

DUNGEONS
DRAGONS Supplemento

MANUALE
DELLE MINIATURE



Michael Donais, Skaff Elias, Rob Heinsoo, Jonathan Tweet

Indice

Introduzione	4
Capitolo 1: Personaggi	5
Classi	5
Anima prescelta	5
Gurante	8
Mago combattente	11
Mauscio	14
Classi di prestigio	16
Eruto combattente	16
Cacciatore del clan del teschio	17
Capo di guerra	18
Evocatore vincinato	19
Mago distruttore	21
Samurai del Drago	22
Soldano Tattico	23
Talenti	25
Talenti di matugaga immediati	25
Descrivere dei talenti	25
Capitolo 2: Magia	29
Lanzare veleno	29
Note agli incantesimi	29
Liste degli incantesimi	30
Descrivere degli incantesimi	33
Oggetti magici	40
Capitolo 3: Mostri	45
Aspetto	45
Bestia d'ombra	54
Ghirafa	54
Kharut	55
Thakut	55
Cacciatore scaglioso	56
Crutari	57
Diosauri delle caverne	58
Egocéfalo	60
Folride	60
Krubik	61
Krubik cucciolo	61
Krubik adulto	62
Krubik supereroe	63
Naga lacerata	63
Noth	64
Pace mobile	64
Thurgion	65
Progenie di pietra	66
Kamsiden	67
Scaglia magna	68
Soglio sepolcrale	68
Serpente distorcuto	69
Sferzatore elettrico	70
Sferzatore folle	70
Spirito maledetto	71
Sverratore abissale	72
Capitolo 4: Carte statistiche	73
Statistiche del gioco di ruolo	73
Statistiche delle miniature	76
Conversione alle regole per miniature	79
Derivare i valori delle miniature	79
Derivare costi	82
Personaggi giocanti nelle regole per miniature	82
Capitolo 5: Regole Skirmish	83
Costituire una banda da guerra	83
Preparazione	84
Ruoli dei combattenti Skirmish	85

Comando	87
Movimento	89
Attacchi e danni	90
Attacchi in mischia	90
Attacco completo	93
Morale	97
Incantesimi	98
Capacità speciali	99
Terreno	100
Scenari e varianti	102
Scenari casuali	103
Scenari di costruzione della banda da guerra	107
Scenari di squadra	109
Skirmish di sfida	110
Campagna Skirmish	111
Oggetti magici	113
Glossario Skirmish	114

Capitolo 6: Regole per battaglie di massa	129
Ruoli delle frotte di massa	129
Preparazione	130
Unità	133
Votati	133
Unità regolari	133
Unità irregolari	134
Spazio dell'unità	135
Iniziativa	135
Fati	136
Antivex unità	136
Movimento	137
Movimento delle unità regolari	137
Movimento delle unità irregolari	137
Movimento e unità amiche	137
Movimento e unità nemiche	137
Caricare	138
Disimpagare	139
Attacchi e danni	139
Comando di mischia	139
Regole generali di mischia	141
Attacchi a distanza	141
Modificatori al combattimento a distanza	142
Unità regolari che effettuano attacchi a distanza	142
Danni e perdite	143
Effetti degli attacchi speciali	144
Morale	144
Tiri salvezza sul morale	144
Tiri salvezza sul morale cumulativi	145
Modificatori ai tiri salvezza sul morale	145
Condizioni di morale	145
Riorganizzare	145
Creare solitarie e comandanti	146
Comandanti	146
Comandanti aggregati	147
Posizione di comando	148
Comandanti disaggregati	150
Ordini	150
Unità difficili	151
Morale del comandante	151
Condizioni di vittoria	151
Battaglie personalizzate	152
Terreno	153
Glossario per le battaglie di massa	154

Capitolo 7: Dungeon casuali	145
Un dungeon casuale base	145
Creare una discesa nel dungeon	146

Il mazza d'unguento	146
Costruire il proprio mazza	146
Tipi speciali di incantesimi	147
Carte speciali	149
Evolvere il mazza d'unguento	171
La truppa	172
Personaggi	172
Oggetti ad uso limitato	172
Come vincere	173
Giocare la discesa	173
Iniziativa	173
Incanti	173
Regole speciali per le discese	174
Giocare senza un DM	174
Campagna di dungeon casuali	175

Appendice	173
------------------	-----

TABELLE

Tabella 1-1: Desidero iniziale casuale	5
Tabella 1-2: Anima prescelta	6
Tabella 1-3: Incantesimi conosciuti dall'anziano prescelto	7
Tabella 1-4: Gurante	9
Tabella 1-5: Mago combattente	12
Tabella 1-6: Mauscio	15
Tabella 1-7: Eruto Combattente	17
Tabella 1-8: Cacciatore del clan del teschio	18
Tabella 1-9: Capo di guerra	19
Tabella 1-10: Evocatore vincinato	20
Tabella 1-11: Mago distruttore	22
Tabella 1-12: Samurai del drago	23
Tabella 1-13: Soldano tattico	24
Tabella 1-14: Talenti	27
Tabella 4-1: Grado di sfida e livello dell'incontro	76
Tabella 4-2: Calcoli dei LI combinati	76
Tabella 5-1: Banda da guerra di esempio	83
Tabella 5-2: Modificatori degli attacchi in mischia	97
Tabella 5-3: Modificatori degli attacchi a distanza	97
Tabella 5-4: Scenari base casuali	103
Tabella 5-5: Scenari di costruzione della banda da guerra casuali	107
Tabella 5-6: Oggetti magici casuali	114
Tabella 5-7: Armature magiche	114
Tabella 5-8: Scudi magici	114
Tabella 5-9: Armi magiche	115
Tabella 5-10: Pozioni	115
Tabella 5-11: Anelli	115
Tabella 5-12: Oggetti mescolgiosi	116
Tabella 6-1: Minimo di creature in un'unità	131
Tabella 6-2: Creazione in un'unità regolare	134
Tabella 6-3: Creazione in un'unità irregolare	134
Tabella 6-4: Modificatori di combattimento	141
Tabella 6-5: Modificatori ai tiri salvezza sul morale	143
Tabella 6-6: Cosa possono fare i comandanti	147
Tabella 6-7: Ordini speciali	151
Tabella 6-8: Condizioni casuali per la vittoria in battaglie di massa	151
Tabella 7-1: Tesori del dungeon casuale	173

Introduzione

Il gioco DUNGEONS & DRAGONS segue le eroiche esistenze di singoli personaggi, con una sorta di "telecamera dedicata". Il Manuale delle Miniature "allontana l'obiettivo" per seguire le sorti di bande da guerra d'élite che si combattono l'un l'altra in letali schermaglie. Voi si allontana ancora per scoprire i destini di interi eserciti che si scontrano su di un campo di battaglia.

Un avventuriero affronta molte sfide fisiche e mentali, principalmente in combattimenti moondani, arcani e soprannaturali. Il comandante di una banda da guerra o un esercito, invece, affronta queste e altre sfide: dirigere le truppe dove potranno agire al meglio, sapere di chi potrà fidarsi e chi fuggirà quando le cose si faranno difficili...

Che stiate giocando una battaglia tra miniature per un cambio di ritmo della vostra campagna di D&D o stiate incorporando la battaglia nella vostra campagna, qui troverete tutto ciò di cui ogni signore della guerra ha bisogno.

MANUALE DELLE MINIATURE

Questo libro fornisce nuove regole e materiale per il gioco di ruolo e le miniature di D&D (sia per le battaglie skirmish che per le battaglie di massa).

Il **Capitolo 1: Personaggi** introduce numerose nuove classi base, nuove classi di prestigio e molti nuovi talenti. Sebbene queste nuove classi e talenti offrano nuove e interessanti capacità per le miniature, forniscono anche a giocatori e Dungeon Master (DM) nuove opzioni per personaggi giocanti e non giocanti.

La maggior parte delle nuove classi è orientata al combattimento, come il soldato tattico e il bruto combattente. Ci si può aspettare di vedere i membri di queste classi sul campo di battaglia delle miniature, ma esse risultano un'ottima aggiunta a qualsiasi campagna del gioco di ruolo di D&D.

I nuovi talenti offrono una serie di possibilità di combattimento, come Attacco Sviante, Carica Poderosa e Compagno di Scudo. Per gli incantatori, questo libro introduce i talenti "immediati" che permettono di applicare un talento di metamagia ad un incantesimo senza sacrificare uno slot incantesimo di livello superiore.

Il **Capitolo 2: Magia** dettaglia nuovi incantesimi, dal livello 0 al 5° livello, oltre che numerosi nuovi oggetti magici. (Gli incantesimi di livello superiore al 5° sono troppo potenti per la tipica battaglia tra miniature). Alcuni incantesimi sono semplici e diretti, come *resurrezione*, che conferisce un bonus morale di +2 ai tiri salvezza. Altri incantesimi sono più drammatici, come *rovine*, che rianima un personaggio morto senza fargli perdere livelli, ma solo se l'incantesimo viene lanciato entro i round dalla morte.

Questo capitolo introduce anche l'azione veloce, che è un'azione simile al lancio di un incantesimo rapido. Diversi nuovi incantesimi hanno il tempo di lancio di "1 azione veloce". I personaggi pos-

sono lasciare incantesimi di questo tipo in combattimento senza provocare attacchi di opportunità o rinunciare ai propri attacchi.

I nuovi oggetti magici vanno dal costoso e semplice al potente. I personaggi di basso livello apprezzano i benefici del colpo rapido, che conferiscono un attacco extra al giorno. Gli oggetti più costosi e potenti comprendono il manto di gine, che non solo conferisce un bonus alla Classe Armatura ma danneggia le creature che colpiscono con un attacco in mischia chi lo indossa.

Il **Capitolo 3: Mostri** descrive più di trenta nuovi mostri. Come per gli incantesimi di questo libro, la maggior parte dei mostri è progettata per partite di livello medio-basso. Il naga lucerno, ad esempio, ha limitate capacità speciali, cosa che lo rende un incontro adatto a compagnie di basso livello (e facile da gestire per un DM). In cima alla scala di potere ci sono gli aspetti, creature prodotte da un miscuglio ammontare di energia divina. Essi assomigliano alle divinità e gli arcimondi che li hanno generati.

Il **Capitolo 4: Carte statistiche** mostra come leggere la carta informazioni di una miniatura (detta carta statistiche) e precisare che si stia utilizzando la creatura in un combattimento skirmish, combattimento di massa o scenario di interpretazione di ruolo.

Questo capitolo comprende anche una guida per aiutare la conversione di personaggi o creature nelle regole per le miniature. I personaggi giocanti potranno guidare truppe in combattimento, che si tratti di rapide schermaglie o grandi battaglie.

Il **Capitolo 5: Regole skirmish** fornisce regole complete per giocare battaglie tattiche su piccola scala con le creature e i personaggi di D&D. Questo capitolo presenta anche un gran numero di scenari per sfidare la vostra creatività strategica. Giocatevi contro uno, in più giocatori o a squadre. Potete anche giocare delle campagne, durante le quali il vostro signore della guerra sale di livello e la vostra banda da guerra ottiene nuovi oggetti magici.

Il **Capitolo 6: Regole per battaglie di massa** presenta regole per combattimenti su larga scala, nei quali le creature combattono in grandi gruppi inorganizzati.

Il **Capitolo 7: Dungeon casuali** mostra come trasformare le carte statistiche delle vostre miniature in un "mazzo dungeon" per generare incontri casuali. Si può usare il mazzo per costruire un dungeon casuale come passatempo di una serata o come campagna completa. Non avrete neppure bisogno di un DM!

L'appendice contiene supporti visivi, compresi elementi di terreno, illustrazioni di unità per il combattimento di massa e modelli degli incantesimi.

Lanciatevi in battaglia con il Manuale delle Miniature ed expandete le possibilità dei personaggi nella vostra campagna.

Sentinella di Rovine



MINIATURE IN MOSTRA

Come scoprirete presto (e non lo avete già fatto), il Manuale delle Miniature è riccamente illustrato. In aggiunta alle illustrazioni che sono legate direttamente al testo, come tutte le classi nel Capitolo 1 e tutti i mostri nel Capitolo 3, questo libro contiene gli schizzi preparatori e le foto di dozzine di miniature dei set *Naxberg*™ e *Dragoneye*™.

Gli schizzi preparatori sono stati creati per fornire agli scultori un riferimento visivo su cui lavorare. Comparando uno schizzo preparatorio alla fotografia della miniatura finita, potrete vedere quanto il risultato finale assomiglia all'idea originale: se non possedete già tutte le miniature nella vostra collezione, ora potrete letteralmente vedere cosa vi state perdendo.



EQUIPAGGIAMENTO INIZIALE

Ogni classe ha un modello iniziale che si può utilizzare per creare un personaggio di 1° livello appartenente a quella classe. In alternativa, si può determinare casualmente il denaro del personaggio (vedi Tabella 1-1) e acquistare l'equipaggiamento oggetto per oggetto.

TABELLA 1-1: DENARO INIZIALE CASUALE

Classe	Ammontare (medio)
Anima prescelta	504x10 (125 mo)
Guaritore	404x10 (100 mo)
Mago combattente	304x10 (75 mo)
Maresciallo	504x10 (125 mo)

Archetype designed for
ANIMA PRESCELTA

L'anima prescelta segue il sentiero del chierico ma è in grado di incarnare il potere divino con sorprendente facilità. È in grado di compiere le stesse imprese di altri incantatori divini ma praticamente senza studio; gli viene naturale. Gli studiosi si chiedono se le anime prescelte abbiano tracce di sangue estero proveniente da unione, sacre o blasfeme, avvenute secoli fa e vecchie di generazioni. Altri suggeriscono che la capacità venga agevolata da un addestramento divino del tipo appropriato, o che le anime prescelte vengano semplicemente imprignate dei loro duni dalle divinità quando iniziano il loro addestramento da chierici. In ogni caso, le anime prescelte lanciano il loro incantesimo naturalmente, tanto simile la forza della personalità quanto lo studio.

Avventure: Le anime prescelte sono spesso dei solitari, vagabondi al servizio delle lo-

Mentre condottieri intrepidi guidano le loro truppe in battaglia, temibili maghi combattenti di struggono i nemici col fuoco e il ghiaccio. Coraggiosi e duristici guerrieri si gettano in mischia non per abbattere nemici ma per tenere in vita i loro alleati. È necessario tutto ciò che questi combattenti possono dare per affrontare la potenza di bruti combattenti, orge e giganti addestrati ad abbattere avversari più piccoli in gran numero.

Archetype of

Questo capitolo dettaglia nuove classi di personaggio e classi di prestigio collegate al combattimento e alla guerra, e offre nuovi talenti per personaggi di tutte le classi.

CLASSI

L'anima prescelta, il guaritore, il mago combattente e il maresciallo sono classi originali che le classi del *gamebook* del mago.

Anima prescelta: Un incantatore divino con una capacità *divina iniziale*, *medicinity*, *making it ideal for archers*.

Guaritore: Un incantatore specializzato nella magia di guarigione, e ulteriori capacità curative.

Mago combattente: Un potente incantatore da guerra.

Maresciallo: Un capo militare che trae il meglio dai suoi alleati e i suoi compagni di battaglia.

ETÀ INIZIATE

Come per le altre classi, si può scegliere un'età appropriata o determinarla casualmente. Se la si determina casualmente, fare riferimento alle informazioni seguenti e utilizzare la colonna appropriata sulla Tabella 4-4 "Età iniziale casuale", pagina 109 del *Manuale del Giocatore*.

Anima prescelta: Come il barbaro.

Guaritore: Come il bardo.

Mago combattente: Come il bardo.

Maresciallo: Come il chierico.

ro divinità. Sono ben accetti dalle loro chiese ma considerati strani e a volte incompresi. Sono emissari delle loro divinità, al di fuori della struttura di comando della chiesa: mistici rispettati che non necessitano di sostegno, di solito cruciale per il successo di un sacerdote. Questo status gli procura a volte il rispetto e a volte l'invia della loro collegli chierici. Sebbene le anime prescelte siano occasionalmente disapprovate per la loro apparente mancanza di disciplina, gli adoratori devoti sanno che sono un potente messaggio, e invero una manifestazione vivente, delle loro divinità.

Peculiarità: Le anime prescelte lanciano incantesimi divini tramite un legame innato piuttosto che tramite faticosi addestramenti e preghiere. Il loro legame divino è una cosa naturale anziché appresa. Conoscono meno incantesimi e acquisiscono potenti incantesimi più lentamente rispetto ai chierici, ma li possono lasciare più spesso, e non hanno bisogno di selezionarli e prepararli anticipatamente.

Allineamento: Per l'anima prescelta la magia divina è intuitiva, non frutto di attente preghiere. Questa natura intuitiva porta ad una più libera interpretazione di fede e dottrina, e quindi le anime prescelte tendono leggermente a preferire la legge al caos.

Un'anima prescelta è spesso dello stesso allineamento della sua divinità, sebbene alcuni se ne allontanino di un passo. Ad esempio, un'anima prescelta potrebbe servire una divinità legale buona ed essere neutrale buona. Un'anima prescelta non può essere neutrale a meno che non lo sia anche la sua divinità.

Religione: Un'anima prescelta può essere di qualsiasi religione. La divinità più comunemente venerata dalle anime prescelte umane nelle terre civilizzate è Pelor, dio del sole. Tra le razze non umane, le anime prescelte di dio venerano la principale divinità del loro pantheon razziale.

A differenza dei chierici, le anime prescelte non sono grado

di dedicarsi ad una causa o fonte di potere divino al posto di una divinità.

Background: Le anime prescelte apprendono del loro legame con il divino ad una giovane età. Alla fine, una giovane anima prescelta comprenderà il potere che inconsapevolmente possiede.

