza:	10

Gli orchetti sono umanoidi con lineamenti vagamente porcini, capelli nerissimi e occhi rossastri. Gli orchetti preferiscono abbigliarsi con colori vistosi che molti umani considererebbero sgradevoli, come rosso sangue, giallo senape, giallo verdastro e porpora scuro. Il loro equipaggiamento è sporco e trasandato. Un orchetto maschio adulto è alto circa come un umano e le femmine sono leggermente più basse. Gli orchetti sono principalmente creature del sottosuolo, ma possono essere incontrati in superficie di notte. Alla luce del sole subiscono una penalità di -1 ai tiri per colpire. Gli orchetti sono umanoidi violenti e crudeli, che si diletano nel infierire sui vinti e nel tormentare gli inermi.

Un gruppo di orchetti avrà un comandante con 8 punti ferita e un bonus di +1 alle ferite inflitte. Nel caso in cui il comandante di un gruppo di orchetti venga ucciso o sia assente, gli orchetti avranno il morale ridotto a 6. Gli orchetti sono molto avidi e amano uccidere, il che li rende mercenari ricercati da malvagi stregoni e signori della guerra. Gli orchetti maneggiano abilmente qualsiasi arma da mischia o da lancio, perciò il loro armamento è molto vario.

La società degli orchetti è organizzata in diverse tribù guerriere dai nomi astrusi e ripugnanti, come "Teschio che sputa" o "Occhio di sangue". Le tribù raramente si alleano, a meno che non siano costrette a farlo da un leader molto forte e crudele. Tutte le tribù hanno più o meno lo stesso numero di maschi e femmine, con tanti piccoli orchetti quanti sono gli adulti. Un orchetto capotribù combatte come un mostro da 4 DV, ha 15 punti ferita ed è molto forte (bonus di +2 alle ferite inflitte). C'è una probabilità del 60% che un gruppo di 20 o più orchetti comprenda un orco mercenario e una probabilità del 10% che sia accompagnato un troll.

Orco

Num. mostri:	1d6 (2d6)
Allineamento:	caotico
Movimento:	27 m (9 m)
Classe armatura:	5
Dadi vita:	4+1
Attacchi:	1 (randello)
Ferite:	1d10
Tiri salvezza:	G4
Morale:	10
Classe tesoro:	XX più 1.000 mo
Punti esperienza:	215

Gli orchi sono alti poco meno di tre metri e hanno un aspetto brutale. Il colore della loro pelle varia dal giallastro al marrone. Al fetore del loro corpo si aggiunge quello delle pellicce e delle pelli conciate alla meglio che indossano abitualmente. Gli orchi odiano i cavernicoli al punto di aggredirli ad ogni occasione. Gli orchi di solito vivono in casupole di pietra, nelle grotte o nei labirinti. Se incontrati al di fuori delle loro tane, gli orchi porteranno con sé dei sacchi contenenti 1d6x100 mo.

Orso

	<i>Orso nero</i>	<i>Orso grizzly</i>
Num. mostri:	1d4 (1d4)	1 (1d4)
Allineamento:	neutrale	neutrale
Movimento:	36 m (12 m)	36 m (12 m)
CA:	6	6
Dadi vita:	4	5
Attacchi:	3 (2 artigli, morso)	3 (2 artigli, morso)
Ferite:	1d3/1d3/1d6	1d4/1d4/1d8
Tiri salvezza:	G2	G3
Morale:	7	10
Classe tesoro:	VI	VI
PX:	80	200

	<i>Orso bianco</i>	<i>Orso delle caverne</i>
Num. mostri:	1 (1d2)	1d2 (1d4)
Allineamento:	neutrale	neutrale
Movimento:	36 m (12 m)	36 m (12 m)
CA:	6	5
Dadi vita:	6	7
Attacchi:	3 (2 artigli, morso)	3 (2 artigli, morso)
Ferite:	1d6/1d6/1d10	2d4/2d4/2d6
Tiri salvezza:	G3	G4
Morale:	8	9
Classe tesoro:	VI	VII
PX:	320	440

Gli orsi vivono in una varietà di climi e sono predatori pericolosi. In combattimento, attaccano lo stesso bersaglio con i due artigli e il morso. Se entrambi gli artigli colpiscono, l'orso stritola la sua preda, infliggendo 2d8 ferite. Gli orsi sono onnivori, ma alcune razze prediligono la carne più di altre.

Orso nero: un orso nero medio è alto circa due metri, ha la pelliccia nera e mangia frutta e foglie più frequentemente della carne. Anche se darebbero la vita per difendere i loro cuccioli, gli orsi neri di solito combattono solo se costretti.

Orso grizzly: la pelliccia di un orso grizzly (detto anche orso grigio) è bruna o rossiccia, ma sempre più picchiettata d'argento con l'avanzare dell'età. Alti circa due metri mezzo, gli orsi grizzly sono più aggressivi e interessati alla carne degli orsi neri.

Orso bianco: questi orsi vivono in climi molto freddi, di solito sul mare. Sono alti più di tre metri e mangiano quasi esclusivamente pesce. Sono abili nel nuotare e nel muoversi sul ghiaccio e sulla neve.

Orso delle caverne: questi immensi orsi preistorici sono alti più di quattro metri e sono assai feroci. Vivono nelle caverne, e amano particolarmente il sapore della carne degli umanoidi. Sono capaci di seguire la pista delle creature ferite grazie all'odore del loro sangue.

Orsogufo

Num. mostri:	1d4 (1d4)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	36 m (12 m)
Classe armatura:	5
Dadi vita:	5
Attacchi:	3 (2 artigli, morso)
Ferite:	1d8/1d8/1d8
Tiri salvezza:	G3
Morale:	9
Classe tesoro:	XX più 1.000 mo
Punti esperienza:	350

Dotati della testa di un gufo gigante e del corpo di un orso, gli orsogufi sono probabilmente ibridi magici creati per seminare la distruzione. Il colore dei loro manti varia dal marrone nero al marrone giallastro e i loro becchi sono di un color avorio opaco. Un maschio adulto può essere alto due metri e mezzo e pesare circa 750 chili. Gli avventurieri che sono scampati agli incontri con queste creature spesso parlano di una furia terribile che accende i loro enormi occhi iniettati di sangue, un tratto caratteristico di questi esseri ferocissimi.

Proprio come un orso, questo mostro può stritolare un avversario se riesce a colpirlo con entrambi gli artigli nello stesso round, infliggendogli 2d8 ferite aggiuntive. Gli orsogufi vivono di solito in aree boschive, ma è ugualmente probabile trovarli in caverne o labirinti.

P

Pantera distortente

Num. mostri:	1d4/1d4
Allineamento:	neutrale
Movimento:	50 m (15 m)
Classe armatura:	4
Dadi vita:	6
Attacchi:	2 (tentacoli)
Ferite:	2d4/2d4
Tiri salvezza:	G6
Morale:	8
Classe tesoro:	XIX
Punti esperienza:	570

Questo astuto predatore somiglia a una pantera con sei zampe e un paio di tentacoli scagliosi sulla schiena. All'estremità dei tentacoli, che il mostro usa per frustare gli avversari (2d4 ferite a colpo), ci sono dei barbigli aguzzi. Gli avversari di una pantera distortente subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire per via della sua capacità magica di apparire a circa un metro di distanza dal punto in cui si trova veramente. Questa capacità fa ottenere alle pantere distortenti anche un bonus di +2 a tutti i tiri salvezza. I molossi instabili sono i mortali nemici delle pantere distortenti e le due specie cercheranno di uccidersi a vicenda in ogni occasione.

Pegaso

Num. mostri:	0 (1d12)
Allineamento:	legale
Movimento:	72 m (24 m) volo 144 m (48 m)
Classe armatura:	6
Dadi vita:	2+2
Attacchi:	2 (zoccoli)
Ferite:	1d6/1d6
Tiri salvezza:	G2
Morale:	8
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	47

Il pegaso è un magnifico cavallo alato che a volte serve la causa del bene. Sebbene siano molto apprezzati come destrieri volanti, i pegasi sono schivi e difficilmente addomesticabili. Se i giovani pegasi vengono addestrati, potranno essere usati come cavalature, ma ubbidiranno solo a personaggi di allineamento legale. I pegasi evitano gli ippogrifi, che sono loro predatori.

Pesce gigante

	<i>Piranha gigante</i>	<i>Pesce pietra gigante</i>
Num. mostri:	0 (2d4)	0 (2d4)
Allineamento:	neutrale	neutrale
Movimento:	nuoto 45 m (15 m)	nuoto 54 m (18 m)
CA:	6	7
Dadi vita:	3+3	5+5
Attacchi:	1 (morso)	4 (spine)
Ferite:	1d8	1d4/1d4/1d4/1d4 più veleno
Tiri salvezza:	G2	G3
Morale:	7	8
Classe tesoro:	nessuno	nessuno
PX:	65	460

	<i>Pesce gatto gigante</i>	<i>Storione gigante</i>
Num. mostri:	0 (1d2)	0 (1)
Allineamento:	neutrale	neutrale
Movimento:	nuoto 27 m (9 m)	nuoto 54 m (18 m)
CA:	4	0
Dadi vita:	8+3	10+2
Attacchi:	5 (4 aculei, morso)	1 (morso)
Ferite:	1d4/1d4/1d4/1d4 2d8	2d10
Tiri salvezza:	G4	G5
Morale:	8	9
Classe tesoro:	nessuno	nessuno
PX:	620	1.700

I pesci giganti sono esemplari molto più grossi e aggressivi delle loro controparti normali.

Piranha gigante: questi ferocissimi pesci giganti vivono nelle acque correnti calde e possono raggiungere una lunghezza di un metro e mezzo. Attaccano pressoché qualsiasi cosa si muova, senza più fare prove di morale se fiutano il sangue. Si noti che fino a otto piranha giganti possono attaccare una vittima di dimensioni umane tutti in una volta.

Pesce pietra gigante: questi pesci giganti sono passivi ma letali. La loro pelle somiglia al roccioso fondale marino, dove si mimetizzano in modo che c'è solo una probabilità del 30% che un osservatore noti la loro presenza. Il pesce pietra gigante attacca se minacciato, ovviamente. Le sue affilate spine dorsali sono velenose e le ferite che infliggono richiedono un tiro salvezza contro veleno per evitare la morte. Se qualcuno tocca un pesce pietra inavvertitamente, viene colpito da tutte e quattro le spine senza bisogno di tiri per colpire.

Pesce gatto gigante: questi smisurati pesci color cenere sono predatori e saprofagi. Possono attaccare con le loro lunghe vibrisse, simili ad aculei, e un morso. Il pesce gatto gigante può crescere fino a una lunghezza di quattro metri e mezzo.

Storione gigante: questi immensi pesci dalle scaglie grigie possono raggiungere una lunghezza di nove metri. Se il risultato del loro tiro di attacco è pari o superiore a 18, la vittima viene inghiottita. Chi viene inghiottito subisce un danno pari a 2d6 ferite per ogni round trascorso nella pancia dello storione gigante. Inoltre, se una vittima non supera un tiro salvezza contro paralisi, non può muoversi. In caso contrario, può attaccare lo storione dall'interno (CA 7) con una penalità di -4 al tiro per colpire.

Piovra gigante

Num. mostri:	0 (1d2)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	nuoto 27 m (9 m)
Classe armatura:	7
Dadi vita:	8
Attacchi:	8 (tentacoli) o 1 (morso)
Ferite:	1d3 (per tentacolo) o 1d6
Tiri salvezza:	G4
Morale:	7
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	2.060

Queste creature sono cacciatori aggressivi che vivono nelle acque temperate o tropicali. I tentacoli, lunghi fino a tre metri, sono dotati di barbigli affilati e ventose. Ogni attacco di tentacolo infligge 1d3 ferite e stritola la vittima, infliggendo danno ad ogni round successivo (ferimento continuo). Per ogni tentacolo che sta stritolando una vittima, questa subisce una penalità cumulativa al tiro per colpire di -1. Ad esempio, se un personaggio viene stritolato da quattro tentacoli, subisce una penalità di -4 al tiro per colpire. Un tentacolo può essere tagliato infliggendo 6 ferite o più con un solo colpo. Una piovra gigante in fuga spruzza una nube d'inchiostro nero (raggio 12 m) per coprirsi mentre si allontana rapidamente.

Pipistrello

	<i>Normale</i>	<i>Gigante</i>
Num. mostri:	1d100 (1d100)	1d10 (1d10)
Allineamento:	neutrale	neutrale
Movimento:	4,5 m (1,5 m) volo 36 m (12 m)	9 m (3 m) volo 54 m (18 m)
CA:	6	6
Dadi vita:	1 pf	2
Attacchi:	confusione	1 (morso)
Ferite:	Nessuna	1d4
Tiri salvezza:	Umano normale	G1
Morale:	6	8
Classe tesoro:	nessuno	nessuno
PX:	6	20

I pipistrelli, mammiferi notturni dalle ali membranose, vivono in oscure caverne o edifici abbandonati. Il loro stile di vita notturno ha reso la vista normale inutile per questi animali, ma essi sono capaci di orientarsi con l'ecolocalizzazione, un uso particolare del loro udito sviluppatissimo. Per questa ragione, nessun effetto che normalmente accecherebbe un avversario influenza i pipistrelli, mentre l'incantesimo *silenzio* li disorienta completamente.

Pipistrello normale: i pipistrelli normali sono troppo piccoli per poter ferire un essere umano. Quando sono in un gruppo di 10 o più, però, sono capaci di creare confusione sciamaando intorno ai personaggi. Quando viene confuso da uno sciame di pipistrelli, un personaggio subisce una penalità di -2 a tutti i tiri per colpire e ai tiri salvezza, inoltre non gli è possibile lanciare incantesimi. I pipistrelli normali sono creature pavide, quindi devono fare una prova morale ad ogni round. Questo non si applica ai pipistrelli che sono sotto il controllo di una magia o di un vampiro.

Pipistrello gigante: questi pipistrelli, notevolmente più grandi dei pipistrelli normali, sono feroci carnivori. Circa il 95% dei pipistrelli giganti sono mangiatori di carne, mentre il restante 5% sono vampiri, e hanno un morso che paralizza chiunque non superi un tiro salvezza contro paralisi. Questa paralisi dura per 1d10 round. Se non viene distratto in qualche modo, un pipistrello gigante vampiro si ciberà del sangue di una vittima paralizzata, infliggendo 1d4 ferite ad ogni round senza bisogno di colpire nuovamente. Nel caso la vittima venga uccisa da questo attacco, dovrà superare un tiro salvezza contro incantesimi o risorgerà come vampiro un giorno dopo la sua morte.

Presenza

Num. mostri:	1d4 (1d6)
Allineamento:	caotico
Movimento:	36 m (12 m) volo 72 m (24 m)
Classe armatura:	3
Dadi vita:	4
Attacchi:	1 (tocco)
Ferite:	1d6, risucchio di energia
Tiri salvezza:	G4
Morale:	12
Classe tesoro:	XVIII
Punti esperienza:	300

Le presenze sono non morti incorporei che nascono dal male, dalla sofferenza e dalle tenebre. In alcuni casi, la lugubre sagoma di una presenza può sembrare corazzata o dotata di armi, ma questo non modifica la sua CA, essendo solo un riflesso dell'aspetto che la creatura aveva in vita. Come gli altri non morti, le presenze sono immuni alla paralisi e agli incantesimi *charme e sonno*.

Le presenze non vengono colpite dalle armi normali, e le armi di argento infliggono loro solo la metà delle ferite. Con il suo tocco gelido, una presenza infligge 1d6 ferite e risucchia un livello o un dado vita. Con il livello, un personaggio perde tutti i vantaggi che dipendono da esso. Dopo il risucchio di energia, un personaggio ha il minimo di punti esperienza necessari per il suo nuovo livello. Se un personaggio viene ridotto a 0 livelli, muore e risorge dopo 24 ore come una nuova presenza asservita a quella che l'ha ucciso.

Protoplasma nero

Num. mostri:	1 (0)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	18 m (6 m)
Classe armatura:	6
Dadi vita:	10
Attacchi:	1 (schianto)
Ferite:	3d8
Tiri salvezza:	G5
Morale:	12
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	3.100

Questa massa nera e appiccicosa scivola lungo i corridoi dei labirinti, mangiando qualunque cosa trovi sulla sua strada. In genere ha un diametro di circa 4,5 m. È capace di muoversi non solo sui pavimenti, ma anche sui muri e sui soffitti, e può comprimersi per passare attraverso fessure molto strette. Può digerire sia il metallo che il legno.

Un protoplasma nero viene danneggiato solamente dal fuoco. Se un protoplasma nero viene attaccato con armi taglienti, si divide in più esseri di massa minore. Ogni attacco andato a segno ne crea uno più piccolo, che ha 2 DV (i suoi punti ferita vengono sottratti al mostro principale) e infligge 1d8 ferite.

Pterosauro

	<i>Pterodattilo</i>	<i>Pteranodonte</i>
Num. mostri:	0 (2d4)	0 (1d4)
Allineamento:	neutrale	neutrale
Movimento:	9 m (3 m) volo 54 m (18 m)	9 m (3 m) volo 72 m (54 m)
CA:	7	6
Dadi vita:	1	5
Attacchi:	1 (morso)	1 (morso)
Ferite:	1d3	1d12
Tiri salvezza:	G1	G3
Morale:	7	8
Classe tesoro:	nessuno	nessuno
PX:	13	350

Questi rettili alati preistorici si trovano di solito lungo le coste in ambienti caldi o zone tropicali.

Pterodattili: gli pterodattili hanno un'apertura alare di 2 o 3 metri. Sono soliti fare lunghe planate, scrutando il terreno in cerca di preda. Di solito attaccano piccoli animali o creature non più grandi di un halfling. Attaccano creature più grosse solo raramente, quando sono molto affamati.

Pteranodonte: questo rettile alato è una versione gigantesca dello pterodattilo e può raggiungere un'apertura alare di 15 metri. Gli pteranodonti attaccano gli umani senza timore.

R

Ragno gigante

	<i>Ragno chelato</i>	<i>Vedova nera</i>	<i>Tarantola</i>
Num. mostri:	1d4 (1d4)	1d3 (1d3)	1d3 (1d3)
Allineamento:	neutrale	neutrale	neutrale
Movimento:	36 m (12 m)	18 m (6 m) ragnatela 36 m (12 m)	36 m (12 m)
CA:	7	6	5
Dadi vita:	2	3	4
Attacchi:	1 (morso)	1 (morso)	1 (morso)
Ferite:	1d8, veleno	2d6, veleno	1d8, veleno
Tiri salvezza:	G1	G2	G2
Morale:	7	8	8
Classe tesoro:	VI	VI	VI
PX:	38	80	135

Queste creature, incontrate nei boschi e nei labirinti, sono ragni cresciuti fino a raggiungere dimensioni mostruose.

Vedova nera gigante: la vedova nera gigante è di colore nero lucido e ha un motivo rosso a forma di clessidra sull'addome. Con un corpo che misura quasi due metri di lunghezza, la vedova nera è un ragno aggressivo e insidioso, che usa la sua tela viscosa per intrappolare le prede. La tela di questo ragno gigante, per chi ci finisce dentro, ha le stesse proprietà dell'incantesimo *ragnatela*. Un personaggio morso da una vedova nera gigante deve riuscire in un tiro salvezza contro veleno o muore dopo un turno.

Ragno chelato gigante: questi ragni carnivori sono lunghi un metro e mezzo. Non tessono ragnatele, ma si arrampicano sulle pareti e sui soffitti per balzare improvvisamente sulla preda. Grazie alla loro capacità di cambiare il colore a seconda dell'ambiente, riescono a sorprendere gli avversari con 1-4 su 1d6. Il loro morso velenoso è letale nel giro di 1d4 turni, a meno che la vittima non riesca in un tiro salvezza contro veleno. A causa della minore tossicità del veleno, il tiro salvezza viene fatto con un bonus di +2.

Tarantola gigante: questo ragno gigante assomiglia a un enorme tarantola, ma in realtà è una creatura magica, il cui morso inietta un veleno incantato. La vittima del morso deve riuscire in un tiro salvezza contro veleno oppure viene colta da orribili spasmi, che la portano a compiere quella che sembra una frenetica danza. Questa danza dolorosissima determina una penalità di -4 ai tiri per colpire della vittima e un bonus di +4 a quelli dei suoi avversari. L'effetto del veleno dura 2d6 turni, ma dopo 5 turni di danza la vittima resta paralizzata e cade a terra completamente inerme. Gli effetti della danza sono magicamente contagiosi, perciò ogni creatura che assista alla danza (a parte la tarantola) deve fare un tiro salvezza contro incantesimi o inizia a danzare per lo stesso tempo della vittima originaria. Questi effetti possono essere annullati da *dispersione della magia*.

I ratti sono roditori onnivori che prosperano grazie ai rifiuti degli uomini. Sono abili nuotatori, a loro agio nelle fogne, nelle caverne allagate e nelle paludi. I ratti possono essere tenuti lontano con il fuoco, che temono moltissimo.

I ratti sono portatori di gravi malattie. Ogni volta che un personaggio viene morso da un ratto (di qualunque tipo), c'è una probabilità del 5% che contragga un'infezione. In questi casi, si deve fare un tiro salvezza contro veleno. Se il tiro salvezza fallisce, un morbo acuto e debilitante assale il PG nel giro di 1d6 ore e lo uccide in 1d6 giorni. Un tiro salvezza riuscito indica invece che il PG si ammala meno gravemente per 30 giorni. Durante questo periodo il personaggio è febbricitante e incapace di muoversi o agire, ma al termine del decorso c'è solo una probabilità del 25% che la malattia risulti fatale. L'incantesimo *cura malattia* cura il PG all'istante in entrambi i casi.

Ratto normale: lunghi da 15 a 60 centimetri e con la pelliccia nera, marrone o grigia, i ratti normali vivono in branchi, che possono anche essere molto numerosi. Un branco di ratti effettua un attacco per ogni 10 individui da cui è composto, causando 1d6 ferite per ogni colpo. Se un personaggio viene assalito da un grosso branco (almeno 20 ratti), deve fare un tiro salvezza contro morte per non cadere a terra sotto l'orda di roditori che si arrampica sul suo corpo. Un personaggio non può attaccare i ratti finché non si rialza in piedi. Il personaggio potrà rialzarsi al round successivo, ma dovrà ripetere il tiro salvezza per non cadere di nuovo nel caso abbia ancora il branco addosso.

Ratto gigante: questi ratti, lunghi circa un metro, combattono individualmente. Come i loro cugini più piccoli, i ratti giganti vivono nell'immondizia e possono infestare i mucchi di rifiuti che si accumulano nei labirinti.

Ragodessa gigante

Num. mostri:	1d4 (1d6)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	45 m (15 m)
Classe armatura:	5
Dadi vita:	4+2
Attacchi:	1 (zampata o morso)
Ferite:	0 o 2d8
Tiri salvezza:	G2
Morale:	9
Classe tesoro:	VI
Punti esperienza:	215

La ragodessa gigante è un aracnide notturno che somiglia molto a un ragno, ma ha delle immense mandibole con cui trattiene le sue prede. Ha il torace marrone scuro e il resto del corpo marrone chiaro o color senape. Sono mostri che misurano quasi due metri di lunghezza, con le zampe più corte di quelle dei ragni, ma comunque in grado di arrampicarsi sulle pareti. Le zampe frontali di una ragodessa hanno delle ventose che non causano ferite, ma che, in caso di attacco riuscito, tirano l'avversario verso le mandibole. Nei round successivi, il mostro potrà mordere la preda afferrata senza bisogno di altri tiri per colpire (2d8 ferite).

Ratto

	<i>Normale</i>	<i>Gigante</i>
Num. mostri:	2d10 (5d10)	3d6 (3d10)
Allineamento:	neutrale	neutrale
Movimento:	18 m (6 m) nuoto 9 m (3 m)	36 m (12 m) nuoto 18 m (6 m)
CA:	9	7
Dadi vita:	1 pf	1d4 pf
Attacchi:	1 (morso collettivo)	1 (morso)
Ferite:	1d6, malattia	1d3, malattia
Tiri salvezza:	Umano normale	G1
Morale:	5	8
Classe tesoro:	XI	XX
PX:	1	6

Rinoceronte

	<i>Normale</i>	<i>Lanoso</i>
Num. mostri:	0 (1d12)	0 (1d8)
Allineamento:	neutrale	neutrale
Movimento:	36 m (12 m)	36 m (12 m)
CA:	5	4
Dadi vita:	6	8
Attacchi:	---- 1 (corno o travolgimento) ----	
Ferite:	2d4 o 2d8	2d6 o 2d12
Tiri salvezza:	G3	G4
Morale:	6	6
Classe tesoro:	XI	XX
PX:	570	1.060

I rinoceronti sono noti per il loro pessimo carattere e la loro predisposizione a caricare gli intrusi. Se caricano, i rinoceronti infliggono il doppio delle ferite con il corno.

Rinoceronte normale: Se un gruppo di questi animali viene minacciato, fuggirà in massa in una direzione casuale, travolgendo chiunque si trovi lungo il percorso.

Rinoceronte lanoso: un rinoceronte preistorico più grande e aggressivo, ricoperto da una pelliccia folta e ruvida.

Roc

	<i>Normale</i>	<i>Grande</i>	<i>Gigantesco</i>
Num. mostri:	0 (1d12)	0 (1d8)	0 (1)
Allineamento:	legale	legale	legale
Movimento:	18 m (6 m) volo 144 m (48 m)	18 m (6 m) volo 144 m (48 m)	18 m (6 m) volo 144 m (48 m)
CA:	4	2	0
Dadi vita:	6	12	36
Attacchi:	-----	3 (2 artigli, morso)	-----
Ferite:	1d4+1/1d4+1 2d6	1d8/1d8 2d10	3d6/3d6 8d6
Tiri salvezza:	G3	G6	G9
Morale:	8	9	10
Classe tesoro:	XIV	XIV	XIV
PX:	320	1.200	6.750

I roc sono creature potenti, che vivono in alta quota e nei climi caldi. Assomigliano alla lontana alle aquile. I loro appetiti smisurati sono proporzionali alle loro grosse dimensioni. Spesso i roc divorano grossi mammiferi, compresi cavalli e bestiame. I roc cacciano in modo simile alle aquile, piombando sul pasto e straziandolo con gli artigli.

Se i personaggi trovano il nido di un roc, c'è una probabilità del 50% che siano presenti 1d6 uova o 1d4 pulcini. I roc combattono fino alla morte per difendere la loro progenie. Se catturati, i pulcini di roc possono essere addestrati come cavalcature. Quando incontrano i roc, le creature di allineamento caotico hanno una penalità di -2 ai tiri di reazione, mentre quelle di allineamento neutrale hanno una penalità di -1. Ciò è dovuto alla natura legale dei roc e alla loro intolleranza istintiva per gli altri allineamenti.

Rospo gigante

Num. mostri:	1d4 (1d4)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	27 m (9 m)
Classe armatura:	7
Dadi vita:	2+2
Attacchi:	1 (morso)
Ferite:	1d4+1
Tiri salvezza:	G1
Morale:	6
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	71

Questi enormi rospi possono raggiungere le dimensioni di un lupo e pesare fino a 120 chili. Hanno la capacità di mutare il colore della loro pelle butterata per camuffarsi negli oscuri corridoi dei labirinti o nelle tetre foreste che frequentano. Per questo motivo, sorprendono le loro vittime con 1-3 su 1d6. I rospi giganti hanno una lingua lunga quattro metri e mezzo e, se riescono a colpire, possono tirare una creatura più leggera di un umano (un elfo o un halfling, ma non un nano) verso la loro bocca, mordendola. Una vittima non più grande di un halfling può essere inghiottita con un tiro per colpire uguale a 20. Una creatura inghiottita subisce 1d6 ferite a round, mentre il rospo la digerisce.

Rugginofago

Num. mostri:	1d4 (1d4)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	36 m (12 m)
Classe armatura:	2
Dadi vita:	5
Attacchi:	1 (codata o antenne)
Ferite:	1d3 o vedi sotto
Tiri salvezza:	G3
Morale:	7
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	500

Il corpo di questo mostro assomiglia a quello di un armadillo gigante, con una lunga coda squamosa e un colore che varia dal beige giallognolo della parte inferiore al rosso ruggine del dorso. Le antenne prensili di un rugginofago possono corrodere il metallo, così come la pelle del mostro. Le armature e le armi di metallo non magiche che vengono colpite dalle antenne di un rugginofago (l'attacco ignora eventuali corazze ma non il modificatore di Des) o che toccano la sua pelle (quando il mostro viene attaccato) arrugginiscono all'istante, diventando del tutto inutilizzabili.

A causa dell'arrugginimento devastante e istantaneo prodotto dai rugginofagi, le armi di acciaio normale non possono ferirli. Gli oggetti magici dapprima perdono i loro bonus magici, un punto alla volta, finché non diventano oggetti normali. A questo punto, un ulteriore contatto farà arrugginire l'oggetto. Ogni "più" di bonus dà all'oggetto una probabilità del 10% di resistere al contatto senza conseguenze. Per esempio, se un personaggio colpisce un rugginofago con una *daga +2*, c'è una probabilità dell'80% che l'arma diventi una *daga +1*. Se ciò accade, al colpo successivo ci sarà una probabilità del 90% che la *daga* diventi un'arma normale. Un terzo contatto renderà automaticamente la *daga* inutile. Il rugginofago si ciba della ruggine che crea.

S

Salamandra

	<i>Salamandra del fuoco</i>	<i>Salamandra del freddo</i>
Num. mostri:	1d4+1 (2d4)	1d3 (1d3)
Allineamento:	neutrale	caotico
Movimento:	36 m (12 m)	36 m (12 m)
CA:	2	3
Dadi vita:	8	12
Attacchi:	3 (2 artigli, morso)	5 (4 artigli, morso)
Ferite:	1d4/1d4/1d8	1d6/1d6/1d6/1d6/2d6
Tiri salvezza:	G8	G12
Morale:	8	9
Classe tesoro:	XVII	XVIII
PX:	2.060	3.600

Le salamandre sono creature elementali semi-intelligenti del fuoco e del freddo. Le due specie di salamandra sono nemici naturali: si detestano a vicenda e si combattono sempre quando si trovano in prossimità l'una dell'altra.