Le anime prescelte, avendo un'inclinazione naturale ad incanalare energia divina, sono di natura solitarie. A differenza dei chierici in un tempio, non apprendono molto condividendo le loro conoscenze e non hanno grandi incentivi a collaborare tra di loro.

Razze: La dote innata di incanalare spontaneamente energia divina è imprevedibile, e si manifesta in qualsiasi delle razze comuni.

Gli incantatori divini provenienti da terre selvagge o cresciuti tra i brutali umanoidi sono più spesso anime prescelte che chierici.

Altre classi: Le anime prescelte hanno molto in comune con le altre classi autodidatte, in particolare gli stregoni, ma anche druidi e ladri. Si trovano spesso in disaccordo con i membri delle classi più disciplinate, in particolare i chierici, che a volte ritengono troppo dediti a dottrine e atteggiamenti rigidamente definiti.

Ruolo: L'anima prescelta agisce da guaritore di supporto del gruppo e suo sostegno difensivo. Può cavarsela da solo in combattimento, in particolare se sceglie di specializzarsi in poteri che lo aiutano in battaglia.



Anima prescelta

INFORMAZIONI SULLE REGOLE DI GIOCO

L'anima prescelta ha le seguenti statistiche di gioco.

Caratteristiche: Il Carisma determina quanti incantesimi l'anima prescelta possa lanciare ogni giorno. La Saggacia determina quanto sia difficile resistere agli incantesimi dell'anima prescelta (vedi "Incantesimi", sotto). Oltre ad utilizzare il Carisma e la Saggacia per il lancio di incantesimi, un'anima prescelta beneficia di alti punteggi di Destrezza, Forza e Costituzione.

Allineamento: Qualsiasi.

Dado Vita: d8.

TABELLA 1-2: ANIMA PRESCELTA

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempora	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno												
						0	1*	2*	3*	4*	5*	6*	7*	8*	9*			
1*	+0	+2	+2	+2	-	5	3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2*	+1	+3	+3	+3	-	6	4	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3*	+2	+3	+3	+3	Arma focalizzata della divinità	6	5	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
4*	+3	+4	+4	+4	-	6	6	3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
5*	+3	+4	+4	+4	Resistenza all'energia (1° tipo)	6	6	4	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
6*	+4	+5	+5	+5	-	6	6	5	3	-	-	-	-	-	-	-	-	-
7*	+5	+5	+5	+5	-	6	6	6	4	-	-	-	-	-	-	-	-	-
8*	+6/+1	+6	+6	+6	-	6	6	6	5	3	-	-	-	-	-	-	-	-
9*	+6/+1	+6	+6	+6	-	6	6	6	6	4	-	-	-	-	-	-	-	-
10*	+7/+2	+7	+7	+7	Resistenza all'energia (2° tipo)	6	6	6	6	5	3	-	-	-	-	-	-	-
11*	+8/+3	+7	+7	+7	-	6	6	6	6	6	4	-	-	-	-	-	-	-
12*	+9/+4	+8	+8	+8	Arma specializzata della divinità	6	6	6	6	6	5	3	-	-	-	-	-	-
13*	+9/+4	+8	+8	+8	-	6	6	6	6	6	6	4	-	-	-	-	-	-
14*	+10/+5	+9	+9	+9	-	6	6	6	6	6	6	5	3	-	-	-	-	-
15*	+11/+6/+1	+9	+9	+9	Resistenza all'energia (3° tipo)	6	6	6	6	6	6	6	6	4	-	-	-	-
16*	+12/+7/+2	+10	+10	+10	-	6	6	6	6	6	6	6	5	3	-	-	-	-
17*	+12/+7/+2	+10	+10	+10	Ali	6	6	6	6	6	6	6	6	6	4	-	-	-
18*	+13/+8/+3	+11	+11	+11	-	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	3	-	-
19*	+14/+9/+4	+11	+11	+11	-	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	4	-
20*	+15/+10/+5	+12	+12	+12	Riduzione del danno	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6

Abilità di classe

Le abilità di classe dell'anima prescelta (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcano) (Int), Diplomazia (Car), Guarire (Sag), Percepire Intenzioni (Sag), Professione (Sag), Saltare (For) e Sapienza Magica (Int).

Punti abilità al 1° livello: (2 + modificatore di Int) x 4.

Punti abilità ad ogni livello addizionale: 2 + modificatore di Int.

TABELLA 1-3: INCANTESIMI CONOSCIUTI DALL'ANIMA PRESCELTA

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

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe dell'anima prescelta.

Competenza nelle armi e nelle armature: Le anime prescelte sono competenti nell'uso di tutte le armi semplici, armature leggere e medie, e con gli scudi (ad eccezione degli scudi torre). Un'anima prescelta è competente anche nell'arma preferita della propria divinità. Sebbene l'anima prescelta non sia competente con le armature pesanti, indossarle non interferisce con la sua capacità di lanciare incantesimi.

Incantesimi: Un'anima prescelta lancia gli incantesimi divini (lo stesso tipo di incantesimi lanciati dai chierici) presi dalla lista degli incantesimi del chierico. Egli può lanciare qualsiasi incantesimo che

conosce senza doverlo preparare prima del tempo, come devono invece fare i chierici.

Per lanciare un incantesimo, un'anima prescelta deve avere un punteggio di Carisma almeno pari a 10 + il livello dell'incantesimo (Car 10 per incantesimi di livello 0, Car 11 per incantesimi di 1° livello, e così via). La Classe Difficoltà per un mio salvezza contro un incantesimo da anima prescelta è 10 + il livello dell'incantesimo + il modificatore di Sapienza dell'anima prescelta.

Come gli altri incantatori, un'anima prescelta può lanciare solo un certo numero di incantesimi al giorno per ogni livello di incantesimo. La sua disponibilità giornaliera di incantesimi è riportata nella Tabella 1-2: "Anima prescelta". In aggiunta, l'anima prescelta ottiene incantesimi bonus al giorno se possiede un alto punteggio di Carisma (vedi Tabella 1-1, pagina 8 del Manuale del Giocatore).

A differenza di quella di un chierico, la selezione di incantesimi di un'anima prescelta è estremamente limitata. Un'anima prescelta comincia la propria carriera conoscendo quattro incantesimi di livello 0 e tre incantesimi di 1° livello scelti dal giocatore. Man mano che sale di livello, l'anima prescelta guadagna uno o più nuovi incantesimi come indicato nella Tabella 1-3: "Incantesimi conosciuti dall'anima prescelta". (A differenza degli incantesimi al giorno, il numero di incantesimi conosciuti dall'anima prescelta non è influenzato dal punteggio di Carisma; i numeri sulla Tabella 1-3 sono fissi).

Una volta raggiunto il 4° livello, e ad ogni livello successivo pari da anima prescelta (6*, 8*, 10* e così via), un'anima prescelta può scegliere di imparare un nuovo incantesimo al posto di un incantesimo che già conosce. In pratica, l'anima prescelta "perde" il vecchio incantesimo in cambio di uno nuovo. Il livello del nuovo incantesimo deve essere identico a quello dell'incantesimo che è stato scambiato, e deve essere almeno di due livelli inferiore del più alto livello di incantesimi da anima prescelta che il personaggio è in grado di lanciare. Un'anima prescelta può scambiare solamente un singolo incantesimo di qualsiasi livello e deve decidere se scambiare o meno l'incantesimo nel momento in cui guadagna i nuovi incantesimi conosciuti per livello.

A differenza di un chierico, un'anima prescelta non deve preparare anticipatamente i propri incantesimi. Egli può lanciare gli incantesimi che conosce in qualsiasi momento, dando per scontato che non abbia ancora consumato la sua quota di incantesimi al giorno per quel livello di incantesimo.

Arma focalizzata della divinità: Al 3° livello, un'anima prescelta guadagna il talento Arma Focalizzata nell'arma preferita della sua divinità. Se il personaggio possiede già questo talento, ne può scegliere un altro.

Resistenza all'energia (Str): Al 5° livello, un'anima prescelta sceglie un tipo di energia e guadagna resistenza 10 contro di esso. Al 10* e al 15* livello, il personaggio guadagna resistenza 10 contro due altri tipi di energia di sua scelta.

Arma specializzata della divinità: Al 12* livello, un'anima prescelta guadagna il talento Arma Specializzata con l'arma preferita della sua divinità. Se il personaggio possiede già questo talento, ne può scegliere un altro.

Ali (Str): Al 17* livello, un'anima prescelta sviluppa delle ali e può volare ad una velocità di 18 metri (manovrabilità buona). Un'anima prescelta di allineamento buono sviluppa delle ali piumate, mentre un'anima prescelta di allineamento malvagio sviluppa ali da pipistrello. Un'anima prescelta né buona né malvagia può scegliere uno dei due tipi di ali.

Riduzione del danno (Sop): Al 20* livello l'anima prescelta sviluppa la riduzione del danno. Se il personaggio è allineato con la legge, la riduzione del danno è 10/argento. Se il personaggio è allineato con il caos, la riduzione del danno è 10/ferro freddo. Un'anima prescelta né buona né malvagia può scegliere uno dei due tipi di riduzione del danno.

Avanguardia Halfling



Modello iniziale anima prescelta umano

Armatura: Cottaia a scaglie (+4 CA, penalità di armatura alla prova -4, velocità 6 m, 15 kg).

Scudo di legno pesante (+2 CA, penalità di armatura alla prova -2, 5 kg).

Armi: Mazza pesante (1d8, crit x2, 4 kg, a una mano, contundente).

Balestra leggera (1d8, crit 19-20/x2, inc. gittata 24 m, 2 kg, perforante).

Selezione delle abilità: Scegliere un numero di abilità pari a 3 + modificatore di Int.

Abilità	Gradi	Caratteristica	Penalità di armatura alla prova
Sapienza Magica	4	Int	-
Concentrazione	4	Cos	-
Diplomazia	4	Car	-
Conoscenze (arcane)	4	Int	-
Intimidire (cl. inc.)	2	Car	-
Ascoltare (cl. inc.)	2	Sag	-
Osservare (cl. inc.)	2	Sag	-
Sopravvivenza (cl. inc.)	2	Sag	-

Talento: Incantare in Combattimento.

Talento bonus: Robustezza.

Divinità: Pelor.

Incantesimi conosciuti: 0 - cura ferite minori, individuazione del magico, lettura del magico, luce; 1* - benedizione, comando, cura ferite leggere.

Attrezzatura: Zaino con otte, una razione da viaggio per un giorno, giaciglio, sacco, acciarino e pietra focaia, Astuccio con 10 quadrelli. Simbolo sacro in legno (disco del sole di Pelor). Lanterna schermabile, 2,5 l di olio.

Denaro: 2d4 mo.

GUARITORE

Moltissimi sono le sofferenze del mondo. I piccoli incidenti sono cosa comune, e facilmente sistemati. Ma quando si manifestano conflitti e guerra aperta, si lasciano alle spalle miseria e dolore oltre ogni immaginazione. Sebbene i chierici di allineamento buono siano chiamati a lenire le sofferenze, i loro complessi obblighi e capacità spesso si frappongono al semplice sollievo e ristoro. Non è così per il guaritore. Uno dei più grandi scopi della vita di un guaritore è fornire protezione, e non riuscendovi, giurgione, a tutte le persone buone necessitanti il loro soccorso.

Dotato di empatia, un guaritore è abile sia nell'individuare i malanni degli alleati che nel comprendere i grezzi, selvatici pensieri delle bestie. La sua affinità con gli animali gli procura amici tra le felicine creature delle terre selvagge.

Avventure: Il guaritore fornisce soccorso ai membri di una compagnia di avventurieri, i soldati della sua religione o alleanza a cui ha giurato fedeltà. Quando un campo di battaglia è colmo di alleati moribondi o i membri di una squadra di perlustrazione restano gravemente feriti, un guaritore cura le ferite dei fedeli e di coloro che si sono alleati con il bene. Un guaritore potrebbe accettare l'incarico di seguire una compagnia o banda da guerra in una missione pericolosa, dando man forte offrendo protezioni e cure divine. Il guaritore è molto apprezzato per i suoi servizi, e può chiedere ai suoi compagni preghiere giornaliere per la sua divinità, o perlomeno

una quota uguale di ricompensa guadagnata alla conclusione di un'avventura o azione militare riuscita.

Peculiarità: I guaritori sono maestri della magia curativa, superando in questo anche i chierici. Questa dedizione all'arte curativa ha il suo prezzo: la lista degli incantesimi di un guaritore è molto limitata, e manca di incantesimi distruttivi o violenti.

I guaritori sono abili nel combattere e familiari con le armi basilari e alcune armature.

Allineamento: Dedicare la propria vita alla magia curativa richiede un allineamento buono.

Religione: I guaritori riveriscono divinità di allineamento buono o servono giuste cause.

Background: Alcuni guaritori sono membri non ufficiali di certe organizzazioni religiose. Altri vagano liberamente, da soli o con compagnie di avventurieri. Molti prestano servizio nell'esercito per combattere il male, respingere invasioni o "combattere per una giusta causa".

Guarire gli alleati (non importa quale sia la loro filosofia) mentre al contempo si evita l'uso di incantesimi violenti richiede una certa capacità di sacrificio e dedizione al bene. Un guaritore deve essere gentile, ma anche forte delle proprie convinzioni.

Razze: Il bisogno di cure non conosce limiti razziali, e i guaritori possono essere membri di qualsiasi razza. I guaritori avventurieri sono di solito umani o elfi. Esistono meno guaritori tra i nani, che preferiscono prevenire le ferite (distruggendo il nemico), che curarle.

Altre classi: È raro che un guaritore venga sottovalutato in una compagnia di avventurieri. Tutti si rendono conto che la sua presenza è un vantaggio che gli potrà permettere di vedere il termine della loro prossima impresa. I guaritori a volte si scontrano con i chierici, dato che i chierici rappresentano una visione più dogmatica della fede e della

vicinanza verso la divinità.

Ruolo: È facile individuare un guaritore. Egli si muove

nelle retrovie di una compagnia di avventurieri o unità di combattimento, utilizzando le proprie capacità divine per recare sollievo ai feriti. Dopo il suo passaggio, i feriti si risanano con rinnovato vigore, e i caduti possono tornare in vita.

INFORMAZIONI SULLE REGOLE DI GIOCO

I guaritori hanno le seguenti statistiche di gioco.

Caratteristiche: La Sagghezza determina quanti incantesimi al giorno possa lanciare il guaritore. Il Carisma determina l'efficacia dei suoi incantesimi. Un'altra Costituzione gli fornisce più punti ferita, permettendogli di entrare arditamente in battaglia e sacrificare meno incantesimi curativi su di sé.

Allineamento: Qualsiasi buono.

Dado Vita: d8.

Abilità di classe

Le abilità di classe del guaritore (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Addestrate Animali (Car), Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (Int), Diplomazia (Car), Guarire (Sag), Percepire Intenzioni (Sag), Professione (Sag), Sapienza Magica (Int) e Sopravvivenza (Sag).

Punti abilità al 1° livello: (4 + modificatore di Int) x 4.

Punti abilità ad ogni livello aggiuntivo: 4 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe del guaritore.



Guaritore

Competenza nelle armi e nelle armature: I guaritori sono competenti nell'uso di tutte le armi semplici e le armature leggere. Inoltre, un guaritore che utilizza armature metalliche o qualsiasi tipo di scudo è gravemente penalizzato. Le restrizioni sull'armatura di un guaritore sono dettate da giuramenti tradizionali, non solo dall'addestramento. Un guaritore sa come indossare armature leggere di metallo e potrebbe diventare competente in armature medie o pesanti, ma indossare armature metalliche o trasportare uno scudo viola i suoi giuramenti e i seppitimi i suoi poteri curativi. Il suo credo richiede una certa vulnerabilità che gli permette di entrare maggiormente in sintonia con coloro di cui si prende cura. Un guaritore che indossa armature proibite è incapace di lanciare incantesimi curativi o utilizzare i suoi privilegi di classe soprannaturali o magici mentre ne fa uso e per le 24 ore successive alla rimozione dell'armatura.

Incantesimi: Un guaritore lancia gli incantesimi divini (lo stesso tipo di incantesimi lanciati dai chierici) elencati nella lista degli incantesimi da guaritore, fornita di seguito. Un guaritore deve scegliere e preparare i suoi incantesimi in anticipo (vedi sotto).

Per preparare o lanciare un incantesimo, un guaritore deve avere un pannello di Saggezza almeno pari a $10 +$ il livello dell'incantesimo (Sag 10 per incantesimi di livello 0, Sag 11 per incantesimi di 1° livello, e così via). La Classe Difficoltà per un tiro salvezza contro un incantesimo da guaritore è $10 +$ il livello dell'incantesimo + il modificatore di Carisma del guaritore.

Come gli altri incantatori, un guaritore può lanciare solo un certo numero di incantesimi al giorno per ogni livello di incantesimi. La sua disponibilità giornaliera di incantesimi è riportata nella Tabella 1-4: "Guaritore". In aggiunta, il guaritore ottiene incantesimi bonus al giorno se possiede un alto pannello di Saggezza (vedi Tabella 1-1, pagina 8 del Manuale del Giocatore).

I guaritori non acquisiscono i loro incantesimi da libri e pergamene e non li preparano con lo studio. Invece, meditano o pregano per i loro incantesimi ricevendoli attraverso la forza della loro fede. Ogni guaritore deve scegliere un momento del giorno in cui spendere 1 ora in tranquilla contemplazione o supplica per riguardare la sua parte giornaliera di incantesimi. Il tempo trascorso a riposare non ha effetto per determinare se un guaritore può preparare gli incantesimi. Un guaritore può preparare e lanciare qualsiasi incantesimo che si trova nella lista degli incantesimi da guaritore (vedi sotto), ammesso che egli possa lanciare incantesimi di quel livello, ma deve scegliere quali incantesimi preparare durante la sua meditazione quotidiana.

Mani guaritrici (Str): Quando un guaritore lancia un incantesimo che cura i panni feriti persi, aggiunge il suo modificatore di Carisma all'ammontare di danni curati. Ad esempio, se un guaritore di 5° livello con Carisma 18 lancia una frusta leggera, normalmente curebbe $1d8+5$ danni, più ulteriori 4 danni grazie al suo bonus di Carisma. Questo bonus si applica solo agli incantesimi della sottoscuola guarigione lanciati come guaritore, e non a quegli incantesimi di cui potrebbe disporre in virtù di livelli in altre classi.

Abilità Focalizzata (Guarire): L'addestramento specifico del guaritore gli conferisce questo talento bonus al 2° livello. Se possiede già questo talento, ne può scegliere un altro.

Lenire paralisi (Sop): Un guaritore deve affrontare tanto spesso certi tipi di malanni che alla fine riesce a curarli senza dover ricorrere agli incantesimi. Al 3° livello, un guaritore riceve la capacità di lenire paralisi una volta al giorno, come se lanciasse l'incantesimo *rimuovi paralisi*.

Lenire malattie (Sop): Al 4° livello, un guaritore riceve la capacità di lenire malattie una volta al giorno, come se lanciasse l'incantesimo *rimuovi malattie*.

Lenire paure (Sop): Al 5° livello, un guaritore riceve la capacità di lenire paure una volta al giorno, come se lanciasse l'incantesimo *rimuovi paura*.

Lenire veleni (Sop): Al 6° livello, un guaritore riceve la capacità di lenire veleni una volta al giorno, come se lanciasse l'incantesimo *neutralizza veleno*.

Calma guarigione (Str): Al 7° livello, un guaritore ha imparato a lanciare incantesimi della sottoscuola guarigione con il minimo sforzo. Può lanciare questi incantesimi senza provocare attacchi di opportunità. La capacità si applica solo agli incantesimi della sottoscuola guarigione lanciati come guaritore, e non a quegli incantesimi di cui potrebbe disporre in virtù di livelli in altre classi.

Compagno unicorno (Str): Quando un guaritore raggiunge l'8° livello, le divinità riconoscono la sua devozione e gli conferiscono un compagno unicorno celestiale come cavalcatura e aiutante. L'unicorno, simbolo di cura e purezza, serve il guaritore volontariamente e con costanza.

Una volta al giorno, con un'azione di round completo, un guaritore può richiamare magicamente il suo compagno dal reame celeste in cui risiede. Il compagno apparirà immediatamente accanto al guaritore e rimarrà con lui per 2 ore per livello del guaritore; può essere congedato in qualsiasi momento con un'azione gratuita. Ogni volta che si usa questa capacità la creatura evocata è la stessa, sebbene il guaritore possa sciogliere dal servizio un dato compagno per ottenerne uno di un'altra specie. Ogni volta che il compagno viene richiamato,

TABELLA 1-4: GUARITORE

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempora	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno													
						0	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°				
1*	+0	+2	+0	+2	Mani guaritrici	4	3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2*	+1	+3	+0	+3	Abilità Focalizzata (Guarire)	4	4	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3*	+1	+3	+1	+3	Lenire paralisi	5	4	3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
4*	+2	+4	+1	+4	Lenire malattie	5	4	4	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
5*	+2	+4	+1	+4	Lenire paure	5	5	4	3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
6*	+3	+5	+2	+5	Lenire veleni	5	5	4	4	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
7*	+3	+5	+2	+5	Calma guarigione	6	5	5	4	3	-	-	-	-	-	-	-	-	-
8*	+4	+6	+2	+6	Compagno unicorno	6	5	5	4	4	-	-	-	-	-	-	-	-	-
9*	+4	+6	+3	+6	Lenire cecità	6	6	5	5	4	3	-	-	-	-	-	-	-	-
10*	+5	+7	+3	+7	Lenire spirito	6	6	5	5	4	4	-	-	-	-	-	-	-	-
11*	+5	+7	+3	+7	-	6	6	6	5	5	4	3	-	-	-	-	-	-	-
12*	+5/+1	+8	+4	+8	-	6	6	6	5	5	4	4	-	-	-	-	-	-	-
13*	+5/+1	+8	+4	+8	Lenire pietrificazione	6	6	6	6	5	5	4	3	-	-	-	-	-	-
14*	+7/+2	+9	+4	+9	-	6	6	6	6	5	5	4	4	-	-	-	-	-	-
15*	+7/+2	+9	+5	+9	Nuovo atto	6	6	6	6	6	5	5	4	3	-	-	-	-	-
16*	+8/+3	+10	+5	+10	-	6	6	6	6	6	5	5	4	4	-	-	-	-	-
17*	+8/+3	+10	+5	+10	-	6	6	6	6	6	6	5	5	4	3	-	-	-	-
18*	+9/+4	+11	+6	+11	-	6	6	6	6	6	6	5	5	4	4	-	-	-	-
19*	+9/+4	+11	+6	+11	-	6	6	6	6	6	6	6	5	5	4	-	-	-	-
20*	+10/+5	+12	+6	+12	Nuova vita	6	6	6	6	6	6	6	5	5	4	-	-	-	-

comparsa in piena salute, qualsiasi siano stati i danni subiti in precedenza. Il compagno comparsa con indosso qualsiasi equipaggiamento avesse quando è stato congedato. Chiamare un compagno è un effetto di evocazione (richiamo).

Un guaritore di 12° livello o superiore può selezionare da una lista alternativa il suo compagno (vedi riquadro). Dovesse scegliere il suo compagno da una di queste liste alternative, la creatura riceve le capacità come se il livello del guaritore fosse più

IL COMPAGNO DEL GUARITORE

Il compagno animale di un guaritore è per molti versi differente da un normale animale della sua specie. Il compagno standard di un guaritore è un unicorno celestiale. È superiore ad un normale unicorno celestiale e possiede anche dei poteri speciali, come descritto di seguito.

Livello del guaritore	DV bonus	Mod.		Speciale
		armatura naturale	For/Des/Int	
8°-11°	+0	+0	+0	Condividere incantesimi, condividere tiri salvezza, eludere migliorato, legame empatico
12°-14°	+2	+2	+2	
15°-17°	+4	+4	+2	Devozione
18°-20°	+6	+6	+2	Resistenza agli incantesimi, velocità migliorata

Base del compagno del guaritore: Utilizzare le statistiche base di una creatura della specie del compagno, come indicato nel Manuale dei Mostri e apportare i seguenti cambiamenti.

Livello del guaritore: Il livello di guaritore del personaggio, che ha un effetto diretto sulla portata dei poteri speciali del compagno.

DV bonus: Dadi Vita a otto facce (d8) extra, su ognuno dei quali si applica come al solito il modificatore di Costituzione. Ricordarsi che i Dadi Vita extra migliorano il bonus di attacco base e i tiri salvezza base. Il bonus di attacco base di un compagno è lo stesso di un chierico di livello pari al DV della creatura. Un compagno ha buoni tiri salvezza sulla Tempra e i Riflessi (trattarlo come un personaggio i cui livelli siano uguali ai suoi Dadi Vita). Un compagno guadagna ulteriori punti abilità e talenti per il DV bonus come accade quando si aumentano i Dadi Vita di un mostro (vedi Manuale dei Mostri).

Mod. armature naturali: Il numero indicato qui è un aumento del bonus di armatura naturale esistente del compagno. Rappresenta la robustezza soprannaturale del compagno del guaritore.

Mod. For/Des/Int: Aggiungere questo valore ai punteggi di Forza, Destrezza e Intelligenza del compagno.

Condividere incantesimi: A propria discrezione, il guaritore può condividere qualsiasi incantesimo (ma non capacità magica) da lui lanciato, che abbia effetto su di sé, con il compagno. Il compagno deve trovarsi entro 1,5 metri al momento del lancio dell'incantesimo per godere di questo beneficio. Se l'incantesimo o effetto non è istantaneo, termina di avere effetto sul compagno se questo si allontana oltre 1,5 metri, e non avrà di nuovo effetto sul compagno anche se questo ritorna dal guaritore prima che finisca l'incantesimo. In aggiunta, il guaritore può lanciare qualsiasi incantesimo che abbia come bersaglio "incantatore" sul suo compagno (come un incantesimo di contatto a distanza), al posto di se stesso. Il guaritore e il suo compagno possono condividere gli incantesimi anche se questi normalmente non hanno effetto su creature del tipo del compagno (bestia magica).

Condividere tiri salvezza: Il compagno utilizza i propri tiri salvezza base o quelli del guaritore, se migliori. Il compagno applica i suoi modificatori di caratteristica ai tiri salvezza, e non condivide alcun altro bonus ai tiri salvezza che il guaritore potrebbe avere (come quelli derivati da oggetti magici o talenti).

Eludere migliorato (Str): Se il compagno è soggetto a un attacco che normalmente permette un tiro salvezza sui Riflessi per la metà dei danni, non subisce danni se effettua con successo il tiro salvezza e solo la metà dei danni se fallisce il tiro salvezza.

Legame empatico (Sop): Il guaritore ha un legame empatico con il

basso di quanto sia in realtà. Sottrarre il valore indicato nell'installazione della lista appropriata al livello del personaggio guaritore e comparare il risultato alla voce livello del guaritore nella tabella del riquadro per determinare i poteri del compagno. (Se questa modifica dovesse ridurre il livello effettivo del guaritore a 0 o meno, egli non potrà avere quella creatura come compagno.) Ad esempio, un guaritore di 12° livello potrebbe selezionare un lammasu come compagno. Il lammasu avrebbe le caracte-

re del compagno fino a una distanza di 1,5 km. Il guaritore non può vedere attraverso gli occhi del compagno, ma essi possono comunicare empaticamente. Anche gli unicorni vedono il mondo in modo diverso dagli umani, quindi le incomprensioni sono sempre possibili.

Grazie al legame empatico il guaritore ha la stessa connessione del compagno con un oggetto o un luogo, proprio come un padrone e il suo famiglia (vedi il riquadro "Famigli", pagina 56 del Manuale del Giocatore).

Devozione (Str): La devozione del compagno nei confronti del suo padrone è tale che riceve un bonus morale di +4 ai tiri salvezza sulla Volontà contro incantesimi ed effetti di ammaliamento.

Resistenza agli incantesimi (Sop): La resistenza agli incantesimi del compagno è pari al livello del guaritore del suo padrone +5.

Velocità migliorata (Str): La velocità del compagno aumenta di 3 metri.

COMPAGNI ANIMALI ALTERNATIVI

Un guaritore di livello sufficientemente elevato può scegliere il proprio compagno celestiale dalla lista seguente, applicando il modificatore indicato al livello del guaritore (tra parentesi) ai fini di determinare le caratteristiche e le capacità speciali del compagno. Ad esempio, un guaritore di 14° livello prende una ginofinge come compagno, le cui capacità speciali sono determinate come se il guaritore fosse di 10° livello anziché 14° (grazie al modificatore di -4). Questi compagni sono simboli di guarigione in diverse culture.

12° livello o superiore (Livello -4)

Ginofinge

Lammasu

Naga acquatica¹

16° livello o superiore (Livello -8)

Androsfinge

Couatl

¹ Disponibile solo in un ambiente acquatico.

ESEMPI DI COMPAGNO UNICORNO

Le statistiche seguenti sono per un unicorno celestiale; esse non comprendono le modifiche date dall'essere un compagno come indicato sulla tabella precedente.

Unicorno celestiale: GS 4; bestia magica Grande; DV 4d10+20; pf 42; Iniz +3; Vel 18 m; CA 18, contatto 12, colpo alla sprovvista 15; Att base +4; Lotta +13; Att +11 mischia (1d8+8, corno); Att comp +11 mischia (1d8+8, corno) e +3 mischia (1d4+2, 2 zoccoli); Spazio/Portata 3 m/1,5 m; AS punire il male +4 1 volta al giorno; QS riduzione del danno 5/magia, scurovisione 18 m, immunità a veleno, chime e compulsione, visione crepuscolare, cerchio magico contro il male, resistenza all'acido 5, elettricità 5, freddo 5, offetto acuto, capacità magiche, resistenza agli incantesimi 9, empatia selvatica; AL CB; TS Temp +9, Rifl +7, Vol +6; For 20, Des 17, Cos 21, Int 10, Sag 21, Car 24. **Abilità e talenti:** Ascoltare +11, Muoversi Silenziosamente +9, Osservare +11, Saltare +21, Sopravvivenza +8; Abilità Focalizzata (Sopravvivenza), Alleanza.

Capacità magiche: A volontà - individuazione del male come azione gratuita, 3 volte al giorno - cura ferite leggere (5° livello dell'incantatore); 1 volta al giorno - cura ferite moderate (5° livello dell'incantatore); neutralizza veleno (8° livello dell'incantatore), teletrasporto superiore entro i limiti della foresta su dimora.

ronche e le capacità speciali come se il guaritore fosse di 8° livello (prendendo in considerazione il modificatore -4) invece che di 12° livello.

Se il compagno del guaritore dovesse morire, scomparirebbe immediatamente, lasciandosi dietro qualsiasi equipaggiamento avesse trasportando. Il guaritore non può evocare un nuovo compagno prima che siano passati trenta giorni o abbia guadagnato un nuovo livello da guaritore, a seconda di quale evento si verifichi prima, anche se il compagno viene riportato in vita in qualche modo. Durante questo periodo di trenta giorni, il guaritore è distrutto e subisce una penalità di -4 ai tiri per colpire e ai danni.

Lenire cecità (Sop): Al 9° livello, un guaritore riceve la capacità di lenire cecità una volta al giorno, come se lanciasse l'incantesimo *ritornare cecità/sondità*.

Lenire spirito (Sop): Al 10° livello, un guaritore riceve la capacità di ripristinare la salute di una creatura una volta al giorno, come se lanciasse l'incantesimo *ritornare sapere*.

Lenire pietrificazione (Sop): Al 13° livello, un guaritore riceve la capacità di ridare la salute ad una creatura pietrificata una volta al giorno, come se lanciasse l'incantesimo *pietra in carne*.

Nuovo arto (Sop): Al 15° livello, un guaritore riceve la capacità di far ricrescere una parte del corpo danneggiata o recisa di una creatura una volta al giorno, come se lanciasse l'incantesimo *rigenerazione*.

Nuova vita (Sop): Una volta a settimana, un guaritore di 20° livello può riportare in vita i morti, come se lanciasse l'incantesimo *resurrezione pura*.

Ex-guaritori

Un guaritore che viola il suo credo (rifugiandosi di guarire un alleato o una creatura di allineamento buono) perde tutti gli incantesimi e i privilegi di classe (eccetto la competenza con le armi semplici e le armature leggere). Non può più guadagnare livelli come guaritore finché non si pente (vedi la descrizione dell'incantesimo *espiazione*, pagina 229 del *Manuale del Giocatore*).

Lista degli incantesimi da guaritore

I guaritori scelgono i loro incantesimi dalla lista seguente.

Livello 0: creare acqua, cura ferite minori, individuazione del sangue, individuazione del veleno, lettura del magico, luce, purificare cibo e bevande, riparare, visione della morte.

1° livello: barche benefiche, benedire l'acqua, cura ferite leggere, parlare con gli animali, protezione dal male, rimossi passivi, rimossi passivi, santuario.

2° livello: calmare emozioni, cura ferite moderate, rimossi cecità/sondità, rimossi malattia, ripose insolito, ritornare inferno, ritarda veleno.

3° livello: chiavi ferite*, creare cibo e acqua, cura ferite gravi, neutralizza veleno, rimossi maledizione, ritirare, status.

4° livello: cura ferite critiche, cura ferite leggere di massa, intendere alla morte, libertà di movimento, passivo*.

5° livello: cura ferite moderate di massa, espiazione, pietra in carne, rianimare*, rianimare morti, spezzare incantesimo, visione del vero.

6° livello: bandicella degli eroi, cura ferite gravi di massa, guarigione, rigenerazione, ritornare superiore.

7° livello: cura ferite critiche di massa, espiazione, resurrezione.

8° livello: cura sacro, guarigione di massa, rivela locazioni.

9° livello: portale, previsione, resurrezione pura.

* Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 2 di questo libro.

Modello iniziale guaritore umano

Armatura: Cuoto (+2 CA, velocità 9 m, 7,5 kg).

Armi: Lancia lunga (1d8, crit x3, 4,5 kg, due mani, perforante).

Balestra leggera (1d8, crit 19-20/x2, inc. gittata 24 m, 2 kg, perforante).

Selezione delle abilità: Scegliere un numero di abilità pari a 5 + modificatore di Int.

Abilità	Gradi	Caratteristica	Penalità di armatura alla prova
Concentrazione	4	Cos.	-
Guarire	4	Sag.	-
Diplomazia	4	Car.	-
Percepire Intenzioni	4	Sag.	-
Addestrare Animali	4	Car.	-
Sopravvivenza	4	Sag.	-
Artigliante	4	Int.	-
Ascoltare (cl. inc.)	2	Sag.	-
Cercare (cl. inc.)	2	Int.	-

Talento: Scrivere Pergamene.

Talento bonus: Robustezza.

Divinità: Pelor.

Attrezzatura: Zaino con otre, una razione da viaggio per un giorno, giaciglio, sacco, acciarino e pietra focaia. Astracco con 10 quadrelli. Simbolo sacro in legno (disco del sole di Pelor). Lanterna a lenire sporgente, 2,5 l di olio.

Denaro: 2d4 mo.