Salamandra del fuoco: ha l'aspetto di una grossa lucertola, con squame rosso vivo e quattro zampe, e raggiunge una lunghezza di quasi cinque metri. Dal suo corpo emana un calore tremendo e tutte le creature entro 6 metri da essa che non siano immuni al fuoco subiscono automaticamente 1d8 ferite a round. Le salamandre del fuoco non subiscono ferite da qualsiasi attacco basato sul fuoco e dalle armi non magiche, inoltre sono immuni agli incantesimi *charme* e *sonno*. Queste creature vivono spesso nella lava liquida dei vulcani o in zone molto calde e aride.

Salamandra del freddo: questa salamandra gelida somiglia a quella del fuoco, tranne che per il fatto che ha sei zampe ed è bianca o blu-biancastra. Attacca con i quattro artigli frontali e con il morso. Il suo corpo emana un freddo acuto, che fa sì che tutte le creature entro 6 metri che non siano immuni al freddo subiscano automaticamente 1d8 ferite a round. Le salamandre del freddo non subiscono ferite da qualunque attacco basato sul freddo e dalle armi non magiche, inoltre sono immuni agli incantesimi *charme* e *sonno*. Queste creature preferiscono vivere tra i ghiacci o in regioni fredde.

Sanguisuga gigante

Num. mostri:	0 (1d4)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	36 m (12 m)
Classe armatura:	7
Dadi vita:	6
Attacchi:	1 (morso), vedi sotto
Ferite:	risucchio di sangue
Tiri salvezza:	G3
Morale:	10
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	570

Le sanguisughe giganti sono orride creature marroni e viscide, lunghe più di un metro. Vivono nei terreni paludosi e in altre zone di acqua stagnante. Quando una sanguisuga gigante colpisce, si fissa alla vittima con la sua bocca rotonda e gli succhia il sangue, infliggendogli 1d6 ferite a round (ferimento continuo). Una volta fissata, una sanguisuga gigante si staccherà solo alla propria morte o a quella della vittima.

Scarabeo gigante

	<i>Scarabeo ardente</i>	<i>Scarabeo urticante</i>	<i>Scarabeo tigrato</i>
Num. mostri:	1d8 (2d6)	1d8 (2d6)	1d6 (2d4)
Allineamento:	neutrale	neutrale	neutrale
Movimento:	36 m (12 m)	36 m (12 m)	45 m (15 m)
CA:	4	4	3
Dadi vita:	1+2	2	3+1
Attacchi:	1 morso	1 morso	1 morso
Ferite:	2d4	1d6, vedi sotto	2d6
Tiri salvezza:	G1	G1	G1
Morale:	7	8	9
Classe tesoro:	nessuno	nessuno	VI
PX:	15	30	65

Questi enormi scarabei sono insetti sotterranei incapaci di volare, anche se a volte si possono trovare in superficie.

Scarabeo ardente: questi scarabei notturni sono lunghi approssimativamente 75 cm. Lo scarabeo ardente prende il nome dalle speciali ghiandole luminescenti che ha sulla testa e l'addome. Le ghiandole, due sulla testa e una sull'addome, emanano luce in un raggio di 3 m. Se rimosse dal cadavere dello scarabeo, continueranno a splendere per 1d6 giorni.

Scarabeo urticante: questi scarabei lunghi 90 cm hanno immense mandibole e secernono un fluido tossico, che possono spruzzare sull'avversario quando il tiro per colpire del morso ha successo. Il fluido tossico provoca dolori intensi, ustioni e vesciche, che danno una penalità di -2 ai tiri per colpire per 1 giorno, a meno che non venga usato un incantesimo *cura ferite leggere* (che non cura ferite se usato per rimuovere questo effetto). Gli scarabei urticanti si trovano in superficie più frequentemente degli altri.

Scarabeo tigrato: questi feroci scarabei hanno sul carapace delle striature che assomigliano a quelle di una tigre. Sebbene si nutrano prevalentemente di altri insetti giganti, attaccano e mangiano anche i mammiferi, umanoidi inclusi.

Scheletro

Num. mostri:	3d4 (3d10)
Allineamento:	caotico
Movimento:	18 m (6 m)
Classe armatura:	7
Dadi vita:	1
Attacchi:	1 (arma)
Ferite:	1d6 o arma
Tiri salvezza:	G1
Morale:	12
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	13

Gli scheletri sono le ossa animate dei morti, macabri automi asserviti a sacerdoti o stregoni malvagi. Raramente indossano qualcosa di diverso dai resti degli abiti o delle armature che avevano al momento della morte. Uno scheletro fa solo quello che gli viene ordinato di fare, non trae conclusioni e non prende decisioni. Per questo motivo, le istruzioni che gli vengono impartite devono sempre essere estremamente semplici. Gli scheletri attaccano fino alla loro distruzione. Le armi taglienti e perforanti infliggono solo metà ferite agli scheletri, poiché le punte e le lame tendono a scivolare negli spazi vuoti tra le loro ossa. Essendo non morti, sono immuni alla paralisi e agli incantesimi *charme* e *sonno*.

Sciame d'insetti

Num. mostri:	1 sciame (3 sciami)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	9 m (3 m) volo 18 m (6 m)
Classe armatura:	7
Dadi vita:	da 2 a 4
Attacchi:	1 (investimento)
Ferite:	2 pf
Tiri salvezza:	Umano normale
Morale:	11
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	29/65/135

Un sciame di insetti è una moltitudine di api, formiche, vespe, termiti e simili. A seconda delle creature che compongono lo sciame, questo può strisciare o volare. Uno sciame può attaccare per proteggere un nido, oppure perché provocato da un odore, una luce o altro. Uno sciame consiste in una chiazza (insetti striscianti) o nube (insetti volanti) del diametro di 3 m. Chiunque venga a contatto con un sciame di insetti viene avvolto da esso senza bisogno di un tiro per colpire e comincia a subire 2 ferite per round (morsi e punture). I personaggi senza alcuna armatura subiscono danno doppio (4 ferite). Anche se le armi non hanno effetto sugli sciami, un personaggio può sbracciarsi o agitare un'arma intorno a sé per scacciare gli insetti. Liberarsi in questo modo richiede 3 round, durante i quali gli insetti continuano a infliggere ferite. Un personaggio può sfuggire agli insetti immergendosi nell'acqua, nel qual caso subirà ferite solo per un altro round. Uno sciame inferocito inseguirà quasi certamente un personaggio in fuga, a meno che questi non riesca a togliersi dalla visuale degli insetti.

I fuochi normali infliggono 1d4 ferite a uno sciame d'insetti. Gli attacchi magici di fuoco, freddo ed elettricità danneggiano normalmente uno sciame, mentre l'incantesimo *sonno* lo rende inattivo. Anche il fumo può essere usato efficacemente per scacciare o tenere a bada uno sciame.

Scorpione gigante

Num. mostri:	1d6 (1d6)
Allineamento:	caotico
Movimento:	45 m (15 m)
Classe armatura:	2
Dadi vita:	4
Attacchi:	3 (2 pinze, pungiglione)
Ferite:	1d10/1d10/1d4 più veleno
Tiri salvezza:	G2
Morale:	11
Classe tesoro:	VII
Punti esperienza:	190

Gli scorpioni giganti sono lunghi un po' meno di due metri. In combattimento, il loro pungiglione riceve un bonus di +2 al tiro per colpire per ogni attacco di pinza che va a segno (le pinze non trattengono né causano ferimento continuo, però). Un personaggio punto deve riuscire in un tiro salvezza contro veleno o muore. I luoghi dove si possono trovare gli scorpioni giganti sono i labirinti, le rovine e gli ambienti aridi e caldi.

Segugio invisibile

Num. mostri:	1 (1)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	36 m (12 m)
Classe armatura:	3
Dadi vita:	8
Attacchi:	1
Ferite:	4d4
Tiri salvezza:	G8
Morale:	12
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	1.060

I segugi invisibili sono creature magiche provenienti da un'altra dimensione. A volte servono i maghi, che li chiamano con l'incantesimo *evoca segugio invisibile* per svolgere un compito specifico. Un segugio invisibile esegue qualunque incarico gli assegni l'evocatore, anche se lo invia lontano per migliaia di chilometri. La creatura non si fermerà finché il compito non sarà svolto, e ubbidirà solo all'evocatore. Se una missione dovesse risultare molto difficile, complessa o prolungata, però, la creatura si risentirà e cercherà di sovvertire le sue istruzioni.

I segugi invisibili possono essere scacciati con *dispersione della magia*, che li fa tornare al loro piano originario. Le creature che non possono vederlo vengono sorprese da un segugio invisibile con 1-5 su 1d6.

Serpente

	<i>Cobra sputatore</i>	<i>Vipera butterata</i>	<i>Serpe acquatica</i>
Num. mostri:	1d6 (1d6)	1d8 (1d8)	1d8 (1d8)
Allineamento:	neutrale	neutrale	neutrale
Movimento:	27 m (9 m)	27 m (9 m)	nuoto 27 m (9 m)
CA:	7	6	6
Dadi vita:	1	2	3
Attacchi:	1 (morso o sputo)	1 (morso)	1 (morso)
Ferite:	1d3 e veleno	1d4 e veleno	1 e veleno
Tiri salvezza:	G1	G1	G2
Morale:	7	6	6
Classe tesoro:	nessuno	nessuno	VI
PX:	13	38	65

	<i>Serpente a sonagli</i>	<i>Pitone delle rocce</i>
Num. mostri:	1d4 (1d4)	1d3 (1d3)
Allineamento:	neutrale	neutrale
Movimento:	36 m (12 m)	27 m (9 m)
CA:	5	6
Dadi vita:	4	5
Attacchi:	2 (morsi)	2 (morso, stritolamento)
Ferite:	1d4 e veleno	1d4/2d8
Tiri salvezza:	G2	G3
Morale:	8	8
Classe tesoro:	VI	VI
PX:	135	350

I serpenti sono spesso dotati di zanne velenose e di una cattiva reputazione, ma aggrediscono gli umani di rado e tendono a fuggire se attaccati. Vivono in diverse aree geografiche e tollerano la calura e l'umidità estrema, ma evitano il freddo.

Cobra sputatore: come la maggior parte dei serpenti, il cobra sputatore (lungo circa un metro) tende a evitare gli scontri con gli umani. Tuttavia, se viene minacciato, si drizza e sputa la sua saliva velenosa verso gli occhi dell'aggressore con estrema precisione. Un personaggio colpito deve fare un tiro salvezza contro veleno o rimane accecato (un incantesimo *neutralizza veleno* annullerà l'effetto). Il morso di un cobra causa 1d3 punti ferita ed è ovviamente velenoso. Il personaggio morso deve riuscire in un tiro salvezza contro veleno o muore nel giro di 1d10 turni.

Vipera butterata: questo serpente grigio-verde è lungo un metro e mezzo. Gli speciali ricettori termici sulla sua testa possono percepire il calore di una preda o di un nemico entro un raggio di 18 metri. Le vipere butterate sono molto rapide e vincono l'iniziativa in ogni round. Il loro morso provoca la morte in caso di fallimento del tiro salvezza.

Serpe di mare: questi serpenti acquatici lunghi quasi due metri sono molto velenosi e aggressivi. I loro morsi causano solo una ferita, ma la vittima deve riuscire in un tiro salvezza contro veleno o muore in 1d4+2 round. C'è una probabilità del 50% che la vittima, se ignara della presenza del serpente, non si accorga di essere stata morsa. Il loro veleno è talmente potente che l'incantesimo *neutralizza veleno* si rivela inefficace il 25% delle volte.

Serpente a sonagli gigante: questi serpenti sono talmente veloci da mordere due volte per round. Il primo attacco viene fatto all'inizio del round e il secondo alla fine. Il loro morso è velenoso, e la vittima deve riuscire in un tiro salvezza contro veleno o muore dopo 1d6 turni. Il serpente a sonagli gigante è lungo 3 metri, è carnivoro e dà la caccia ai mammiferi.

Pitone delle rocce: Il pitone delle rocce è lungo 6 metri. Attacca dapprima con il morso e, se riesce a colpire, può stritolare automaticamente la vittima, causando 2d4 ferite aggiuntive. Lo stritolamento prosegue nei round successivi.

Serpente marino

Num. mostri:	0 (2d6)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	nuoto 45 m (15 m)
Classe armatura:	5
Dadi vita:	6
Attacchi:	1 (morso o stritolamento)
Ferite:	2d6 o vedi sotto
Tiri salvezza:	G3
Morale:	8
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	570

I marinai hanno il terrore dei serpenti marini, grossi rettili acquatici lunghi 9 metri che attaccano le imbarcazioni. Un serpente marino attorciglierà le proprie spire intorno alle imbarcazioni non più lunghe del suo corpo, stritolandole per 1d10 danni strutturali a round. I serpenti marini attaccano le creature con un morso che infligge 2d6 ferite.

Spettro

Num. mostri:	1d6 (1d8)
Allineamento:	caotico
Movimento:	27 m (9 m)
Classe armatura:	5
Dadi vita:	3
Attacchi:	1 (tocco)
Ferite:	risucchio di energia
Tiri salvezza:	G3
Morale:	12
Classe tesoro:	XXI
Punti esperienza:	110

Gli spettri sono perfidi non morti che da vivi erano umani o semiumani. L'aspetto di uno spettro è un riflesso inquietante e contorto della forma che aveva in vita. Gli spettri attaccano con il tocco, risucchiando un livello o un DV. Un personaggio di 4° livello, ad esempio, se colpito da uno spettro scende immediatamente al 3° livello, perdendo i punti ferita e i benefici del livello perduto. Similmente, se colpito dal risucchio di energia, un mostro con 3 DV scende a 2 DV. Un umano o semiumano ridotto a livello 0 muore e risorge come spettro dopo 1d4 giorni.

Gli spettri possono essere feriti solo dalle armi magiche, dagli incantesimi e dalle armi di argento. Sono immuni alla paralisi e agli incantesimi *charme e sonno*.

Spiritello

Num. mostri:	3d6
Allineamento:	neutrale
Movimento:	18 m (6 m) volo 54 m (18 m)
Classe armatura:	5
Dadi vita:	1d4 pf
Attacchi:	vedi sotto
Ferite:	maledizione
Tiri salvezza:	E1
Morale:	7
Classe tesoro:	IV
Punti esperienza:	6

Gli spiritelli sono esseri fatati, parenti degli elfi e dei folletti, alti meno di mezzo metro e dotati di ali. Non sono malvagi, ma sono dispettosi e si divertono a giocare scherzi alle altre creature. Quando mettono assieme le loro energie magiche, cinque spiritelli possono usare *scaglia maledizione* contro un avversario. Le maledizioni degli spiritelli di solito non causano danni fisici o affezioni serie, ma sono imbarazzanti o burlesche. Per esempio la pelle del personaggio può diventare a pois o striata, o si può verificare un effetto bizzarro a scelta del Signore dei Labirinti. Un incantesimo *scaccia maledizione* elimina facilmente questo effetto.

Spiritello acquatico

Num. mostri:	0 (2d20)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	nuoto 36 m (12 m)
Classe armatura:	7
Dadi vita:	1
Attacchi:	1 (pugnale), vedi sotto
Ferite:	1d4, vedi sotto
Tiri salvezza:	E1
Morale:	6
Classe tesoro:	XXI
Punti esperienza:	16

Gli spiritelli acquatici sono imparentati con le driadi, ma sono alti appena 90 cm ed hanno l'aspetto di piccoli elfi con la pelle verdastra, bluastra o grigioverde. In genere, vivono in qualunque specchio d'acqua permanente, come un lago, un grande stagno o un fiume. Quando sono insieme in uno stesso luogo, 10 spiritelli acquatici possono mettere insieme la loro energia magica per lanciare un incantesimo *charme* su un personaggio. In caso di fallimento di un tiro salvezza contro incantesimi, la vittima verrà asservita nel dominio subacqueo degli spiritelli acquatici per 12 mesi. Gli spiritelli acquatici sono in grado di lanciare *respirare sott'acqua* su un personaggio consenziente (o asservito) e gli effetti durano 24 ore per ogni lancio. Gli spiritelli acquatici attaccano con armi molto piccole (equivalenti a pugnali). Hanno la capacità di evocare un pesce gigante come protettore. Il pesce gigante ha le caratteristiche seguenti: [All N, Mov 36 m (12 m), CA 7, DV 2, Att 1, Fer 1d6, TS G1, Mor 8].

Squalo

	<i>Leuca</i>	<i>Mako</i>	<i>Squalo bianco</i>
Num. mostri:	0 (3d6)	0 (2d6)	0 (1d4)
Allineamento:	neutrale	neutrale	neutrale
Movimento:	nuoto 36 m (12 m)	nuoto 36 m (12 m)	nuoto 36 m (12 m)
CA:	4	4	4
Dadi vita:	2	4	8
Attacchi:	1 (morso)	1 (morso)	1 (morso)
Ferite:	2d4	2d6	2d10
Tiri salvezza:	G1	G2	G4
Morale:	7	7	7
Classe tesoro:	nessuno	nessuno	nessuno
PX:	29	135	1.060

Gli squali sono cacciatori efficienti e astuti. Appena fiutano il sangue (fino a 90 metri) vengono colti da una famelica frenesia e combattono fino alla morte senza tiri per il morale.

Leuca: questi squali hanno la pelle marrone e raggiungono una lunghezza di due metri e mezzo.

Mako: questi grossi squali, lunghi quattro metri e mezzo, hanno la pelle beige o grigia.

Squalo bianco: questo immenso squalo grigio argentato con in ventre bianco può superare i nove metri di lunghezza. Si tratta di un predatore spietato, che può addentare barche lunghe fino alla metà del suo corpo.

Statua animata

	<i>Statua di cristallo</i>	<i>Statua di ferro</i>	<i>Statua di pietra</i>
Num. mostri:	1d6 (1d6)	1d4 (1d4)	1d3 (1d3)
Allineamento:	legale	neutrale	caotico
Movimento:	27 m (9 m)	9 m (3 m)	18 m (6 m)
CA:	4	4	4
Dadi vita:	3	4	5
Attacchi:	2 (pugni)	2 (pugni)	2 (pugni)
Ferite:	1d6/1d6	1d8/1d8	2d6/2d6
Tiri salvezza:	G1	G4	G5
Morale:	11	11	11
Classe tesoro:	nessuno	nessuno	nessuno
PX:	65	190	500

Le statue animate sono fatte di materia inerte, alla quale un potente stregone ha conferito una parvenza di vita. Possono essere usate come guardiani e, finché non si muovono, sembrano normali statue. Il Signore dei Labirinti può creare statue di altri materiali, basandosi sui tre esempi qui forniti. Le statue di solito sono umanoidi, ma possono essere di qualunque forma e dimensioni. Le statue animate sono immuni alla paralisi e agli incantesimi *charme e sonno*.

Statua di cristallo: queste statue animate sono fatte di cristallo o di un minerale traslucido, di solito quarzo.

Statua di ferro: quando un'arma metallica non magica colpisce una di queste statue animate, chi la impugna deve fare un tiro salvezza contro incantesimi o l'arma resta incastrata nella statua di ferro fintanto che quest'ultima non viene distrutta.

Statua di pietra: queste statue sembrano fatte di pietra solida, ma al loro interno c'è una sacca di magma incandescente. Di solito non attaccano con i pugni, ma spruzzano il magma dalla punta delle dita, bruciando il bersaglio per 2d6 ferite.

Stegosauo

Num. mostri:	0 (1d4)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	18 m (6 m)
Classe armatura:	3
Dadi vita:	11
Attacchi:	1 (coda o travolgimento)
Ferite:	2d8 o 2d6
Tiri salvezza:	G6
Morale:	7
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	1.200

Questi grandi erbivori preistorici hanno una cresta di piastre dure lungo la spina dorsale. Le loro code sono armi possenti, dotate di quattro grossi spuntoni all'estremità. Di solito vengono incontrati in ambienti tropicali o subtropicali.

T

Tafano predatore

Num. mostri:	1d6 (2d6)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	27 m (9 m) volo 54 m (18 m)
Classe armatura:	6
Dadi vita:	2
Attacchi:	1 (morso)
Ferite:	1d8
Tiri salvezza:	G1
Morale:	8
Classe tesoro:	VI
Punti esperienza:	29

I terribili tafani predatori sono lunghi quasi un metro. Hanno delle striature sull'addome simili a quelle delle api giganti, a cui danno spesso la caccia, essendo immuni al loro veleno. Oltre agli animali, questi esseri disgustosi attaccano anche gli umani. I tafani predatori si acquattano nell'ombra in attesa della preda, poi le saltano addosso, sorprendendola con 1-4 su 1d6.

Per mordere con le loro formidabili mandibole, questi esseri coprono fino a 9 m di distanza con un unico balzo.

Testuggine dragona

Num. mostri:	0 (1)
Allineamento:	caotico
Movimento:	9 m (3 m) nuoto 27 m (9 m)
Classe armatura:	-2
Dadi vita:	30
Attacchi:	3 (2 artigli, morso)
Ferite:	1d8/1d8/1d6x10
Tiri salvezza:	G15
Morale:	10
Classe tesoro:	XV
Punti esperienza:	9.500

Questa bestia terribile e massiccia è un ibrido magico tra un drago, di cui ha zampe, testa e coda, e una smisurata tartaruga di mare, di cui ha il corpo tozzo e corazzato. Il suo ruvido guscio è verde scuro, dello stesso colore delle acque salmastre e profonde, con riflessi argentei simili alla luce che danza sulla superficie del mare. Gambe, coda e testa sono di un verde più chiaro, macchiato da riflessi dorati. La tana di queste creature si trova sempre sott'acqua, in enormi caverne sommerse. Le testuggine dragone ammassano in fondo al mare le ricchezze delle navi che hanno affondato. Hanno artigli e fauci potenti, oltre a un attacco di soffio usabile tre volte al giorno. Il soffio è una nube di vapore bollente lunga 27 m e larga 9 m. Le ferite inflitte sono pari ai punti ferita attuali della testuggine dragona (un tiro salvezza contro soffio dimezza l'effetto).

Throghrin

Num. mostri:	1d6 (1d10)
Allineamento:	caotico
Movimento:	36 m (12 m)
Classe armatura:	6
Dadi vita:	3
Attacchi:	2 o 1 (2 artigli o arma)
Ferite:	1d3/1d3 o arma
Tiri salvezza:	G3
Morale:	10
Classe tesoro:	XX
Punti esperienza:	80

Un throghrin può sembrare a prima vista un hobgoblin, ma in realtà è un ibrido magico, maligno ed empio tra un troll, un hobgoblin e un ghou. I throghrin hanno un'affinità per la compagnia degli hobgoblin e talvolta sono utilizzati come guardie del corpo dai loro re. I throghrin hanno lo stesso tocco paralizzante dei ghou e possono rigenerare 1 pf a round allo stesso modo dei troll. La rigenerazione avviene all'inizio di ogni round.

Tirannosauro

Num. mostri:	0 (1)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	36 m (12 m)
Classe armatura:	3
Dadi vita:	20
Attacchi:	1 (morso)
Ferite:	6d6
Tiri salvezza:	G10
Morale:	11
Classe tesoro:	VIIx3
Punti esperienza:	2.250

Questo dinosauro carnivoro è il più spaventoso dei predatori preistorici. È bipede e può raggiungere un'altezza di sei metri. Dà la caccia a qualsiasi creatura che si muove, ma di solito non si cura di prede più piccole di un halfling.

Toporagno gigante

Num. mostri:	1d4 (1d8)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	54 m (18 m)
Classe armatura:	4
Dadi vita:	1
Attacchi:	2 (morsi)
Ferite:	1d6/1d6
Tiri salvezza:	G1
Morale:	10
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	19

I toporagni giganti assomigliano ai ratti giganti, ma hanno un muso più lungo e sono animali scavatori, dotati di una pessima vista. Possono spiccare balzi notevoli e sono in grado di usare l'ecolocazione come i pipistrelli, emettendo brevi squittii. Questo senso particolare è efficace fino a 18 metri, ma può essere bloccato da un incantesimo *silenzio*. Un toporagno assordato (e quindi accecato) ha una CA di 8 e una penalità di -4 ai tiri per colpire.

I toporagni giganti sono insettivori, molto territoriali e rapidissimi in combattimento (due attacchi per round). Vincono automaticamente l'iniziativa nel primo round e hanno un bonus di +1 nel secondo. Sono combattenti spietati, che incutono molta paura. Se aggredito da un toporagno gigante, un avversario con 3 DV o meno deve fare un tiro salvezza contro morte per non fuggire in preda al panico.

Triceratopo

Num. mostri:	0 (1d4)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	27 m (9 m)
Classe armatura:	2
Dadi vita:	11
Attacchi:	1 (incornata o travolgimento)
Ferite:	3d6
Tiri salvezza:	G6
Morale:	8
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	1.200

Questi dinosauri erbivori, altri tre metri e mezzo e lunghi dodici, sono molto aggressivi nei confronti di chiunque li disturbi. Possono caricare con le loro formidabili corna, infliggendo il doppio delle ferite.

Troglodita

Num. mostri:	1d8 (5d8)
Allineamento:	caotico
Movimento:	36 m (12 m)
Classe armatura:	5
Dadi vita:	2
Attacchi:	3 (2 artigli, morso)
Ferite:	1d4/1d4/1d4
Tiri salvezza:	G2
Morale:	9
Classe tesoro:	XXII
Punti esperienza:	38

Questi rettili umanoidi sono verdi, scagliosi e hanno una cresta ossea lungo la schiena, sulla parte centrale della testa e sul retro delle braccia. I trogloditi sono maligni e bellicosi, e cercano di uccidere tutte le creature che incontrano. Hanno la capacità di mimetizzarsi nell'ambiente come i camaleonti e sorprendono gli avversari con 1-4 su 1d6. I loro corpi sono ricoperti da ghiandole cutanee, che secernono una sostanza oleosa e fetida sulla loro pelle a scaglie. I personaggi che si avvicinano a un troglodita devono riuscire in un tiro salvezza contro veleno o subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire a causa del lezzo orribile e nauseante.

Troll

Num. mostri:	1d8 (1d8)
Allineamento:	caotico
Movimento:	36 m (12 m)
Classe armatura:	4
Dadi vita:	6+3
Attacchi:	3 (2 artigli, morso)
Ferite:	1d6/1d6/1d10
Tiri salvezza:	G6
Morale:	10
Classe tesoro:	XIX
Punti esperienza:	600

La pelle gommosa di un troll è color verde muschio, screziata di verde e di grigio, oppure di un grigio putrido. I loro capelli sono di solito nero-verdastri o color del ferro. Un adulto tipico è alto due metri e mezzo. Dotati di artigli possenti e denti affilati, i troll gradiscono divorare altri umanoidi intelligenti. I troll di solito si appostano nelle caverne, tra le rovine o nelle paludi. Sono allampanati e hanno arti nodosi ed esili, ma sono fortissimi. I troll hanno la capacità di rigenerare le ferite subite: 3 round dopo essere stati feriti, iniziano a rigenerare 3 pf a round. Le ferite causate dal fuoco e dall'acido, però, non possono rigenerarle. Se un troll perde un arto, esso cercherà di strisciare verso il corpo per riattaccarsi. Un troll può riattaccare un arto amputato immediatamente, tenendolo premuto sul moncherino. Grazie alla loro capacità di rigenerazione, i troll non possono essere distrutti permanentemente senza il fuoco o l'acido. Anche se un troll viene "ucciso" (ridotto a 0 pf), continua a rigenerarsi, e può rialzarsi dopo 2d6 round (partendo dal minimo di 3 pf).

U

Uccello stigeo

Num. mostri:	1d10 (3d12)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	9 m (3 m) 36 m (18 m)
Classe armatura:	7
Dadi vita:	1
Attacchi:	1 (proboscide)
Ferite:	1d3, vedi sotto
Tiri salvezza:	G2
Morale:	9
Classe tesoro:	XI
Punti esperienza:	16

Questi mostri assomigliano un po' a dei piccoli formichieri con le piume. La colorazione di un uccello stigeo varia dal rosso ruggine al marrone rossiccio, con un ventre giallo sporco. La lunga proboscide è di un rosa intenso vicino alla punta e di un grigio smorto alla base. Il corpo misura 30 cm, con un'apertura alare di 60 cm e un peso di circa mezzo chilo. Un uccello stigeo usa la proboscide per bucare la pelle della vittima, attaccarsi a essa e succhiarne il sangue. Grazie alla sua rapidità, ottiene un bonus di +2 al tiro per colpire nel primo attacco. Se il colpo va a segno, la proboscide infligge 1d3 ferite e si attacca, dopodiché l'uccello stigeo succhierà 1d3 pf di sangue a round. L'uccello stigeo rimarrà attaccato finché non verrà ucciso o la vittima non morirà dissanguata.

Umano

	<i>Berserker</i>	<i>Brigante</i>	<i>Mercante</i>
Num. mostri:	1d6 (3d10)	0 (1d4x10)	0 (1d20)
Allineamento:	neutrale	caotico	neutrale
Movimento:	36 m (12 m)	36 m (12 m)	27 m (9 m)
CA:	7	armatura	5
Dadi vita:	1+1	1	1
Attacchi:	1 (arma)	1 (arma)	1
Ferite:	1d6 o arma	1d6 o arma	1d6 o arma
Tiri salvezza:	G1	G1	G1
Morale:	12	8	variabile
Classe tesoro:	I (XXI)	XXII	XXII
PX:	21	10	10

	<i>Nomade</i>	<i>Pirata</i>
Num. mostri:	0 (1d4x10)	0 (vedi sotto)
Allineamento:	neutrale	N o C
Movimento:	36 m (12 m)	36 m (12 m)
CA:	armatura	armatura
Dadi vita:	1	1
Attacchi:	1 (arma)	1 (arma)
Ferite:	1d6 o arma	1d6 o arma
Tiri salvezza:	G1	G1
Morale:	8	9
Classe tesoro:	XXII	XXII
PX:	10	19

Gli umani qui elencati sono guerrieri di 1° livello e in genere sono comandati da PnG di livello più alto. La classe tesoro fornita indica le ricchezze che si trovano in campi o covi (tranne che nel caso dei mercanti).

Berserker: questi combattenti sono presi dalla frenesia della battaglia ogni volta che sono coinvolti in uno scontro. Questa furia belluina gli fa avere un bonus di +2 ai tiri per colpire. I berserker combattono sempre fino all'ultimo.

Brigante: i briganti sono crudeli farabutti che si sono coalizzati al fine di rubare e saccheggiare. In una tipica banda, metà dei briganti è armata con spada corta, arco corto, armatura di cuoio e scudo (CA 6), mentre l'altra metà, montata su palafreni, è equipaggiata con mezzalancia, spada lunga, cotta di maglia e scudo (CA 4).

C'è un Guerriero di 2° livello ogni 20 briganti e uno di 4° livello ogni 40 briganti. Questi comandanti sono sempre ben armati ed equipaggiati. I campi di briganti avranno 5d6x10 abitanti. Ci sarà un Guerriero di 9° livello come comandante in capo e un Guerriero di 5° livello ogni 50 uomini. Nei campi più grandi, potrebbero essere presenti un Chierico di 8° livello (30%) e un Mago di livello pari a 8+1d2 (50%).

Pirata: Una flottiglia pirata si può trovare su qualsiasi specchio d'acqua, sia esso lago, mare o fiume. La dimensione della flotta dipende dallo specchio d'acqua, ovviamente. Le flotte di chiatte fluviali contano 1d8 imbarcazioni, le flotte di barche a vela contano 1d4 navi e le flotte di galee sottili ne contano 1d4. Le flotte di galee grosse e le flotte di velieri ne contano 1d3. Il numero dei membri dell'equipaggio è indicato nella tabella "Caratteristiche delle imbarcazioni" (vedi Sezione 5).

Come i briganti, i pirati sono comandati da PnG. C'è un Guerriero di 4° livello ogni 30 pirati e uno di 5° ogni 50 pirati. Ogni 300 pirati, sarà presente un Guerriero di 8° livello. Una banda di 300 membri o più sarà comandata da un signore dei pirati (Guerriero di 11° livello). In un gruppo di questa grandezza il signore dei pirati potrebbe ingaggiare un Mago di livello pari a 8+1d2 (75%). I pirati sono equipaggiati con vari tipi di spade e armature di cuoio. Alcuni (40%) sono anche armati di balestre. I pirati compiono scorrerie contro navi e città costiere. A volte possono rifugiarsi in quelle città stato che commerciano con loro. Spesso nascondono il loro tesoro in zone remote, e il capitano di una nave può avere una mappa che ne indica l'ubicazione. Un gruppo di pirati può avere 1d4 ostaggi da riscattare (PnG).

Mercante: questi umani commerciano beni e mercanzie, a volte viaggiando molto lontano dalla loro terra di origine. Tutti i gruppi di mercanti avranno cavalcature e animali da trasporto. Il tipo degli animali dipenderà dal terreno.

In ogni carovana di mercanti di solito c'è un Guerriero di 5° livello come capo della scorta o guardia del corpo speciale. Ogni cinque mercanti incontrati ci saranno 20 guerrieri di 1° livello e 2 guerrieri di 2° o 3° livello. Le guardie sono armate con spade, balestre e pugnali, e indossano cotte di maglia.

Nomade: i nomadi sono popolazioni tribali che dipendono dalla raccolta e dall'allevamento degli animali. Si cibano di selvaggina e di frutti di stagione, e vivono in campi provvisori di tende o semplici costruzioni.

Ogni 25 nomadi sarà presente un Guerriero di 2° livello come comandante. Ogni 40 nomadi ci sarà un Guerriero di 4° livello. I nomadi possono avere qualsiasi arma e indossano armature di cuoio o cotte di maglia. Sono tutti montati su cavalli o cammelli. La metà di loro avrà degli archi, mentre l'altra metà delle lance. Il tipico campo tribale avrà 5d6x10 abitanti. Ci sarà un Guerriero di 8° livello come comandante e un Guerriero di 5° livello ogni 100 nomadi. Potrebbero anche esserci un Chierico di 9° livello (50%) e un Mago di 8° livello (25%). I nomadi sono propensi al commercio. Il loro stile di vita li porta spesso a scontrarsi con gli umanoidi che abitano le terre selvagge.

Unicorno

Num. mostri:	1d6 (1d8)
Allineamento:	legale
Movimento:	72 m (24 m)
Classe armatura:	2
Dadi vita:	4
Attacchi:	3 (2 zoccoli, corno)
Ferite:	1d8/1d8/1d8
Tiri salvezza:	G8
Morale:	7
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	135

Un unicorno ha occhi focosi di colore blu mare, viola, marrone, oppure oro. Tutti gli unicorni hanno un corno lungo e diritto, che cresce al centro della fronte, e il manto candido come la neve. I maschi hanno una barbetta bianca. Il tipico unicorno adulto ha le dimensioni di un cavallo. Gli unicorni sono in grado, una volta al giorno, di teletrasportarsi a una distanza di 108 metri assieme a chi le cavalca. Solo una fanciulla virtuosa (di allineamento legale) può avvicinarsi a una di queste creature nobili e schive.

Uomo albero

Num. mostri:	0 (1d8)
Allineamento:	legale
Movimento:	18 m (6 m)
Classe armatura:	2
Dadi vita:	8
Attacchi:	2 (pugni)
Ferite:	2d6/2d6
Tiri salvezza:	G8
Morale:	6
Classe tesoro:	XX
Punti esperienza:	1.560

Un uomo albero è una creatura vegetale molto intelligente e mobile. È alto quasi sei metri e le sue foglie sono verde scuro durante l'estate e la primavera. In autunno e in inverno, le foglie diventano gialle, arancione o rosse, ma cadono raramente. Le gambe unite di un uomo albero sembrano il tronco di una pianta e pertanto, se immobile, la creatura è indistinguibile da una pianta normale a una distanza di 30 metri. Grazie al fatto che non si notano facilmente, gli uomini albero ottengono la sorpresa con 1-3 su 1d6.

Gli uomini albero sono molto longevi e pertanto compiono tutte le loro azioni senza alcuna fretta, compreso il parlare (ma

non il combattere). Temono il fuoco e sono molto cauti nelle sue vicinanze. Hanno la capacità di animare due alberi entro una distanza di 18 metri. Gli alberi animati si battono con le stesse caratteristiche di un uomo albero, ma hanno un movimento di soli 9 m (3 m). Durante ogni round, un uomo albero può smettere di animare gli alberi attivi in quel momento per "risvegliarne" altri due.

Uomo lucertola

Num. mostri:	2d4 (6d6)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	18 m (6 m) nuoto 36 m (12 m)
Classe armatura:	5
Dadi vita:	2+1
Attacchi:	1 (arma)
Ferite:	1d6+1 o arma (+1)
Tiri salvezza:	G2
Morale:	12
Classe tesoro:	XIX
Punti esperienza:	47

Questi umanoidi scagliosi hanno la testa simile a quella di una grossa lucertola e sono muniti di coda. Combattono senza paura e si dilettano nel banchettare con la carne degli umanoidi. Usano qualsiasi tipo di arma con un bonus di +1 alle ferite inflitte, preferendo lance, tridenti e randelli. Si avventurano spesso nei labirinti, specialmente se c'è un ingresso sott'acqua. I loro villaggi si trovano nelle paludi e lungo le rive dei corsi d'acqua.

V

Vampiro

Num. mostri:	1d4 (1d6)
Allineamento:	caotico
Movimento:	36 m (12 m) pipistrello 54 m (18 m)
Classe armatura:	2
Dadi vita:	da 7 a 9
Attacchi:	1 (tocco), vedi sotto
Ferite:	1d10, risucchio di energia
Tiri salvezza:	da G7 a G9
Morale:	11
Classe tesoro:	XVII
Punti esperienza:	3.150/5.060/7.300

I vampiri sono non morti molto potenti e temuti. Come gli altri non morti, sono immuni alla paralisi e agli incantesimi *charme* e *sonno*. L'elettricità e il freddo infliggono loro solo la metà delle ferite; sono immuni alle armi normali e rigenerano 3 punti ferita a round. I vampiri si devono rifugiare in una bara o in un altro nascondiglio durante le ore di luce. Inoltre, per mantenere i loro poteri, devono periodicamente riposare sulla terra del luogo dove sono stati originariamente sepolti.

I vampiri sono fortissimi e capaci di assorbire la linfa vitale dei loro avversari. Il loro tocco infligge 1d10 ferite e risucchia due livelli di esperienza (o 2 DV) della vittima, privandola di tutti i vantaggi relativi a essi.

I vampiri possono assumere forma gassosa a loro piacimento, ma sono costretti a farlo se vengono ridotti a zero punti ferita. In questo caso, cercheranno di raggiungere la loro bara per riformare il loro corpo. Se non la raggiungeranno entro 2 turni e ci resteranno per 8 ore, non saranno in grado di riformarsi e saranno distrutti.

I vampiri possono trasformarsi in un pipistrello, forma che gli permette di volare. Possono evocare 1d10x10 pipistrelli o ratti se si trovano in una grotta, mentre in superficie possono evocare 3d6 lupi o 2d4 lupi neri. Queste creature arrivano dalle vicinanze in 2d6 round. Lo sguardo di un vampiro ha lo stesso effetto di un incantesimo *charme* su ogni creatura che lo guardi negli occhi (ciò avviene automaticamente in caso di sorpresa). Per evitare questo effetto, la vittima dovrà riuscire in un tiro salvezza contro incantesimi con una penalità di -2.

Un vampiro teme i simboli sacri di allineamento legale e gli specchi (che non ne riflettono l'immagine). Se questi oggetti gli vengono presentati con determinazione, un vampiro non potrà avvicinarsi e sarà costretto a posizionarsi in modo che essi non impediscano la sua avanzata o il suo attacco. L'aglio disgusta un vampiro, respingendolo per 1d4 round. Quando un personaggio legale o neutrale diventa un vampiro, assume sempre l'allineamento caotico, diventando vulnerabile a simboli sacri, specchi e aglio. In certi casi, è possibile che un vampiro abbia mantenuto le capacità della classe che aveva in vita, come le abilità da Ladro e gli incantesimi da Mago, ma la sua mente è invariabilmente distorta e malvagia.

Oltre a impedirgli di rigenerarsi nella loro tomba, esistono altri modi per uccidere i vampiri. L'immersione nell'acqua corrente li debilita, distruggendoli in 1 turno. Se vengono esposti alla luce del sole, i vampiri devono fare un tiro salvezza contro morte ad ogni round o vengono ridotti in polvere. Infine, mentre riposano nella loro tomba, è possibile distruggerli piantandogli un paletto nel cuore e decapitandoli. Se viene piantato un paletto nel cuore di un vampiro senza decapitarlo, il non morto si rianimerà appena il paletto viene tolto.

I vampiri creano i loro simili prosciugando tutta l'energia vitale di un umano (la vittima viene ridotta a livello 0). La vittima deve essere sepolta e, dopo un giorno, risorge come vampiro. Il nuovo vampiro è asservito a quello che l'ha creato, ma diventa indipendente se il suo padrone viene distrutto.

Verme delle carcasse

Num. mostri:	1d3 (1d3)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	36 m (12 m)
Classe armatura:	7
Dadi vita:	3+1
Attacchi:	8 (aculei)
Ferite:	paralisi, vedi sotto
Tiri salvezza:	G2
Morale:	9
Classe tesoro:	XXI
Punti esperienza:	135

Il terrificante verme delle carcasse è alto poco più di un metro e lungo quasi tre. Somiglia a una larva di insetto gigante con occhi sfaccettati, piccole zampe e una testa sormontata da otto antenne flessibili e munite di un aculeo velenoso. Si dice che questa creatura possa essere un abominio creato dalla magia. Quando un aculeo colpisce una vittima, questa deve fare un tiro salvezza contro paralisi o viene immobilizzata per 2d4 turni. Se non viene distratto da un altro avversario, il verme delle carcasse ingoierà il personaggio paralizzato nel round successivo, uccidendolo. La paralisi può essere rimossa con *cura ferite leggere* (senza guarire punti ferita).

Verme grigio

Num. mostri:	1d3 (1d3)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	18 m (6 m)
Classe armatura:	6
Dadi vita:	6
Attacchi:	1 (morso)
Ferite:	1d8
Tiri salvezza:	G3
Morale:	9
Classe tesoro:	XXI
Punti esperienza:	570

Questi vermi giganti, lunghi ben nove metri, hanno larghe bocche piene di denti. I vermi grigi sono in grado di inghiottire una preda intera con un risultato di 19 o 20 sul tiro per colpire. Qualsiasi avversario inghiottito per intero subisce 1d8 ferite ad ogni round fino a che il verme grigio non viene ucciso. Un personaggio intrappolato nella pancia del verme può attaccare solo con un pugnale. Attaccare dall'interno del verme è difficile, perciò l'attaccante subisce una penalità di -4.

Verme scarlatto

Num. mostri:	1d2 (1d4)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	18 m (6 m)
Classe armatura:	6
Dadi vita:	15
Attacchi:	2 (morso, pungiglione)
Ferite:	2d8/1d8 più veleno
Tiri salvezza:	G8
Morale:	10
Classe tesoro:	XIX
Punti esperienza:	3.300

Il corpo di un verme scarlatto adulto ha un diametro di 3 m e una lunghezza di 30 m o più, ed è dotato di un pungiglione velenoso sulla coda. Queste terribili mostruosità scarlatte scavano lunghissimi tunnel nel sottosuolo, creando forti vibrazioni. I vermi scarlatti a volte restano fermi a lungo, e possono emergere all'improvviso dalla roccia o dal terreno per divorare le loro ignare prede.

In un round, se completamente emersi, questi mostri possono attaccare sia con il morso che con il pungiglione della coda. Chiunque venga colpito dal pungiglione deve fare un tiro salvezza contro veleno o muore. Se il tiro per colpire del morso eccede di almeno quattro il necessario (o il verme ottiene un 20 naturale) la vittima viene ingoiata. Una creatura ingoiata subisce 3d6 ferite per ogni round che passa nel ventre della creatura. Queste ferite s'interrompono solo quando la vittima muore o il verme viene ucciso. Nel sottosuolo, l'incontro con un verme scarlatto può avvenire dentro uno dei suoi tunnel. In questo caso, il tunnel può essere di poco più largo del verme stesso, cosa che gli impedisce di portare entrambi gli attacchi nello stesso round.

Verro del demonio

Num. mostri:	1d4 (1d4)
Allineamento:	caotico
Movimento:	36 m (12 m) verro 54 m (18 m)
Classe armatura:	3 (9)
Dadi vita:	9
Attacchi:	1 (zannata o arma)
Ferite:	2d6, arma
Tiri salvezza:	G9
Morale:	10
Classe tesoro:	XX
Punti esperienza:	3.800

Il verro del demonio è una variante più potente e malefica del cinghiale mannaro. I verri del demonio si deliziano con il gusto della carne umana, e si stabiliranno e cacceranno vicino ad aree occupate dagli umani.

In forma umana sono uomini grassi e grotteschi, mentre in forma di verro sono cinghiali grandi il doppio del normale. Come gli altri licanthropi, possono trasformarsi a volontà nella loro forma animale (vedi la voce "Licanthropo" in questa sezione), che può essere ferita solamente da incantesimi, armi magiche e armi d'argento. I verri del demonio hanno uno *charme* innato, che può essere usato come l'incantesimo omonimo per 3 volte al giorno. Alle vittime è concesso un tiro salvezza contro incantesimi con una penalità di -2.

I verri del demonio hanno una probabilità del 75% di avere 1d3 schiavi umani stregati. Qualora ne abbiano la capacità, gli schiavi dei verri del demonio non possono lanciare incantesimi a causa della dominazione mentale a cui sono soggetti. Pur essendo combattenti molto forti e feroci, i verri del demonio cercheranno sempre di sorprendere gli avversari con la loro perfida astuzia.

Viverna

Num. mostri:	1d2 (1d6)
Allineamento:	caotico
Movimento:	27 m (9 m) 72 m (24 m)
Classe armatura:	3
Dadi vita:	7
Attacchi:	2 (morso, pungiglione)
Ferite:	2d8/2d8 più veleno
Tiri salvezza:	G4
Morale:	9
Classe tesoro:	XVIII
Punti esperienza:	1.140

Imparentata alla lontana con i draghi, la viverna è una grossa lucertola volante con un pungiglione velenoso sulla coda. Il corpo ricoperto di scaglie di una viverna, di colore grigio o marrone scuro, misura quattro metri e mezzo di lunghezza. Una viverna attacca con il morso e con il pungiglione della sua coda lunga e flessibile. Una creatura trafitta dal pungiglione muore all'istante, a meno che non riesca in un tiro salvezza contro veleno.

Z

Zombi

Num. mostri:	2d4 (4d6)
Allineamento:	caotico
Movimento:	27 m (9 m)
Classe armatura:	8
Dadi vita:	2
Attacchi:	1 (arma)
Ferite:	1d8 o arma
Tiri salvezza:	G1
Morale:	12
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	29

Gli zombi sono cadaveri rianimati mediante magie oscure e sinistre. A causa della loro totale mancanza di intelletto, le istruzioni che gli vengono impartite dai loro creatori devono essere molto semplici. I maghi e i chierici caotici che animano gli zombi li usano come soldati o guardiani dei loro tesori. Gli zombi possono essere feriti dalle armi normali, ma come gli altri non morti sono immuni alla paralisi e agli incantesimi *charme* e *sonno*. Gli zombi sono lenti e maldestri, quindi perdono sempre l'iniziativa.

Mostri erranti nei labirinti

La tabella che segue serve per creare gruppi di mostri erranti e per allestire i labirinti. La tabella fornisce risultati indicativi e modificabili a piacere. Il Signore dei Labirinti può adattare questa tabella o crearne una nuova per un'avventura o un'ambientazione specifica.

Mostri erranti						
d20	Livello 1	Livello 2	Livello 3	Livello 4-5	Livello 6-7	Livello 8+
1	Ape gigante	Babbuino superiore	Ameba paglierina	Ameba paglierina	Ameba paglierina	Chimera
2	Coboldo	Cavemicolo	Arpia	Galloserpe	Basilisco	Drago blu
3	Fanghiglia verde	Elfo	Bugbear	Gruppo di PnG	Drago bianco	Drago d'oro
4	Gnomo	Felino, puma	Cubo gelatinoso	Licantropo, cinghiale mannaro	Gorgone	Drago nero
5	Goblin	Folletto	Doppelganger	Licantropo, lupo mannaro	Gruppo di PnG	Drago rosso
6	Halfling	Fungoide lurido	Felino, pantera	Lucertola gigante, camaleonte cornuto	Idra	Drago verde
7	Lucertola gigante, gecko	Ghoul	Formica gigante	Mastino infernale	Licantropo, tigre mannara	Gigante delle colline
8	Lupo	Gnoll	Garguglia	Melma viscosa	Mastino infernale	Gigante delle rocce
9	Millepiedi gigante	Hobgoblin	Gorilla albino	Metamorfosis	Minotauro	Golem, ambra
10	Morlocco	Locusta gigante	Gruppo di PnG	Minotauro	Mummia	Golem, osso
11	Nano	Lucertola gigante, draco	Licantropo, ratto mannaro	Molosso instabile	Necrospettro	Gruppo di PnG
12	Orchetto	Melma viscosa	Medusa	Mummia	Orso delle caverne	Idra
13	Ragno gigante, ragno chelato	Pipistrello gigante	Ombra spettrale	Necrospettro	Orsogufu	Licantropo, orso mannaro
14	Ratto gigante	Ragno gigante, vedova nera	Orco	Orso delle caverne	Pantera distortente	Manticora
15	Rospo gigante	Rospo gigante	Ragno gigante, tarantola	Orsogufu	Protoplasma nero	Protoplasma nero
16	Scarabeo gigante, scarabeo ardente	Scarabeo gigante, scarabeo urticante	Scarabeo gigante, scarabeo tigrato	Presenza	Rugginofago	Salamandra del freddo
17	Scheletro	Serpente, vipera butterata	Spettro	Ragodessa gigante	Salamandra del fuoco	Salamandra del fuoco
18	Serpente, cobra sputatore	Troglodita	Tafano predatore	Rugginofago	Scorpione gigante	Vampiro
19	Uccello stigeo	Uomo lucertola	Throghrin	Troll	Troll	Verme scarlatto
20	Zombi	Zombi	Verme delle carcasse	Verme grigio	Verme grigio	Verro del demonio

Incontri nelle terre selvagge

La tabella che segue serve per determinare gli incontri nelle terre selvagge. Se viene indicato un incontro casuale (vedi Sezione 4), bisogna consultare la colonna corrispondente al tipo di terreno. Il Signore dei Labirinti dovrà aggiustare gli incontri per adattarli all'ambiente specifico e a livello dei PG. La seguente tabella deve essere considerata soltanto un esempio. Il Signore dei Labirinti è incoraggiato a creare le sue tabelle personalizzate.

Incontri nelle terre selvagge					
d20	Deserto	Bosco	Pianura/Steppa	Campagna	Giungla
1	Cammello	Ape gigante	Babbuino superiore	Drago d'oro	Bugbear
2	Drago blu	Bugbear	Cavallo, palafreno (selvaggio)	Elfo	Cavernicolo
3	Drago rosso	Cinghiale	Cinghiale	Garguglia	Drago verde
4	Falco gigante	Drago verde	Donnola gigante	Gigante delle colline	Elefante
5	Felino, leone	Driade	Drago verde	Goblin	Felino, pantera
6	Goblin	Elfo	Formica gigante	Gruppo di PnG	Formica gigante
7	Gruppo di PnG	Felino, pantera	Gigante delle colline	Halfling	Gigante del fuoco
8	Hobgoblin	Galloserpe	Halfling	Licantropo, tigre mannara	Gnoll
9	Lucertola gigante, geco	Ghoul	Ippogrifo	Lupo	Licantropo, cinghiale mannaro
10	Lucertola gigante, tuatara	Hobgoblin	Orchetto	Nano	Medusa
11	Molosso instabile	Licantropo, lupo mannaro	Orco	Orchetto	Pantera distortente
12	Mummia	Lupo	Ragno gigante, vedova nera	Orco	Ratto gigante
13	Orco	Lupo nero	Scorpione gigante	Ragodessa gigante	Scorpione gigante
14	Ragno gigante, tarantola	Orchetto	Tafano predatore	Ratto gigante	Serpente, pitone delle rocce
15	Scarabeo gigante, scarabeo ardente	Ragno gigante, ragno chelato	Throghrin	Scheletro	Tafano predatore
16	Scarabeo gigante, scarabeo urticante	Roc	Troll	Spettro	Troll
17	Scorpione gigante	Spettro	Uccello stigeo	Umano, brigante	Umano, brigante
18	Serpente, serpente a sonagli	Troll	Umano, mercante	Umano, mercante	Umano, mercante
19	Serpente, vipera butterata	Umano, brigante	Umano, nomade	Vampiro	Uomo lucertola
20	Umano, nomade	Unicorno	Viverna	Zombi	Verme grigio
d20	Montagna/Collina	Fiume/Lago (e rive)	Mare (e rive)	Palude	Villaggio/Città
1	Cavernicolo	Ape gigante	Arpia	Basilisco	Cinghiale
2	Chimera	Cinghiale	Balena (qualsiasi)	Cinghiale	Elfo
3	Drago bianco	Coccodrillo	Calamaro gigante	Drago nero	Ghoul
4	Drago rosso	Drago nero	Coccodrillo, gigante	Ghoul	Gigante delle colline
5	Felino, smilodonte	Drago verde	Drago marino	Gnoll	Gnoll
6	Gigante delle colline	Elfo	Drago verde	Goblin	Goblin
7	Gigante delle rocce	Felino, pantera	Gigante delle colline	Lucertola gigante, draco	Gruppo di PnG
8	Gorilla albino	Granchio gigante	Granchio gigante	Medusa	Halfling
9	Grifone	Gruppo di PnG	Gruppo di PnG	Orchetto	Licantropo, lupo mannaro
10	Halfling	Halfling	Idra acquatica	Orco	Morlocco
11	Licantropo, lupo mannaro	Idra acquatica	Marinide	Ragno gigante, vedova nera	Nano
12	Morlocco	Marinide	Piovra gigante	Ragodessa gigante	Necrospettro
13	Nano	Orco	Roc, grande	Rospo gigante	Orchetto
14	Orchetto	Pesce gigante, piranha	Serpente marino	Sanguisuga gigante	Orco
15	Orco	Ratto gigante	Serpente, serpe acquatica	Spiritello acquatico	PnG singolo
16	Pantera distortente	Rospo gigante	Squalo (qualsiasi)	Troglodita	Ratto gigante
17	Roc, gigantesco	Sanguisuga gigante	Tafano predatore	Troll	Umano, brigante
18	Scarabeo gigante, scarabeo urticante	Tafano predatore	Testuggine dragona	Uccello stigeo	Umano, mercante
19	Umano, brigante	Troll	Umano, mercante	Umano, brigante	Vampiro
20	Umano, mercante	Uccello stigeo	Umano, pirata	Uomo lucertola	Zombi

SEZIONE 7 - Tesori

Vivere emozionanti avventure e conquistare fama e tesori sono motivazioni comuni a tutti i personaggi di *Labyrinth Lord*. Il denaro non serve soltanto a comprare beni materiali, come armi, equipaggiamento e proprietà: ogni moneta d'oro (1 mo) conquistata da un personaggio gli fa ottenere un punto esperienza (1 PX), quindi i tesori sono essenziali per ottenere livelli di esperienza. Avanzando di livello, i personaggi possono avventurarsi in luoghi sempre più pericolosi. Anche gli oggetti magici sono molto utili agli avventurieri, poiché conferiscono bonus e abilità speciali che in certe situazioni possono fare la differenza tra la vita e la morte.

I tesori si trovano spesso nelle tane dei mostri, nei labirinti o nelle selve. Talvolta i tesori sono incustoditi, nel qual caso sono spesso celati in un nascondiglio o abbandonati in un luogo difficilmente accessibile.

Ogni mostro ha una **classe tesoro (CT)** particolare, che indica quanti e quali tesori può avere. Questi valori sono indicativi; anche se di solito i mostri hanno un CT che corrisponde alla loro pericolosità, il Signore dei Labirinti deve sempre prestare attenzione alla distribuzione dei tesori e della magia nel gioco. Se in base ai lanci di dado dovesse risultare un tesoro eccessivo, sarà opportuno ridurlo. Se desidera, il Signore dei Labirinti può sempre scegliere una certa quantità di tesoro o uno specifico oggetto magico piuttosto che lanciare i dadi. Non tutti i tesori devono necessariamente essere costituiti da monete, gemme, gioielli o oggetti magici. Un modo creativo di elargire tesori è far trovare opere d'arte, arazzi, sculture e altri oggetti che possono avere un valore monetario, se stimati e venduti, ma che possono anche essere conservati per abbellire le dimore dei personaggi.

Composizione dei tesori

Tesori piccoli (mostri singoli)								
CT	mr	ma	me	mo	mp	Gemme	Gioielli	Oggetti magici
I	4d6	-	-	-	-	-	-	-
II	-	2d8+1	-	-	-	-	-	-
III	-	-	1d10+1	-	-	-	-	-
IV	-	-	-	1d8	-	-	-	-
V	-	-	-	-	1d6	-	-	-
VI	1d100 (70%)	1d100 (5%)	-	1d100 (5%)	-	1d6 (7%)	1d4 (3%)	1 (3%) qualsiasi
VII	-	1d100 (15%)	1d100 (7%)	1d100 (8%)	1d100 (5%)	1d6 (15%)	1d4 (5%)	1 (7%) qualsiasi
Tesori grandi (tane)								
CT	mr x1.000	ma x1.000	me x1.000	mo x1.000	mp x100	Gemme	Gioielli	Oggetti magici
VIII	-	-	-	-	-	-	-	1d4 pergamene (45%)
IX	-	-	-	-	-	-	-	2d4 pozioni (45%)
X	-	-	-	1d8 (50%)	3d12 (40%)	2d8+4 (60%)	1d12 (40%)	-
XI	-	-	-	-	-	1d6 (40%)	-	-
XII	-	1d8 (25%)	1d4 (20%)	-	-	-	-	-
XIII	1d6 (25%)	1d4 (15%)	-	-	-	-	-	-
XIV	-	-	-	-	2d4 (30%)	1d12 (55%)	1d12 (45%)	1 (20%) qualsiasi 6 (18%) 4 qualsiasi
XV	2d12 (25%)	1d100 (60%)	1d8x10 (40%)	1d4x10 (60%)	4d6 (30%)	1d8x10 (55%)	1d8x10 (45%)	1 pozione 1 pergamena 6 (30%)
XVI	-	-	-	1d6x10 (55%)	1d4 (45%)	2d8 (30%)	1d10 (20%)	5 qualsiasi 1 pergamena 5 (30%)
XVII	-	3d6 (15%)	1d6 (25%)	2d6 (45%)	1d4 (25%)	4d6 (25%)	1d8 (10%)	3 qualsiasi (no armi) 1 pozione 1 pergamena
XVIII	2d6 (7%)	1d10 (35%)	1d6 (20%)	1d6 (30%)	-	1d8 (15%)	1d8 (10%)	4 (30%) 3 qualsiasi 1 pergamena 4 (15%)
XIX	1d10 (10%)	1d10 (15%)	-	1d8 (55%)	-	1d6 (40%)	1d6 (40%)	2 qualsiasi 2 pergamene
XX	1d12 25%	1d6 (30%)	1d6 (15%)	-	-	1d6 (20%)	1d6 (20%)	2 (12%) qualsiasi 1 (12%)
XXI	1d10 (45%)	1d4 (25%)	1d4 (30%)	1d4 (20%)	-	1d8 (30%)	1d4 (20%)	armatura, spada o arma
XXII	1d8 (30%)	1d4 (20%)	1d6 (25%)	1d12 (40%)	1d4 (20%)	5d8 (55%)	5d8 (45%)	3 (25%) qualsiasi

Generare i tesori

Il Signore dei Labirinti consulta la riga corrispondente alla CT del mostro, fa gli opportuni lanci di dado su ogni colonna per stabilire se un certo tipo di tesoro è presente (per esempio le monete di platino) e, in caso affermativo, in quale quantità. Quando sono indicati degli oggetti magici, il Signore dei Labirinti deve tirare sull'apposita tabella per determinare quale oggetto specifico è presente. A volte è indicata la presenza di un oggetto magico senza che ne venga specificato il tipo, che deve essere determinato sulla tabella "Tipi di oggetti magici".