MAGO COMBATTENTE

Alcuni incantatori hanno un solo interesse: la guerra. Essi sognano l'acciaio e i possenti colpi della magia distruttrice, le truppe in marcia, e la forza distruttrice che viene scatenata su tutti i campi di battaglia.

Diplomati in speciali collegi dedicati alla guerra antica, gli individui noti come maghi combattenti vengono istruiti solo ed esclusivamente nel lancio degli incantesimi più utili per arretrare, distruggere, confondere nemici o scrutare le azioni degli alleati. Gli incantesimi utilizzati da maghi e stregoni hanno poca o nessuna importanza per il modo di pensare dei maghi combattenti. Dopodiché, di che aiuto sono agli incantatori? Il mago combattente si preoccupa esclusivamente del successo sul campo di battaglia o, in alcuni casi, nel tipo di campagne minori favorite dalle compagnie di avventurieri.

Avventure: I maghi combattenti si arruolano in compagnie di avventurieri che richiedono l'uso di un tipo di magia diretto e militare. I maghi combattenti affinano e sviluppano le loro arti tramite l'azione anziché lo studio, quindi senza un uso prolungato dei propri poteri in combattimento non possono raggiungere le vette della propria professione.

I maghi combattenti di allineamento buono si preoccupano di respingere l'avanzata di gruppi bellicosi: a chi portare la distruzione se non a coloro che la desiderano? I maghi combattenti malvagi non avvertono nessuna costrizione su chi possa diventare bersaglio dei loro incantesimi. Essi fanno gli avventurieri per guadagnare più potere distruttivo.

Peculiarità: I maghi combattenti accedono alla loro magia in modo peculiare, perfino se comparato a maghi, stregoni o chierici. Un mago combattente seleziona i suoi incantesimi da un bacino limitato di conoscenze che muta raramente. All'inizio del suo difficile addestramento, ogni mago combattente inonda profondamente dentro di sé la conoscenza di tutti gli incantesimi di cui avrà mai bisogno. I maghi combattenti conoscono meno incantesimi dei maghi e degli stregoni, ma questi incantesimi sono potenziati. Un mago combattente non necessita di studiare un libro degli incantesimi, né deve preparare i suoi incantesimi ogni giorno. I maghi combattenti non si specializzano nelle scuole di magia alla stessa maniera dei maghi.

Nel tempo trascorso ad addestrarsi, i maghi combattenti apprendono anche alcune comuni abilità marziali. Essi sviluppano la competenza con alcune armi e armature. Essi apprendono come utilizzare questi oggetti senza incorrere nel rischio del fallimento dell'incantesimo.

Allineamento: Dato che tutti gli allineamenti devono essere pronti a combattere per la loro causa, i maghi combattenti possono essere incontrati tra le fila di virtualmente qualsiasi esercito che sul campo di battaglia utilizza la magia come artiglieria.

Religione: Alcuni maghi combattenti riveriscono Boccob

TABELLA 1-3: MAGO COMBATTENTE

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Velocità	Speciale	Incantesimi al giorno												
						0	1*	2*	3*	4*	5*	6*	7*	8*	9*			
1*	+0	+0	+0	+2	Speciale Mago corazzato (eggera), incisività del mago combattente	5	3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2*	+1	+0	+0	+3	-	6	4	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
3*	+1	+1	+1	+3	Apprendimento avanzato	6	5	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
4*	+2	+1	+1	+4	-	6	6	3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
5*	+2	+1	+1	+4	-	6	6	4	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
6*	+3	+2	+2	+5	Apprendimento avanzato	6	6	5	3	-	-	-	-	-	-	-	-	
7*	+3	+2	+2	+5	Potenziazione immediato	6	6	6	4	-	-	-	-	-	-	-	-	
8*	+4	+2	+2	+6	Mago corazzato (media)	6	6	6	5	3	-	-	-	-	-	-	-	
9*	+4	+3	+3	+6	-	6	6	6	6	4	-	-	-	-	-	-	-	
10*	+5	+3	+3	+7	Ingrandire immediato	6	6	6	6	5	3	-	-	-	-	-	-	
11*	+5	+3	+3	+7	Apprendimento avanzato	6	6	6	6	6	4	-	-	-	-	-	-	
12*	+6/+1	+4	+4	+8	-	6	6	6	6	6	5	3	-	-	-	-	-	
13*	+6/+1	+4	+4	+8	-	6	6	6	6	6	6	4	-	-	-	-	-	
14*	+7/+2	+4	+4	+9	-	6	6	6	6	6	6	5	3	-	-	-	-	
15*	+7/+2	+5	+5	+9	Ampliare immediato	6	6	6	6	6	6	6	4	-	-	-	-	
16*	+8/+3	+5	+5	+10	Apprendimento avanzato	6	6	6	6	6	6	6	5	3	-	-	-	
17*	+8/+3	+5	+5	+10	-	6	6	6	6	6	6	6	6	4	-	-	-	
18*	+9/+4	+6	+6	+11	-	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	3	-	
19*	+9/+4	+6	+6	+11	-	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	
20*	+10/+5	+6	+6	+12	Massimizzare immediato	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	

(dio della magia), mentre altri sono seguaci di Wee Jas (dea della morte e della magia). Molti maghi combattenti non venerano alcuna divinità.

Background: I maghi combattenti vengono scelti (o fanno richiesta) per frequentare speciali collegi di guerra arcani. Alcuni collegi non sono per i deboli di spirito. I rigori a cui devono sottoporsi mente e spirito hanno poco a che spartire con l'apprendimento a cui si presta un normale mago, e gli eroici autodidatti di uno stregone. I collegi dei maghi combattenti sono più simili alle scuole di addestramento per soldati finanziate da alcuni grandi stati-nazione. Per tutto il loro addestramento i maghi combattenti indossano abiti pesanti (per far prendere dimestichezza al loro corpo con i limiti del movimento in armatura) mentre fanno costante pratica con gli incantesimi, la maggior parte dei quali sono di livello troppo alto per essere lanciati dallo studente. Questo vigoroso addestramento instilla gli incantesimi nell'inconscio del mago combattente, in modo che col suo accrescere di potere, gli incantesimi gli siano disponibili senza necessitare di un libro degli incantesimi.

Terminato l'addestramento, i maghi combattenti condividono un profondo sentimento di cameratismo con i loro colleghi studenti, e continuano a provare un debole affetto per qualsiasi installazione militare ben diretta.

Razza: La maggior parte dei maghi combattenti sono umani o mezzelfi. Ma la forza di spirito necessaria a sopravvivere ad un corso al collegio della guerra arcaica può manifestarsi in qualsiasi delle razze comuni.

È raro che i selvaggi umanoidi vengano accettati in un collegio di guerra, sebbene alcune delle società più organizzate possano creare i propri collegi di guerra per incantesimi arcani.

Altre classi: I maghi combattenti scoprono di avere poco in comune con stregoni e maghi, che apprendono la loro arte senza i rigori o la disciplina dell'apprendimento dei maghi combattenti. Infatti, è più probabile che i maghi combattenti si trovino a proprio agio con le classi più irregimentate ovvero coloro che apprezzano l'addestramento militare, come paladini, monaci e guerrieri.

Ruole: La selezione di incantesimi del mago combattente è predeterminata. Egli è l'artiglieria magica a distanza su cui fanno affidamento le truppe milinari, o il fulcro della potenza offensiva di una compagnia di avventurieri. Una compagnia di avventurieri con un mago combattente dovrebbe seriamente considerare di includere un secondo incantatore, come un bardo, un chierico, un druido, un guaritore o anche un mago, per complementare la dedizione offensiva del mago combattente con capacità difensive e utilitarie.

INFORMAZIONI SULLE REGOLE DI GIOCO

I maghi combattenti hanno le seguenti statistiche di gioco.

Caratteristiche: Il Carisma determina quanto siano potenti gli incantesimi lanciabili da un mago combattente, quanti incantesimi possa lanciare al giorno, e quanto sia difficile resistere a questi incantesimi (vedi "Incantesimi", sotto). Come uno stregone o mago, un mago combattente beneficia di alti punteggi di Destrezza e Costituzione.

Allineamento: Qualsiasi.

Dado Vita: d6.

Abilità di classe

Le abilità di classe del mago combattente (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenza (antico) (Int), Conoscenza (storia) (Int), Intimidire (Car), Professione (Sag) e Sapienza Magica (Int).



Menzobranzoni



Punti abilità al 1° livello: (2 + modificatore di Int) x4.

Punti abilità ad ogni livello aggiuntivo: 2 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe del mago combattente.

Competenza nelle armi e nelle armature: I maghi combattenti sono competenti in tutte le armi semplici, armature leggere e scudi (ad eccezione degli scudi torre). All'8° livello, un mago combattente diventa competente nelle armature medie. (Vedi anche "Mago corazzato", sotto).

Incantesimi: Un mago combattente lancia gli incantesimi arcani (lo stesso tipo di incantesimi lanciati da stregoni e maghi) presi principalmente dalla lista degli incantesimi da mago combattente, fornita di seguito. Egli può lanciare qualsiasi incantesimo che conosce senza doverlo preparare prima del tempo, come devono invece fare maghi e chierici.

Per lanciare un incantesimo, un mago combattente deve avere un punteggio di Carisma almeno pari a 10 + il livello dell'incantesimo (Car 10 per incantesimi di livello 0, Car 15 per incantesimi di 1° livello, e così via). La Classe Difficoltà per un tiro salvezza contro un incantesimo da mago combattente è 10 + il livello dell'incantesimo + il modificatore di Carisma del mago combattente.

Come gli altri incantatori, un mago combattente può lanciare solo un certo numero di incantesimi al giorno per ogni livello di incantesimi. La sua disponibilità giornaliera di incantesimi è riportata nella Tabella 1-3: "Mago combattente". In aggiunta, il mago combattente ottiene incantesimi bonus al giorno se possiede un alto punteggio di Carisma (vedi Tabella 1-4, pagina 8 del *Manuale del Giocatore*).

A differenza di un mago o un chierico, un mago combattente non deve preparare anticipatamente i propri incantesimi. Egli può lanciare gli incantesimi che conosce in qualsiasi momento, dando per scontato che non abbia ancora consumato la sua quota di incantesimi al giorno per quel livello di incantesimo.

Mago corazzato (Str): Normalmente, qualsiasi tipo di armatura interferisce con la gestualità di un incantatore arcano, comportando una probabilità di fallimento dell'incantesimo (se l'incantesimo ha una componente somatica). La limitata varietà e l'addestramento specializzato del mago combattente gli permettono di evitare il fallimento di incantesimi arcani purché si limiti ad armature leggere o scudi (ad eccezione degli scudi torre). Questa capacità non si applica agli incantesimi appresi da una diversa classe di incantatore.

All'8° livello, un mago combattente apprende l'uso delle armature medie senza probabilità di fallimento arcano.

Incisività del mago combattente (Str): I maghi combattenti sono specializzati nell'infliggere danni con i loro incantesimi. Ogni volta che un mago combattente lancia un incantesimo che infligge danni ai punti ferita, somma il suo bonus di Intelligenza (se c'è) all'ammontare di danni inflitti. Ad esempio, un mago combattente di 1° livello con Intelligenza 17 lancia *dado incantato*, infligge normalmente 1d4+1 danni, più 3 danni extra grazie al suo bonus di Intelligenza.

Un singolo incantesimo non può mai ricevere questi danni extra più di una volta per lancio. Se un mago combattente di 3° livello lancia *dado incantato* e produce due dadi, solo uno di loro (a scelta del mago combattente) riceve i danni extra, anche se

entrambi i dadi sono diretti contro lo stesso bersaglio. Se un incantesimo infligge danni per più di un round, riceve questi danni extra ogni round. Questo bonus si applica solo agli incantesimi lanciati come mago combattente, e non a quegli incantesimi di cui potrebbe disporre in virtù di livelli in altre classi.

Apprendimento avanzato (Str): Al 3°, 6°, 11° e 16° livello, un mago combattente può aggiungere un nuovo incantesimo alla sua lista, a rappresentare studi ed esperimenti personali. L'incantesimo deve essere un incantesimo da mago della scuola di invocazione e di un livello non superiore a quello dell'incantesimo di più alto livello già conosciuto dal mago. Una volta scelto un nuovo incantesimo, farà per sempre parte della lista degli incantesimi del mago combattente e potrà essere lanciato proprio come qualsiasi altro incantesimo della lista del mago combattente.

Potenziare immediato: Al 7° livello, un mago combattente riceve Incantesimi Potenziati Immediati (descritto più avanti in questo capitolo) come talento bonus. Se il mago combattente già possiede il talento, ne può scegliere uno diverso.

Ingrandire immediato: Al 10° livello, un mago combattente riceve Incantesimi Ingranditi Immediati (descritto più avanti in questo capitolo) come talento bonus. Se il mago combattente già possiede il talento, ne può scegliere uno diverso.

Ampliare immediato: Al 15° livello, un mago combattente riceve Incantesimi Ampliati Immediati (descritto più avanti in questo capitolo) come talento bonus. Se il mago combattente già possiede il talento, ne può scegliere uno diverso.

Massimizzare immediato: Al 20° livello, un mago combattente riceve Incantesimi Massimizzati Immediati (descritto più avanti in questo capitolo) come talento bonus. Se il mago combattente già possiede il talento, ne può scegliere uno diverso.

Lista degli incantesimi del mago combattente

I maghi combattenti scelgono i loro incantesimi dalla lista seguente.

Livello 0: *distraggere non morti, fatto acido, luce, raggio di glo.*

1° livello: *colpo accecato, dado incantato, globo di acido infernale, globo di elettricità infernale, globo di freddo infernale, globo di fuoco infernale, globo di suono infernale, mani brucianti, senso, stretta folgorante, luce gelida.*

2° livello: *esplosione di fuoco, fiamma perenne, frantoniere, freccia acida di Melf, lame di fuoco, protezione, raggio rovente, sfera infuocata, trappola di fuoco.*

3° livello: *anello di luce, falata di vento, freccia infuocata, fulmine, nube maledicente, palla di fuoco, scudo di fuoco, tempesta di ghiaccio, tempesta di ghiaccio, veleno.*

4° livello: *allucinazione mortale, contagio, gelo, muro di fuoco, scoppio di fiamme, testicoli neri di Euzard.*

5° livello: *area di fulmini, colpo infuocato, cono di freddo, esplosione di fuoco superiore, nube mortale, scudo di fuoco della legione.*

6° livello: *barriera di lame, catena di fulmini, carchia di morte, disingraziamento, nebbia acida, semi di fuoco, sfera congelante di Oublo, trasformazione di Tenser.*

7° livello: *bagliore solone, dito della morte, onde di esaurimento, palla di fuoco ritardata, spada di Mordenkainen, spruzzo primitivo, tempesta di fuoco, terremoto.*

8° livello: *esplosione solare, grido superiore, maza primitiva, nube incensurata, orda avvizzimento, raggio polare, nuvola scintillante.*

9° livello: *fulmine, esplosione, lanterna della bestia, scintille elementali, scintille di meteorite, sfera prismatica.*

* Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 2 di questo libro.



Mago combattente

Modello iniziale mago combattente umano

Armatura: Cusio bocchiato (+3 CA, penalità di armatura alla prova -1, velocità 9 m, 10 kg).

Armi: Lancia (1d8, crit x3, inc. gittata 6 m, 3 kg, due mani, perforante).

Balestra leggera (1d8, crit 19-20/x2, inc. gittata 24 m, 2 kg, perforante).

Selezione delle abilità: Scegliere un numero di abilità pari a 3 + modificatore di Int.

Abilità	Gradi	Caratteristica	Penalità di armatura alla prova
Sapienza Magica	4	Int	-
Concentrazione	4	Cos	-
Conoscenza (arcane)	4	Int	-
Intimidire	4	Car	-
Sopravvivenza (cl. inc.)	2	Sag	-
Diplomazia (cl. inc.)	2	Car	-
Nascondersi (cl. inc.)	2	Des	-1

Talento: Incantare in Combattimento.

Talento bonus: Robustezza.

Attrezzatura: Zaino con otto, una razione da viaggio per un giorno, giaciglio, sacco, acciarino e pietra focaia. Astuccio con 10 quadrelli da balestra. Borsa per componenti degli incantesimi. Tre torce.

Denaro: 1d4 mo.

MARESCIALLO

A volte non è sufficiente essere un conquistatore, un campione di tutto ciò che è giusto, un esperto mercenario o un soldato scelto. A volte le circostanze richiedono un comandante forte capace di dirigere uomini e situazioni. A volte le circostanze richiedono un maresciallo.

I marescialli ispirano fiducia in coloro che conducono. Si guadagnano questa fiducia facendo in territori aspri, pericolosi campi di battaglia e catacombe infestate insieme a coloro cui impartiscono ordini. Con un solo sguardo, riescono a capire come meglio disporre le proprie risorse o creare un espediente per trarre in inganno il nemico. Un maresciallo ha una mente da tattico, visione del territorio conteso (o di pericolosi cunicoli) degna di un cartografo, e modo di parlare tale da ispirare dei duri guerrieri a dare il meglio di sé allo scoppio della pugna.

Avventure: Che stiano guidando delle truppe o una compagnia di avventurieri, i marescialli accettano delle commissioni in cambio del loro servizio. Una volta accettata una commissione, la maggior parte dei marescialli si sente obbligata ad onorare il contratto fino al termine. Se la scelta è tra l'onorare la commissione e la sopravvivenza della propria compagnia, molti marescialli abbandonano l'incarico e condurranno le proprie forze da un nuovo incarico in terre lontane.