Valore delle gemme

Quando vengono trovate delle gemme, il Signore dei Labirinti deve tirare per determinarne il valore in monete d'oro. A discrezione, si può assegnare a tutte le gemme lo stesso valore, tirare un valore individuale per ciascuna gemma, oppure dividerle in sottogruppi e tirare per ciascuno di essi.

1d100	Valore della gemma (mo)
01-15	10
16-30	25
31-45	50
46-60	75
61-75	100
76-85	250
86-90	500
91-95	750
96-00	1.000

Valore dei gioielli

Il valore dei gioielli varia allo stesso modo di quello delle gemme. La seguente tabella permette di determinare il valore di ogni singolo gioiello.

1d100	Valore del gioiello (mo)
01-20	1d4x10
21-30	2d4x10
31-40	1d4x100
41-50	2d4x100
51-60	2d6x100
61-00	3d6x100

Trovare e usare gli oggetti magici

Gli oggetti magici trovati nei labirinti raramente hanno un segno di riconoscimento che ne indichi le proprietà, quindi i personaggi devono scoprire i poteri di un oggetto magico andando a tentativi o in qualche altro modo. I maghi molto potenti (sopra il 15° livello) possono identificare gli oggetti magici a volontà, ma possono volerci parecchie settimane. Le pozioni possono essere identificate assaggiandone un sorso o consultando un alchimista. Per usare un oggetto magico, un personaggio deve seguire le procedure indicate nella descrizione dell'oggetto. Alcuni oggetti funzionano sempre, mentre altri necessitano di azioni speciali o di concentrazione.

Alcuni oggetti hanno delle "cariche", cioè un numero limitato di usi, che vengono consumate ogni volta che gli oggetti vengono attivati.

I personaggi di solito non sanno quante cariche restano in un oggetto. Quando le cariche finiscono, l'oggetto perde il suo potere magico e diventa inutilizzabile.

Tabelle degli oggetti magici

Tipi di oggetti magici	
1d100	Tipo
01-20	Pozioni
21-25	Anelli
26-56	Pergamene
57-61	Bacchette, bastoni e verghe
62-66	Oggetti magici vari
67-87	Spade
88-92	Armi varie
93-00	Armature

Pozioni magiche	
1d100	Pozione
01-03	Acqua purificatrice
04-06	Filtro d'amore
07-09	Filtro scopritesori
10-12	Filtro velenoso
13-17	Olio della forma eterea
18-20	Olio della viscidità
21-23	Pozione del controllo degli animali
24-26	Pozione del controllo dei draghi
27-28	Pozione del controllo dei giganti
29-31	Pozione del controllo dei non morti
32-36	Pozione del controllo delle persone
37-40	Pozione del controllo delle piante
41-43	Pozione del rimpicciolimento
44-47	Pozione del volo
48-50	Pozione dell'arrampicata
51-54	Pozione dell'autometamorfofi
55-58	Pozione dell'eroismo
59-61	Pozione dell'eroismo superiore
62-64	Pozione dell'inganno
65-66	Pozione dell'invisibilità
67-69	Pozione dell'invulnerabilità
70-71	Pozione della chiaraudienza
72-73	Pozione della chiaroveggenza
74-75	Pozione della crescita
76-78	Pozione della forma gassosa
79-81	Pozione della forza dei giganti
82-83	Pozione della guarigione
84-85	Pozione della guarigione potenziata
86-88	Pozione della levitazione
89-90	Pozione della longevità
91-93	Pozione della paragnosi
94-95	Pozione della resistenza al fuoco
96-97	Pozione della respirazione branchiale
98-00	Pozione della velocità

Anelli magici

1d100	Anello
01-02	Anello accumulatore di incantesimi
03-05	Anello dei desideri
06-11	Anello del cammino sull'acqua
12-15	Anello del controllo degli animali
16-20	Anello del controllo delle persone
21-26	Anello del controllo delle piante
27-28	Anello del genio
29-38	Anello dell'inganno
39-48	Anello dell'invisibilità
49-55	Anello della debolezza
56-76	Anello della protezione
77-87	Anello della resistenza al fuoco
88-89	Anello della rigenerazione
90-91	Anello della telecinesi
92-96	Anello della vista in trasparenza
97-00	Anello riflettore di incantesimi

Pergamene magiche

1d100	Pergamena
01-05	Pergamena maledetta
06-15	Pergamena protettiva contro gli elementali
16-25	Pergamena protettiva contro i licanthropi
26-30	Pergamena protettiva contro i non morti
31-40	Pergamena protettiva contro la magia
41-55	Pergamena con 1 incantesimo*
56-66	Pergamena con 2 incantesimi*
67-69	Pergamena con 3 incantesimi*
70-72	Pergamena con 4 incantesimi*
73-74	Pergamena con 5 incantesimi*
75	Pergamena con 6 incantesimi*
76	Pergamena con 7 incantesimi*
77-80	Mappa del tesoro (1d4x1.000 mo)
81-85	Mappa del tesoro (5d6x1.000 mo)
86-87	Mappa del tesoro (6d6x1.000 mo)
88-89	Mappa del tesoro (5d6x1.000 mo, 5d6 gemme)
90-91	Mappa del tesoro (1d6 gemme, 2d10 gioielli)
92-93	Mappa del tesoro (1 oggetto magico)
94-95	Mappa del tesoro (2 oggetti magici)
96	Mappa del tesoro (3 oggetti magici, armi escluse)
97	Mappa del tesoro (3 oggetti magici, 1 pozione)
98	Mappa del tesoro (3 oggetti magici, 1 pozione, 1 pergamena)
99	Mappa del tesoro (5d6x1.000 mo, 1 oggetto magico)
00	Mappa del tesoro (5d6 gemme, 2 oggetti magici)

*Lanciare 1d4 per il tipo: 1-3 Mago/Elfo, 4 Chierico.

Bacchette, bastoni e verghe

1d100	Oggetto magico
01-05	Bacchetta cercametalli
06-10	Bacchetta dei dardi incantati
11-14	Bacchetta dei fulmini magici
15-18	Bacchetta del freddo
19-23	Bacchetta dell'individuazione dei nemici
24-28	Bacchetta dell'individuazione della magia
29-33	Bacchetta dell'individuazione delle porte segrete
34-37	Bacchetta della metamorfosi
38-42	Bacchetta della neutralizzazione
43-48	Bacchetta della paura
49-53	Bacchetta delle illusioni
54-57	Bacchetta delle palle di fuoco
58-60	Bacchetta paralizzante
61-63	Bacchetta scopritrappole
64-65	Bastone atrofizzante [C]
66-69	Bastone contundente
70-71	Bastone del comando [C]
72-73	Bastone del potere [M/E]
74-80	Bastone del serpente [C]
81	Bastone della stregoneria [M/E]
82-91	Bastone guaritore [C]
92-98	Verga della cancellazione
99-00	Verga della resurrezione

Oggetti magici vari	
1d100	Oggetto magico
01-02	Amuleto anti-individuazione
03	Anfora elementale dell'acqua
04	Barca pieghevole
05-09	Borsa conservante
10-11	Borsa divorante
12	Bottiglia dell'efreeti
13-14	Bracciali dell'armatura
15	Braciore elementale del fuoco
16	Campanella apritrice
17-19	Cintura della forza dei giganti
20	Collana dell'aria salubre
21-22	Corda magica
23	Corno della distruzione
24	Cubo di forza
25	Cubo di protezione dal freddo
26	Elmo del teletrasporto
27-30	Elmo della comprensione
31-33	Elmo della mutazione di allineamento
34	Elmo della telepatia
35-36	Fiasca dell'acqua illimitata
37-39	Guanti del potere orchesco
40	Macchinario del granchio
41-42	Mantello deflettente
43-44	Mantello distorcente
45-48	Mantello elfico
49-51	Medaglione della paragnosi
52-53	Medaglione della paragnosi a lungo raggio
54	Occhi ammaliatori
55-56	Occhi dell'aquila
57-59	Occhio della pietrificazione
60	Pietra elementale della terra
61-63	Polvere della sparizione
64-66	Polvere rivelatrice
67-68	Scarabeo protettore
69-71	Scopa volante
72-74	Sfera di cristallo
75	Sfera di cristallo con paragnosi
76-77	Sfera di cristallo con chiaraudienza
78	Specchio della duplicazione
79	Specchio imprigionante
80-81	Spilla protettrice
82-84	Stivali del cammino e del salto
85-87	Stivali della levitazione
88-90	Stivali della velocità
91-94	Stivali elfici
95	Tamburi del panico
96-99	Tappeto volante
00	Turibolo elementale dell'aria

Spade magiche	
1d100	Spada
01-39	Spada +1
40-44	Spada +1, +2 contro i licanthropi
45-49	Spada +1, +2 contro gli incantatori
50-53	Spada +1, +3 contro i non morti
54-57	Spada +1, +3 contro i draghi
58-62	Spada +1, +3 contro i mostri rigeneranti
63-67	Spada +1, +3 contro i mostri magici
68-75	Spada +1, luminosa
76-80	Spada +1, fiammeggiante
81	Spada +1, spegnivita
82-84	Spada +1, trovacose
85-86	Spada +1, lama della fortuna
87	Spada +1, lama dei desideri
88-90	Spada +2
91-92	Spada +2, ammaliante
93-94	Spada +3
95	Spada +3, lama del gelo
96-97	Spada -1, maledetta
98-99	Spada -2, maledetta
00	Spada senziante*

*Queste spade sono molto rare e il loro inserimento in un tesoro deve essere vagliato attentamente.

Armi magiche varie	
1d100	Arma
01-10	Arco +1
11-12	Ascia +1
13-18	Ascia +2
19-21	Pugnale +1
22	Pugnale +2, +3 vs. goblin, coboldi e orchetti
23-31	Fionda +1
32-34	Frecce +1 (quantità 2d6)
35-41	Frecce +1 (quantità 3d10)
42-51	Frecce +2 (quantità 1d6)
52-53	Frecce +3 (quantità 1d4)
54-60	Freccia +3, assassina
61-63	Lancia +1
64-68	Lancia +2
69	Lancia +3
70-75	Martello da guerra +1
76-82	Martello da guerra +2
83-86	Martello da guerra +2, lanciatore nanico
87	Quadrelli +1 (quantità 3d10)
88-94	Quadrelli +1 (quantità 2d6)
95-99	Quadrelli +2 (quantità 1d6)
00	Quadrelli +3 (quantità 1d4)

Armature magiche	
1d100	Armatura
01-15	Armatura +1
16-25	Armatura +1 e scudo +1
26-27	Armatura +1 e scudo +2
28	Armatura +1 e scudo +3
29-32	Armatura +2
33-35	Armatura +2 e scudo +1
36-38	Armatura +2 e scudo +2
39	Armatura +2 e scudo +3
40	Armatura +3
41	Armatura +3 e scudo +1
42	Armatura +3 e scudo +2
43	Armatura +3 e scudo +3
44-63	Scudo +1
64-73	Scudo +2
74-79	Scudo +3
80-82	Armatura -1 (maledetta)
83-85	Armatura -2 (maledetta)
86	Armatura -1 (maledetta) e scudo +1
87	Armatura -2 (maledetta) e scudo +1
88-90	Armatura CA 9 (maledetta)
91-94	Scudo -1 (maledetto)
95-97	Scudo -2 (maledetto)
98-00	Scudo CA 9 (maledetto)

Descrizioni degli oggetti magici

Le pozioni

Benché le pozioni possano essere trovate in una varietà di contenitori, tra cui ampole di vetro, fiaschette di ceramica o bottigliette di metallo, la maggior parte di esse contiene una sola dose, che deve essere ingerita interamente per fare effetto. Molte pozioni sono prive di etichetta, ed è necessario assaggiarne un sorso per tentare di identificarne il tipo. Questa non è tuttavia una procedura priva di incertezze, perché pozioni dello stesso tipo possono avere aromi e sapori differenti derivati dalle diverse preparazioni.

Come regola generale, le pozioni hanno effetto nel round stesso in cui sono consumate e durano 1d6+6 turni, salvo che la descrizione specifica non indichi altrimenti. A volte è possibile ingerire metà dose di una pozione e in tal caso la durata è dimezzata.

La creazione delle pozioni richiede la collaborazione di un Mago/Elfo e di un alchimista. Per scoprire la formula di una certa pozione è generalmente necessario procurarsene in qualche modo un campione.

Acqua purificatrice: questo liquido dolce può essere usato per purificare l'acqua (anche per desalinizzare quella di mare) e per trasformare veleni, acidi e altri liquidi nocivi in una bevanda potabile. Inoltre, l'*acqua purificatrice* neutralizza l'efficacia di ogni altra pozione. Questa pozione può trasformare fino a 1.000 metri cubi di quasi tutti i liquidi a base d'acqua, ma solo 10 metri cubi di acido. Gli effetti sono permanenti e un liquido purificato non può essere deteriorato o contaminato di nuovo per un periodo di 5d4 round.

Filtro d'amore: chi beve questa pozione viene ammalato dalla prima creatura che vede, come se fosse sotto l'effetto dell'incantesimo *charme*. Inoltre, se tale creatura è del sesso preferito e di una razza simile alla vittima del filtro, la pozione causa anche un'intensa infatuazione amorosa. L'effetto di *charme* dura 4+1d4 turni, ma solo *scaccia maledizione* può porre fine all'infatuazione.

Filtro scopritori: chi beve questa pozione può percepire entro 72 metri i tesori che contengono metalli preziosi o gemme, purché abbiano un valore di almeno 50 monete d'oro. Si può percepire la direzione del tesoro, ma non la sua esatta distanza. Nessuna barriera non magica può impedire di percepire i tesori, tranne una lastra di piombo.

Filtro velenoso: questa sostanza dalla tossicità variabile è di solito un liquido inodore di un colore qualsiasi. Alcuni veleni, per avere effetto, devono essere ingeriti; altri devono entrare in contatto con la pelle o con il sangue. Un veleno molto tossico causa una penalità da -1 a -4 al tiro salvezza, mentre uno poco tossico consente un bonus da +1 a +4. Un tiro salvezza fallito causa la morte.

Olio della forma eterea: questo fluido oleoso non va bevuto, ma cosparso sulla persona e l'equipaggiamento, operazione che richiede 3 round. Chi la usa assumerà una forma eterea per 4+1d4 turni. L'effetto è annullabile in ogni momento tramite l'applicazione di un liquido debolmente acido (aceto, per esempio). Mentre è etereo, un personaggio è invisibile e può passare attraverso tutte le cose e le creature che non siano a loro volta eternee o incorporee (come le presenze o le ombre spettrali). Una creatura eterea non può attaccare né essere attaccata da creature solide.

Olio della viscidità: questo preparato si applica nello stesso modo dell'*olio della forma eterea*. Un personaggio che ne sia cosparso non può essere afferrato o trattenuto in alcun modo, né può essere avvolto dalle spire di un serpente che stritola o bloccato da corde, catene o manette (anche se magiche): nulla può fare presa sul personaggio. L'olio può essere applicato anche sugli oggetti. Chiunque si trovi sopra a un pavimento ricoperto da quest'olio avrà una probabilità del 95% ad ogni round di scivolare e cadere. L'effetto dell'olio dura 8 turni, ma esso può essere lavato via da un liquido alcolico, come liquore, vino o birra.

Pozione del controllo degli animali: chiunque beva questa pozione acquisisce la capacità di mettersi in relazione con un particolare tipo di animali (che può essere determinato da un tiro sulla tabella apposita), comprendendone e manipolandone le emozioni. Il numero di animali soggetti a questo potere dipende dalla loro taglia: lupo (o inferiore) 5d4; umano (o inferiore) 3d4; fino a 500 kg di peso 1d4.

1d20	Tipo di animali
1-4	Uccelli
5-7	Pesci
8-11	Mammiferi (cetacei, marsupiali)
12-13	Mammiferi e uccelli
14-17	Anfibi e rettili
18-19	Anfibi, rettili e pesci
20	Tutti

A meno che chi beve la pozione non abbia altri mezzi per comunicare con loro in modo diretto, soltanto le emozioni e le tendenze degli animali potranno essere manipolate. Gli umanoidi sono immuni a questa pozione e qualunque animale magico o semi-intelligente ha diritto a un tiro salvezza per evitarne gli effetti.

Pozione di controllo dei draghi: questa pozione conferisce un potere equivalente all'incantesimo *charme su mostri* su un singolo tipo di drago (che può essere determinato nella tabella qui sotto). È possibile controllare un drago entro 18 metri per 5d4 round.

1d10	Tipo di drago
1-2	Nero
3	Blu
4-5	Verde
6	Rosso
7-9	Bianco
0	Oro

Pozione di controllo dei giganti: ingerendo questa pozione, un personaggio può controllare fino a due giganti come se usasse *charme su mostri* per 5d6 round. È concesso un tiro salvezza; se il bersaglio è un singolo gigante, il tiro subisce una penalità di -4, mentre due insieme avranno un bonus di +2. Ognuna di queste pozioni ha effetto su di un solo tipo di gigante, determinabile sulla seguente tabella:

1d20	Tipo di giganti
1-2	Giganti delle nuvole
3-6	Giganti del fuoco
7-10	Giganti del ghiaccio
11-15	Giganti delle colline
16-19	Giganti delle rocce
20	Giganti delle tempeste

Pozione di controllo dei non morti: anche se normalmente i non morti sono immuni a questo tipo di effetti, questa pozione permette a chi la beve di influenzare 3d6 DV di non morti (intelligenti o no) come se usasse l'incantesimo *charme*. La durata dell'effetto è di 5d4 round.

Pozione di controllo delle persone: una volta ingerita, questa pozione conferisce a chi la beve un potere analogo all'incantesimo *charme*. Il tipo specifico di creature che possono essere controllate da una specifica pozione, è determinato dalla tabella qui sotto. In ogni caso, è possibile controllare creature fino a un massimo di 32 dadi vita; ai fini di questo totale, si considerano solo i DV interi, ignorando i bonus (ad esempio, 3+1 e 4+2 DV contano rispettivamente come 3 e 4).

1d12	Tipo di persone
1-2	Nani
3-4	Elfi
5	Elfi e umani
6-7	Gnomi
8-9	Halfling
10-11	Umani
12	Umanoidi (orchetti, gnoll, goblin ecc.)

Pozione di controllo delle piante: chi beve questa pozione è in grado di controllare tutte le piante e le creature vegetali (compresi i funghi) in un'area quadrata di 6x6 m ed entro una distanza di 27 metri. L'effetto dura 5d4 round. Le piante obbediscono secondo le loro possibilità (ad esempio, le liane possono attorcigliarsi e infittirsi, causando *lentezza* o impedimento alla vista). È possibile dare ordini a creature vegetali senzienti, ma queste hanno diritto a un tiro salvezza contro incantesimi. Come per altri tipi di ammaliamento, non si può ordinare a una creatura controllata di farsi male da sola.

Pozione del rimpicciolimento: chi beve questa pozione viene ridotto a un'altezza di un palmo (diventando inoffensivo). Il personaggio è talmente piccolo che, se resta immobile, può essere notato dalle creature nei paraggi con una probabilità del 10%. Bevendo solo mezza pozione si viene ridotti al 50% delle proprie dimensioni normali (s'infliggono metà delle ferite).

Pozione del volo: questa pozione conferisce una capacità di volare equivalente all'incantesimo *volo*.

Pozione dell'arrampicata: questa pozione dura 1 turno più 5d6 round, periodo in cui chi l'ha bevuta ha la capacità di arrampicarsi come un Ladro con una probabilità del 99%. Tuttavia, la probabilità di fallimento aumenta del 5% se il personaggio ha un carico di 50 kg o superiore; inoltre, la capacità di arrampicarsi viene diminuita a seconda dell'armatura indossata, secondo la seguente tabella:

Penalità	Armatura
0%	Cuoio e imbottita (magica o normale)
1%	Cuoio rinforzato e altre armature magiche
4%	Corazza a scaglie
7%	Cotta di maglia
8%	Corazza di bande o a strisce
10%	Corazza di piastre

Pozione dell'autometamorfosi: questa pozione conferisce un potere analogo all'incantesimo *autometamorfosi*.

Pozione dell'eroismo: questa pozione può essere usata solo da guerrieri, halfling e nani. Essa aumenta temporaneamente il livello di esperienza (con tutti i benefici che ne conseguono); l'entità dell'aumento dipende dal livello iniziale di chi beve la pozione, come indicato dalla tabella qui sotto. Si noti che i punti ferita aggiuntivi guadagnati con la crescita di livello sono i primi a essere persi quando vengono subite delle ferite.

Livello iniziale	Livelli ottenuti
Umano normale	4 (Guerriero)
1-3	3
4-7	2
8-10	1

Pozione dell'eroismo superiore: questa pozione può essere usata solo da guerrieri, halfling e nani. A differenza della pozione dell'eroismo, questa dura 5d6 round. I livelli temporanei aggiuntivi sono determinati dalla tabella seguente:

Livello iniziale	Livelli ottenuti
Umano normale	6 (Guerriero)
1-3	5
4-7	4
8-10	3
11-12	2

Pozione dell'inganno: questa pozione ha un nome quanto mai appropriato, poiché convince chi la beve di aver ingerito una pozione di un altro tipo. Per esempio, una finta "pozione di chiaraudienza" potrebbe far sentire a chi l'ha bevuta suoni che in realtà non esistono. Se più persone assaggiano questa pozione, c'è una probabilità del 90% che concordino nel ritenerla dello stesso tipo.

Pozione dell'invisibilità: chi beve questa pozione diventa invisibile come se fosse soggetto all'incantesimo *invisibilità*. La pozione può essere consumata in 6 dosi ridotte, nel qual caso la durata è di 1 turno. Qualunque azione di attacco pone termine all'effetto.

Pozione dell'invulnerabilità: una *pozione di invulnerabilità* conferisce a chi la beve un bonus di +2 ai tiri salvezza e un miglioramento di 2 punti alla classe armatura.

Pozione della chiaraudienza: questa pozione conferisce a chi la beve la facoltà di percepire i suoni attraverso le orecchie di un animale che si trovi in un raggio di 18 metri. Una barriera di piombo blocca questo effetto.

Pozione della chiaroveggenza: questa pozione conferisce a chi la beve la facoltà di vedere attraverso gli occhi di un animale che si trovi in un raggio di 18 metri. Una barriera di piombo blocca questo effetto.

Pozione della crescita: chi beve questa pozione cresce fino a raddoppiare la propria taglia. Una creatura così cresciuta può avere problemi di spazio, ma trasporta due volte il carico normale e infligge il doppio delle ferite.

Pozione della forma gassosa: chi ingerisce questa pozione assume, insieme al proprio equipaggiamento, una forma traslucida e gassosa, che gli consente di fluttuare con una velocità di 9 metri per round. Questa velocità può venire influenzata dalla forza del vento, naturale o magico che sia. Una persona in forma gassosa può fluire sotto una porta ed entrare in tutti i luoghi che non siano a tenuta stagna. L'elettricità e il fuoco possono ferirlo, ma il personaggio è immune a tutti gli altri attacchi. La pozione deve essere consumata interamente per essere efficace.

Pozione della forza dei giganti: chi beve questa pozione diventa temporaneamente forte come un gigante e ottiene un bonus di +4 al colpire e alle ferite inflitte in mischia. Inoltre può scagliare massi contro gli avversari fino a una distanza di 60 metri, infliggendo 3d6 ferite. Il bonus di Forza derivante da questa pozione non può essere combinato con nessun altro effetto che modifichi lo stesso attributo.

Pozione della guarigione: chi beve questa pozione viene curato di 1d6+1 punti ferita. La pozione può curare anche la paralisi. È necessario somministrare per intero questa pozione perché abbia effetto.

Pozione della guarigione migliorata: chi beve una dose intera di questa pozione viene curato di 3d6+3 punti ferita. A differenza di molte altre pozioni, questa può essere consumata anche in tre dosi separate: ogni terzo della pozione cura 1d6 punti ferita.

Pozione della levitazione: questa pozione ha lo stesso effetto dell'incantesimo *levitazione*.

Pozione della longevità: questa pozione fa ringiovanire di 1d12 anni. La giovinezza riguadagnata non annulla soltanto l'invecchiamento naturale, ma anche l'invecchiamento causato da effetti magici o creature. Esiste un pericolo nell'usare questa pozione, poiché ogni volta che si beve una *pozione di longevità*, c'è una probabilità cumulativa dell'1% che tutti i benefici precedentemente guadagnati con pozioni di questo tipo siano annullati. Non è possibile consumare una dose parziale di questa pozione.

Pozione della paragnosi: questa pozione conferisce una capacità equivalente a quella dell'incantesimo *paragnosi* per 5d8 round.

Pozione della resistenza al fuoco: chi beve questa pozione diventa immune a tutti gli effetti delle fiamme normali, che siano piccole come una torcia o grandi come un incendio. Il danno causato da fuoco magico o elementale (come una *palla di fuoco*, un *muro di fuoco* o il magma incandescente) viene ridotto di 2 per ogni dado, inoltre il personaggio riceve un bonus di +2 ai tiri salvezza contro questi effetti. È possibile consumare metà della pozione, in qual caso la durata è di 5 round e i bonus sono dimezzati (-1 al danno per ogni dado e +1 ai tiri salvezza).

Pozione della respirazione branchiale: chi ingerisce questa pozione può respirare anche quando è immerso in qualunque liquido che contenga ossigeno (come l'acqua). Ogni dose dura 1 ora più 1d10 round. C'è una probabilità del 75% che una fiasca di questa pozione contenga quattro dosi e una del 25% che le dosi siano due.

Pozione velocizzante: grazie a questa pozione ci si può muovere e combattere al doppio della velocità per 5d4 round. Un personaggio che normalmente si muove di 36 m a round, sotto l'effetto della pozione si muoverà di 72 m round. Viene anche raddoppiato il numero di attacchi, ma gli incantesimi non vengono lanciati più velocemente. Questo potenziamento ha un costo: lo sforzo sovranaturale causa un invecchiamento di un anno.

Gli anelli

Tutti gli anelli possono essere utilizzati da personaggi di qualsiasi classe. Devono essere infilati al dito e non più di due possono essere utilizzati contemporaneamente, altrimenti nessuno di essi funziona.

Anello accumulatore di incantesimi: questo anello può contenere fino a 6 incantesimi da Chierico o da Mago/Elfo. Quando viene trovato, contiene già 1d6 incantesimi che il Signore dei Labirinti deve determinare casualmente. Non appena un personaggio indossa questo anello, viene immediatamente a conoscenza degli incantesimi già contenuti in esso. Qualunque personaggio può utilizzare gli incantesimi contenuti nell'anello. Un personaggio in grado di usare la magia può immagazzinare nuovi incantesimi nell'anello, lanciandoli sull'anello stesso. Quando un incantesimo viene lanciato dall'anello, però, si considera che il livello del lanciatore sia il minimo necessario a lanciare l'incantesimo.

Anello dei desideri: questo potentissimo anello può esaudire un numero variabile di desideri (1d4), che funzionano come l'omonimo incantesimo e possono essere utilizzati da chiunque e in qualunque momento. Una volta esauriti i desideri, l'anello perde ogni potere magico.

Anello del cammino sull'acqua: chi indossa questo anello può camminare sull'acqua come fosse la terraferma.

Anello del controllo degli animali: una volta per turno, questo anello consente a chi lo indossa di controllare un animale gigante o 1d6 animali normali; gli animali semi-intelligenti o di natura magica sono immuni a questo effetto. Il controllo dura fintanto che si mantiene una concentrazione totale, che impedisce ogni altra azione. Una volta terminato l'effetto, un animale sarà "maldisposto" (vedi pag. 51) nei riguardi di chi lo controllava, e il suo tiro di reazione avrà una penalità di -1.

Anello del controllo delle persone: questo anello conferisce a chi lo indossa la capacità di usare un potere analogo all'incantesimo *charme* su uno o più umanoidi il cui totale di DV non ecceda 6 (gli umani di livello 0 contano come mezzo DV); le vittime hanno diritto a un tiro salvezza con una penalità di -2. L'effetto dura finché chi esercita il controllo non vi pone termine o non viene usato *dispersione della magia*.

Anello del controllo delle piante: chi indossa questo anello può controllare le piante e le creature vegetali in un'area quadrata di 3x3 m entro una distanza di 18 metri. Anche se una pianta è immobile, essa si può spostare mentre è sotto l'effetto di questo anello. Il controllo dura fintanto che chi lo esercita mantiene una concentrazione totale, che impedisce ogni altra azione.

Anello del genio: questo anello può essere usato una volta al giorno per evocare un genio, che ubbidirà per 24 turni al volere di chi l'ha chiamato.

Anello dell'inganno: chi indossa questo anello maledetto è convinto che abbia un potere scelto dal Signore dei Labirinti o determinato casualmente sulla tabella "Anelli magici".

Anello dell'invisibilità: una volta a turno, questo anello conferisce a chi lo indossa il potere di diventare invisibile come l'omonimo incantesimo.

Anello della debolezza: una volta indossato, questo anello può essere rimosso solo da *scaccia maledizione*. Nel corso di 6 round, la forza di chi indossa l'anello si riduce a 3, causando una penalità di -3 ai tiri per colpire e alle ferite inflitte (viene sempre inflitta almeno 1 ferita).

Anello della protezione: Il bonus di questo anello si applica alla CA e ai tiri salvezza. Per esempio, un personaggio con CA 9 che indossa un *anello di protezione +2* ha CA 7 e un bonus di +2 a tutti i tiri salvezza. Un tiro sulla seguente tabella determina che tipo di anello viene trovato.

1d100	Bonus
01-80	+1
81-91	+2
92	+2, cerchio di 1,5 m*
93-99	+3
00	+3, cerchio di 1,5 m*

*Questi due anelli conferiscono il loro bonus ai tiri salvezza (solo) alle creature amiche entro 1,5 m.

Anello della resistenza al fuoco: chi indossa questo anello è immune a tutti gli effetti delle fiamme normali, che siano piccole come una torcia o grandi come un incendio. Il danno causato da fuoco magico o elementale (come una *palla di fuoco*, un *muro di fuoco* o il magma incandescente) viene ridotto di 2 per ogni dado, inoltre il personaggio riceve un bonus di +2 ai tiri salvezza contro questi effetti.

Anello della rigenerazione: questo anello conferisce a chi lo indossa il potere di rigenerare 1 pf a round. L'anello non è in grado di rigenerare il danno da acido o fuoco, né può riportare in vita un personaggio morto. Possono anche essere rigenerate intere parti del corpo. Le parti piccole come un dito ricrescono in un giorno, mentre le parti grandi come un arto possono richiedere una settimana.

Anello della telecinesi: questo anello conferisce a chi lo indossa il potere di spostare gli oggetti con la mente (come l'omonimo incantesimo) senza alcun limite alla durata.

Anello della vista in trasparenza: una volta per turno, chi indossa questo anello può vedere attraverso la materia solida. Questa vista magica può superare un muro di roccia fino a 9 m di spessore. In caso di materiali meno densi, come il legno, la vista può attraversare uno spessore di 18 m. In un turno può essere ispezionata un'area quadrata di 3x3 m, in cui ogni porta segreta, compartimento nascosto o trappola risulterà palese. L'ispezione richiede la piena concentrazione di chi indossa l'anello. La vista in trasparenza viene bloccata anche da un sottilissimo strato di oro o piombo.

Anello riflettore di incantesimi: questo anello respinge 2d6 livelli di incantesimi al giorno. Gli incantesimi non hanno effetto su chi indossa l'anello e vengono rimandati tali e quali contro chi li ha lanciati.

Le pergamene magiche

Gran parte delle pergamene sono fogli di cartapeccora vergati con una scrittura magica. Per liberare gli incantesimi o gli effetti magici di una pergamena occorre leggerla ad alta voce. Alcune pergamene possono essere decifrate e lette da personaggi di qualunque classe, mentre altre hanno delle restrizioni discusse qui di seguito.

Pergamene con incantesimi

Una pergamena con incantesimi ne contiene 1d3. Il 75% contiene incantesimi per maghi ed elfi, mentre il rimanente contiene incantesimi per chierici. Le pergamene per maghi ed elfi necessitano di un incantesimo *lettura della magia* per essere lette, mentre quelle per chierici non necessitano di essere decifrate. Per poter utilizzare una pergamena con incantesimi, un personaggio deve essere della classe corrispondente, ma non è necessario che sia di livello abbastanza alto da poter lanciare l'incantesimo contenuto. Quando viene lanciato un incantesimo da pergamena, si considera che il livello del lanciatore sia il minimo necessario all'incantesimo. Una volta lanciato un incantesimo, esso svanisce dalla pergamena.

Nel determinare il contenuto di una pergamena, prima si tira per determinare il tipo di incantesimi e poi per determinare il livello di ciascun incantesimo.

Pergamene con incantesimi					
1d4	Tipo	Mago/Elfo		Chierico	
	Classe	1d100	Livello	1d100	Livello
1-3	Mago/Elfo	01-25	1	01-25	1
4	Chierico	26-50	2	26-50	2
		51-70	3	51-70	3
		71-85	4	71-85	4
		86-95	5	86-95	5
		96-97	6	96-98	6
		98	7	99-100	7
		99	8		
		100	9		

Pergamene maledette

Una pergamena maledetta infligge una maledizione su chi la legge; essa può essere rimossa dall'incantesimo *scaccia maledizione*, ma il Signore dei Labirinti può decidere che possa essere annullata dallo svolgimento di una missione particolare, come per l'incantesimo *costrizione arcana*. Alcune possibili maledizioni sono elencate qui sotto, ma il Signore dei Labirinti ha la massima libertà di creare altri effetti.

1d6	Effetto
1	La vittima perde un oggetto magico scelto a caso
2	Un punteggio di caratteristica scelto a caso subisce una penalità di -4
3	La vittima non può guadagnare punti esperienza
4	Il livello della vittima viene ridotto di 1
5	La vittima viene trasformata in un piccolo animale (vedi l'incantesimo <i>metamorfosi</i> nella Sezione 3)
6	La vittima perde la vista

Pergamene protettive

Queste pergamene possono essere utilizzate da personaggi di ogni classe. Quando la pergamena viene letta, le sue scritte svaniscono e il lettore viene circondato da un alone protettivo. L'alone emana dal lettore in un raggio di 3 m e si muove con lui, tenendo lontane le creature specificate dal tipo di pergamena. L'alone è una barriera che impedisce alle creature specificate di entrare, ma non di attaccare con armi da lancio o incantesimi. L'effetto dura finché chi ha letto la pergamena non lo interrompe, o finché qualcuno al suo interno non prova ad attaccare in mischia una creatura tenuta lontana.

Pergamena protettiva contro gli elementali: protegge da tutti gli elementali per 2 turni.

Pergamena protettiva contro i licanthropi: tiene a bada tutte le forme di licanthropi per 6 turni. La barriera protettiva può respingere un numero di licanthropi che dipende dai loro DV. Se i licanthropi hanno 3 dadi vita o meno, la barriera ne tiene lontani 1d10; se hanno 4 o 5 DV, ne vengono tenuti lontani 1d8; se invece i non morti hanno 6 DV o più, ne vengono respinti 1d4.

Pergamena protettiva contro i non morti: tiene a bada tutti i tipi di non morti per 6 turni. La barriera protettiva può respingere un numero di non morti che dipende dai loro DV. Se i non morti hanno 3 dadi vita o meno, la barriera ne tiene lontani 2d12; se hanno 4 o 5 DV, ne vengono tenuti lontani 2d6; se invece i licanthropi hanno 6 DV o più, ne vengono respinti 1d6.

Pergamena protettiva contro la magia: crea una barriera che protegge da tutti gli incantesimi e dagli effetti magici provenienti da mostri e oggetti. La barriera dura 1d4 turni e non può essere eliminata in nessun modo, se non usando l'incantesimo *desiderio*.

Mappe del tesoro

Il valore dei tesori a cui conducono le mappe trovate nelle avventure può variare notevolmente. In tutti i casi, il Signore dei Labirinti deve preparare la mappa (e il tesoro stesso) in anticipo. È probabile che la mappa conduca a un tesoro che si trova nello stesso labirinto dove è stata trovata, ma potrebbe anche condurre in un altro luogo più o meno lontano. Le difficoltà da superare per conquistare il tesoro dovrebbero essere proporzionali al suo valore; a difenderlo potrebbero esserci trappole, enigmi e altre sfide. La stessa mappa potrebbe essere incantata e richiedere un incantesimo *lettura della magia* per essere decifrata.

Bacchette, bastoni e verghe

Benché simili tra loro, le verghe, i bastoni e le bacchette hanno alcuni aspetti che le distinguono. Le verghe sono talvolta utilizzabili da tutte le classi, ma spesso solo certi personaggi possono usarle. Le bacchette possono essere impiegate solo da maghi ed elfi. Un bastone può essere utilizzato da chierici o da maghi/elfi, a seconda del tipo. La maggior parte di questi oggetti usano una “carica” quando vengono attivati, e ognuno di loro ha un numero limitato di cariche. Al momento del ritrovamento, una verga contiene 2d6 cariche, un bastone ne contiene 3d10 e una bacchetta 2d10, a meno che la descrizione specifica dell’oggetto non stabilisca altrimenti. Fisicamente, la differenza principale tra i tre tipi è nelle dimensioni. Le bacchette sono piccole e sottili, lunghe meno di mezzo metro. Un bastone è molto più grande, essendo lungo fino a due metri. Le verghe sono lunghe circa un metro. Se negli elenchi seguenti il nome di un oggetto è seguito da “C”, esso può essere impiegato solo da un Chierico, mentre può essere utilizzato solo da un Mago/Elfo se è seguito da “M/E”.

Bacchetta cercametalli: quando viene spesa una carica, la bacchetta punta nella direzione di qualunque massa metallica di metallo di almeno 100 kg che si trovi entro 6 metri. Chi impugna la bacchetta ha una percezione intuitiva del tipo di metallo individuato.

Bacchetta dei dardi incantati: questa bacchetta può scagliare uno o due dardi di energia magica (a scelta di chi la usa) per round. Ogni dardo consuma una carica. I dardi infliggono 1d6+1 ferite e colpiscono automaticamente il bersaglio, esattamente come quelli dell’incantesimo *dardo incantato*.

Bacchetta dei fulmini: una bacchetta dei fulmini può essere usata per lanciare un *fulmine magico* (vedi l’omonimo incantesimo). Il *fulmine magico* causa 6d6 ferite, a meno che le vittime non riescano in un tiro salvezza contro bacchette, che dimezza l’effetto. Viene consumata una carica per uso.

Bacchetta del freddo: questa bacchetta emette un cono di freddo lungo 18 m e largo 9 m all’estremità. Tutte le creature dentro il cono subiscono 3d6 ferite, a meno che non riescano in un tiro salvezza contro bacchette, che dimezza l’effetto. Viene consumata una carica per uso.

Bacchetta dell’individuazione dei nemici: questa bacchetta circonda tutti i nemici di chi la impugna con un alone rosso fuoco, anche se sono invisibili o nascosti. La bacchetta ha effetto in un raggio di 18 m. L’effetto consuma una carica.

Bacchetta dell’individuazione della magia: questa bacchetta fa sì che ogni oggetto magico entro 6 metri sia circondato da un alone blu brillante. L’effetto consuma una carica.

Bacchetta dell’individuazione delle porte segrete: questa bacchetta punta al passaggio segreto più vicino entro 6 metri. L’effetto consuma una carica.

Bacchetta della metamorfosi: questa bacchetta può produrre gli effetti degli incantesimi *metamorfosi* e *autometamorfosi*, a discrezione di chi la impugna. Il soggetto dell’incantesimo, se non consenziente ha diritto a un tiro salvezza contro bacchette per negare l’effetto. Viene consumata una carica per ogni uso.

Bacchetta della neutralizzazione: chi impugna questa bacchetta può mirare a una bacchetta, una verga o un bastone di un avversario e neutralizzare l’oggetto in questione per un round. Poiché la neutralizzazione avviene nel round in cui viene usata la bacchetta, il suo utilizzo deve essere dichiarato prima del tiro per l’iniziativa. Viene consumata una carica per ogni uso.

Bacchetta della paura: questa bacchetta emette un cono di paura lungo 18 m e largo 9 m all’estremità. Tutte le creature nel cono vengono assalite dal terrore e fuggono per 30 round alla massima velocità se falliscono un tiro salvezza contro bacchette. Viene consumata una carica per uso.

Bacchetta delle illusioni: chi impugna questa bacchetta può lanciare *potere illusorio* (vedi la descrizione dell’incantesimo riguardo alla necessità di concentrarsi). Mentre si concentra sull’effetto, il personaggio può solo muoversi a velocità dimezzata. Se viene colpito, perde la concentrazione e l’illusione svanisce immediatamente.

Bacchetta delle palle di fuoco: questa bacchetta può essere usata per lanciare una *palla di fuoco* (come l’omonimo incantesimo). La *palla di fuoco* causa 6d6 ferite, a meno che le vittime non riescano in un tiro salvezza contro bacchette, che dimezza l’effetto. Viene consumata una carica per uso.

Bacchetta paralizzante: questa bacchetta emette un cono di paralisi lungo 18 m e largo 9 m all’estremità. Tutte le creature dentro il cono vengono paralizzate per 6 turni a meno che non riescano in un tiro salvezza contro bacchette. Viene consumata una carica per uso.

Bacchetta scopritrappole: questa bacchetta punta alla trappola più vicina entro 6 m. L’effetto consuma una carica.

Bastone atrofizzante [C]: in combattimento, questo bastone funziona come un *bastone +1*, che infligge 2d4+1 ferite extra qualora si porti a segno un attacco usando una carica. Se si usano 2 cariche, il bastone fa invecchiare la vittima di 10 anni, un effetto che risulta immediatamente fatale per le creature anziane o con una vita di breve durata. Se vengono usate tre cariche, uno degli arti della vittima si atrofizza, diventando inutilizzabile. Si noti che l’effetto delle cariche è cumulativo: se chi impugna il bastone usa 3 cariche, la vittima subisce le ferite extra, l’invecchiamento e l’atrofizzazione. I due effetti speciali oltre alle ferite extra possono essere evitati con un tiro salvezza contro oggetti magici.

Bastone contundente [C]: se si consuma una carica e si porta a segno un attacco, questo *bastone +1* infligge 2d6+2 ferite (invece di 1d6+1).

Bastone del comando [C]: questo bastone può essere usato per controllare piante, animali e umani come i tre “anelli del controllo”: *anello del controllo degli animali*, *anello del controllo delle piante* e *anello del controllo delle persone*. Ogni uso consuma una carica.

Bastone del potere [M/E]: questo potente bastone ha varie abilità. In primo luogo, può essere usato per lanciare un cono di freddo (vedi *bacchetta del freddo* in questa sezione) e gli incantesimi *fulmine magico* e *palla di fuoco* (ognuno da 8d6 ferite). Inoltre, il bastone può lanciare *luce perenne* e *telecinesi* (limite di 125 kg). Infine, può essere adoperato come un *bastone contundente*. Ogni uso consuma una carica.

Bastone della stregoneria [M/E]: in combattimento, questo bastone funziona come un *bastone +1*. Può essere usato per lanciare *evoca elementale*, *invisibilità*, *passaparete* e *ragnatela*. Il bastone può avere anche un effetto simile al vortice di un genio ed essere usato come una *bacchetta paralizzante*. Ciascuno di questi poteri richiede una carica. È possibile spezzare il bastone per produrre un “colpo finale”, il cui effetto dipende dal numero di cariche residue. Il bastone esplose in una grande sfera di fiamme, colpendo tutte le creature entro 9 m (compreso il proprietario del bastone) e infliggendo 8 ferite per carica rimasta.

Bastone del serpente [C]: Questo bastone non utilizza cariche. Chi lo impugna può comandargli di diventare un grosso serpente stritolatore che si avvolge su una vittima [CA 5, DV 3 (pf 20), Mov 6 m]. Il comando di trasformazione viene pronunciato mentre il bastone colpisce la vittima, la quale deve riuscire in un tiro salvezza contro oggetti magici o essere immobilizzata dal serpente per 1d4 turni (o finché chi impugna il bastone non comanda al serpente di lasciarla). Quando il serpente lascia la vittima, torna dal suo proprietario e riassume la forma di bastone, recuperando i punti ferita eventualmente perduti. Se il serpente viene ucciso, il bastone è distrutto.

Bastone guaritore [C]: questo bastone non utilizza cariche, ma può essere utilizzato sulla stessa creatura solo una volta al giorno. Il bastone cura 1d6+1 punti ferita (per un massimo di 12 volte al giorno).

Verga della resurrezione [C]: Una volta al giorno, un Chierico di qualunque livello può utilizzare questa verga per riportare in vita una creatura, come se stesse usando l'incantesimo *resurrezione* (il Chierico non si deve riposare dopo aver utilizzato la verga). Ogni classe di personaggio richiede un certo numero di cariche. Quando tutte le cariche sono state utilizzate, la verga si riduce in polvere.

Cariche	Classe
2	Chierico
7	Elfo
3	Guerriero
3	Halfling
4	Ladro
4	Nano
4	Mago
1	Umano normale (livello 0)

Oggetti magici vari

Amuleto anti-individuazione: questo amuleto rende chi lo indossa immune sia alla localizzazione mediante una *sfera di cristallo* sia agli effetti dell'incantesimo *paragnosi*.

Anfora elementale dell'acqua: quest'anfora può essere usata per evocare e controllare un elementale dell'acqua in modo analogo all'incantesimo *evoca elementale*. È necessario preparare l'oggetto magico e condurre un rituale per un turno prima dell'evocazione vera e propria, che richiede un round. Dopo che l'elementale è stato evocato, occorre mantenere la concentrazione per potergli impartire gli ordini.

Barca pieghevole: una *barca pieghevole* sembra una scatoletta di legno lunga 30 cm, larga 15 cm e alta 15 cm. Può essere usata per riporvi degli oggetti come una qualunque altra scatola. Tuttavia, se viene pronunciata una parola di comando, la scatola si estende e forma una barca lunga 3 m. Una seconda parola di comando la fa trasformare in una piccola nave lunga 7 metri. Tutti gli oggetti che si trovavano dentro la scatola si trovano appoggiati sul fondo della barca o sul ponte della nave. Una terza parola di comando fa ripiegare l'imbarcazione, che riassume la forma di scatoletta. La barca ha un paio di remi, un'ancora e un albero con vela quadrata, e può portare con comodità quattro persone. La nave ha un ponte, una fila singola di sedili per i rematori, cinque paia di remi per lato, un timone, un'ancora, una cabina e un albero con una vela quadrata, e può imbarcare quindici persone. Le parole di comando possono essere incise (in modo visibile o invisibile) sulla scatoletta. In alternativa, può essere necessario scoprirle in altro modo.

Borsa conservante: benché sembri un normale sacco, l'interno della *borsa conservante* è uno spazio extradimensionale di notevoli dimensioni. Lo spazio è abbastanza grande da contenere un oggetto di dimensioni 300x150x90 cm. La borsa può portare fino a 500 kg, ma indipendentemente dal contenuto, non pesa mai più di 25 kg (un ventesimo del contenuto reale).

Borsa divorante: ha le stesse caratteristiche di una *borsa conservante*, ma gli oggetti che contiene nella loro interezza spariscono e sono perduti per sempre dopo 6+1d4 turni.

Bottiglia dell'efreeti: questa bottiglia di solito è fatta di ottone o bronzo ed è chiusa da un tappo di piombo con speciali sigilli sopra. Quando viene aperta, l'efreeti imprigionato all'interno esce immediatamente e serve con lealtà il personaggio, qualunque sia l'allineamento di quest'ultimo. La servitù dura fino a un massimo di 101 giorni, terminati i quali l'efreeti ritorna alla sua dimora nella Città dell'Ottone e la bottiglia perde tutti i suoi poteri magici.

Bracciali dell'armatura: queste protezioni per i polsi o gli avambracci conferiscono a chi le indossa la CA di un'armatura. Perché la magia sia efficace, entrambi i bracciali devono essere indossati e non può essere portata nessun'altra armatura (magica o no) assieme a essi. I modificatori della Destrezza si applicano normalmente. La protezione offerta dai bracciali può essere combinata con altri effetti magici che modificano la CA come un *anello della protezione* o un *mantello deflettente*. Un tiro sulla seguente tabella determina il tipo di bracciali trovati.

1d100	CA conferita
01-06	8
07-16	7
17-36	6
37-51	5
52-71	4
72-86	3
87-00	2

Il 5% di questi bracciali è maledetto. Se maledetti, i bracciali dell'armatura danno CA 9 a chi li porta indipendentemente dall'armatura indossata e da altre magie. L'effetto di questa maledizione si rivela al momento di entrare in combattimento. I bracciali maledetti possono essere rimossi solo con un incantesimo *scaccia maledizione*.

Braciere elementale del fuoco: questo braciere può essere usato per evocare e controllare un elementale del fuoco in modo analogo all'incantesimo *evoca elementale*. È necessario preparare l'oggetto magico e condurre un rituale per un turno prima dell'evocazione vera e propria, che richiede un round. Dopo che l'elementale è stato evocato, occorre mantenere la concentrazione per potergli impartire gli ordini.

Campanella apritrice: una *campanella apritrice* è un tubo cavo di metallo magico lungo circa 30 cm. Quando viene battuta emana delle vibrazioni che fanno aprire serrature, coperchi, tappi e porte. La campanella funziona anche su barre, ceppi, catene, chiavistelli ecc. Una *campanella apritrice* è anche in grado di dissolvere automaticamente un incantesimo *blocca portale* o *chiavistello magico* lanciati da un Mago di livello più basso del 15°. La campanella deve essere rivolta verso l'oggetto da aprire (che deve essere visibile e noto a chi la usa); battendo la campanella, essa emette una nota limpida e inconfondibile, che fa scattare le serrature, allenta i ceppi, apre le porte segrete, solleva i coperchi. Ogni rintocco apre solo una singola chiusura, quindi un forziere tenuto chiuso da una serratura, da un catenaccio e da *chiavistello magico* richiederà quattro rintocchi per essere aperto. Ogni rintocco consuma una carica e la campanella ne ha 2d4x10; quando le cariche si esauriscono, la campanella si rompe.

Cintura della forza dei giganti: questa cintura dà una forza sovrumana. Chi la indossa ottiene un bonus di +4 al colpire e alle ferite inflitte in mischia. Inoltre può scagliare contro gli avversari massi di roccia fino a una distanza di 60 metri, infliggendo 3d6 ferite. Il bonus di Forza derivante da questo oggetto magico non può essere combinato con nessun altro effetto che modifichi lo stesso attributo.

Collana dell'aria salubre: questa collana è una catena con un medaglione di platino. La magia della collana circonda chi la indossa con una bolla di aria pura, rendendolo immune agli effetti dei vapori e dei gas. La bolla consente di sopravvivere in un ambiente senz'aria per una settimana.

Corda magica: questa corda lunga 15 metri è piuttosto sottile, ma è abbastanza resistente da reggere un carico di 500 kg. Con un comando, un capo della corda si muove fluttuando nella direzione desiderata a una velocità di 3 metri per round, legandosi fermamente se il proprietario lo desidera; allo stesso modo, la corda può sciogliersi e tornare indietro. Il proprietario deve tenere un capo della corda per controllarla.

Corno della distruzione: questo corno sembra un normale strumento musicale. Si può soffiare nel corno una volta a turno, creando un cono di distruzione simile a un uragano lungo 30 metri e largo 6 all'estremità; tutte le creature all'interno dell'area subiscono 2d6 ferite e sono assordate (un tiro salvezza nega l'assordamento). Gli oggetti inanimati vengono danneggiati a discrezione del Signore dei Labirinti; per esempio, una piccola capanna verrà rasa al suolo, ma un muro di pietra di 3 metri di spessore richiederà tre o quattro suonate del corno per essere abbattuto.

Cubo di forza: questo ciondolo cubico può essere fatto di avorio, osso o qualunque altro minerale duro. Permette al possessore di erigere tutt'intorno a sé uno speciale campo protettivo cubico con lo spigolo di 3 m. Il campo protettivo si sposta insieme al personaggio e resiste ai tipi di attacchi indicati nella tabella seguente. Il cubo ha 36 cariche che si rinnovano ogni giorno. Premendo una certa faccia del cubo (azione gratuita) si attiva un particolare tipo di campo. Ciascun effetto necessita di un certo numero di cariche per ogni turno (o frazione di esso) in cui viene mantenuto attivo. Inoltre, quando il cubo è attivo, la velocità del possessore è limitata ai valori indicati nella tabella. Alcuni incantesimi ed effetti aggrediscono l'integrità del *cubo di forza*, facendogli consumare cariche supplementari per restare attivo; questi stessi incantesimi (elencati nella seconda tabella) non possono essere lanciati dall'interno dello schermo eretto dal cubo.

Faccia cubo	Cariche turno	Velocità max	Effetto
1	1	3 m	Blocca il vento, i gas ecc.
2	2	24 m	Blocca la materia inanimata
3	3	18 m	Blocca gli organismi viventi
4	4	12 m	Blocca la magia
5	6	9 m	Blocca tutto
6	0	Normale	Disattiva cubo

Tipo attacco	Cariche extra
<i>Corno della distruzione</i>	6
<i>Disintegrazione</i>	6
<i>Fulmine magico</i>	4
Magma o soffio del drago rosso	2
<i>Muro di fuoco</i>	2
<i>Palla di fuoco</i>	3
<i>Palla di fuoco a effetto ritardato</i>	3
<i>Passaparete</i>	3
<i>Porta in fase</i>	5
<i>Sciame di meteore</i>	8

Cubo di protezione dal freddo: questo ciondolo cubico si attiva e si disattiva premendone una faccia (azione gratuita). Quando è attivato, emana un campo protettivo cubico con lo spigolo di 3 m (simile a quello di un *cubo di forza* ma dall'effetto diverso). La temperatura all'interno del campo protettivo si mantiene a 18 °C. Il campo assorbe tutti gli attacchi di freddo, negandoli completamente. Se nega più di 50 ferite da freddo in un turno (sia da un singolo attacco che da attacchi multipli), però, il campo magico crolla e non può essere riattivato per un'ora. Se il campo nega più di 100 ferite da freddo in un turno, il cubo viene distrutto.

Elmo del teletrasporto: un personaggio che porta questo elmo si può teletrasportare 3 volte al giorno, come se avesse lanciato l'incantesimo *teletrasporto*.

Elmo della comprensione: questo elmo di aspetto normale consente a chi lo porta di comprendere il linguaggio di ogni creatura e di leggere qualsiasi lingua o scrittura magica. Se uno scritto magico viene compreso, non è detto che sia possibile utilizzare la magia in esso contenuta (in alcuni casi ciò deve essere consentito dalla classe e dal livello del lettore).

Elmo della mutazione di allineamento: la maledizione di questo elmo cambia l'allineamento di chi lo indossa. Il nuovo allineamento è determinato casualmente o deciso dal Signore dei Labirinti. L'effetto dell'elmo può essere rimosso solo da un incantesimo *scaccia maledizione*, che ripristina l'allineamento originario. Chi indossa l'*elmo della mutazione di allineamento* non vuole mai liberarsene spontaneamente.

Elmo della telepatia: chi porta questo elmo può percepire a volontà i pensieri di una creatura entro 27 metri. Inoltre, può mandare messaggi telepatici a qualunque persona di cui legga i pensieri (il che permette una comunicazione efficace). L'uso dell'elmo richiede una concentrazione totale, che impedisce il movimento e ogni altra azione.

Fiasca dell'acqua illimitata: Se il turacciolo di questa fiasca viene rimosso e viene pronunciata una parola di comando, dal suo interno fuoriesce acqua dolce o salata. Il tipo e la quantità di acqua prodotta dipendono dalla parola di comando usata.

Comando	Effetto
<i>Flusso</i>	Flusso d'acqua (volume 4 litri di acqua a round)
<i>Getto</i>	Getto d'acqua lungo 1,5 m (volume 20 litri d'acqua a round)
<i>Geyser</i>	Getto violento d'acqua lungo 6 m (volume 120 litri a round)

Il geyser produce una notevole spinta all'indietro, quindi chi usa la bottiglia deve trovarsi su terreno stabile e deve puntare i piedi per evitare di cadere a terra; il geyser è abbastanza forte da uccidere le creature minute (gli insetti di uno sciame, per esempio). L'acqua fuoriesce dalla fiasca finché non viene pronunciato un altro comando per fermarla.

Guanti del potere orchesco: Questi guanti sono fatti di cuoio duro con borchie di ferro sul dorso. Conferiscono a chi li indossa For 18, con i relativi bonus a colpire, al danno e alla capacità di trasporto. I pugni di chi indossa questi guanti causano 1d4 ferite (invece di 1d2). Entrambi i guanti devono essere indossati perché la magia funzioni.

Macchinario del granchio: Questo marchingegno sembra un grande barile di ferro sigillato, ma è dotato di un gancio nascosto che apre un portello a un'estremità. All'interno sono presenti dieci leve, le cui funzioni sono descritte nella tabella più in basso. La macchina ha le seguenti caratteristiche: pf 200, Mov 9 m in avanti e Mov 18 m all'indietro; CA 0, 1 attacco (con due pinze), 2d6 ferite. L'attacco con le pinze utilizza il valore di attacco di chi le controlla. In caso di attacco riuscito con un tiro di 15 o più, entrambe le tenaglie vanno a segno, infliggendo 4d6 ferite; questo attacco ignora l'armatura del bersaglio (conta il modificatore di Des).

Leva	Funzione
1	Estendere/Ritrarre le zampe e la coda
2	Scoprire/Coprire l'oblò frontale
3	Scoprire/Coprire gli oblò laterali
4	Estendere/Ritrarre le chele e le antenne
5	Far scattare le chele
6	Movimento avanti/indietro
7	Girare a sinistra/destra
8	Aprire/Chiudere i fanali
9	Salire/Scendere nell'acqua
10	Aprire/Chiudere il portello d'ingresso

Il *macchinario del granchio* può contenere due personaggi di dimensioni umane e raggiungere una profondità di 300 metri. La macchina sale e scende nell'acqua a una velocità di 6 metri per round ed è dotata di due fanali con *luce perenne*. La riserva d'aria è sufficiente per consentire all'equipaggio di sopravvivere per 1d4+1 ore (il doppio se c'è una sola persona a bordo). Quando viene attivata, la macchina assomiglia vagamente a un crostaceo gigante.

Mantello deflettente: questo mantello magico sembra un normale mantello di tessuto marrone o di pelle. Funziona in modo simile a un *anello di protezione*, conferendo un bonus alla CA e ai tiri salvezza di chi lo indossa. Questi bonus possono sommarsi a quelli di un *anello di protezione*.

1d100	Bonus
01-80	+1
81-91	+2
92-00	+3

Mantello distorcente: questo oggetto sembra un normale mantello, ma quando viene indossato le sue proprietà magiche distorcono e curvano le onde luminose. Tutti gli avversari subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire contro chi indossa il mantello; il personaggio inoltre ottiene un bonus di +2 ai tiri salvezza contro pietrificazione, bacchette, incantesimi e oggetti magici.

Mantello elfico: questo mantello, confezionato dalle mani abili e fatate degli elfi, conferisce a chi lo indossa una sorta di invisibilità. Il possessore può essere notato da una creatura soltanto con 1 su 1d6, ma questo occultamento sparisce se il possessore attacca.

Medaglione della paragnosi: questo oggetto sembra un comune pendaglio circolare appeso a una catenella; di solito è realizzato in bronzo, rame o argento. Il medaglione consente a chi lo indossa e si concentra di leggere i pensieri di una creatura entro 9 m (un tiro salvezza contro oggetti magici nega l'effetto). Durante la concentrazione ci si può muovere normalmente, ma non è possibile attaccare o lanciare incantesimi. C'è una probabilità su sei (1 su 1d6) che un dato medaglione abbia invece l'effetto opposto: all'insaputa di chi lo porta, i suoi pensieri verranno captati da tutte le creature senzienti entro 9 m.

Medaglione della paragnosi a lungo raggio: questo medaglione è identico al *medaglione della paragnosi*, tranne che funziona a una distanza di 27 metri.

Occhi ammaliatori: queste due lenti di cristallo magico si sovrappongono alle pupille degli occhi. Una volta a round, chi le porta può usare l'incantesimo *charme* su una creatura incrociandone lo sguardo. Se vengono portate entrambe, le lenti impongono una penalità di -2 al tiro salvezza; se ne viene portata una sola, la vittima ottiene un bonus di +2. Non è possibile combinare due tipi di lenti magiche.