Peculiarità: Addestrato nelle basi del combattimento, i marescialli possiedono una conoscenza generale di armi e armature. La loro vera forza sta nella capacità di condurre coloro che li seguono ad un successo in combattimento che altrimenti non riuscirebbero ad ottenere. I marescialli sono essi stessi discreti combattenti, quando corrono pericoli personali.

Maresciallo

**INFORMAZIONI SULLE REGOLE DI GIOCO**

I marescialli hanno le seguenti statistiche di gioco.

Caratteristiche: Il Carisma è particolarmente importante per i marescialli in quanto migliora la loro capacità di condurre gli altri, oltre che permettere di potenziare gli sforzi del gruppo. L'intelligenza è importante per molte abilità richieste al maresciallo per completare le proprie commissioni.

Allineamento: Qualsiasi.

Dado Vita: d5.

Abilità di classe

Le abilità di classe del maresciallo (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Ascoltare (Sag), Cavalcare (Des), Conoscenza (Int), Diplomazia (Car), Intimidire (Car), Intrattenere (Car), Nuotare (For), Parlere Lingua(ggi) (n/a), Osservare (Sag), Percepire Intenzioni (Sag), Sopravvivenza (Sag) e Raggiare (Car).

Punti abilità al 1° livello: (4 + modificatore di Int) x 4.

Punti abilità ad ogni livello addizionale: 4 + modificatore di Int.

Allineamento: I marescialli possono essere di qualsiasi allineamento. I marescialli di allineamento buono sono spesso alla guida di crociati che vogliono combattere il male. I marescialli di allineamento legale accettano commissioni da persone che affrontano invasioni da parte di aggressori stranieri. I marescialli di allineamento caotico conducono i loro mercenari da chiunque li paghi meglio. I marescialli di allineamento malvagio tendono a guidare le forze di aggressori stranieri dediti alla conquista e al saccheggio.

Religione: I marescialli spesso venerano Heironoeus (dio del valore) o Kord (dio della forza). Alcuni adorano St. Carbert (dio del castigo), Hektor (dio della tirannia) o Erythral (dio del massacro).

Background: I marescialli giungono alla loro professione tramite lo studio e la volontà. Molti hanno ricevuto un addestramento formale nell'esercizio di un nobile, dove si sono guadagnati posti di autorità. Altri si sono addestrati in accademie formali, preparandosi ad una carriera da ufficiali militari. I marescialli vedono gli altri membri della loro classe come parte di un gruppo speciale, in particolare coloro con cui hanno studiato. Anche i marescialli nemici ricevono qualche forma di rispetto, nonostante le forze del nemico debbano comunque essere annientate.

Razze: I marescialli umani spesso seguono le orme dei loro genitori, che hanno servito come ufficiali in precedenti guerre, conflitti o compagnie mercenarie. I nani marescialli sono addestrati a comandare gruppi di assalto che proteggono i regni nani sotterranei. Gli elfi marescialli raramente frequentano accademie militari, cosa che invece fanno spesso i mezzelfi. I mezzorchi marescialli affrontano una strada in salita nel cercare di guadagnarsi il rispetto di unità di razze miste.

Tra i brutali umanoidi, sono pochi coloro che riescono ad entrare nelle accademie dove vengono insegnate le elitare tecniche di comando.

Altre classi: Il maresciallo si affida a tutte le altre classi: il suo compito è quello di sostenere una squadra, sfruttando al massimo le forze di ogni membro per raggiungere il successo in battaglia e in scorrerie all'interno di pericolosi complessi sotterranei.

Ruolo: Nella maggior parte delle compagnie di avventurieri, il maresciallo serve da capo tattico, mentre i suoi compagni lo sostengono con incantesimi, attacchi a distanza e altri effetti. Una volta che un piano è stato messo in atto, la maggior parte dei marescialli si getta in mischia per assicurarsi il successo.

TABELLA 1-6: MARESCIALLO

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv.		Speciale	—Aure conosciute—		
		Terretra	Riflessi		Minori	Maggiori	
1°	+0	+2	+0	+2	Abilità Focalizzata (Diplomazia), aura minore	1	0
2°	+1	+3	+0	+3	Aura maggiore +1	1	1
3°	+2	+3	+1	+3	-	2	1
4°	+3	+4	+1	+4	Conferire azione di movimento 1 volta al giorno	2	1
5°	+3	+4	+1	+4	-	3	2
6°	+4	+5	+2	+5	-	3	2
7°	+5	+5	+2	+5	Aura maggiore +2	4	2
8°	+6/+1	+6	+2	+6	Conferire azione di movimento 2 volte al giorno	4	2
9°	+6/+1	+6	+3	+6	-	5	3
10°	+7/+2	+7	+3	+7	-	5	3
11°	+8/+3	+7	+3	+7	-	5	3
12°	+9/+4	+8	+4	+8	Conferire azione di movimento 3 volte al giorno	6	3
13°	+9/+4	+8	+4	+8	-	6	3
14°	+10/+5	+9	+4	+9	Aura maggiore +3	6	4
15°	+11/+6/+1	+9	+5	+9	-	7	4
16°	+12/+7/+2	+10	+5	+10	Conferire azione di movimento 4 volte al giorno	7	4
17°	+12/+7/+2	+10	+5	+10	-	7	4
18°	+13/+8/+3	+11	+6	+11	-	7	4
19°	+14/+9/+4	+11	+6	+11	-	8	4
20°	+15/+10/+5	+12	+6	+12	Conferire azione di movimento 5 volte al giorno, aura maggiore +4	8	5

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe del maresciallo.

Competenza nelle armi e nelle armature: I marescialli sono competenti nell'uso di tutte le armi semplici e da guerra, tutti i tipi di armatura (leggera, media e pesanti), e con gli scudi (ad eccezione degli scudi torse).

Aura (Sie): Il maresciallo esercita un effetto sugli alleati nelle sue vicinanze. Egli può apprendere come produrre effetti diversi, o aune, nel corso della sua carriera. Il maresciallo può proiettare un'aura minore o (a partire dal 2° livello) un'aura maggiore alla volta.

Proiettare un'aura: è un'azione veloce (vedi Capitolo 2 "Magia"). L'aura rimane attiva finché il maresciallo non utilizza un'azione gratuita per disattivarla o attiva un'altra aura della stessa specie (maggiore o minore). Un maresciallo può tenere un'aura costantemente attiva, quindi, un'aura può essere attiva all'inizio di un incontro di combattimento anche prima che il maresciallo intraprenda il suo primo turno.

Attivare un'aura richiede di arringare, comandare, dirigere, incoraggiare, persuadere o calmare gli alleati. Un maresciallo valuta nemici, alleati e il terreno, poi fornisce agli alleati le indicazioni che potranno sfruttare al meglio.

A meno che non sia indicato altrimenti, l'aura di un maresciallo agisce su tutti gli alleati entro 18 metri (compreso se stesso) che possono udire il maresciallo. Un alleato deve avere un punteggio di Intelligenza 3 o superiore ed essere in grado di comprendere il linguaggio del maresciallo per ottenere un bonus. L'aura di un maresciallo è disattesa se è frastuono, privo di senso, stordito, paralizzato o altrimenti impossibilitato a farsi udire o comprendere dai suoi alleati.

Un maresciallo inizia il gioco conoscendo un'aura minore a sua scelta. Con l'aumentare dei livelli del maresciallo, egli riceve accesso a nuove aure, come indicato nella Tabella 1-6: "Maresciallo".

Tutti i bonus conferiti dalle aure del maresciallo sono bonus di circostanza non cumulativi tra di loro.

Aura minore: Un'aura minore permette agli alleati di sommare il bonus di Carisma del maresciallo (se c'è) ad alcuni tiri.

Aura della guerra: Bonus ai tentativi di disarmare, sbilanciare, spezzare e spingere.

Colpo critico: Bonus ai tiri effettuati per confermare un colpo critico.

Forza di volontà: Bonus ai tiri salvezza sulla Volontà.

Incantatore determinato: Bonus ai tiri per superare la resistenza agli incantesimi.

Maestro dell'opportunità: Bonus alla Classe Armatura contro gli attacchi di opportunità.

Maestro di tattica: Bonus ai tiri per i danni quando fiancheggiare.

Motivare Carisma: Bonus alle prove di Carisma e alle prove di abilità basate sul Carisma.

Motivare Costituzione: Bonus alle prove di Costituzione e alle prove di abilità basate sulla Costituzione.

Motivare Destrezza: Bonus alle prove di Destrezza, alle prove di abilità basate sulla Destrezza e alle prove di iniziativa.

Motivare Forza: Bonus alle prove di Forza e alle prove di abilità basate sulla Forza.

Motivare Intelligenza: Bonus alle prove di Intelligenza e alle prove di abilità basate sull'Intelligenza.

Motivare Saggezza: Bonus alle prove di Saggezza e alle prove di abilità basate sulla Saggezza.

Occhio guardingo: Bonus ai tiri salvezza sui Riflessi.

Oltre il limite: Bonus ai tiri per i danni quando si carica.

Richiedere Tempra: Bonus ai tiri salvezza sulla Tempra.

Aura maggiore: A partire dal 2° livello, un maresciallo può proiettare un'aura maggiore in aggiunta alla sua aura minore. Un'aura maggiore permette agli alleati di aggiungere +1 a certi tiri. Questo bonus migliora di +1 al 7°, 14° e 20° livello.

Mare saldo: Bonus ai tiri per colpire a distanza.

Motivare onore: Bonus ai tiri per i danni.

Motivare attacco: Bonus ai tiri per colpire.

Motivare attenzione: Bonus alla Classe Armatura.

Motivare fretta: La velocità sul terreno degli alleati è aumentata di un numero di metri pari a 1,5 x l'aumentare del bonus fornito dall'aura. Ad esempio, gli alleati di un maresciallo di 10° livello



Paladina
Menzel's Dravide



(aura maggiore +2) sommano 3 metri alla loro velocità sul terreno.

Soldati robusti: Gli alleati del maresciallo guadagnano una riduzione del danno pari all'ammontare di bonus fornito dall'aura. Ad esempio, se il maresciallo è di 10° livello, tutte le persone influenzate ricevono RD 2/-.

Truppe mostri: Bonus a tutti i tiri salvezza.

Abilità Focalizzata (Diplomazia): Dato che il maresciallo sa come comportarsi con la gente, riceve questo talento come talento bonus. Se il maresciallo già possiede questo talento, può sceglierne un altro.

Conferire azione di movimento (Str): A partire dal 4° livello, un maresciallo può dirigere e motivare i propri alleati in modo da reagire immediatamente. Una volta al giorno, con un'azione standard, egli può conferire un'azione extra di movimento a qualsiasi alleato entro 9 metri (ma non a se stesso). Ogni alleato influenzato deve utilizzare questo movimento extra immediatamente, agendo nell'attuale ordine di iniziativa. Questa azione extra non incide sul conteggio di iniziativa degli alleati; al termine del turno del maresciallo il round prosegue normalmente. (Cui significa, ad esempio, che un alleato il cui conteggio di iniziativa segue immediatamente quello del maresciallo può ricevere un'azione di movimento extra dal maresciallo, e farla seguire da un round completo di azioni durante il proprio turno).

All'8° livello, un maresciallo riceve la capacità di conferire un'azione extra ai suoi alleati due volte al giorno. La frequenza aumenta a tre volte al giorno al 12° livello, quattro volte al giorno al 16° livello e cinque volte al giorno al 20° livello.

Un personaggio può compiere una sola azione di movimento extra per round. (In altre parole, due marescialli non possono utilizzare questa capacità sullo stesso alleato nello stesso round). Se un alleato sceglie di non compiere l'azione di movimento extra, questa è perduta.

Modello iniziale mezzelfo maresciallo

Armatura: Corazza a scaglie (+4 CA, penalità di armatura alla prova -4, velocità -6 m, 9 kg).

Scudo pesante di legno (+2 CA, penalità di armatura alla prova -2, 5 kg).

Armi: Spada lunga (1d8, crit 19-20/x2, 2 kg, una mano, tagliente).

Arco corto (1d8, crit x3, inc. gmita 18 m, 1 kg, perforante).

Selezione delle abilità: Scegliere un numero di abilità pari a 4 + modificatore di Int.

Abilità	Gradi	Caratteristica	Penalità di armatura alla prova
Diplomazia	4	Car	-
Intrividua	4	Car	-
Ascoltare	4	Sag	-
Cavalcare	4	Des	-
Dissuadere	4	Sag	-
Nuotare	4	For	-12
Racc. Informazioni (cl. inc.)	2	Car	-
Scalare (cl. inc.)	2	For	-6
Saltare (cl. inc.)	2	For	-6

Talento: Arma Focalizzata (spada lunga).

Aura minore: Maestro di tattica.

Attrezzatura: Zaino con orzo, una razione da viaggio per un giorno, giaciglio, sacco, acciarino e pietra focaia. Faretra con 20 frecce. Lattina a lente sgorgegne, 2,5 l di olio.

Denaro: 2d4 mo.

CLASSI DI PRESTIGIO

Questa sezione dettaglia sette nuove classi di prestigio, descritte brevemente qui di seguito.

Bruto combattente: Un gigante addestrato a schiacciare gli avversari più piccoli.

Cacciatore del Clan del Teschio: Uno spietato cacciatore di non morti.

Capo di guerra: Un selvaggio capo guerriero.

Evocatore vincolato: Un incantatore con forti legami elementali.

Mago distruttore: Un incantatore arcano che lancia incantesimi mentre compie attacchi fisici.

Samurai del drago: Un combattente con tratti draconici.

Soldato tattico: Il maestro del combattimento in squadra.

BRUTO COMBATTENTE

Contro le forze radunate di un esercito nemico, si erge nito il bruto combattente, sicuro della sua forza contro soldati inferiori. E perché non dovrebbe? Egli è una creatura di grandi dimensioni e doti, addestrata appositamente per sconvolgere e trionfare le truppe nemiche ammassate. Davvero un bruto, egli sa come rotolare i suoi colpi in una vasta area, causando carneficine sul campo di battaglia. Seppure un singolo avversario possa pure eludere il suo attacco massiccio, un'unità ammassata di soldati spaventati è carne da macello.

Scelte di solito tra gli individui più intelligenti tra le varie specie di giganti, i bruti combattenti sono addestrati al combattimento da tutori altrettanto grandi. Oltre ad essere grossi, i bruti combattenti devono sottoporsi all'addestramento sapendo già come si combatte. Quindi, le classi marziali, come il guerriero, paladino, ranger e barbaro sono quelle più spesso accettate in questa classe di prestigio, sebbene molti giganti riescano a soddisfare i requisiti senza dover prendere alcun livello di classe.

Quando un bruto combattente PNG viene avvistato al comando di un esercito, l'evento è troppo significativo per definirlo un semplice presagio. È invece un chiaro segno di mortale pericolo.

Dado Vita: d12.

REQUISITI

Per aspirare ad essere un bruto combattente, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Bonus di attacco base: +5.

Talenti: Incalzare.

Speciale: Deve essere di taglia Grande o superiore.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del bruto combattente (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Inimicizie (Car), Saltare (For) e Scalare (For).

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.



Ogni bruto combattente

TABELLA 1-7: BRUTO COMBATTENTE

Livello base	Bonus di attacco	Tiro salv. Tempa	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+0	+2	+0	+0	Non c'è tempo per pensare, potenziamento di caratteristica (For +2)
2°	+0	+3	+0	+0	Fendente possente, potenziamento di caratteristica (For +2)
3°	+0	+3	+1	+1	Scagliare rocce possente, potenziamento di caratteristica (For +2)
4°	+0	+4	+1	+1	Fendente rafforzato, potenziamento di caratteristica (For +2)
5°	+0	+4	+1	+1	Potenziamento di caratteristica (For +2)
6°	+0	+5	+2	+2	Macigno travolgente, potenziamento di caratteristica (For +2)
7°	+0	+5	+2	+2	Potenziamento di caratteristica (For +2)
8°	+0	+6	+2	+2	Macigno travolgente massiccio, Robustezza, potenziamento di caratteristica (For +2)
9°	+0	+6	+3	+3	Potenziamento di caratteristica (For +2), Robustezza
10°	+0	+7	+3	+3	Fendente massiccio, Robustezza, potenziamento di caratteristica (For +2)

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del bruto combattente.

Competenza nelle armi e nelle armature: I bruti combattenti non ricevono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Potenziamento di caratteristica (Str): Con il guadagnare livelli del bruto combattente in questa classe di prestigio, il suo punteggio di Forza aumenta come indicato sulla Tabella 1-7: "Bruto combattente". Questi incrementi sono cumulativi.

Non c'è tempo per pensare (Str): Un personaggio con livello nella classe di prestigio del bruto combattente è considerato come se avesse 0 gradi in tutte le abilità basate su Intelligenza, Saggezza e Carisma (che eccezionalmente abbia o meno acquisto dei gradi in esse). L'unica eccezione è l'abilità Intimidire, che funziona normalmente.

Fendente possente (Str): A partire dal 2° livello, un bruto combattente è in grado di effettuare un grande e impetuoso fendente con un'arma da mischia. Con un'unione di round completo, il bruto combattente può selezionare tre quadranti adiacenti tra di loro (che sta minacciando). Il suo attacco si applica a tutte le creature in quei quadranti. Effettuare un tiro per colpire e applicarlo come attacco contro ogni difensore. Se il bruto combattente utilizza un attacco speciale (come disarmare, sbilanciare o spezzare), questo attacco speciale funziona solo sul primo bersaglio; le altre creature vengono attaccate normalmente.

Pareti e simili ostacoli possono bloccare un fendente possente. Iniziare da un quadrante minacciato dal bruto combattente. Ogni successivo quadrante scelto deve essere adiacente al quadrante precedente e avere una linea di effetto con quel quadrante. Due quadranti separati da una parete, ad esempio, non possono essere selezionati come adiacenti per un fendente possente. Il bruto combattente può saltare delle creature, attaccando solo quelle che vuole. Ad esempio, se ci sono tre creature di fila (un nemico, un alleato e un altro nemico), il bruto combattente può scegliere quei tre quadranti per il fendente possente ma colpire solo due nemici.