Occhi dell'aquila: queste due lenti di cristallo magico si sovrappongono alle pupille degli occhi. Chi le porta può vedere fino a 100 volte più lontano del normale. Se un personaggio si mette solo una lente, viene colto dalle vertigini ed è stordito per un round. In seguito, è possibile portare una sola lente senza essere storditi solo se si tiene coperto l'altro occhio. Non è possibile combinare due tipi di lenti magiche.

Occhi della pietrificazione: queste due lenti di cristallo magico si sovrappongono alle pupille degli occhi. Quando una creatura mette queste lenti, viene immediatamente pietrificata senza tiro salvezza. Circa un quarto di questi oggetti (probabilità del 25%) consentono invece a chi le mette di pietrificare con lo sguardo, ma in questo caso le vittime hanno diritto a un tiro salvezza. Non è possibile combinare due tipi di lenti magiche.

Pietra elementale della terra: questa piccola pietra può essere usata per evocare e controllare un elementale della terra in modo analogo all'incantesimo *evoca elementale*. È necessario preparare l'oggetto magico e condurre un rituale per un turno prima dell'evocazione vera e propria, che richiede un round. Dopo che l'elementale è stato evocato, occorre mantenere la concentrazione per potergli impartire gli ordini.

Polvere della sparizione: questa polvere assomiglia alla *polvere rivelatrice* (vedi sotto) ed è tipicamente conservata nello stesso modo. Una creatura o un oggetto toccati dalla polvere diventano invisibili e non possono essere individuati in nessun modo, neanche con *individuazione dell'invisibilità* o simili. Solo la *polvere rivelatrice* rivela le persone e gli oggetti nascosti dalla *polvere della sparizione*. L'invisibilità dura per 2d10 turni e non termina se la creatura occultata compie un attacco.

Polvere rivelatrice: questa polverina sottile sembra un pulviscolo metallico molto leggero. Una manciata di questa sostanza spruzzata in aria ricopre tutti gli oggetti in un raggio di 3 metri, rendendo ogni cosa visibile. Se viene spruzzata attraverso una car bottana, la polvere riempie un cono lungo 6 metri e largo 1,5 metri all'estremità. La polvere annulla gli effetti di *potere illusorio*, del *mantello distortente*, del *mantello elfico* e le capacità speciali di creature come i molossi instabili e le pantere distortenti; l'effetto dura 2d10 turni. La *polvere rivelatrice* di solito viene conservata in piccoli sacchetti di seta o in tubetti cavi fatti d'osso; normalmente si trovano 5d10 dosi di polvere.

Scarabeo protettore: questo oggetto sembra un medaglione d'argento a forma di scarabeo. Chi lo porta è immune a *raggio mortale*, a *sortilegio di morte* e a tutte le maledizioni, indipendentemente dalla provenienza. Dopo aver assorbito 2d6 di questi attacchi, lo scarabeo perde il suo potere e si riduce in polvere.

Scopa volante: questa scopa leggendaria può volare con un passeggero a una velocità di 24 m a round; la scopa può

anche portare due passeggeri, ma in tal caso la velocità massima è ridotta a 18 m a round.

Sfera di cristallo: un Mago o un Elfo può usare questo oggetto per scrutare luoghi, persone e oggetti lontani; è possibile scrutare 3 volte al giorno e ogni visione dura al massimo 1 turno. Chi usa una *sfera di cristallo* non è in grado di comunicare con le persone osservate né è in grado di lanciare incantesimi tramite essa.

Sfera di cristallo con chiaraudienza: questo oggetto ha tutte le proprietà di una *sfera di cristallo*, ma consente anche a chi la usa di sentire i suoni e le voci nel punto osservato.

Sfera di cristallo con paragnosi: questo oggetto ha tutte le proprietà di una *sfera di cristallo*, ma consente anche a chi la usa di percepire i pensieri di una creatura osservata in modo analogo all'incantesimo *paragnosi*.

Specchio della duplicazione: questo specchio è alto un po' più di un metro e largo un po' di meno. Quando una creatura si riflette sulla superficie dello specchio, la sua immagine riflessa (un duplicato identico in tutto e per tutto) esce per attaccare l'originale. Il duplicato ha tutto l'equipaggiamento e i poteri dell'originale, compresa la magia. Il duplicato sparisce immediatamente, assieme a tutti i suoi oggetti, alla morte sua o dell'originale.

Specchio imprigionante: qualunque creatura di taglia umana o più piccola che si guardi in questo specchio deve riuscire in un tiro salvezza o viene imprigionata in cella extradimensionale al suo interno (con tutto il suo equipaggiamento). Lo specchio può avere un numero di celle variabile. Quando tutte le celle sono piene, lo specchio non imprigiona più altre creature. È possibile convocare il riflesso di una delle creature intrappolate e conversare con essa. La creatura è obbligata a presentarsi all'interlocutore qualora venga pronunciato il suo nome, ma il suo riflesso non può fare altro che parlare. Se lo specchio viene infranto, tutte le creature imprigionate vengono liberate all'istante.

Spilla protettrice: sembra un normale gioiello d'argento o d'oro usato per fermare un mantello o una cappa, ma può assorbire i dardi incantati (prodotti dall'incantesimo *dardo incantato* o da un effetto magico simile). La spilla può assorbire fino a 101 ferite inflitte da dardi incantati prima di fondersi diventando inutile.

Stivali del cammino e del salto: chi calza questi robusti stivali non ha mai bisogno di fermarsi a riposare durante un viaggio faticoso. Inoltre può spiccare salti in alto fino a 3 m e in lungo fino a 9 m.

Stivali elfici: questi stivali di eccellente qualità, realizzati da artigiani elfi, conferiscono a chi li indossa la capacità di muoversi nel silenzio più assoluto.

Stivali della levitazione: a comando, questi stivali di cuoio permettono a chi li calza di levitare come se fosse soggetto all'incantesimo *levitazione*, ma senza limiti di durata.

Stivali della velocità: questi stivali permettono a chi li calza di muoversi a una velocità di 72 m a turno per 12 ore (doppio del normale). Dopo questo periodo, il personaggio è esausto e deve riposarsi per 24 ore.

Tamburi del panico: questi tamburi sono simili a timpani (piccoli strumenti a percussione facilmente trasportabili). Si trovano a coppie e hanno un aspetto poco appariscente. Se vengono suonati entrambi, tutte le creature entro 72 m (tranne quelle all'interno di un cerchio di 3 m centrato sui tamburi) vengono assalite dal terrore e fuggono per 30 round alla massima velocità. È consentito un tiro salvezza contro incantesimi o in alternativa, a discrezione del Signore dei Labirinti, un tiro di morale con una penalità di -2.

Tappeto volante: questo tappeto vola a comando. Con un solo passeggero, il tappeto può volare a una velocità di 72 m a round. Se ci sono 2 o 3 passeggeri, la velocità è ridotta rispettivamente a 54 m e a 36 m a round. Il tappeto non può trasportare più di tre passeggeri di dimensione umana.

Turibolo elementale dell'aria: questo turibolo può essere usato per evocare e controllare un elementale dell'aria in modo analogo all'incantesimo *evoca elementale*. È necessario preparare l'oggetto magico e condurre un rituale per un turno prima dell'evocazione vera e propria, che richiede un round. Dopo che l'elementale è stato evocato, occorre mantenere la concentrazione per potergli impartire gli ordini.

Armature, spade e armi varie

Armi e armature magiche

L'utilizzo di armi e armature magiche è soggetto alle stesse limitazioni delle armi normali per quanto riguarda le classi dei personaggi. Questi oggetti magici hanno un valore positivo indicato da un "più" o, se maledetti, hanno un valore negativo indicato da un "meno". Un'arma con un "più" aggiunge il valore del bonus ai tiri per colpire e per le ferite inflitte; per esempio, un'arma +1 riceve un bonus di 1 ai tiri per colpire e per le ferite danno. Le armature invece riducono (migliorano) la CA di 1 per ogni punto di bonus; ad esempio, un'armatura di cuoio +1 dà CA 6 invece di 7 a chi la indossa.

Gli oggetti maledetti hanno l'effetto opposto e causano una penalità pari al "meno". Una volta che un personaggio entra in possesso di un oggetto maledetto, se ne può liberare solo con un incantesimo *dispersione del male* o *scaccia maledizione*. Il personaggio si opporrà ai tentativi di liberarlo dall'oggetto fintanto che non verrà lanciato un incantesimo appropriato; inoltre, chi ha un'arma maledetta la preferirà sempre in combattimento a qualsiasi altra.

Le armature magiche non maledette sono più leggere e meno ingombranti delle armature normali. La seguente tabella permette di determinare il tipo di armatura magica trovata ed elenca i pesi delle varie armature magiche:

1d100	Armatura	CA base	Peso (kg)
01-05	Corazza a scaglie	6	10
06-10	Corazza a strisce	4	10
11-18	Corazza di bande	4	7,5
19-35	Corazza di piastre	3	12,5
36-55	Cotta di maglia	5	7,5
56-85	Cuoio	7	2,5
86-92	Cuoio rinforzato	6	5
93-00	Imbottita	8	2,5

Spade magiche

Talvolta le spade e altre armi magiche hanno dei poteri aggiuntivi oltre al loro bonus. È anche possibile che un'arma abbia più di un bonus elencato, con un primo bonus valido in generale e un secondo che si applica solo a uno specifico tipo di creature; alcune di queste sono spiegate qui di seguito, mentre per altre il nome presente sulle tabelle dei tesori si spiega da solo.

Spada +1, fiammeggiante: questa spada è da +2 contro i mostri dotati di rigenerazione, da +3 contro volatili, creature del freddo e creature immuni al fuoco, e da +4 contro i non morti. A comando di chi la impugna, la spada viene avvolta da fiamme magiche, che illuminano come una torcia e possono dare fuoco ai materiali infiammabili.

Spada +1, spegnivita: a comando, questa spada risucchia un DV o un livello da un avversario colpito. La spada ha 1d4+4 cariche e ogni livello risucchiato ne consuma una. Terminate le cariche, l'arma resta una semplice *spada +1*.

Spada +1, trovacose: una volta al giorno, chi impugna questa spada può trovare un oggetto specifico entro una distanza di 36 metri, proprio come se usasse l'incantesimo *localizza oggetto*.

Spada +1, lama della fortuna: questa spada conferisce al suo proprietario un bonus di +1 a tutti i salvezza. Inoltre, una *lama della fortuna* può esaudire 1d4+1 desideri. Dopo che l'ultimo desiderio è stato espresso, quest'arma resta una *spada +1*, ma continua a dare il bonus ai tiri salvezza.

Spada +1, lama dei desideri: oltre a essere una *spada +1*, quest'arma può esaudire 1d4 desideri (vedi la descrizione dell'incantesimo *desiderio* nella Sezione 3). Dopo che l'ultimo desiderio è stato espresso da chi la impugna, quest'arma resta una semplice *spada +1*.

Spada +2, ammalante: oltre a essere una *spada +1*, quest'arma conferisce a chi la impugna la capacità di usare l'incantesimo *charme* tre volte alla settimana.

Spada +3, lama del gelo: questa spada ha un bonus di +4 contro le creature che vivono in ambienti estremamente caldi o che usano attacchi basati sul fuoco. La spada fornisce un'illuminazione equivalente a una torcia quando la temperatura scende a -5 °C; questa luce non può essere spenta se la spada è sguainata. Chi impugna una *lama del gelo* è protetto come se indossasse un anello di *protezione dal fuoco* e fosse soggetto a *resistere al freddo*. Se viene accostata a una fiamma, questa spada estingue all'istante tutti i fuochi non magici entro 3 metri da chi la impugna.

Armi magiche varie

Freccia +3, assassina: ogni freccia assassina è letale per un particolare tipo di creature: un colpo andato a segno comporta la morte istantanea, senza tiro salvezza. Contro ogni altro tipo di bersaglio, la freccia funziona come una *freccia +3*. Queste frecce sono spesso decorate con motivi che richiamano il tipo di bersaglio che possono uccidere. Il tipo specifico di creature è determinato dalla tabella qui di seguito, anche se il Signore dei Labirinti può aggiungere altre creature a questa lista o scegliere la creatura che preferisce.

1d20	Creature	1d20	Creature
1	Animali giganti	11	Guerrieri
2	Chierici	12	Halfling
3	Chimere	13	Ladri
4	Creature marine	14	Maghi
5	Draghi	15	Mammiferi
6	Efreeti	16	Nani
7	Elementali	17	Non morti
8	Elfi	18	Ragni
9	Giganti	19	Rettili
10	Golem	20	Volatili

Martello da guerra +2, lanciatore nanico: nelle mani di un Nano, questo martello da guerra diventa un *martello da guerra +3* che, se lanciato fino a 18 metri di distanza (senza alcuna penalità), torna nelle sue mani. Quando viene lanciato, il martello causa danno triplo contro giganti, ettin e orchi, e danno doppio contro tutti gli altri bersagli.

Le spade senzienti

Talvolta, alcune spade magiche particolarmente potenti sono delle entità in grado di pensare. Queste armi hanno le proprie motivazioni e, in alcuni casi, possono anche essere ostili a chi le impugna. Il Signore dei Labirinti interpreta questi oggetti alla stregua di PnG con le loro personalità. Per creare una spada senziente, si faccia riferimento alle regole presentate qui di seguito.

Facoltà mentali e allineamento

Intelligenza e lingue

Il primo passo per creare una spada intelligente consiste nel determinarne l'Intelligenza, che a sua volta indicherà gli altri poteri della spada. Si tiri sulla seguente tabella:

1d6	Int	Poteri di individuazione	Poteri magici	Capacità di comunicazione
1	7	1	0	Empatia
2	8	2	0	Empatia
3	9	3	0	Empatia
4	10	3	0	Verbale
5	11	3	0	Verbale <i>lettura della magia</i>
6	12	3	1	Verbale <i>lettura della magia</i>

Nella comunicazione con una spada dotata di empatia non vengono scambiate parole, ma chi impugna l'arma ha una percezione intuitiva dei poteri della spada e di come possono essere impiegati. Una spada capace di comunicazione verbale è dotata di una voce magica e può parlare con le persone che gli stanno vicino. Una spada con *lettura della magia* ha un potere sempre attivo equivalente all'omonimo incantesimo; inoltre una tale spada è anche in grado di far leggere a chi la impugna la forma scritta di tutti i linguaggi che conosce.

Oltre a conoscere la lingua del proprio allineamento, le spade senzienti comprendono un numero aggiuntivo di linguaggi determinato a caso sulla seguente tabella:

1d20	Linguaggi conosciuti
01-10	1
11-14	2
15-17	3
18	4
19	5
20	Tirare due volte sommando i risultati (ignorare un nuovo 20)

Allineamento

Tutte le spade senzienti hanno un allineamento, che non può essere determinato senza toccare la spada. Un personaggio può impugnare soltanto una spada senziente del proprio allineamento; se cerca di usarne una di allineamento diverso, subirà delle ferite ad ogni round. La gravità del danno dipende da quanto sono differenti gli allineamenti; per ogni "passo" di differenza il personaggio subisce 1d6 ferite. Ad esempio, una spada caotica infligge 1d6 ferite ai personaggi neutrali e 2d6 a quelli legali; una spada neutrale infligge 1d6 ferite sia ai personaggi caotici sia a quelli legali. L'allineamento della spada è determinato dal tiro sulla seguente tabella:

1d100	Allineamento della spada
01-10	Caotico
11-30	Neutrale
31-100	Legale

Ego e forza di volontà

Le spade intelligenti hanno un punteggio di Ego che varia da 1 a 12 (tirare 1d12), che rappresenta la forza di carattere della spada. Inoltre, una spada intelligente ha un punteggio base di forza di volontà uguale alla somma della sua Int con l'Ego. Per ogni potere magico di cui la spada è dotata, il punteggio di forza di volontà aumenta di 1.

Una spada senziente può lottare mentalmente con il suo proprietario per cercare di dominarlo, a seconda della propria personalità e delle proprie motivazioni.

In talune circostanze, il Signore dei Labirinti deve fare un confronto delle volontà:

1. Quando la spada viene toccata la prima volta.
2. Sono presenti nemici prescelti della spada.
3. Un personaggio di allineamento diverso tocca la spada.
4. Viene trovata un'altra arma magica.
5. Il proprietario ha perso più del 50% dei pf.

Quando è necessario effettuare un confronto delle volontà, vengono confrontate le forze di volontà della spada e del personaggio, e il punteggio più alto prevale. La forza di volontà di un personaggio di determina sommando la sua Saggezza e la sua Intelligenza. Il personaggio sottrarre 1d4 dal suo punteggio se è stato ferito, ma ha ancora più della metà dei suoi pf; se è sceso sotto la metà, deve sottrarre 2d4. La spada riceve un bonus di 1d10 al suo punteggio se il personaggio ha un allineamento diverso dal suo.

Se il personaggio perde, la spada assume il controllo delle sue azioni per un tempo determinato dal Signore dei Labirinti. La spada costringerà il personaggio a compiere una certa azione, come per esempio liberarsi di una seconda spada magica o ignorarla se la trova.

La spada potrebbe anche costringere il personaggio ad arrendersi a un nemico vicino oppure fargli compiere degli atti che servano agli scopi e alle motivazioni della spada. Tipicamente, la durata del controllo è solo per alcuni round, finché l'azione non venga completata.

Spade senzienti e nemici prescelti

Una spada senziente ha una probabilità del 15% di avere un nemico prescelto. In questo caso, la spada brama la distruzione di creature di un certo tipo (razza, allineamento o classe). Una spada con un nemico prescelto ha sempre Ego e Intelligenza pari a 12. Quando una spada attacca il proprio nemico prescelto, utilizza un potere speciale che dipende dall'allineamento dell'arma. Una spada caotica lo pietrificerà, mentre una spada legale lo paralizzierà (in entrambi i casi è consentito un tiro salvezza contro incantesimi). Una spada neutrale conferisce un bonus di +1 a tutti i tiri salvezza durante un combattimento con un nemico prescelto.

Il nemico prescelto può essere determinato con un tiro sulla seguente tabella oppure scelto dal Signore dei Labirinti in base a criteri diversi (tutti i rettili, i seguaci di un certo culto etc.)

1d6	Nemico
1	Chierici
2	Guerrieri, halfling e nani
3	Elfi e maghi
4	Ladri
5	Allineamento opposto*
6	Mostro (determinare il tipo specifico a caso)

*Creature legali per una spada caotica, creature caotiche per una spada legale; ritirare se si tratta di una spada neutrale.

Poteri

Le spade senzienti possono avere due tipi di potere: poteri di individuazione e poteri magici. I poteri di individuazione consentono alla spada di individuare un certo tipo di oggetti o un certo allineamento, mentre i poteri magici di solito ricalcano un incantesimo o un oggetto magico. Per poter usare tutti i poteri qui descritti, il possessore della spada deve impugnarla e concentrarsi sul potere desiderato. I poteri di individuazione possono essere usati una volta a round e tutti i

poteri magici possono essere usati 3 volte al giorno. I poteri sono determinati con tiri sulle due tabelle seguenti: (ignorando i risultati ripetuti quando si tira più volte).

Poteri di individuazione

1d100	Individuazione	Note
01-05	Male	Entro 6 metri
06-10	Bene	Entro 6 metri
11-15	Gemme e gioielli	Entro 18 metri
16-25	Cose nascoste (o invisibili)	Entro 6 metri
26-35	Porte segrete	Entro 3 metri (3 volte al giorno)
36-45	Metalli	Entro 18 metri (bloccato dal piombo)
46-60	Pareti e stanze mobili	Entro 3 metri
61-80	Passaggi in pendenza	Entro 3 metri
81-96	Trappole	Entro 3 metri, (3 volte al giorno)
97	Tirare 2 volte	
98-00	Potere magico	

Poteri magici delle spade senzienti

1d100	Potere	Note
01-10	Chiaraudienza	Come chiaroveggenza, ma con percezioni uditive invece di visive
11-20	Chiaroveggenza	Come l'incantesimo omonimo da Mago/Elfo
21-25	Doppie ferite	Vedi sotto*
26-35	Paragnosi	Come l'incantesimo omonimo da Mago/Elfo
36-40	Volo	Come l'incantesimo da Mago/Elfo (durata 3 turni)
41-45	Rigenerazione	Vedi sotto**
46-50	Levitazione	Come l'incantesimo da Mago/Elfo (durata 3 turni)
51-57	Potere illusorio	Come l'incantesimo omonimo da Mago/Elfo
58-67	Telecinesi	Come l'incantesimo da Mago/Elfo (limite 100 kg)
68-77	Telepatia	Come un <i>elmo della telepatia</i>
78-86	Teletrasporto	Come l'incantesimo omonimo da Mago/Elfo
87-96	Vista in trasparenza	Come un <i>anello della vista in trasparenza</i>
97-99	Tirare 2 volte	Ignorare altri 97-00
00	Tirare 3 volte	Ignorare altri 97-00

*Le ferite vengono raddoppiate per 1d10 round. Questo risultato può essere ottenuto più volte. Se viene ottenuto due volte, le ferite sono quadruplicate; se è ottenuto 3 volte, le ferite vengono moltiplicate per 6. Questo potere non ha effetti sul tiro per colpire.

**La spada fa recuperare al personaggio 1 pf a round, fino a un massimo di 6 pf al giorno. Questo risultato può essere ottenuto più volte. Se viene ottenuto due volte, il massimo di pf curati è 12; se viene tirato 3 volte, il massimo è di 18 pf (il ritmo di recupero resta comunque 1 pf a round).

SEZIONE 8 - Il sapere dei labirinti

Progettare i labirinti

Per organizzare una partita a *Labyrinth Lord*, il Signore dei Labirinti può acquistare un'avventura pronta all'uso, oppure scaricarne una disponibile gratuitamente su Internet. Può anche progettare una lui stesso, cosa che dà divertimento e soddisfazione, se il tempo lo permette.

Riguardo allo sviluppo di un labirinto esistono diverse possibilità. A volte un labirinto è molto piccolo e viene utilizzato per un'unica sessione di gioco. Certi labirinti (detti "megalabirinti"), invece, sono assai vasti e hanno molti livelli. In questi labirinti monumentali, un PG può portare avanti buona parte della sua carriera.

Di solito, i labirinti a più livelli sono strutturati in modo che i personaggi neofiti affrontino innanzitutto i pericoli del primo livello. Quando i personaggi raggiungono il 2° livello di esperienza, dovrebbero essere abbastanza forti per scendere al secondo livello del labirinto e così via. I livelli di un labirinto sono popolati da una quantità di mostri adeguata. I mostri con 1 DV si trovano di solito al primo piano. Se incontrati ai piani inferiori, gli stessi mostri dovrebbero apparire in gran numero, in modo da presentare un pericolo più grande.

Questa sezione illustra nei particolari come si progetta un labirinto e offre alcuni consigli per rendere il gioco più interessante. Alla fine viene presentato un piccolo labirinto già pronto, giocabile con un gruppo di personaggi di 1° livello.

I tipi di avventura

Gli avventurieri possono essere semplicemente a caccia di gloria e tesori o avere un motivo particolare per addentrarsi in un labirinto o esplorare un luogo pericoloso. Per quanto riguarda i piccoli labirinti, da usare un'unica sessione di gioco, questo motivo si esaurirà una volta portata a termine l'esplorazione. A volte, però, il Signore dei Labirinti svilupperà diversi scenari collegati tra loro, magari ambientati in un labirinto più grande, che verrà visitato dagli avventurieri più volte nel corso di più sessioni. I personaggi potrebbero venire a conoscenza di dicerie e leggende sui piani più profondi del labirinto, poi potrebbero scoprire al suo interno informazioni tali da spingerli ancora più in profondità. Inoltre, un labirinto così grande dovrebbe essere considerato sempre come un luogo "vivo". Il Signore dei Labirinti deve in questo caso tenere traccia di ciò che accade in esso, delle azioni dei mostri (e PnG) che lo occupano e delle loro variazioni in termini di numero, tipo e comportamento. Un megalabirinto si può sviluppare anche nel corso del gioco stesso, mentre gli avventurieri lo esplorano. Come questo ambiente si svilupperà dipenderà anche dalle loro azioni.

Le idee per gli scenari elencate di seguito sono le più tipiche, e rappresentano un buon punto di partenza per motivare i personaggi a intraprendere un'avventura.

Esplorazione/Investigazione: un tema piuttosto ricorrente nelle avventure è l'esplorazione di un luogo misterioso. I personaggi potrebbero esplorare una certa zona di loro iniziativa o essere assoldati per farlo. A volte lo scopo di un'esplorazione può

essere semplicemente disegnare la mappa di una regione sconosciuta, oppure ripulire dai pericoli un'area particolare, come delle rovine, delle caverne o un labirinto.

Combattere il male: un altro tema semplice e tipico del fantasy è la lotta contro il male. I personaggi ricevono l'incarico di uccidere un mostro che ha devastato un paese, di fermare un'antica minaccia emersa dal passato o di scacciare i mostri immondi che hanno invaso e profanato un luogo sacro.

La fuga: un altro genere di scenario è la fuga da una prigione o da una brutta situazione. I personaggi sono stati catturati dal nemico nella sessione di gioco precedente, oppure si trovano intrappolati nel labirinto che stavano esplorando. I PG potrebbero anche essere stati condannati e imprigionati ingiustamente dalle autorità, essere stati ridotti in schiavitù da esseri malvagi o essere destinati a diventare il pasto di un mostro gigantesco.

Il portale magico: i portali magici sono un ottimo aggancio per le avventure. Una porta incantata o un cancello dimensionale possono portare a luoghi sconosciuti e unici. A volte, i personaggi troveranno un portale magico che collega una stanza del labirinto con un'altra, dove può trovarsi un immenso tesoro o una trappola mortale.

Il salvataggio: in una missione di salvataggio, i personaggi devono liberare un prigioniero o soccorrere chi si trova in grave pericolo.

La razza degenerata: la ricerca di una razza degenerata è un'altra possibilità interessante. Questo scenario presenta spesso una malefica progenie umanoide che si è allontanata per lunghissimo tempo dalle altre popolazioni, assumendo costumi corrotti e abitudini mostruose. È possibile che si tratti dei discendenti di un'antica civiltà, di cui non restano che rovine e vaghe testimonianze.

La ricerca: una ricerca viene di solito svolta dagli avventurieri per conto di un personaggio ricco o potente, come un mercante o un re. Una ricerca può consistere nel ritrovare un oggetto leggendario o nel riportare un tesoro rubato al legittimo proprietario.

I luoghi delle avventure

Il Signore dei Labirinti deve decidere il luogo dove si svolge l'avventura. Potrebbe essere in un labirinto o in una grotta naturale, oppure in un palazzo, un torrione, un tempio o un castello. Le avventure possono ovviamente svolgersi anche in una città o in un villaggio, oppure in un territorio selvaggio e inesplorato.

Una volta deciso il luogo, il Signore dei Labirinti deve determinare quali mostri lo abitano o lo frequentano. Poi deve fare un disegno in scala del luogo, possibilmente usando della carta a quadretti. La scala più diffusa è 1 quadretto = 3 metri (1,5 m all'interno degli edifici e negli ingrandimenti delle aree più importanti). Il labirinto deve ovviamente adattarsi al luogo prescelto. Potrebbe trattarsi, ad esempio, di un complesso di grotte al termine di una tortuosa galleria, oppure delle imponenti sale di un castello in rovina.

Se il Signore dei Labirinti dispone di una plancia a caselle quadrate (la cui scala deve essere 1 quadretto = 1,5 metri), può usarla con delle pedine o miniature, che rappresentano mostri e personaggi, per risolvere gli scontri con maggiore precisione. Le miniature più adatte al gioco sulla plancia sono quelle in scala 25 mm.

Allestire il labirinto

Dopo avere completato il disegno della mappa, il Signore dei Labirinti deve indicare dove si trovano trappole, mostri e tesori. Il Signore dei Labirinti può decidere cosa mettere a suo piacimento, oppure può usare la tabella "Allestimento del labirinto", lanciando i dadi per determinare ciò che si trova in ogni singola area della mappa. Il primo risultato ottenuto nella tabella indica anche la probabilità che nell'area si trovi un tesoro.

Allestimento del labirinto		
1d100	Contenuti area	Tesoro
01-30	Nulla	15%
31-60	Mostro	50%
61-75	Trappola	30%
76-00	Speciale*	Variabile

*Il Signore dei Labirinti dovrebbe pensare a qualcosa di originale per questo risultato. Potrebbe essere l'occasione per inserire un incontro particolare o qualcosa che non si trova in nessun'altra area del labirinto.

Quando esce il risultato "Mostro", il Signore dei Labirinti lancia di nuovo i dadi per scegliere a caso delle creature di livello adatto (vedi le tabelle alla fine della Sezione 6). Per determinare gli occupanti di un'area al secondo livello di un labirinto, occorre ovviamente lanciare i dadi sulla tabella "Mostri erranti" per il 2° livello. Quando risulta un tesoro, il Signore dei Labirinti può generarlo usando la classe tesoro (CT) dei mostri esistenti nell'area (vedi le caratteristiche dei mostri nella Sezione 6 e le tabelle all'inizio della Sezione 7). Se nell'area non ci sono mostri ma è presente un tesoro, il Signore dei Labirinti lo può generare con la tabella "Tesori non sorvegliati" (qui di seguito):

Tesori non sorvegliati					
Livello labirinto	ma	mo	Gemme	Gioielli	Oggetti magici
1	2d4x100	1d4x10 (50%)	1d4 (7%)	1d4 (5%)	3%
2	2d6x100	1d6x100 (50%)	1d6 (13%)	1d6 (8%)	5%
3	2d8x100	2d4x100 (50%)	1d6 (15%)	1d6 (10%)	7%
4-5	1d8x1.000	3d4x100	1d8 (20%)	1d8 (10%)	9%
6-7	1d8x2.000	1d4x1.000	1d8 (30%)	1d8 (15%)	15%
8+	1d8x4.000	2d4x1.000	2d6 (40%)	2d6 (20%)	20%

Quando un tesoro non è sorvegliato, è altamente improbabile che si trovi in bella vista nel mezzo di una stanza. È invece quasi certo che sia stato abilmente nascosto dal suo proprietario, che si tratti di un mostro o di un PnG. In tal caso, il tesoro può essere sepolto, trovarsi in una nicchia segreta o simili.

Le trappole

Le trappole che possono essere piazzate in un labirinto sono molteplici. Qui sono elencati alcuni esempi, da cui il Signore dei Labirinti può trarre ispirazione per le proprie creazioni. Una trappola originale, plausibile e ben congeniata può essere un ostacolo imprevedibile ed emozionante per i PG.

Dardo: un dardo lanciato da un meccanismo nascosto, che si attiva inciampando in un filo metallico o simili. Colpisce come un Guerriero di 1° livello e infligge 1d6 ferite.

Caduta di massi: ogni PG in un'area quadrata di lato 3 m deve fare un tiro salvezza contro pietrificazione o subisce 2d6 ferite.

Buca nascosta: la buca è profonda 3 m o più. Chi ci finisce dentro subisce 1d6 ferite per ogni 3 m di caduta.

Dardo avvelenato: un dardo con la punta avvelenata. Colpisce come un Guerriero di 1° livello e infligge 1d6 ferite. Chi viene colpito deve fare un tiro salvezza contro veleno o muore.

Ago avvelenato: un ago che può pungere chiunque metta le mani su un oggetto (ad esempio un lucchetto). Chi viene punto deve fare un tiro salvezza contro veleno o muore.

Cancello a ghigliottina: piomba su un singolo personaggio, che deve fare una prova di Destrezza o subisce 3d6 ferite. Il cancello, inoltre, ostruisce il passaggio.

Macigno rotolante: un grosso macigno rotola fuori da una nicchia nascosta. I personaggi investiti devono fare un tiro salvezza contro pietrificazione o subiscono 2d6 ferite.

Lama falciante: scatta da un muro o dal pavimento. Un personaggio deve fare un tiro salvezza contro pietrificazione o subisce 1d8 ferite.

Buca con paletti: in fondo a questa buca ci sono dei paletti appuntiti. Chi ci cade dentro viene colpito da 1d4 paletti, che infliggono 1d6 ferite ognuno (oltre alle ferite da caduta).

Incontri speciali

A volte, un'area può contenere elementi del tutto particolari, come una statua parlante, un trabocchetto che fa cadere i personaggi a un piano sottostante, un'illusione, una porta segreta, un portale di teletrasporto o una fontana magica.

Descrivere il labirinto

Il Signore dei Labirinti può descrivere con cura i corridoi e le stanze di un sotterraneo o di un castello, in modo da caratterizzare l'ambiente dell'avventura. Quali sono gli odori del labirinto? Come appaiono le sue stanze? Quali tracce hanno lasciato le creature che lo abitano? Il Signore dei Labirinti dovrebbe aggiungere questi tocchi finali per creare interesse e tensione nei giocatori, ed evitare che la routine delle descrizioni diventi troppo lunga e noiosa. Una possibilità è descrivere nei particolari solo una parte del labirinto. In questa parte si troveranno le invenzioni uniche e gli elementi chiave dell'avventura. Il resto delle aree potrà contenere mostri e tesori, ma senza una descrizione particolare. Altri dettagli del labirinto possono essere inventati mentre il gioco procede. In questo caso, è molto utile prendere appunti, in modo da mantenere una certa consistenza qualora i personaggi facciano ritorno in seguito nella stessa area.

I gruppi di PnG

È possibile che i PG non siano gli unici avventurieri nel labirinto in un dato momento. Al suo interno potrebbero trovarsi dei gruppi di personaggi non giocanti, anch'essi in cerca di gloria e ricchezze. I PnG possono essere ostili nei confronti dei PG, ma anche amichevoli. Per stabilire in modo casuale la composizione di un gruppo di PnG, se il Signore dei Labirinti non ha creato dei personaggi specifici, è possibile usare il metodo spiegato qui di seguito.

Prima si ottiene il numero di PnG con 1d4+4, poi si lancia 1d10 per determinare la classe di ognuno:

1d10	Classe del PnG	1d10	Classe del PnG
1-2	Chierico	8	Halfling
3	Nano	9	Mago
4	Elfo	10	Ladro
5-7	Guerriero		

Una volta determinate le classi, si stabilisce l'allineamento di ogni PnG con 1d6:

1d6	Allineamento del PnG
1-2	Neutrale
3-4	Legale
5-6	Caotico

Il passo successivo consiste nello stabilire il livello dei PnG. È possibile basarsi sul livello del labirinto in cui i PnG vengono incontrati o sul livello di esperienza medio del gruppo dei PG. In entrambi i casi, si lancia 1d6 per ognuno dei PnG:

1d6	Livello del PnG
1-2	Pari al livello del labirinto o al livello di esperienza medio dei PG
3-4	Pari al livello del labirinto o al livello di esperienza medio dei PG +1
5-6	Pari al livello del labirinto o al livello di esperienza medio dei PG +2

Per determinare il livello dei PnG incontrati nelle terre selvagge, si usa come base il livello medio dei PG e si aggiunge (50%) o sottrae (50%) 1d4. Bisogna ricordare che i semiumani hanno un livello di classe massimo, che non potrà comunque essere superato. Il livello dei PnG incontrati in ogni occasione potrà comunque essere alzato o abbassato dal Signore dei Labirinti, qualora lo ritenga necessario.

Infine, occorre definire i dettagli dei PnG, stabilire quali oggetti magici possiedono e scegliere gli incantesimi memorizzati da chierici, elfi e maghi. Un gruppo di PnG incontrato nelle terre selvagge avrà il 75% di possibilità di possedere delle cavalcature. Per ogni gruppo, il Signore dei Labirinti dovrà decidere anche l'ordine di marcia.

Avventure nelle terre selvagge

Il Signore dei Labirinti non deve progettare un intero pianeta per iniziare a giocare. È sufficiente cominciare con la descrizione di una parte significativa ma relativamente piccola, come una porzione di continente. Molti avventurieri possono trascorrere la loro intera vita in un territorio che comprende una città (o un villaggio) e uno o più labirinti, il tutto in un'area che misura poche centinaia di chilometri quadri.

Quando progetta una regione di terre selvagge, cioè un'area abbastanza estesa di territorio potenzialmente ostile, il Signore dei Labirinti può utilizzare della carta a esagoni, facilmente reperibile su Internet e stampabile a casa. Il Signore dei Labirinti deve prima porsi alcune domande. Dove sono le coste? Il territorio è parte di un continente o di un'isola? Com'è il clima della regione? Poi deve cominciare a disegnare la mappa, dove disporrà montagne, steppe, fiumi, foreste, pianure e altri tipi di terreni. Una volta creata la geografia fisica, dovrà stabilire dove vivono le diverse razze umanoidi e i mostri. Gli umani saranno diffusi quasi ovunque, gli halfling vivranno in colline e valli ben coltivate, i nani abiteranno nelle zone montagnose e gli elfi nelle foreste più fitte. Gli umanoidi ostili alla civiltà, goblinoidi, orchetti e orchi, popoleranno zone separate, ma saranno accomunati dal condurre una guerriglia costante contro umani e semiumani. I coboldi e i goblin, ad esempio, contenderanno ai nani lo spazio vitale nelle caverne.

In genere, gli stanziamenti umani (e semiumani) vengono rappresentati sulla mappa con simboli che indicano la loro popolazione. Ecco un esempio di classificazione:

Abitanti	Tipo
30-800	Villaggio
801-4.500	Cittadina
4.501-12.000	Città
12.001+	Grande città

Una volta segnati sulla mappa gli stanziamenti, il Signore dei Labirinti deciderà in quale di loro avrà inizio la carriera dei personaggi e ne definirà alcuni dettagli. I particolari degli altri stanziamenti e territori potranno essere descritti più avanti durante il gioco, secondo le necessità.

Il labirinto di partenza della prima avventura si troverà vicino alla città (o al villaggio) di partenza dei PG. La base degli avventurieri sarà sotto l'autorità di un borgomastro o del capo di uno stato più grande. Ci saranno templi delle religioni più diffuse, forse una gilda dei ladri e quasi sicuramente una milizia a difesa dello stanziamento.

Il Signore dei Labirinti dovrebbe definire alcuni particolari dell'ambientazione per creare atmosfera. Ci sono in giro delle leggende o delle dicerie? Qual è la personalità dei notabili della zona? Ci sono dei pericoli immediati nelle vicinanze, come una tribù di orchetti? Il Signore dei Labirinti potrebbe anche creare una tabella dei mostri erranti apposita per il territorio che circonda la base dei PG.

I mostri erranti

I mostri vivono nei corridoi e nelle stanze dei labirinti, nelle caverne, nelle foreste, nelle steppe o in altri luoghi remoti. È ovvio che, nella maggioranza dei casi, non restano sempre nello stesso posto. A volte vagano, oppure vanno a caccia o cercano qualcosa. Per questo, quando i PG si muovono in un'area frequentata dai mostri, il Signore dei Labirinti può lanciare 1d6 ogni due turni di gioco. Con un risultato di 1 il gruppo incontra un mostro errante. Nelle terre selvagge, il dado si lancia solo 3 o 4 volte al giorno con una probabilità diversa (vedi sotto). Come già detto nella Sezione 5, un incontro con dei mostri erranti comincia a una distanza di 2d6x3 m nei labirinti o di 4d6x9 m nelle terre selvagge.

Quando il risultato del dado indica un incontro nel labirinto, per definirlo (in base al livello) si lanciano i dadi sulla tabella "Incontri nei labirinti" nella Sezione 6. Per dare la possibilità ai PG di affrontare una sfida più impegnativa, il Signore dei Labirinti può lanciare 1d20 per ogni incontro. Un risultato di 18 o 19 indicherà un incontro di un livello più alto rispetto a quello del labirinto (o dei personaggi), mentre un 20 indicherà l'arrivo di mostri più potenti di ben 2 livelli.

I mostri erranti nelle terre selvagge

La possibilità di incontrare mostri erranti nelle terre selvagge dipende dal tipo di terreno. Anche in questo caso, si determina se l'incontro avviene o meno lanciando 1d6 sulla tabella qui sotto, che indica la probabilità di incontrare mostri erranti secondo il terreno. Se ciò avviene, occorre lanciare nuovamente i dadi sulla tabella apposita nella Sezione 6. Il gruppo di mostri incontrato dovrà essere eventualmente adattato al livello dei personaggi.

Terreno	Incontro con...
Pianura, villaggio, campagna	1
Colline, deserto, foresta, aria, acqua*	1 o 2
Montagna, palude, giungla	1-3

*I termini "aria" e "acqua" fanno riferimento ai viaggi fatti volando nei cieli o navigando su mari o fiumi.

La ricerca magica

Gli incantatori possono intraprendere una speciale ricerca magica per creare un nuovo incantesimo (solo i maghi e gli elfi) o un oggetto magico esclusivo dal 9° livello in avanti.

Per creare un incantesimo, il giocatore deve descriverne con esattezza le caratteristiche e l'effetto. Tocca poi al Signore dei Labirinti decidere se un siffatto incantesimo è possibile e di che livello può essere. Il PG deve essere in grado di lanciare incantesimi del livello stabilito, altrimenti dovrà aspettare fino al momento in cui lo sarà. Una volta pronto, per creare la magia che ha in mente il personaggio dovrà lavorare per due settimane e spendere 1.000 mo per livello dell'incantesimo.

I personaggi possono creare solo gli oggetti magici utilizzabili dalla loro classe. Il giocatore dirà quale oggetto magico intende creare al Signore dei Labirinti, che deciderà se l'idea è realizzabile o meno. Se sì, il Signore dei Labirinti stabilirà quali sono i materiali necessari. Spesso si tratterà di componenti rari, come gemme particolarmente difficili da trovare o parti del corpo di creature esotiche.

Molti oggetti magici riproducono l'effetto di uno o più incantesimi. In questi casi, per fare il lavoro, occorrono una settimana di tempo e 500 mo per livello di ogni incantesimo riproducibile dall'oggetto magico. Ad esempio, una *pozione di guarigione*, che riproduce una volta *cura ferite leggere*, richiede una settimana e 500 mo, mentre una pergamena con *infravisione e fulmine magico* (singoli usi di due incantesimi di 3° livello) richiede sei settimane e 3.000 mo.

Per gli oggetti magici che non riproducono in alcun modo gli incantesimi standard, il Signore dei Labirinti deve usare il buon senso. A grandi linee, la creazione di un oggetto magico dovrebbe richiedere da un mese a un anno di tempo e da 10.000 a 100.000 mo. Ad esempio, per costruire un *pugnale +1* occorreranno due mesi e 10.000 mo, per fare una *cotta di maglia +1* ci vorranno 4 mesi e 10.000 mo, mentre un *mantello distorto* richiederà un anno e 100.000 mo.

Ci sono altre applicazioni della ricerca magica, il cui risultato non è né un incantesimo né un oggetto magico. Il Signore dei Labirinti stabilirà i costi e i tempi necessari alla realizzazione di manufatti come trappole magiche, costrutti (tipo i golem e le statue animate), portali incantati e altre meraviglie.

Naturalmente, chi svolge la ricerca magica ha sempre una possibilità di fallire. Questa possibilità parte da un minimo del 15% nelle situazioni più favorevoli e può aumentare in caso di problemi o difficoltà di qualsiasi genere. Il Signore dei Labirinti lancerà i dadi al termine del tempo necessario alla ricerca e dopo che il personaggio avrà speso tutto il denaro che serve. In caso di fallimento, il denaro andrà sprecato.

Costruire una roccaforte

Il primo passo per costruire una roccaforte è, quando necessario, ricevere il consenso dell'autorità che governa il territorio prescelto. Di solito questo non serve quando il territorio è un'area selvaggia precedentemente inesplorata e non cartografata. Prima di poter cominciare la costruzione, occorrerà sterminare tutti i mostri ostili entro 15 km (un esagono nella mappa delle terre selvagge). Poi, il giocatore dovrà realizzare un progetto per la roccaforte e il suo personaggio dovrà coprire i costi necessari indicati di seguito. Oltre ai prezzi indicati per le strutture, il personaggio dovrà pagare una tantum 100.000 mo per assoldare un architetto che diriga i lavori di edificazione.

È probabile che i territori vicini all'esagono già "ripulito" dai mostri siano anch'essi abitati da creature ostili, che ostacoleranno l'afflusso dei coloni attratti dalla roccaforte. Queste aree potranno essere anch'esse "ripulite" da dei soldati, che serviranno in seguito per mantenerle sicure. In genere, i soldati potranno pattugliare il territorio entro un raggio di 30 km dalla roccaforte. Il raggio delle pattuglie sarà ridotto di 1/3 su terreni difficilmente percorribili, come montagne, paludi o giungle.

Dopo avere reso sicura l'area prescelta e costruito la sua roccaforte, il personaggio dovrà costruire le case per ospitare i coloni. Per ogni suddito, il personaggio incasserà 10 mo all'anno di tasse. Le tasse potranno essere usate per pagare i soldati, oppure investite nella costruzione di taverne, botteghe, darsene, strade e altre strutture che favoriscono il commercio.

Se il personaggio dovesse opprimere o raggirare i suoi sudditi, questi potrebbero cospirare contro di lui in silenzio e arrivare perfino a ribellarsi. Sarà il Signore dei Labirinti a decidere se ciò accadrà e come si comporteranno di PnG ribelli. Questi potrebbero organizzare un vile attentato contro il PG, cercare di ingannarlo e derubarlo, o riunirsi sotto la guida di un "eroe del popolo" per combattere apertamente contro il tiranno.

Prezzo di edifici e strutture

Si suppone che il personaggio voglia costruire per la sua roccaforte diverse strutture dalla robustezza variabile. Le mura degli edifici sono spesse circa mezzo metro, ma quelle delle torri e degli avamposti sono larghe in media 1,5 m. I muri più resistenti, come quelli esterni di una fortezza, sono larghi ben tre metri. Il tempo necessario a costruire una fortezza dipende dalle sue dimensioni, che ne determinano il prezzo in monete d'oro. Per ogni 500 mo del prezzo di costruzione occorrerà un giorno di lavoro.

Costi delle strutture di una roccaforte

Edificio di pietra (quadrato di 9 m)*	4.000 mo
Edificio di legno (quadrato di 9 m)*	2.500 mo
Portone (rettangolo di 9x6 m, altezza 6 m)	7.500 mo
Dongione (quadrato di 18x18 m, altezza 24 m)*	76.000 mo
Corridoio sotterraneo in muratura (cubo di 3 m)	450 mo
Fossato (sezione di 30x6 m, profondità 3 m)*	400 mo
Torre (diametro 6 m, altezza 9 m)	17.500 mo
Torre grande (diametro 9 m, altezza 9 m)	30.000 mo
Muro (tratto di 30 m, altezza 6 m)	5.000 mo
Fortificazione (Porta, due torri e ponte levatoio)	38.000 mo

*La forma di queste strutture può cambiare, basta che la superficie (81 mq per un edificio o 324 mq per un dongione) resti equivalente.

Infissi e arredi

Il Signore dei Labirinti dovrà tenere conto anche del prezzo di elementi quali porte, finestre, botole, e passaggi segreti, ognuno dei quali costerà dalle 10 alle 50 mo. L'insieme di queste cose si tradurrà in una quota aggiuntiva, proporzionale al costo complessivo della roccaforte.

Consigli per il Signore dei Labirinti

I suggerimenti che seguono possono aiutare il Signore dei Labirinti a prendere le giuste decisioni di fronte ad alcuni problemi ricorrenti nel gioco.

Personaggi con livelli di esperienza diversi

È stato già detto come il livello di esperienza dei personaggi sia in relazione con il livello del labirinto in cui dovrebbero avventurarsi. In genere, più è profondo il livello del labirinto, più è grande la sfida che i giocatori devono affrontare, e più risultano problematici i casi in cui nel gruppo di PG ci siano membri con livelli di esperienza diversi tra loro. Questo può ovviamente succedere quando un personaggio muore, oppure quando un nuovo giocatore desidera unirsi al gruppo. Per affrontare questa eventualità, è bene stabilire una regola standard. Una possibile soluzione è fare cominciare i nuovi personaggi dal livello immediatamente inferiore a quello raggiunto dal membro meno esperto del gruppo. Un'altra soluzione, di più difficile attuazione, è formare gruppi di personaggi di vari livelli impegnati in diverse avventure. Di norma, personaggi la cui esperienza differisce di quattro o più livelli non dovrebbero mai affrontare un'avventura nello stesso gruppo. L'eccessivo divario di potenza tra personaggi più o meno esperti è deleteria ai livelli bassi, dove la differenza tra un PG di 1° livello e uno di 5° è evidentemente enorme, soprattutto in termini di possibilità di sopravvivenza.

I personaggi e i tesori

Le decisioni sulla spartizione dei tesori e degli oggetti magici conquistati dai PG nelle avventure spettano esclusivamente ai giocatori. Ci sono tuttavia diversi metodi che potrebbero adottare. La prima possibilità è fare parti uguali. Una volta contato il denaro, questo verrà diviso equamente tra gli avventurieri. I PG riceveranno una parte intera, mentre i PnG al loro seguito si aspetteranno come minimo mezza parte. Corrispondere un compenso minore di questo ai PnG seguaci causerà malcontento e una penalità ai loro tiri di morale.

Gli oggetti magici saranno di norma assegnati ai personaggi della classe che li può usare o che possono trarre maggiore beneficio da essi. Un altro metodo è lasciare che ogni personaggio scelga a turno dalla pila dei tesori il suo oggetto preferito. L'ordine di scelta verrà determinato a caso (con un lancio del dado), e potrà essere rideterminato ad ogni "round di scelta", se i giocatori lo desiderano.

Ovviamente, benché la cosa suoni un po' spietata, potranno dividersi i tesori solo i personaggi che sono sopravvissuti all'avventura, ma ciò potrebbe non valere per i personaggi che sono stati uccisi e riportati in vita. In questi casi, si può assegnare al PG deceduto solo una parte proporzionale a quanto è stato conquistato dal gruppo fino al momento della sua morte.

Cosa sanno i giocatori e cosa i personaggi

È evidente che, in molti casi, i PG non dovrebbero sapere ciò che sanno i giocatori. Un giocatore, ad esempio, potrebbe conoscere già o leggersi le caratteristiche di tutti i mostri del gioco (anche se non dovrebbe). Le conoscenze acquisite in questo modo, tuttavia, dovrebbero influenzare le azioni del suo PG il meno possibile. Un PG dovrebbe imparare le cose "onestamente" tramite l'esperienza e non conoscere i punti deboli di un mostro senza averlo incontrato o averne sentito parlare. Creare mostri e situazioni originali è un modo ovvio per limitare gli effetti di questa "conoscenza indebita".

L'apparenza di un mostro dovrebbe sempre essere descritta con cura quando i personaggi lo incontrano; il loro nome e le loro abilità non dovrebbero essere semplicemente menzionate. Il Signore dei Labirinti non deve rivelare ai giocatori i punti ferita di un mostro e deve lasciare che i giocatori scoprano attraverso l'esperienza tutto ciò che non sia scontato. Quando un mostro incontra i personaggi, dovrebbe anch'esso comportarsi come se non sapesse niente di ciò che non è evidente o risaputo sull'avversario.

Gli oggetti magici, in questo senso, vanno gestiti come i mostri, descrivendoli nelle apparenze e rivelando solo ciò che è evidente a un primo esame. Non bisogna mai dire il loro nome e le loro proprietà, ma lasciare che i personaggi scoprano da soli quali oggetti magici hanno trovato, come funzionano e quali sono i loro poteri.

I personaggi e la ricchezza

Uno dei motivi per cui i personaggi affrontano le avventure è ottenere ricchezze. Per alimentare costantemente questo desiderio, il Signore dei Labirinti dovrà trovare dei modi per far spendere il denaro ai giocatori o per sottrarglielo. I chierici dovrebbero essere incoraggiati a versare una parte del loro tesoro a un tempio, mentre i ladri potrebbero essere costretti a pagare una tangente a una gilda. In certi casi, il governo di una città potrebbe imporre una "tassa sugli avventurieri" particolarmente salata. Ai personaggi dovrebbe essere permesso l'acquisto di oggetti magici minori a prezzi molto alti. In casi estremi, i personaggi potrebbero essere vittime di furti, anche se ciò dovrebbe succedere solo raramente per evitare l'eccessiva frustrazione dei giocatori.

Le azioni impossibili

A meno che un'azione non sia completamente impossibile, un personaggio dovrebbe avere sempre una possibilità minima di riuscire in tutto ciò che fa. Molte azioni possono essere risolte con prove di attributo, applicando una penalità proporzionale alla difficoltà. In alternativa, il Signore dei Labirinti può assegnare una probabilità di riuscita a quelle azioni che richiedono un colpo di fortuna. In questi casi, dovrebbe trattarsi di una probabilità del 5% o del 10%.

Il Signore dei Labirinti come arbitro del gioco

Anche se i giocatori possono dargli dei suggerimenti e discutere le sue decisioni (cosa che sicuramente faranno), il Signore dei Labirinti è l'arbitro finale del gioco. Il riconoscimento di questa "autorità" è uno dei pilastri del gioco di ruolo fantasy della vecchia scuola e agevola l'uso di un regolamento flessibile. Sarà buona norma per il Signore dei Labirinti ascoltare le ragioni dei giocatori, ma questi dovrebbero capire che, alla fine, l'ultima parola tocca a lui.

Questo regolamento prende in considerazione molte delle situazioni possibili nel gioco, ma ovviamente non le prevede tutte. Dove non ci sono regole precise, tocca al Signore dei Labirinti (che può sempre affidarsi ai dadi) decidere cosa succederà e come. Ovviamente, quando prende decisioni di questo tipo, il Signore dei Labirinti deve essere imparziale. L'obiettivo del gioco è divertirsi, qualunque sia il fato dei personaggi. Non parteggiare per o i personaggi, i PnG o i mostri è una buona norma che contribuisce al divertimento.

I mostri e i PnG nel gioco

Solo i mostri senza cervello dovrebbero essere giocati come tali. I mostri intelligenti e i PnG avranno le loro particolari motivazioni, astuzie e strategie, e useranno gli stessi trucchi dei PG. Questi nemici possono formare alleanze tra loro, assoldare guardiani e ordire inganni. Quasi sempre i mostri affrontano i PG in un combattimento mortale, quindi faranno di tutto per vincere e sopravvivere, e il Signore dei Labirinti dovrebbe gestirli di conseguenza. I mostri e i PnG sconfitti che riescono a sfuggire ai PG potrebbero covare un desiderio di vendetta, e dare in seguito la caccia al gruppo in attesa del momento giusto per colpire.

Lanciare i dadi per gli eventi

Durante il gioco, ci saranno numerose situazioni in cui il Signore dei Labirinti dovrà (o vorrà) affidarsi ai dadi per determinare ciò che succederà. In questi casi, occorre mantenere non solo una certa consistenza, ma anche un certo bilanciamento. I giocatori devono essere posti di fronte a delle sfide, certo, ma a volte un insuccesso dovuto a un lancio di dadi sfortunato potrebbe danneggiare la partita in termini di divertimento. I dadi dovrebbero essere considerati uno strumento di gioco, non un'autorità. Questa risiede sempre nel Signore dei Labirinti, che dovrebbe sempre osservare i lanci di dado dei giocatori, ma tenere nascosti i suoi. In questo modo, i giocatori non sapranno quali dadi ha lanciato e perché. Il Signore dei Labirinti potrà lanciare i dadi senza motivo (avendo deciso in anticipo il risultato), o farlo solo per tenere sulle spine i giocatori.

Giudicare i desideri

I desideri (vedi l'incantesimo *desiderio* nella Sezione 3) sono le magie più potenti che i personaggi possano usare in *Labyrinth Lord*. In generale, chi esprime un desiderio dovrebbe fare molta attenzione alle parole che usa, perché verrà esaudito alla lettera, non in base alle sue intenzioni o supposizioni. Un desiderio ben articolato produrrà gli effetti sperati, mentre uno frettoloso o impreciso potrebbe arrecare un danno enorme.

L'effetto dei desideri e il perdurare della loro influenza nel gioco, comunque, dipende in gran parte dal Signore dei Labirinti. Come regola, i desideri usati per guarire i personaggi o riportarli in vita dovrebbero essere immediati e permanenti. Esprimere il desiderio di possedere un oggetto magico potrebbe produrre un risultato solo temporaneo. È necessario giudicare con attenzione (e severità) i desideri grandiosi, che alterano la realtà in modo eccessivo, come desiderare la morte di tutti gli orchetti del mondo. Inoltre, i desideri che aumentano gli attributi e i livelli dei personaggi sono piuttosto problematici, e il Signore dei Labirinti dovrebbe stendere delle linee guida per gestirli in modo consistente.

Esempio di labirinto

Il covo dello sciamano morlocco

Di seguito viene spiegata la realizzazione di un labirinto di esempio tramite le regole e i consigli visti in precedenza. Si tratta di un labirinto piccolo, che può essere utilizzato per una o due sessioni di gioco.

Tipo di scenario: "combattere il male"

Per questa avventura abbiamo scelto il classico motivo della lotta contro il male. Il covo dello sciamano morlocco è un piccolo complesso di caverne, in parte naturali e in parte lavorate. Molti anni prima, la parte irregolare del labirinto era stata scavata per estrarre un metallo prezioso. Tuttavia, le vene di minerale si dimostrarono poco profittevoli, e la miniera fu abbandonata quando era ancora piuttosto piccola.

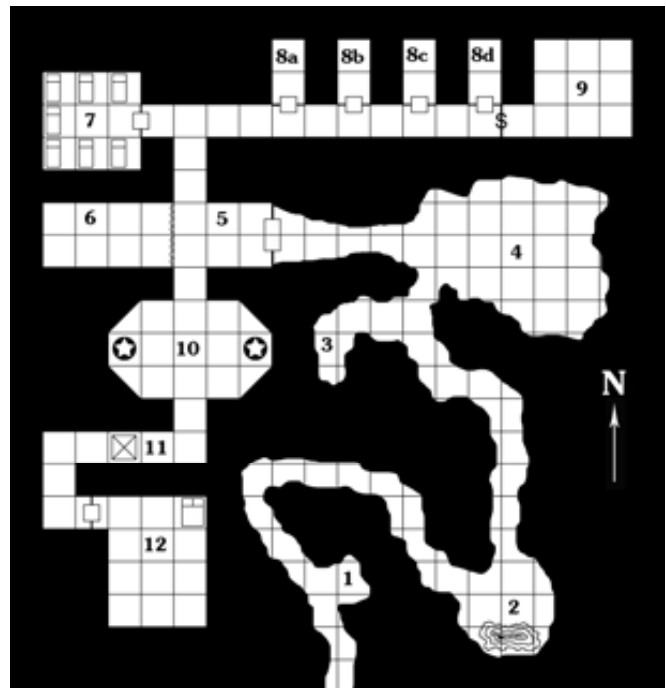
Lo sciamano morlocco Eoppa, insieme ai suoi servi e soldati, sono stati inviati dal grande capo morlocco del nord per stabilire un avamposto nella miniera. I servi hanno scavato nuove gallerie, e ora il complesso ospita agevolmente Eoppa e le sue guardie. Una volta sistemata la loro dimora, i soldati morlocchi hanno cominciato ad annoiarsi delle giornate passate a pulire le armi e a cacciare nelle foreste circostanti. Di conseguenza, Eoppa e i suoi uomini hanno cominciato a razzare il bestiame del villaggio vicino; poi, stanchi anche di questo, hanno iniziato ad aggredire gli umani. Fino ad ora, ci sono stati tre attacchi contro gli abitanti del luogo. Nell'ultima aggressione, una famiglia di contadini è stata quasi del tutto sterminata. Si sono salvati solo un figlio e una figlia adolescenti, catturati e trascinati al covo dei morlocchi per vivere in schiavitù o per essere mangiati.

I PG potrebbero essere parenti o amici dei ragazzi rapiti e della loro famiglia, o potrebbero essere nativi del villaggio in pericolo. Gli abitanti del villaggio chiederanno ai PG il loro aiuto per liberare la campagna dai morlocchi e salvare i figli dei contadini uccisi.

Mappa del covo

La parte irregolare del covo dei morlocchi viene disegnata per prima, usando la scala standard di 1 quadretto = 3 metri. Poi vengono aggiunte le nuove aree scavate dei morlocchi. È evidente che i morlocchi saranno i mostri più frequenti dell'avventura, quindi l'Area 7 è designata come loro dormitorio, mentre l'Area 12 viene assegnata all'alloggio di Eoppa. Il ragazzo prigioniero va in 8a e la ragazza in 8c, due celle della prigione, che i PG possono raggiungere solo attraversando buona parte del complesso. Le altre aree vengono completate in modo parzialmente casuale.