Se un bruto combattente abbatte uno dei suoi nemici con un fendente possente, può compiere un normale attacco di incalzare. Lo può fare però solo una volta per ogni fendente, anche se abbatte più di un nemico.

Scagliare rocce possente (Str): A partire dal 3° livello, un bruto combattente ottiene una potente capacità di scagliare rocce. Il personaggio può scagliare rocce che infliggono 2d8 danni con un incremento di gittata di 15 metri. (Come tutte le armi da lancio, hanno una gittata massima di cinque incrementi). Sul tiro per colpire il bruto combattente utilizza il modificatore di Forza al posto del modificatore di Destrezza. La roccia pesa approssimativamente 25 kg.

Fendente rafforzato (Str): A partire dal 4° livello, un bruto combattente può compiere un fendente rafforzato. Un fendente rafforzato funziona come un fendente possente, ma è un'unione di attacco anziché un'unione di round completo. Quindi, il personaggio può muoversi e compiere un fendente rafforzato o (se può effettuare attacchi multipli) compiere più fendenti possenti in un singolo round.

Macigno travolgente (Str): A partire dal 6° livello, un bruto combattente è in grado di scagliare rocce con tale forza che hanno effetto su due quadranti adiacenti. (Il secondo quadrante deve essere più lontano dal bruto combattente del primo, non possono essere equidistanti da lui). Effettuare un tiro per colpire e applicare il risultato a ciascun bersaglio.

Come per il fendente possente, il bruto combattente deve disporre di una linea di effetto tra un quadrante e l'altro.

Robustezza: All'8°, 9° e 10° livello, un bruto combattente riceve Robustezza come talento bonus.

Macigno travolgente massiccio (Str): A partire dall'8° livello, un bruto combattente è in grado di scagliare rocce con tale forza che hanno effetto su quattro quadranti di fila. (Ogni successivo quadrante scelto deve essere progressivamente più lontano dal personaggio). Solo la prima creatura può essere vittima del danno da un colpo critico o un attacco furtivo.

Come per il fendente possente, un bruto combattente deve disporre di una linea di effetto tra un quadrante e l'altro.

Fendente massiccio (Str): Al 10° livello un bruto combattente può colpire in tutte le direzioni intorno a sé. Fendente massiccio funziona come fendente rafforzato, ma il suo effetto non è limitato a tre quadranti. Il fendente del bruto combattente agisce su tutti i quadranti che egli minaccia.

CACCIATORE DEL CLAN DEL TESCHIO

Il cacciatore del clan del teschio è l'acclamato nemico della non vita. Egli è il campione della vita, seguendo le tracce e annientando tutte le creature che lo insinuano con intenti malvagi. La sua devozione a questa impresa è tale che trascorre notti senza luna e giorni cupi seguendo le tracce dei non morti fino alle loro tane, o quando possibile, unendosi a formazioni militari che hanno probabilità di affrontare una legione di morti.

Un cacciatore del clan del teschio è di solito un ladro che ha sperimentato un terribile incontro con una creatura della non vita. A causa di questo incontro, ha compreso che le sue abilità contro le creature viventi servono solo a creare altri strumenti per la non vita, e di conseguenza si è dedicato alla distruzione dei non morti. Seguendo questa decisione, ha seguito la classe del chierico per ottenere la capacità di scacciare non morti (e magari acquisire più rapidamente le necessarie conoscenze religiose). I personaggi multiclasse ladro/chierico sono i più adatti a questa classe.

I cacciatori del clan del teschio PNG svolgono un ruolo particolare nelle compagnie che sanno che presto saranno minacciate da non morti. Mentre le capacità del cacciatore del clan del teschio restano utili in situazioni che non vedono l'immediata minaccia di non morti, il personaggio brilla davvero solo quando instilla il terrore della morte ultima nei non morti senzienti.

Dado Vita: ds.

REQUISITI

Per aspirare ad essere un cacciatore del clan del teschio, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi buono.

Abilità: Conoscenza (religioni) 8 gradi.

Speciale: Capace di scacciare non morti; attacco furtivo +2d6.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del cacciatore del clan del teschio (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artigianato (Int), Artista della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Camuffare (Car), Cercare (Int), Conoscenza (arcane) (Int), Conoscenza (religioni) (Int), Decifrare Scritture (Int), Diplomazia (Car), Disarmare Congegni (Int), Equilibrio (Des), Falsificare (Int), Intimidire (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Osservare (Sag), Percipire Intenzioni (Sag), Raccolgere Informazioni (Car), Raggiare (Car), Saltare (For), Scalare (For) e Scassinare Serrature (Des).

Punti abilità ad ogni livello: 6 + modificatore di Int.

TABELLA 1-8: CACCIATORE DEL CLAN DEL TESCHIO

Livello	Bonus di attacco	Tiro Terrore	Tiro Riflessi	Tiro Volontà	Tiro salv. speciale	Speciale
1°	+0	+0	+0	+0	+2	Seguire tracce di non morti
2°	+1	+0	+0	+0	+3	Colpo divino
3°	+2	+1	+1	+1	+3	Immunità alla paura dei non morti, attacco furtivo +1d6
4°	+3	+1	+1	+1	+4	Immunità alle malattie, protezione dal male
5°	+3	+1	+1	+1	+4	Spada di luce
6°	+4	+2	+2	+2	+5	Attacco furtivo +2d6
7°	+5	+2	+2	+2	+5	Immunità alla paralisi
8°	+6	+2	+2	+2	+6	Immunità ai danni o risucchi di caratteristica
9°	+6	+3	+3	+3	+6	Attacco furtivo +3d6, spada di oscurità
10°	+7	+3	+3	+3	+7	Immunità al risucchio di energia

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del cacciatore del clan del teschio.

Competenza nelle armi e nelle armature: I cacciatori del clan del teschio non ricevono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Seguire tracce di non morti (Str): Un cacciatore del clan del teschio riceve la capacità di seguire tracce di non morti (e solo non morti) come se facesse uso del talento Seguire Tracce. Un cacciatore del clan del teschio utilizza il modificatore dell'abilità Conoscenza (religioni) al posto del modificatore di Sopravvivenza per le prove di abilità associate all'uso di questo talento.

Colpo divino (Str): Grazie alla sua abilità specialistica, l'addestramento e al legame con le forze della luce, un cacciatore del clan del teschio di 2° livello o superiore può effettuare un attacco infuso di energia positiva. Questa capacità gli permette di infliggere danni extra ai non morti come se effettuasse un attacco furtivo. Il colpo divino si applica a qualsiasi dado di attacco furtivo che il cacciatore del clan del teschio già possiede, così come a quelli ottenuti avanzando in questa classe.

Immunità (Str): Con l'aumentare di potere, un cacciatore del clan del teschio sviluppa l'immunità ad attacchi speciali comuni tra le creature non morte.

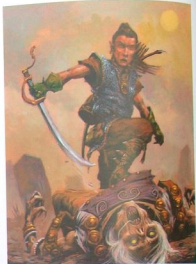
Al 3° livello, sviluppa l'immunità agli effetti e gli incantesimi dei non morti basati sulla paura.

Al 4° livello, sviluppa l'immunità alle malattie (qualche che sia la fonte).

Al 7° livello, sviluppa l'immunità alla paralisi.

Al 8° livello, sviluppa l'immunità ai danni e risucchi di caratteristica.

Al 10° livello, sviluppa l'immunità ai risucchi di energia.

*Lordo divinito cacciatore del clan del teschio*

Attacco furtivo: Al 3° livello, i danni dell'attacco furtivo di un cacciatore del clan del teschio aumentano di 1d6. Questi danni extra sono cumulativi con i danni dell'attacco furtivo che già possiede.

Al 6° livello, i danni dell'attacco furtivo aumentano a 2d6. Al 9° livello, aumentano a 3d6.

Protezione dal male (Sop): A partire dal 4° livello, un cacciatore del clan del teschio beneficia di un effetto permanente su di sé di protezione dal male.

Spada di luce (Sop): Qualsiasi arma (da mischia o distanza, manufatta o naturale) utilizzata da un cacciatore del clan del teschio di 5° livello o superiore ignora la riduzione del danno di qualsiasi creatura non morta.

Spada di oscurità (Sop): Qualsiasi arma (da mischia o distanza, manufatta o naturale) utilizzata da un cacciatore del clan del teschio di 9° livello o superiore è considerata come un'arma del sacco fantasma, permettendogli di colpire le creature incorporee senza la solita probabilità del 50% di mancare che hanno questi attacchi.

CAPO DI GUERRA

Un capo di guerra comanda una tribù primitiva e violenta di umanoidi, in particolare quando questa si dà al saccheggio. Il capo di guerra fa affidamento alla sua presenza e terribile aspetto per spingere i suoi seguaci ad imprese di grande coraggio e sacrificio per la tribù. I membri della tribù che si tengono nelle retrovie scoppiano sulla propria pelle che contraddire il capo di guerra è un errore che eclissa anche le asperità della guerra: meglio morire con gloria sul campo di battaglia che sotto le nozze punitive del capo di guerra. Ispirati da una frenesia omicida, il capo di guerra e la sua banda massacrano spietatamente tutti i nemici della loro tribù.

I capi di guerra si autoproclamano comandanti, e spesso raggiungono la loro posizione deponendo il precedente capo di guerra con un sanguinoso colpo di stato. Un capo di guerra non diventa l'unica autorità preoccupandosi dei bisogni degli altri.

quindi è raro trovare comandanti di allineamento buono tra i membri di questa classe di prestigio. Le classi marziali (in particolare guerrieri, ranger e combattenti) sono le migliori candidate al ruolo di capo di guerra.

I capi di guerra PNG si possono incontrare in terre selvagge, al comando di tribù di brutali umanoidi dediti a fini sanguinosi. Per fortuna di coloro che vivono in terre civilizzate, la maggior parte delle volte i capi di guerra radunano le loro forze contro altre bande rivali di selvaggi.

Dado Vita: d10.

REQUISITI

Per aspirare ad essere un capo di guerra, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Bonus di attacco base: +3.

Speciale: Deve aver guidato una tribù in battaglia.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del capo di guerra (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono *Addestrare Animali* (Car), *Artigianato* (Int), *Cavalcare* (Des), *Diplomazia* (Car), *Intrinsidire* (Car), *Naufragare* (For), *Percepire Intenzioni* (Sag), *Raggiurare* (Car), *Saltare* (For) e *Scalare* (For).

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

TABELLA 1-9: CAPO DI GUERRA

	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempora	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+0	+2	+0	+2	Frenesia tribale (For +2)
2°	+1	+3	+0	+3	Potenziamento di caratteristica (Car +2)
3°	+2	+3	+1	+3	Frenesia tribale (For +4)
4°	+3	+4	+1	+4	-
5°	+3	+4	+1	+4	Frenesia tribale (For +6)
6°	+4	+5	+2	+5	Potenziamento di caratteristica (Car +2)
7°	+5	+5	+2	+5	Frenesia tribale (For +8)
8°	+6	+6	+2	+6	Guardie del corpo devote
9°	+6	+6	+3	+6	Frenesia tribale (For +10)
10°	+7	+7	+3	+7	Potenziamento di caratteristica (Car +2)

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del capo di guerra.

Competenza nelle armi e nelle armature: I capi di guerra non ricevono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Frenesia tribale (Str): Un capo di guerra è in grado di ispirare i suoi seguaci a compiere atti di estrema ferocia in battaglia. Il capo di guerra può attivare questa frenesia con un'azione standard e può poi mantenerla con un'azione gratuita. Essa termina alla fine di qualsiasi turno in cui il capo di guerra smette di mantenerla.

La frenesia agisce su qualsiasi creatura che sia membro della tribù e della razza del capo di guerra, che inizi il suo turno entro 9 metri dal capo di guerra e sia in grado di udirlo.

La frenesia conferisce un bonus di potenziamento +2 al punteggio di Forza degli alleati (escluso il capo di guerra). All'inizio del proprio turno, i personaggi influenzati dal potenziamento di Forza ricevono 1 danno per ogni Dado Vita posseduto. Quindi un orco capo di guerra può conferire Forza +2 ad ogni membro del branco di orchi combattenti di 1° livello che comanda, ma ognuno di loro subirà 1 danno per round finché il potenziamento di Forza resterà attivo.

Ogni due livelli (3°, 5°, 7° e 9°), il bonus alla Forza incrementa di +2.

Potenziamento di caratteristica (Str): Con il guadagnare livelli nella classe di prestigio del capo di guerra, il punteggio di Carisma del personaggio aumenta come indicato sulla Tabella 1-9. "Capo di guerra". Questi incrementi sono cumulativi.



Triglobito capo di guerra

Guardie del corpo devote (Str): A partire dall'8° livello, una volta per round, ogniqualvolta un capo di guerra viene attaccato, può effettuare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 15 per far sì che l'attacco colpisca invece un membro della tribù adiacente. L'attacco viene trattato come se avesse colpito la guardia del corpo prescelta invece del capo, quale che sia la Classe Armatura o qualsiasi altro effetto difensivo di cui disponga la guardia del corpo. Un membro della tribù non può agire da guardia del corpo se è frantumato, stordito, paralizzato o altrimenti incapace di agire.

EVOCATORE VINCOLATO

Colui che apprende come scatenare le furie dei Piani Elementali è nato come evocatore vincolato. La più potente manifestazione di questi piani, nella loro variegata potenza, è l'elementale. E l'evocatore vincolato conosce gli elementali. Egli ne ha studiato le pratiche, i costumi, le origini e formazione. Ne conosce istintivamente le forze e sviluppa un infrangibile legame con un potente compagno elementale. Col tempo, il legame si intensifica, approfondendo la fratellanza tra il mortale e le forze elementali che controlla, assottigliando la differenza tra evocatore e creatura evocata. Alfine, questo viaggio di scoperta lo condurrà allo sviluppo della capacità di prendere la forma di ciò che prima poteva solo evocare.

La conoscenza necessaria ad apprendere i segreti dei Piani Esteri è di natura arcaica, e quindi questa classe di prestigio è solitamente appannaggio di stregoni e maghi: sebbene chiunque soddisfi i prerequisiti può decidere di intraprendere il sentiero dell'evocatore vincolato.

Gli evocatori vincolati PNG sono di solito dei solitari, sebbene, se minacciati, possano organizzarsi con degli specialisti o altri evocatori vincolati del loro elemento. Gli altri evocatori vincolati PNG sono felici di aggiungere le loro capacità alle compagnie di avventurieri che desiderano esplorare le vie degli elementali. Dato che l'evocatore vincolato porta con sé un potente alleato, la maggior parte dei gruppi è ben felice di stringere una simile alleanza.

Dado Vita: d4.

REQUISITI

Per aspirare ad essere un evocatore vincolato, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Abilità: Conoscenze (piani) 8 gradi, Parlare Linguaggi (Aquan, Auran, Ignan o Terrian).

Incantesimi: Capacità di lanciare incantesimi arcani di 2° livello.

Speciale: Deve avere un famiglia.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe dell'evocatore vincolato (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Arrigliano (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (Int), Decifrare Scritture (Int), Professione (Sag) e Sapienza Magica (Int).

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio dell'evocatore vincolato.

Competenza nelle armi e nelle armature:

Gli evocatori vincolati non ricevono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Incantesimi al giorno: Per ogni livello pari guadagnato nella classe dell'evocatore vincolato, il personaggio riceve nuovi incantesimi al giorno come se avesse guadagnato un livello nella classe di incantatore arcano cui apparteneva prima di aggiungere la classe di prestigio. Non guadagna però tutti i benefici che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (i talenti di metamagia o di creazione oggetto, e così via), eccetto per l'incrementata efficacia del livello di incantatore. Se un personaggio possedeva più di una classe di incantatore arcano prima di diventare un evocatore vincolato, deve decidere a quale classe sommare il nuovo livello al fine di determinare gli incantesimi al giorno.

Compagno elementale (Str): Al 1° livello, un evocatore vincolato sceglie il suo elemento di studio: acqua, aria, fuoco o terra. La scelta non può essere modificata. L'evocatore vincolato richiama un elementale Medio del tipo prescelto, che sostituisce il suo famiglia. L'elementale riceve capacità speciali a seconda delle informazioni nel riquadro relativo.

Al 3° livello, il suo compagno elementale diventa Grande. Al 5° livello diventa Enorme. Al 7° livello, il compagno diventa un elementale maggiore, e al 9° livello diventa un elementale anziano.

Se il compagno elementale muore, l'evocatore vin-

colato subisce danni pari ai Dadi Vita dell'elementale. L'evocatore vincolato subisce anche 1d4 danni ad ogni punteggio di caratteristica. Un nuovo elementale della stessa specie del vecchio può essere evocato solo dopo che siano trascorse 24 ore. Un evocatore vincolato può congelare il suo elementale in qualsiasi momento senza subire alcun danno, ma deve comunque attendere 24 ore prima di evocare un altro elementale.

Resistenza all'energia (Str): Un evocatore vincolato riceve resistenza 5 contro il tipo di energia associato con il suo elemento di studio.

Elemento	Energia
Acqua	Freddo
Aria	Elettricità
Fuoco	Fuoco
Terra	Acido

Al 3° livello questa resistenza sale a 10. Al 5° livello sale a 15. Al 7° livello sale a 20. Al 9° livello, il personaggio riceve immunità al tipo di energia in questione.

Immunità (Str): Col tempo, un evocatore vincolato si trasforma lentamente in elementale, ricevendo lungo la strada le immunità di un elementale.