IL COVO DI EOPPA



SCALA: 1 quadretto = 3 m

Allestimento del labirinto

Area 1: il Signore dei Labirinti lancia il 1d100 per determinare il contenuto di questo ambiente irregolare di circa 3x3 m. Il risultato è un 34, che indica la presenza di un mostro. C'è una possibilità del 50% che con il mostro ci sia anche un tesoro. Il Signore dei Labirinti tira nella tabella "Incontri nei labirinti", al livello 1, per determinare il tipo di mostro. Il risultato è un 7, che indica la fanghiglia verde. Siccome il numero dei mostri incontrati è 1d4, lancia di nuovo il dado appropriato per vedere quante fanghiglie verdi ci sono. Il dado fa 1, cioè un singolo mostro. La descrizione del mostro dice che non ci sono tesori normalmente associati alla fanghiglia verde, quindi la possibilità del 50% che ce ne siano viene ignorata.

Area 2: il risultato del dado per questa stanza è 11, quindi la stanza è vuota. C'è un 15% di probabilità che ci sia un tesoro, ma il dado percentuale fa 26, quindi nulla. Il Signore dei Labirinti decide di piazzare una fenditura nel pavimento nella porzione sud della stanza. Anche se non ci sono mostri o trappole nella fenditura, questa è profonda tre metri e franosa sui bordi, un PG potrebbe caderci dentro se si avvicina troppo per ispezionarla o guardarci dentro.

Area 3: un risultato di 64 indica una trappola all'interno di questo recesso oblungo. Un altro risultato di 16 (su una probabilità del 30%) significa che c'è anche un tesoro. Per prima cosa, il Signore dei Labirinti decide che la trappola consiste in una caduta di massi dal soffitto, che può colpire chiunque si addentri nel recesso. I massi infliggono 2d6 ferite in un cerchio di 3 m di raggio, centrato nell'estremità sud del recesso. Dalla consultazione della tabella "Tesori non sorvegliati" e dei lanci di dado per il livello 1 del labirinto, risultano 200 ma e 500 mo. Siccome è improbabile che i morlocchi lascino simili ricchezze sparse qua e là, il tesoro si trova in una cassetta di ferro sepolta a 30 cm di profondità all'estremità sud del recesso, proprio sotto la trappola.

Area 4: il Signore dei Labirinti decide che ci sono 5 morlocchi di guardia qui. Ci sono 10 morlocchi in tutto nel covo, quindi viene deciso che questi morlocchi abbiano metà del tesoro totale. Dopo aver fatto riferimento alla tabella "Classi tesoro" per la Classe di Tesoro XX dei morlocchi, vengono lanciati i dadi appropriati per le varie categorie di tesoro. Come risultato, escono un paio di gioielli, uno da 1.600 mo e l'altro da 600 mo. Il Signore dei Labirinti decide che quello di minor valore si trova qui, mentre quello più prezioso è in possesso del capo, lo sciamano Eoppa.

Area 5: un risultato di 76 indica un incontro particolare in quest'area. Siccome i morlocchi a volte tengono dei gorilla albinosi come guardiani, ne viene messo uno proprio qui.

Area 6: data la presenza del gorilla albino, quest'area viene designata come il luogo dove il brutto dorme.

Area 7: questa stanza è il dormitorio dei morlocchi. Il Signore dei Labirinti decide che ce ne sono sempre almeno tre, che stanno trascorrendo qui il loro turno di riposo.

Area 8: quest'area è suddivisa in quattro celle. Due delle celle sono vuote. Nella cella 8a si trova il ragazzo e nella cella 8c la ragazza.

Area 9: dopo avere tirato un 25 (vuota) con 1d100 nella tabella "Allestimento del labirinto", e poi un 7 per il tesoro (presente), viene deciso che questa stanza è la tesoreria segreta che contiene il patrimonio privato di Eoppa. Tirando nella tabella "Tesori non sorvegliati" risultano 300 mo. Il Signore dei Labirinti decide di piazzare qui l'altro gioiello dei morlocchi (valore 1.600 mo) e una trappola ad ago avvelenato nella pila dei tesori.

Area 10: questa stanza è il santuario dello sciamano morlocco. Al suo interno ci sono due statue, poste alle estremità della stanza, che rappresentano gli dèi morlocchi maschio e femmina del buio e della morte. Eoppa attenderà i PG qui, insieme a uno dei suoi soldati.

Area 11: questo corridoio è l'ultima area dove piazzare un pericolo prima dell'Area 12. La tabella "Allestimento del labirinto" indica una trappola, quindi il Signore dei Labirinti piazza nel corridoio una buca nascosta profonda 3 m.

Area 12: questo è l'alloggio privato di Eoppa. Il Signore del Labirinto decide che, benché si tratti dell'ultima stanza del complesso, qui non si trova niente di pericoloso o prezioso.

Descrizione del labirinto

Ora che il piano del labirinto è stato completato, vengono scritte le descrizioni degli ambienti, in modo da poterle consultare agevolmente durante il gioco. In questa fase, il Signore dei Labirinti elabora i dettagli e inserisce i blocchi caratteristiche dei mostri nel formato visto nella Sezione 6.

Area 1: questo recesso piccolo e maleodorante, largo circa cinque metri e profondo tre, è del tutto spoglio a parte la fanghiglia verde sul soffitto. Il mostro attende di lasciarsi cadere su chiunque entri nell'area.

Fanghiglia verde (1) [All N, Mov 0, CA sempre colpita, DV 2, Att 1, Fer acido, TS G1, Mor 12]

Area 2: questa caverna vuota è cosparsa di frammenti ossei e altri rifiuti. C'è una fenditura di circa 3x6 m nella parte meridionale della caverna. Ogni personaggio che si avvicina entro un metro e mezzo dal bordo della fenditura (per guardare in basso, ad esempio) deve riuscire in una prova di Des o scivolare sulla ghiaia e cadere giù. La caduta nella fenditura, profonda 3 m, infligge 1d6 ferite.

Area 3: questo recesso di 3x6 m sembra vuoto, ma chiunque si spingerà entro 3 m dall'estremità a sud attiverà una trappola nel soffitto. Pesanti macigni cadranno dall'alto, infliggendo 2d6 ferite a tutti i personaggi in un raggio di 3 m dal punto di attivazione. In fondo al recesso, sepolta nel terriccio a 30 cm di profondità, c'è una robusta scatola di ferro che contiene 200 ma e 500 mo.

Area 4: in questa caverna grande e umida si trovano cinque soldati morlocchi. Si tratta di umanoidi albinosi dall'aspetto diabolico e brutale, che attaccano subito chiunque entri nell'area. Sono armati di spade corte. Un morlocco indossa una collana d'oro tempestata di gemme (valore 600 mo).

Morlocchi (5) [All C, Mov 36 m (12 m), CA 8, HD 1, Att 1, Fer 1d6 (spada corta), TS G1, Mor 9]

Area 5: questa stanza è sorvegliata da un gorilla albino molto aggressivo. Benché agguerrito, lo scimmione è abituato a un certo traffico nell'area, quindi potrà essere sorpreso dai PG abbastanza facilmente (1-3 su 1d6). Un tendaggio rosso attraversa la parte ovest della stanza per tutta la sua larghezza. Se i PG non sono del tutto silenziosi nel loro incontro con il gorilla albino, Eoppa e un soldato morlocco li sentiranno dall'Area 10 e si terranno pronti ad affrontarli qualora riescano a uccidere il loro scimmiesco guardiano.

Gorilla albino (1) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 6, DV 4, Att 2, Fer 1d4/1d4 (artigli), TS G2, Mor 7]

Area 6: un tendaggio separa questa porzione della stanza dall'Area 5. Qui si trovano una stuoia lurida e le carcasse sbranate di alcune pecore. Il gorilla albino dorme qui.

Area 7: questo è il dormitorio dei morlocchi. Attualmente nella stanza ci sono 3 morlocchi addormentati, che saranno automaticamente sorpresi quando i personaggi entreranno nella stanza. Inoltre, i morlocchi ci metteranno un round ad armarsi. Stracci, luridi giacigli e avanzi di cibo ammuffito sono gli unici contenuti della stanza.

Area 8: su questo corridoio si affacciano quattro celle. Le celle sono vuote a parte 8a e 8c, che ospitano il figlio e la figlia della coppia di contadini uccisi. Le porte delle celle sono chiuse a chiave e, a meno che la chiave non sia presa a Eoppa, sarà necessario scassinare le serrature. C'è una porta segreta sulla parete est di quest'area. I ragazzi prigionieri non sono a conoscenza della porta segreta o di qualsiasi altra informazione utile sulla tana dei morlocchi.

Area 9: quest'area è la tesoreria segreta di Eoppa. Contiene una cassetta di legno con 300 mo e un piccolo piedistallo di pietra su cui è esposta una collana d'oro tempestata di gemme (valore 1.600 mo). La cassetta è chiusa a chiave e sulla serratura c'è una trappola ad ago avvelenato. Anche la serratura verrà aperta con la chiave, la trappola colpirà chiunque non prenda precauzioni speciali conosciute solo da Eoppa. Un personaggio dovrà scoprire la trappola sulla serratura per individuarle l'ago avvelenato. Altrimenti, quando userà la chiave o farà un tentativo di scassinare la serratura, il PG verrà punto dall'ago e dovrà fare un tiro salvezza contro veleno o morirà.

Area 10: quest'area è il tempio dei morlocchi. Sul lato ovest della stanza c'è un grottesco idolo del dio morlocco del buio. Il dio ha entrambe le mani sollevate in alto e con una tiene la testa mozzata di un nano per la barba. Sul lato est c'è una statua della dea morlocca della morte. La dea brandisce un pugnale e porta tre teschi appesi alla cintura. A meno che Eoppa e il soldato in questa stanza non siano già stati messi in allarme, quando i personaggi arriveranno qui lo sciamano sarà inginocchiato in preghiera davanti all'idolo maschile, con l'altro morlocco in piedi al suo fianco. Eoppa ha i poteri di un Chierico di 1° livello e userà il suo incantesimo *incuti paura* contro i PG, se possibile.

Eoppa [All C, Mov 36 m (12 m), CA 8, DV 2, Att 1, Fer 1d6 (spada corta), incantesimi: *incuti paura*, TS G2, Mor 9]

Morlocco (1) [All C, Mov 36 m (12 m), CA 8, DV 1, Att 1, Fer 1d6 (spada corta), TS G1, Mor 9]

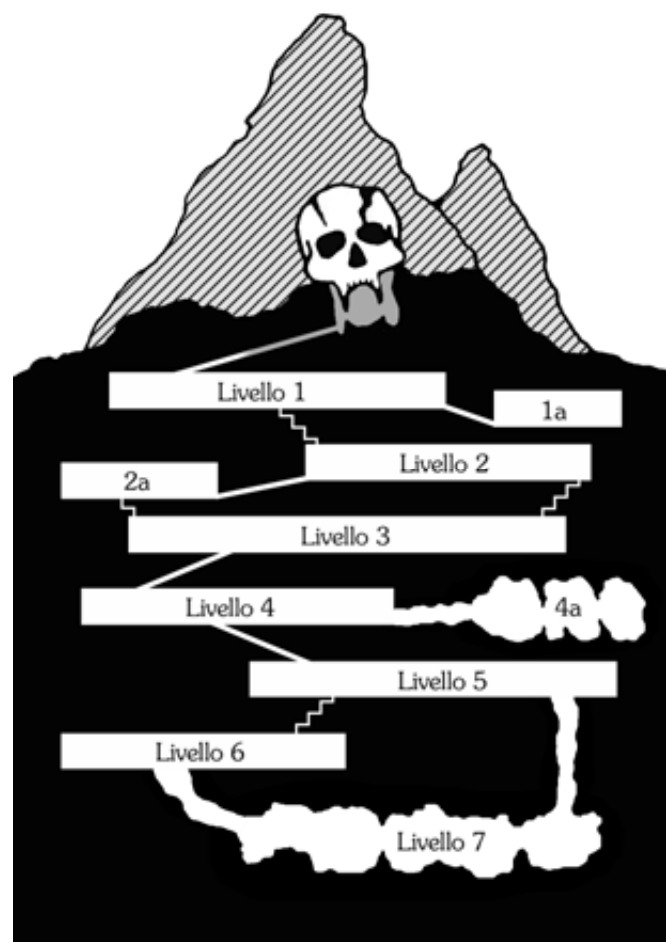
Area 11: la buca nel pavimento in questo corridoio è profonda 3 m. Un personaggio che ci camminerà sopra potrà caderci dentro (1-2 su 1d6) e subire 1d6 ferite.

Area 12: questo alloggio ampio e lussuoso (per un morlocco) è frequentato solo da Eoppa. C'è un grosso letto di legno nell'angolo a nord-est. Nella stanza ci sono tappeti di pelliccia d'orso sul pavimento e pelli di diversi animali appese alle pareti. A parte le suppellettili (assai consumate e di nessun valore per chi vive in superficie), questa stanza non contiene nulla di prezioso.

Altre avventure

I labirinti vasti e profondi sono i luoghi dove di preferenza si svolgono le avventure di *Labyrinth Lord*. Quando si aggiungono livelli a un labirinto, bisogna ovviamente pensarli nello spazio tridimensionale. Nell'immagine si vede l'esempio di sezione di un labirinto, in cui i livelli sono disposti in modo da non essere semplicemente sovrapposti l'uno all'altro. Inoltre alcuni livelli hanno dei "sottolivelli", cioè delle aree supplementari in cui inserire nemici, tesori e incontri speciali. Un sottolivello potrebbe essere accessibile tramite una porta segreta o essere difficilmente raggiungibile. A seconda della storia del labirinto, i livelli potrebbero essere delle grotte naturali, delle gallerie scavate da umanoidi o altri mostri, o delle stanze pavimentate e rivestite in pietra o mattoni. Alcuni livelli potrebbero essere collegati da scalinate o rampe inclinate, oppure da passaggi più difficoltosi, come un tunnel sommerso. Magie di teletrasporto potrebbero condurre i personaggi a livelli o sottolivelli non accessibili con mezzi convenzionali. Lasciate guidare da astuzia e creatività quando progettate un labirinto!

LA MONTAGNA DEL TESCHIO



Esempio di terre selvagge

Il Ducato di Valnwall

Questa mappa rappresenta una regione costiera di un mondo fantasy. Su essa sono indicati i tipi di terreno e alcuni centri abitati. Alcuni di questi luoghi sono brevemente descritti qui di seguito. I dettagli su queste e altre località, però, sono lasciati all'inventiva del Signore dei Labirinti.

Le terre disegnate sulla mappa, abitate da umani e halfling, appartengono al Ducato di Valnwall. Si tratta di una regione a clima temperato, con stagioni normali. Gli inverni rigidi sono più comuni sul versante nord delle montagne, mentre a sud, vicino alla costa, la stagione fredda è più clemente. Il Duca di Valnwall e la sua famiglia governano gran parte della regione, ma il Signore dei Labirinti è libero di inserire piccole baronie governate da diversi signori. Ci sono molte zone selvagge con mostri e altri pericoli. Ecco la descrizione di alcune località.

Stanziamenti umani

Dolmvay: la città più grande del Ducato di Valnwall, ha una popolazione di 14.500 abitanti, insediata dentro le mura e nei villaggi vicini. Dolmvay ha un esercito di 700 soldati, che difendono la città e pattugliano i dintorni. Nei casi di emergenza, Dolmvay può contare su 1.400 soldati. Dolmvay è un importante porto situato sulla riva di un grande fiume.

Larm: questa è una cittadina piuttosto piccola, con una popolazione di 1.000 abitanti. Larm ha una milizia di 50 soldati, ma può reclutarne 100 se necessario. La cittadina è collegata a Dolmvay dal fiume, e ospita principalmente contadini e minatori.

Nahm: questo villaggio ha una popolazione di 300 abitanti, con una piccola milizia di 10 uomini (20 in tempi di crisi). Gli abitanti sono principalmente contadini e taglialegna. Questo villaggio è un esempio dei tanti che possono essere messi dal Signore dei Labirinti in altre aree del Ducato.

Irlendom: questa è la seconda città più grande del Ducato di Valnwall, con una popolazione di 3.000 abitanti. La milizia conta 200 soldati (400 in tempi di crisi). L'economia della comunità si basa sull'agricoltura, il taglio del legname nei boschi e l'artigianato.

Le terre degli elfi

Le comunità elfiche più grandi risiedono nelle foreste a ovest della mappa. Gli elfi tendono leggermente all'isolazionismo, ma sono generalmente amichevoli nei confronti degli umani. Ci sono piccole comunità di elfi nei boschi sul lato est della mappa; questi elfi sono più aperti nei confronti dei villaggi vicini, con cui commerciano di frequente.

Le terre dei nani

I nani hanno un piccolo regno sulle montagne da cui sgorga uno degli immissari del fiume che bagna il villaggio di Nahm. La comunità dei nani, tradizionale sotto tutti gli aspetti, commercia frequentemente con gli umani a sud. Le armi, le armature e i manufatti nanici sono spesso trasportati a Dolmvay per essere venduti al mercato della capitale.

Le terre degli umanoidi

Gli umanoidi più frequenti e organizzati sulle colline a nord del ducato sono coboldi, goblin e orchetti. I primi hanno un regno molto antico nelle terre selvagge tra Dolmvay e Irlendom, e frequentemente insidiano le piste che valicano le montagne. Gli orchetti sono divisi in due grosse tribù, una orientale e una occidentale. La tribù occidentale, alleata dei vicini goblin, è permanentemente in conflitto con gli elfi, e scontri sanguinosi si consumano periodicamente sulle sponde del fiume che attraversa la foresta a sud delle loro colline. Gli orchetti a est sono meno numerosi e sono spesso assoldati come mercenari dai goblin per combattere i nani sulle montagne.

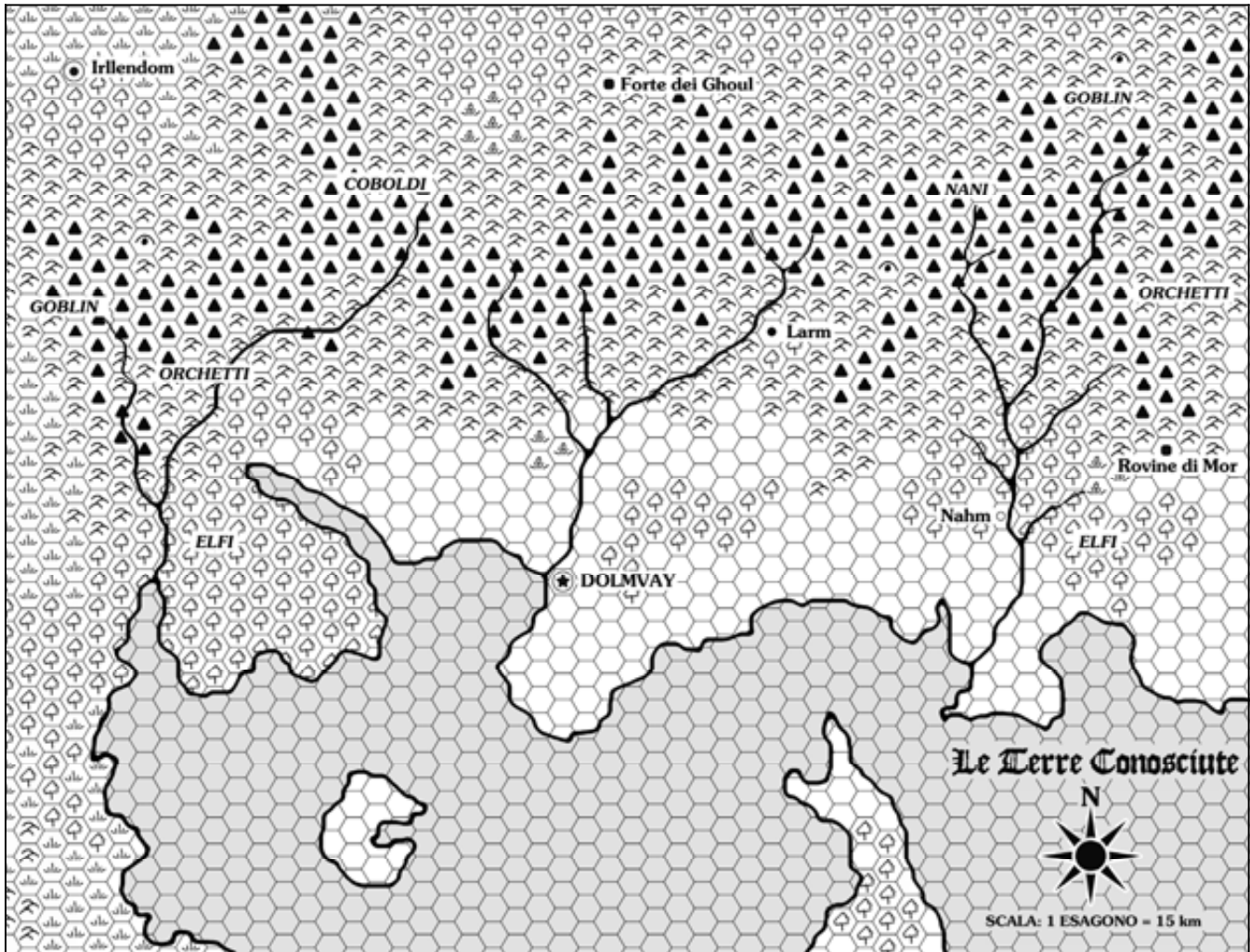
Le Rovine di Mor

Si dice che queste rovine, ora nascoste sottoterra, fossero un tempo una gigantesca metropoli di pietra, vetro e metallo. I meandri malsani e bui delle rovine sono abitati dalla misteriosa e perfida razza dei morlocchi.

Forte dei Ghoul

Un tempo la fortezza di un glorioso impero, il Forte dei Ghoul è ora infestato da orde di non morti, creature degli inferi e fantasmi dal passato oscuro e sacrilego.

MAPPA DEL DUCATO DI VALNWALL



Legenda

- | | |
|--|--|
|  Montagna |  Grande città |
|  Collina |  Città |
|  Caverna |  Cittadina |
|  Foresta |  Villaggio |
|  Prateria |  Rovine |
|  Palude | |
|  Giungla | |
|  Deserto | |

Postfazione

Cari lettori e lettrici,

Mentre lavoravo alla localizzazione di questo volume, comunicando con un team di traduttori conosciuti solo tramite Internet, ho pensato diverse volte alla ragion d'essere del movimento "retro-clone" sulla scena mondiale dei giochi di ruolo, ormai completamente informatizzata e globalizzata. Questa ragion d'essere è già stata spiegata brevemente da Dan Proctor nella prefazione. Come lui aveva un Nano armato di ascia, io avevo un Ladro con ben 15 punti ferita al 6° livello e, quasi un trentennio fa, un'età più grande della mia scritta sulla scheda del personaggio. Ricordo ancora l'emozione con cui seppi che il regolamento "advanced" avrebbe giustamente fatto avere al mio Ladro 1d6 punti ferita per livello (invece che solo 1d4), e che la conversione gliene avrebbe dati 21. "Poter incassare un paio di mazzate in più fa sempre comodo", mi dissi.

Oltre a farci avere pochi punti ferita, il gioco che giocavamo e amavamo a quei tempi aveva un regolamento vago, sbilanciato e incompleto, ma anche semplice e flessibile. Oggi, i giochi della vecchia scuola emulano quel regolamento con poche modifiche, un po' per tradizione e un po' per far rivivere il piacere di creare qualcosa ad ogni partita... fossero perfino le regole stesse.

L'idea di tradurre in italiano un gioco "retro-clone", adatto ai giocatori occasionali non anglofoni oltre che ai nostalgici, mi venne lavorando all'avventura "City of Broken Idols" per la Paizo Publishing, che allora (parliamo già del 2006) pubblicava su licenza una famosa rivista di avventure per giochi di ruolo. In quell'avventura, dovevo ricreare il "Taboo Temple" dell'Isola del Terrore, niente di meno che il dungeon del modulo allegato al set di regole "Expert", uscito negli anni Ottanta e pubblicato in Italia da Editrice Giochi. Anche se inventai parecchie cose, ambientando il finale dell'avventura su uno scoglio vulcanico infestato da potenti demoni, ritenni opportuno rispettare il più possibile l'identità di uno dei luoghi più visitati dai giocatori di ruolo fantasy di tutti i tempi. In particolare, mantenni la pianta del tempio tale e quale, pensando che, di quel vecchio modulo (e di quel vecchio gioco), qualcosa di fedele all'originale dovesse rimanere.

La decisione di ricopiare quella mappa senza sostanziali modifiche la dice lunga sul valore affettivo delle esperienze di gioco da noi fatte quando eravamo dei teenager, esperienze assimilabili più all'acquisizione di un linguaggio umano che all'apprendimento di una disciplina analitica. Un'altra ragion d'essere del movimento "retro-clone", probabilmente, è proprio la ricerca di una fedeltà perduta all'idea del gioco, che la sua edizione più recente, più rigida e complessa, ha sacrificato ad aspetti come la strutturazione delle regole, il bilanciamento scientifico, il potenziamento dei personaggi e la ratio videoludica.

Tra i vari sistemi "retro-clone" usciti negli USA, ho preferito *Labyrinth Lord* per diversi motivi: la buona riscrittura delle regole, una precedente localizzazione in Germania, paese dove vivo attualmente, e un marchio accattivante non solo esteticamente, ma anche e soprattutto in senso simbolico. Oltre all'idea del labirinto come luogo dell'ignoto, della lotta contro il male e delle prove di coraggio e di astuzia, *Labyrinth Lord* allude all'importanza di chi conduce il gioco al fine di renderlo interessante e piacevole. Il termine "Signore dei Labirinti", infatti, calza a pennello al master della vecchia scuola, arbitro (e designer) per una ristretta cerchia di giocatori, che gli accordano la fiducia e l'onore di condurre il gioco con immaginazione, buon senso e capacità decisionale, oltre che con perizia tecnica.

Nell'era di Internet e dei MMORPG (in cui le regole complesse vengono opportunamente gestite da un computer), molti hanno ricordato la passione di quei piccoli gruppi, dei loro incontri in taverne, soffitte e sale da pranzo, delle loro discussioni faccia a faccia su mondi e personaggi di fantasia. Quel ricordo riemerge soprattutto ora che si affaccia all'adolescenza una generazione di giocatori nati quando la popolarità dei giochi di ruolo "carta e penna" era già in declino, ragazzi e ragazze che potrebbero scoprire l'hobby dei genitori proprio grazie alla semplicità e flessibilità della vecchia scuola.

La versione italiana di *Labyrinth Lord* è dedicata a queste persone, giocatori e master esperti e neofiti, come è dedicata a tutti quelli che hanno scritto e tradotto il gioco di ruolo in Italia da trent'anni a questa parte, compresi i miei collaboratori e consiglieri in questo progetto.

A tutti voi, grazie.

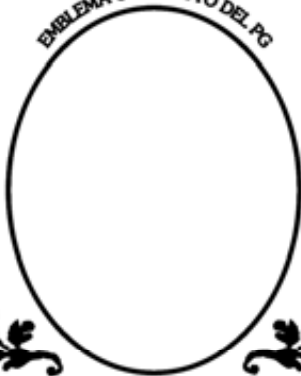
Tito Leati

Ottobre 2009

Labyrinth Lord™

SCHEDA DEL PERSONAGGIO

EMBLEMA O RITRATTO DEL PG



Nome del personaggio _____

Classe _____

Allineamento _____

Livello _____



Punti ferita



Classe armatura

ATTRIBUTI

	Forza	_____
		modificatore
	Destrezza	_____
		modificatore
	Costituzione	_____
		modificatore
	Intelligenza	_____
		modificatore
	Saggezza	_____
		modificatore
	Carisma	_____
		modificatore

TIRI SALVEZZA

	Soffio
	Veleno o Morte
	Pietrificazione o Paralisi
	Bacchette
	Incantesimi o Oggetti magici

Altre abilità: _____

Abilità di classe e incantesimi:

Classe armatura da colpire:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Tiri per colpire
(1d20)

È permesso fotocopiare questa scheda per uso personale
Copyright 2007-2009, Goblinoid Games

www.goblinoidgames.com

Labyrinth Lord™

SCHEDA DEL PERSONAGGIO

ARMI ed EQUIPAGGIAMENTO

OGGETTI MAGICI



NOTE, aree esplorate, mostri incontrati, altro...

ESPERIENZA

TESORI e MONETE

Bonus PX requisito primario:

PX per il prossimo livello:



È permesso fotocopiare questa scheda per uso personale
Copyright 2007-2009, *Goblinoid Games*

www.goblinoidgames.com

DESIGNATION OF PRODUCT IDENTITY

The names Il Signore dei Labirinti™, Labyrinth Lord™, Advanced Labyrinth Lord™, and Mutant Future™ when used in any context, are product identity. All artwork, logos, and presentation are product identity, with the exceptions of the Known Lands map and artwork used under license. The name Goblinoid Games™ is product identity.

DESIGNATION OF OPEN GAME CONTENT

All text and tables in Sections 1-8, with the exception of material specifically excluded in the declaration of product identity, is open game content. The Known Lands map, including all symbols and place names, is open game content.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Modern System Reference Document Copyright 2002-2004, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicsek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, Eric Cagle, David Noonan, Stan!, Christopher Perkins, Rodney Thompson, and JD Wiker, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins, and JD Wiker.

Rot Grub from the *Tome of Horrors*, Copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax

Labyrinth Lord™ Copyright 2007, 2008, Daniel Proctor. Author Daniel Proctor.

Labyrinth Lord™ Italian Version Copyright 2009, Daniel Proctor. Author Daniel Proctor. Translated into Italian by Danilo Callegari, Antonio Eleuteri, Chiara Fattorelli, Tito Leati, Emiliano Marchetti, Andrea Marmugi, and Roberto Pecoraro.

END OF LICENSE

Copyright 2007-2009 Daniel Proctor. Labyrinth Lord™, Advanced Labyrinth Lord™, Il Signore dei Labirinti™, Mutant Future™, and Goblinoid Games™ are trademarks of Daniel Proctor.