Al 3° livello, diventa immune agli effetti di sonno.

Al 5° livello, diventa immune al veleno.

Al 7° livello, diventa immune alla paralisi e allo stordimento.

Al 10° livello, ignora i colpi critici.

Non può essere fiancheggiato (Str): Al 3° livello, un evocatore vincolato è diventato talmente simile ad un elementale che perde il normale orientamento umano di "fronte" e "retro". Come un elementale non può essere attaccato ai fianchi.

Forma elementale (Sop): Al 10° livello, un evocatore vincolato riceve la capacità di trasformarsi in un elementale e di nuovo nella sua forma naturale una volta al giorno. Questo elementale è un elementale anziano dell'elemento di studio dell'evocatore vincolato. Questa capacità funziona come l'incantesimo metamorfosi, eccetto come qui indicato. L'effetto dura per 10 ore, o finché l'evocatore vin-

colato non torna alla sua forma naturale. Cambiare forma



Gianni Rinaldi

TABELLA 1-10: EVOCATORE VINCOLATO

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+0	+0	+2	Compagno elementale (Medio), resistenza all'energia 5	-
2°	+1	+0	+0	+3	-	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente
3°	+1	+1	+1	+3	Compagno elementale (Grande), resistenza all'energia 10, immunità al sonno	-
4°	+2	+1	+1	+4	-	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente
5°	+2	+1	+1	+4	Compagno elementale (Enorme), resistenza all'energia 15, immunità al veleno	-
6°	+3	+2	+2	+5	-	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente
7°	+3	+2	+2	+5	Compagno elementale (superiore), resistenza all'energia 20, immunità alla paralisi, stordimento	-
8°	+4	+2	+2	+6	-	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente
9°	+4	+3	+3	+6	Compagno elementale (anziano), non può essere fiancheggiato, immunità all'energia	-
10°	+5	+3	+3	+7	Forma elementale, tipo elementale, immunità ai colpi critici	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente

MAGO DISTRUTTORE

La magia da combattimento è di solito riservata agli incantatori che restano nelle retrovie e sono felici di scagliare incantesimi come se facessero parte dell'artiglieria coperta dalla prima linea di combattenti. Non è così per il mago distruttore, che condivide peculiarità del guerriero e del mago. Il mago distruttore ha imparato a scaricare gli incantesimi con tale spericolato abbandono che può combattere faccia a faccia con spada e magia senza incorrere nelle amare conseguenze che attendono gli altri incantatori. Un mago distruttore è interessato nel compiere la massima carneficina nel più breve lasso di tempo, tramite la forza di un incantesimo rapido lanciato quando il nemico meno se lo aspetta.

Un mago distruttore apprende dapprima le vie della magia arcaica, quindi coloro che hanno maggiori probabilità di impagnare una spada (a complemento di una bacchetta) sono maghi e stregoni. Questi personaggi normalmente tranquilli sono attirati dalla frenesia della battaglia, durante la quale un movimento di spada nelle loro mani può essere efficace quanto un incantesimo ben calcolato.

È facile incontrare maghi distruttori PNG come avventurieri solitari, dato che sono abili sia con le armi che con la magia. I maghi distruttori di maggior successo sono però coloro che uniscono le proprie doti a quelle di un gruppo di combattenti e incantatori bilanciato.

Dado Vita: d8.

REQUISITI

Per aspirare ad essere un mago distruttore, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Bonus di attacco base: +4.

Abilità: Conoscenza (arcano) 5 gradi.

Incantesimi: Capacità di lanciare incantesimi arcani di 2° livello.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del mago distruttore (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Addestrate Animali (Car), Artigianato



Evocatore vincolato

(in elementale o viceversa)
è un'azione standard che non provoca attacchi di opportunità.

Tipo elementale: Al 10° livello, il tipo di un evocatore vincolato cambia in elementale e ottiene il sottotipo dell'elemento appropriato. Perde qualsiasi altro sottotipo elementale potesse possedere.

COMPAGNO ELEMENTALE DELL'EVOCATORE VINCOLATO

Un evocatore vincolato possiede un compagno elementale che comincia con taglia Media e cresce di dimensioni con l'aumentare di livello dell'evocatore vincolato.

Livello arcano	Speciale
Fino al 3°	Condividere incantesimi, devozione, eludere migliorato, legame empatico, trasmettere incantesimi a contatto
4°-11°	Resistenza agli incantesimi
12° o superiore	Velocità migliorata

Base del compagno elementale: Utilizzare le statistiche di un elementale della taglia appropriata, come indicato nel Manuale dei Mostri e apportare i seguenti cambiamenti.

Livello arcano: il totale di livelli nella classe dell'evocatore vincolato e altre classi di incantatore arcano.

Condividere incantesimi: A propria discrezione, l'evocatore vincolato può condividere qualsiasi incantesimo (ma non capacità magica) da lui lanciato, che abbia effetto su di sé, con il compagno elementale. Il compagno deve trovarsi entro 1,5 metri al momento del lancio dell'incantesimo per godere di questo beneficio. Se l'incantesimo o effetto non è istantaneo, termina di avere effetto sul compagno se questo si allontana oltre 1,5 metri, e non avrà di nuovo effetto sul compagno anche se questo ritorna dall'evocatore vincolato prima che frisca l'incantesimo. In aggiunta, l'evocatore vincolato può lanciare qualsiasi incantesimo che abbia come bersaglio "incantatore" sul suo compagno (come un incantesimo di contatto a distanza), al posto di se stesso. L'evocatore vincolato e il suo compagno possono condividere gli incantesimi anche se questi normalmente non hanno effetto sugli elementali.

Devozione (Str): La devozione del compagno elementale nei confronti dell'evocatore vincolato è tale che riceve un bonus morale di +4 ai tiri salvezza sulla Volontà contro incantesimi ed effetti di annullamento.

Eludere migliorato (Str): Se il compagno elementale è soggetto a un attacco che normalmente permette un tiro salvezza sui Riflessi per la metà dei danni, non subisce danni se effettua con successo il tiro salvezza e solo la metà dei danni se fallisce il tiro salvezza.

Legame empatico (Sop): L'evocatore elementale ha un legame empatico con il suo compagno elementale fino a una distanza di 1,5 km. L'evocatore elementale non può vedere attraverso gli occhi del compagno, ma essi possono comunicare empaticamente. Anche gli elementali intelligenti vedono il mondo in modo diverso dagli umani, quindi le incomprensioni sono sempre possibili.

Grazie al legame empatico l'evocatore vincolato ha la stessa connessione del compagno con un oggetto o un luogo, proprio come un padrone e il suo famiglia (vedi il riquadro "Famiglia", pagina 56 del Manuale del Giocatore).

Trasmettere incantesimi a contatto (Sop): Un compagno può trasmettere incantesimi a contatto per l'evocatore vincolato. Se l'evocatore vincolato e il compagno sono in contatto quando l'evocatore vincolato lancia un incantesimo a contatto, egli può designare il suo compagno come "colui che crea il contatto". Il compagno può allora trasmettere l'incantesimo a contatto proprio come l'evocatore vincolato. Come di norma, se l'evocatore vincolato lancia un altro incantesimo prima che il contatto venga effettuato, l'incantesimo a contatto si dissolve.

Resistenza agli incantesimi (Str): Se il livello da incantatore arcano dell'evocatore vincolato è 9° o superiore, un compagno elementale guadagna una resistenza agli incantesimi pari al livello da incantatore arcano dell'evocatore vincolato +5.

Velocità migliorata (Str): Tutte le velocità del compagno elementale aumentano di 3 metri.



Mago
distruttore

(Int), Cavalcare (Des), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arca-
ne) (Int), Intimidire (Car), Nuotare (For), Saltare (For), Sapienza
Magica (Int) e Scalare (For).

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio
del mago distruttore.

Competenza nelle armi e nelle armature: I maghi distrutto-
ri non ricevono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Incantesimi al giorno: Al 2°, 4° e 5° livello, un mago distrutto-
re riceve nuovi incantesimi al giorno come se avesse gua-
dato un livello nella classe di incantatore arcano a cui apparte-
neva prima di aggiungere la classe di prestigio. Non guadagna
però tutti i benefici che un personaggio di quella classe avrebbe
ottenuto (i talenti di metamagia o di creazione oggetto, e così
via), eccetto per l'incremento efficacia del livello di incantato-
re. Se un personaggio possedeva più di una classe di incantatore
arcano prima di diventare un mago distruttore, deve decidere a
quale classe sommare il nuovo livello al fine di determinare gli
incantesimi al giorno.

Magia da battaglia (Str): Un mago distruttore sviluppa la ca-
pacità di lanciare incantesimi di un certo livello o inferiore men-
tre attacca con un'arma. Attaccare e lanciare un incantesimo ri-
chiede un'azione di round completo. L'incantesimo deve essere
un incantesimo arcano che conosca di 2° livello o inferiore con
tempo di lancio 1 azione standard o inferiore. Quando utilizza la

capacità magia da battaglia, un mago distruttore può lanciare
incantesimi che richiedono componenti somatiche anche se
non ha mani libere. Utilizzare la magia da battaglia non provo-
ca attacchi di opportunità.

Al 3° livello o superiore, un mago distruttore può utilizzare la
capacità con incantesimi di 4° livello o inferiore. Al 5° livello,
un mago distruttore può utilizzarla con incantesimi di 8° livel-
lo o inferiore.

La capacità magia da battaglia non allevia al mago distruttore
qualsiasi probabilità di fallimento incantesimo arcano impa-
ta dall'armatura.

SAMURAI DEL DRAGO

I samurai del drago sono combattenti specializzati, membri di
una classe speciale e auto-elettiva che rivestisce le specie draco-
niche e ne emula le feroci capacità marziali fino al punto di svi-
luppare tratti draconici. A differenza del nobile samurai, che na-
sce destinato al suo ruolo e in un sistema di alleanze, samurai del
drago si diventa, non si nasce. A volte, un samurai ortodosso esce
dal sistema e viene accettato da un clan del drago (vedi semi),
ma di solito sono coloro che non hanno stretto altre alleanze a
giurare fedeltà al clan del drago prescelto. Solo allora cominceranno
il proprio addestramento nelle arti della guerra e discipola-
na draconica.

Ogni samurai del drago è legato ad un solo clan del drago, di cui
ne esistono dieci. Cinque clan del drago buoni sono devoti cia-
scuno ad una specie di drago metallico e cinque clan del drago
malvagi sono devoti ciascuno ad una specie di drago cromatico.

I samurai del drago aderiscono al proprio peculiare bushido (il
codice di onore di un samurai). Essi però giurano fedeltà e ob-
bedienza ad un clan, non ad un sovrano. Se un samurai del dra-
go si attiene al suo bushido, col tempo dentro di lui si riorga-



Cavaliere dei
Draghi Purganti



TABELLA 1-11: MAGO DISTRUTTORE

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempora	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+2	+0	+2		
2°	+1	+3	+0	+3	Magia da battaglia 2°	
3°	+2	+3	+1	+3		+1 livello di classe di incantatore arcano esistente
4°	+3	+4	+1	+4	Magia da battaglia 4°	
5°	+3	+4	+1	+4	Magia da battaglia 8°	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente +1 livello di classe di incantatore arcano esistente

ranno i fuochi del drago.

Qualsiasi tipo di classe guerriera può richiedere l'accentuazione da parte di un clan del drago.

Fondamentalmente, chiunque abbia serio interesse o riverenza per i draghi può affine qualificarsi come membro del clan. Se il ruggito di un drago è musica per le orecchie di un individuo, costui dovrebbe prendere in considerazione l'idea di diventare un samurai del drago.

I samurai del drago PNG sono audaci e seri combattenti per i loro clan. Portano avanti il progetto segreto del clan, che sia un rapido incarico o una lunga crociata.

Dado Vita: d10.

Samurai del drago di nome



PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio dei samurai del drago.

Competenza nelle armi e nelle armature: I samurai del drago non ricevono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Soffio del drago (Sop): Una volta al giorno, con un'azione standard, un samurai del drago può utilizzare un'arma a soffio. Il tipo di arma a soffio dipende dal colore del clan dei samurai del drago, come indicato di seguito. L'arma a soffio infligge 1d6 danni per livello di classe. La CD del tiro salverebbe sui Riflessi contro l'arma a soffio è 10 + il livello di classe da samurai del drago + il modificatore di Cos del samurai del drago.

Se un samurai del drago possiede già un'arma a soffio dello stesso tipo, i danni sono cumulativi. Ad esempio, se un personaggio mezzo-drago ha un'arma a soffio che infligge 6d6 danni una volta al giorno, e riceve un'arma a soffio dello stesso tipo che infligge 2d6 danni dati dall'essere un samurai del drago di 2° livello, i suoi danni incrementano a 8d6. E comunque limitato ad un singolo uso giornaliero dell'arma a soffio.

Colore	Energia	Arma a soffio*
Bianco	freddo	cono di freddo 9 m
Blu	elettricità	linea di fulmine 18 m
Nero	acido	linea di acido 18 m
Rosso	fuoco	cono di fuoco 9 m
Verde	acido	cono di gas corrosivo (acido) 9 m
Argento	freddo	cono di freddo 9 m
Bronzo	elettricità	linea di fulmine 18 m
Oro	fuoco	cono di fuoco 9 m
Ottone	fuoco	linea di fuoco 18 m
Rame	acido	linea di acido 18 m

*Le dimensioni dell'arma a soffio qui riportate sono per creature Medie. Per le creature di altre taglie, vedi la tabella "Armi a soffio del drago", pagina 67 del *Manuale dei Maestri*.

Resistenza all'energia (Sop): Un samurai del drago sviluppa resistenza 5 contro gli attacchi che utilizzano lo stesso tipo di energia dell'arma a soffio del personaggio (ad esempio, acido per un samurai del drago verde). Al 5° livello, la resistenza sale a 10. Al 7° livello sale a 15 e al 10° livello diventa 20.

Amico dei draghi (Str): A partire dal 2° livello, un samurai del drago riceve un bonus di circostanza +4 a tutte le prove basate sul Carisma quando ha a che fare con i draghi del colore del suo clan.

Immune alla paura del drago (Str): A partire dal 3° livello, un samurai del drago è immune agli effetti di paura prodotti da un drago del colore del suo clan.

Arma elementale (Sop): A partire dal 4° livello, un samurai del drago può infondere di energia elementale un'arma da mischia che impugna in battaglia. Questa energia è dello stesso tipo della sua arma a soffio. Far guadagnare questa peculiarità all'arma o armi è un'azione gratuita. Al 4° livello, l'arma da mischia infligge 1d6 danni da energia extra, e questi danni extra salgono a 2d6 al 9° livello. Questi danni extra sono cumulativi con qualsiasi danno da energia di cui l'arma già disponga.

Cavaliere di draghi (Str): A partire dal 6° livello, un samurai del drago riceve un bonus di +4 alle prove di Cavalcare quando è in gruppo ad un drago.

Combattere alla Cieca: All'8° livello, un samurai del drago riceve Combattere alla Cieca come talento bonus. Se possiede già questo talento, ne può scegliere un altro.

SOLDATO TATTICO

Il soldato tattico è il maestro del lavoro di squadra in mischia. Si è addestrato in tattiche di battaglia collaborative e nel sincronizzarsi con i propri alleati per divenire in combattimento un reparto letale e affiatato. Nessun altro gruppo è paragonabile ad una banda di combattenti addestrati con un soldato tattico ai

REQUISITI

Per aspirare ad essere un samurai del drago, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Per il colore del clan dei samurai del drago, come segue.

Bianco, Nero o Rosso: Caotico neutrale, neutrale malvagio o caotico malvagio.

Blu o Verde: Legale neutrale, legale malvagio o neutrale malvagio.

Ottone e Rame: Neutrale buono, caotico buono o caotico neutrale.

Argento, Bronzo o Oro: Legale buono, neutrale buono o legale neutrale.

Bonus di attacco base: +5.

Abilità: Conoscenza (Antiche) 2 gradi.

Speciale: Il personaggio non deve avere alcuna esperienza come samurai del drago di un altro clan.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe dei samurai del drago (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Cavalcare (Des), Concentrazione (Cos), Diplomazia (Car), Inimicizie (Car), Nuoto (For), Percipire Intenzioni (Sag), Professione (Sag), Saltare (For) e Scalare (For).

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

TABELLA 1-12: SAMURAI DEL DRAGO

Livello base	Bersa di Tiro		Tiro		Speciale
	attacco	salv.	salv.	salv.	
1°	+0	+2	+0	+2	Soffio del drago, resistenza all'energia 5
2°	+1	+3	+0	+3	Amico dei draghi
3°	+2	+3	+1	+3	Immune alla paura del drago
4°	+3	+4	+1	+4	Arma elementale +1d6
5°	+3	+4	+1	+4	Resistenza all'energia 10
6°	+4	+5	+2	+5	Cavaliere di draghi
7°	+5	+5	+2	+5	Resistenza all'energia 15
8°	+6	+6	+2	+6	Combattere alla Cieca
9°	+6	+6	+3	+6	Arma elementale +2d6
10°	+7	+7	+3	+7	Resistenza all'energia 20

fianchi, pronto a moltiplicare l'efficacia letale sociale del gruppo più di quanto i numeri lascerebbero intendere.

È necessaria una persona speciale per abbandonare le luci della ribalta in favore del lavoro di squadra. Colui che hanno la capacità necessaria a pensare prima all'obiettivo e poi alla gloria personale sono i soldati tattici ideali. Guerrieri, paladini e ranger sono i soldati tattici più comuni, essi sanno come moltiplicare le forze ed eliminare le debolezze di combattenti veterani.

I soldati tattici PNG sono perfetti gregari o mercenari. Quale guerriero non vorrebbe un soldato tattico al suo fianco, pronto ad entrare in battaglia non appena comincia lo scontro?

Dado Vita: d10.

REQUISITI

Per aspirare ad essere un soldato tattico, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Bonus di attacco base: +5.

Abilità: Percepire Intenzioni 2 gradi.

Talenti: Incalzare, Riflessi in Combattimento.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del soldato tattico (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Artigianato (Int), Cavalcare (Des), Intimidire (Car), Nuotare (For), Percepire Intenzioni (Sag), Saltare (For) e Scalare (For).

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

TABELLA 1-13: SOLDATO TATTICO

	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempo	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Tiro salv. Speciale
1°	+1	+2	+0	+0	Fiancheggiatore
2°	+2	+3	+0	+0	Passo Laterale
3°	+3	+3	+1	+1	Interposizione
4°	+4	+4	+1	+1	Scudo difensivo
5°	+5	+4	+1	+1	Colpo offensivo
6°	+6	+5	+2	+2	-
7°	+7	+5	+2	+2	Incalzare ritardato
8°	+8	+6	+2	+2	Colpo sbilanciante
9°	+9	+6	+3	+3	-
10°	+10	+7	+3	+3	Colpo reciproco

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del soldato tattico.

Competenza nelle armi e nelle armature: I soldati tattici sono competenti in tutte le armi semplici e da guerra, con tutti i tipi di armatura (leggera, media e pesante) e con gli scudi (ad eccezione degli scudi torese).

Fiancheggiatore (Str): Un soldato tattico può fiancheggiare i nemici da angoli apparentemente impossibili. Egli può indicare qualsiasi quadrato adiacente come il quadrato da cui si determina il fiancheggiamento con un alleato (compreso, come di norma, il quadrato in cui si trova). Egli può indicare il quadrato all'inizio del proprio turno o in qualsiasi momento durante il proprio turno. Il quadrato indicato rimane il suo quadrato effettivo per il fiancheggiamento finché non vi è più adiacente o finché non sceglie un altro quadrato (all'inizio di uno dei propri turni). Il personaggio può scegliere anche un quadrato intransitabile o occupato.



Soldato tattico

Passo Laterale (Str): Al 2° livello, un soldato tattico guadagna Passo Laterale (descritto in seguito in questo capitolo) come talento bonus. Se possiede già questo talento, ne può scegliere un altro.

Interposizione (Str): Un soldato tattico riceve questa capacità, utilizzabile tre volte al giorno, al 3° livello. Quando è minacciato da un nemico in mischia e il nemico effettua con successo un tiro per colpire come un suo alleato adiacente, il soldato tattico può subire i danni (e altri effetti) del colpo come se fosse lui il bersaglio dell'attacco.

Scudo difensivo (Str): A partire dal 4° livello, quando un soldato tattico combatte sulla difensiva, fornisce un bonus di schivare +2 alla Classe Armatura ad un massimo di due alleati adiacenti, i cui tiri per colpire non subiranno la normale penalità di -4 (che invece subirà il soldato tattico).

Colpo offensivo (Str): A partire dal 5° livello, nel momento del bisogno un soldato tattico può abbassare tutte le proprie difese per compiere un attacco molto aggressivo. Quando porta un colpo offensivo, il soldato tattico riceve un bonus di +4 ai tiri per colpire e per i danni per i round. Fino al suo turno successivo lascia le difese aperte contro attacchi fisici e magici. Tutti i tiri per colpire andati a segno contro il soldato tattico sono automaticamente miracoli, e tutti i tiri salvezza che il soldato effettua come incantesimi falliscono automaticamente.

Incalzare ritardato (Str): A partire dal 7° livello, se l'ultima creatura che un soldato tattico ha colpito in mischia viene abbattuta da un'altra persona, e il soldato tattico sta ancora minacciando il quadrato di quella creatura, può compiere un attacco di incalzare come attacco di opportunità. Si applicano tutte le normali restrizioni riguardanti i tentativi di incalzare e gli attacchi di opportunità.

Colpo sbilanciante (Str): A partire dall'8° livello, un soldato tattico può utilizzare un'azione di round completo per compiere un attacco strategico in mischia contro un nemico. Se l'attacco riesce, si può infliggere i normali danni, il colpo sbilancia il bersaglio tanto da provocare attacchi di opportunità da parte delle creature che minacciano il suo quadrato. Questa capacità funziona solo su creature



Monaco del Leone Falso

fino ad una taglia superiore a quella del soldato tattico.

Colpo reciproco (Str): Un soldato tattico di 10° livello può compiere un attacco di opportunità (soggetto alle normali restrizioni) contro un avversario che riesca a colpire un alleato del soldato tattico e infliggergli danni. Egli può utilizzare questa capacità fino a tre volte al giorno.

TALENTI

Sul campo di battaglia, i combattenti sono sempre alla ricerca dello sviluppo di nuove tecniche che gli permetteranno di avere un vantaggio decisivo sui loro avversari.

Questi talenti sono mirati principalmente al combattimento tattico.

TALENTI DI METAMAGIA IMMEDIATI

I talenti di metamagia immediati sono una nuova specie di talenti di metamagia. Si sceglie di applicare un talento di metamagia immediato ad un incantesimo quando si lancia l'incantesimo. Si può applicare un talento di metamagia immediato ad un incantesimo di qualsiasi livello, e non influisce sul livello dell'incantesimo ai fini di determinare quale slot incantesimo occupi.

Si può applicare un talento di metamagia immediato ad un incantesimo che è già stato potenziato da un normale talento di metamagia. Il talento di metamagia immediato non può però essere dello stesso tipo del talento normale (ad esempio, non si può utilizzare Incantesimi Estesi Immediati su di un incantesimo che è già stato esteso).

Un talento di metamagia immediato non richiede un'azione di round completo da parte degli incantatori che scelgono gli incantesimi mano a mano che li lanciano, come stregoni e bardi.

DESCRIZIONE DEI TALENTI

La descrizione di questi talenti segue il formato standard.

Affinità con l'Energia [Metamagia]

Il personaggio può modificare un incantesimo che utilizza un tipo di energia in modo da utilizzare al suo posto un altro tipo (acido, elettricità, freddo, fuoco).

Prerequisiti: Conoscenze (arcane) 5 gradi, capacità di lanciare almeno un incantesimo di ciascuno di questi tipi di energia: acido, elettricità, freddo, fuoco.

Beneficio: Scegliere acido, elettricità, freddo o fuoco. Si può modificare qualsiasi incantesimo con un descrittore di energia in modo che usi al suo posto il tipo di energia scelto. Un incantesimo così modificato funziona normalmente sotto tutti gli aspetti, eccetto per i danni inflitti.

Un incantesimo modificato utilizza uno slot incantesimo del normale livello dell'incantesimo, modificato da qualsiasi altro talento di metamagia.

Speciale: Il personaggio può acquisire questo talento più volte. Ogni volta che il personaggio acquisisce il talento, lo deve applicare ad un tipo diverso di energia.

Affinità con l'Energia Immediata [Metamagia]

Una volta al giorno, il personaggio può modificare il tipo di energia di un incantesimo senza speciali preparativi.

Prerequisiti: Affinità con l'Energia.

Beneficio: Una volta al giorno, il personaggio può applicare il talento Affinità con l'Energia a qualsiasi incantesimo lanci, senza incrementare il livello dell'incantesimo o doverlo preparare appositamente in anticipo. Il personaggio può continuare ad usare normalmente il talento Affinità con l'Energia.

Speciale: Il personaggio può acquisire questo talento più vol-

te. Ogni volta che il personaggio acquisisce il talento, lo deve applicare ad un tipo diverso di energia.

Agile Opportunista [Generale]

Il personaggio è sempre pronto a reagire anche all'inspettato.

Prerequisiti: Dex 15, Riflessi in Combattimento.

Beneficio: Il personaggio riceve un bonus di +4 ai tiri per colpire quando effettua attacchi di opportunità.

Attacco Sviante [Generale]

Il personaggio è abile nell'interferire con gli avversari in mischia.

Prerequisiti: Bonus di attacco base +1.

Beneficio: Quando il personaggio effettua un attacco in mischia contro una creatura, che abbia successo o meno, tutte le altre creature ricevono un bonus di circostanza +1 ai tiri per colpire contro quella creatura fino all'inizio del prossimo turno del personaggio.

Speciale: Un guerriero può selezionare Attacco Sviante come uno dei talenti bonus del guerriero.

Carica Poderosa [Generale]

Il personaggio può caricare un avversario con forza aggiuntiva.

Prerequisiti: Taglia Media o superiore, bonus di attacco base +1.

Beneficio: Quando il personaggio carica, se colpisce con un attacco in mischia, infligge 1d8 danni extra (se è Medio). Per le creature Grandi, i danni extra sono 2d6; per quelle Enormi, 3d6; per quelle Mastodontiche, 4d6; per quelle Colossali 6d6.

Questo talento funziona solo quando si compie una carica. Non funziona quando si è in sella. Se si possiede la capacità di compiere attacchi multipli con una carica, si possono applicare questi danni extra solo ad uno degli attacchi a disposizione per quel round.

Speciale: Un guerriero può selezionare Carica Poderosa come uno dei talenti bonus del guerriero.

Carica Poderosa Superiore [Generale]

Il personaggio può caricare un avversario con forza aggiuntiva.

Prerequisiti: Taglia media o superiore, Carica Poderosa, bonus di attacco base +4.

Beneficio: Come Carica Poderosa, ma il personaggio viene considerato una categoria di taglia più grande di quella che è. Per le creature Colossali, i 6d6 danni extra diventano 8d6.

Speciale: Un guerriero può selezionare Carica Poderosa Superiore come uno dei talenti bonus del guerriero.

Carica Speriocolata [Generale]

Il personaggio si getta in carica con selvaggio abbandono.

Prerequisiti: Bonus di attacco base +1.

Beneficio: Quando il personaggio carica, prima di compiere il tiro per colpire, può scegliere di subire una penalità di -4 alla Classe Armatura fino all'inizio del suo prossimo turno per ottenere un bonus di +4 al tiro per colpire.

Normale: Senza questo talento, un personaggio in carica riceve un bonus di +2 al tiro per colpire e una penalità di -2 alla Classe Armatura fino all'inizio del suo prossimo turno.

Speciale: Un guerriero può selezionare Carica Speriocolata come uno dei talenti bonus del guerriero.

Colpo Duplice [Generale]

Il personaggio può reagire con la mano secondaria per compiere un attacco addizionale insieme all'attacco di opportunità.

Prerequisiti: Combattere con Due Armi, Combattere con Due Armi Migliorate, Riflessi in Combattimento.



CAPITOLO 1:
PERSONAGGI

Illustrazione di S. Zagari

Beneficio: Quando compie un attacco di opportunità, allo stesso tempo il personaggio può effettuare un attacco con la mano secondaria contro lo stesso bersaglio. Il personaggio deve decidere prima di compiere il tiro per colpire se vuole utilizzare anche la mano secondaria. Se lo fa, entrambi gli attacchi subiscono le normali penalità del combattere con due armi.

Speciale: Un guerriero può selezionare Colpo Duplice come uno dei talenti bonus del guerriero.

Compagno di Scudo [Generale]

Il personaggio può proteggere con lo scudo coloro che gli stanno intorno.

Prerequisiti: Bonus di attacco base +1.

Beneficio: Quando il personaggio utilizza uno scudo in cui è competente, le creature alleate a lui adiacenti ricevono un bonus di scudo +1 alla loro Classe Armatura. Se il personaggio sta utilizzando uno scudo torse, quelle creature ricevono un bonus di +2.

La creatura perde il bonus se non è più adiacente al personaggio, se è impegnata in una lotta, o è sordita, paralizzata, o altrimenti incapace di agire.

Il bonus di scudo non è cumulativo con altri bonus di scudo posseduti dalla creatura alleata.

Speciale: Un guerriero può selezionare Compagno di Scudo come uno dei talenti bonus del guerriero.

Compagno di Scudo Migliorato [Generale]

Il personaggio possiede una sorprendente capacità di proteggere coloro che gli sono vicini con il suo scudo.

Prerequisiti: Compagno di Scudo, bonus di attacco base +4.

Beneficio: Come Compagno di Scudo, ma il bonus è +2, o +3 se sta utilizzando uno scudo torse.

Speciale: Un guerriero può selezionare Compagno di Scudo Migliorato come uno dei talenti bonus del guerriero.

Incantare in Sella [Generale]

Il personaggio è abile nel lanciare incantesimi mentre si trova su una cavalcatura.

Prerequisiti: Cavalcare a grado, Combattere in Sella.

Beneficio: Il personaggio riceve un bonus di +10 alle prove di Concentrazione per lanciare incantesimi in sella.

Incantesimi Ampliati Immediati [Metamagia]

Una volta al giorno il personaggio può aumentare l'area di un incantesimo senza speciali preparativi.

Beneficio: Una volta al giorno, il personaggio può applicare il talento Incantesimi Ampliati a qualsiasi incantesimo lanci, senza incrementare il livello dell'incantesimo o doverlo preparare appositamente prima del tempo. Il personaggio può utilizzare normalmente il talento Incantesimi Ampliati, se lo possiede.

Incantesimi Estesi Immediati [Metamagia]

Una volta al giorno il personaggio può lanciare un incantesimo che dura più a lungo del normale senza speciali preparativi.

Beneficio: Una volta al giorno, il personaggio può applicare il talento Incantesimi Estesi a qualsiasi incantesimo lanci, senza incrementare il livello dell'incantesimo o doverlo preparare appositamente prima del tempo. Il personaggio può utilizzare normalmente il talento Incantesimi Estesi, se lo possiede.

Incantesimi Immobili Immediati [Metamagia]

Una volta al giorno il personaggio può lanciare un incantesimo senza compiere gesti e senza speciali preparativi.

Beneficio: Una volta al giorno, il personaggio può applicare il talento Incantesimi Immobili a qualsiasi incantesimo lanci, senza incrementare il livello dell'incantesimo o doverlo preparare appositamente prima del tempo. Il personaggio può utilizzare normalmente il talento Incantesimi Immobili, se lo possiede.

Incantesimi Ingranditi Immediati [Metamagia]

Una volta al giorno il personaggio può lanciare un incantesimo

più lontano del normale senza speciali preparativi.

Beneficio: Una volta al giorno, il personaggio può applicare il talento Incantesimi Ingranditi a qualsiasi incantesimo lanci, senza incrementare il livello dell'incantesimo o doverlo preparare appositamente prima del tempo. Il personaggio può utilizzare normalmente il talento Incantesimi Ingranditi, se lo possiede.

Incantesimi Massimizzati Immediati [Metamagia]

Una volta al giorno il personaggio può lanciare un incantesimo al massimo effetto possibile senza speciali preparativi.

Prerequisiti: Qualsiasi talento di metamagia.

Beneficio: Una volta al giorno, il personaggio può applicare il talento Incantesimi Massimizzati a qualsiasi incantesimo lanci, senza incrementare il livello dell'incantesimo o doverlo preparare appositamente prima del tempo. Il personaggio può utilizzare normalmente il talento Incantesimi Massimizzati, se lo possiede.

Incantesimi Potenziati Immediati [Metamagia]

Una volta al giorno il personaggio può lanciare un incantesimo con effetti superiori senza speciali preparativi.

Prerequisiti: Qualsiasi talento di metamagia.

Beneficio: Una volta al giorno, il personaggio può applicare il talento Incantesimi Potenziati a qualsiasi incantesimo lanci, senza incrementare il livello dell'incantesimo o doverlo preparare appositamente prima del tempo. Il personaggio può utilizzare normalmente il talento Incantesimi Potenziati, se lo possiede.

Incantesimi Rapidi Immediati [Metamagia]

Una volta al giorno il personaggio può lanciare un incantesimo alla velocità del pensiero senza speciali preparativi.

Prerequisiti: Incantesimi Estesi Immediati, Incantesimi Immobili Immediati, Incantesimi Massimizzati Immediati, Incantesimi Potenziati Immediati, Incantesimi Rapidi, Incantesimi Silenziosi Immediati.

Beneficio: Una volta al giorno, il personaggio può applicare il talento Incantesimi Rapidi a qualsiasi incantesimo lanci, senza incrementare il livello dell'incantesimo o doverlo preparare appositamente prima del tempo. Il personaggio può utilizzare normalmente il talento Incantesimi Rapidi, se lo possiede.

Incantesimi Silenziosi Immediati [Metamagia]

Una volta al giorno il personaggio può lanciare un incantesimo silenziosamente senza speciali preparativi.

Beneficio: Una volta al giorno, il personaggio può applicare il talento Incantesimi Silenziosi a qualsiasi incantesimo lanci, senza incrementare il livello dell'incantesimo o doverlo preparare appositamente prima del tempo. Il personaggio può utilizzare normalmente il talento Incantesimi Silenziosi, se lo possiede.

Incantesimo di Dominio Extra [Generale]

Il personaggio ha scelto di accrescere la propria specializzazione in un particolare dominio.

Prerequisiti: Sag 15, accesso ad un incantesimo di dominio.

Beneficio: Il personaggio sceglie un incantesimo di dominio che è in grado di lanciare. Lo potrà lanciare così una volta con il giorno. Una volta che l'incantesimo è stato scelto, non potrà più essere cambiato.

Speciale: Il personaggio può acquisire questo talento più volte. Ogni volta che il personaggio acquisisce il talento, seleziona un diverso incantesimo di dominio a cui applicarlo.

Inspirare in Battaglia [Generale]

Il personaggio infonde coraggio nei suoi alleati.

Prerequisiti: Car 13.

Beneficio: Con un'azione gratuita, il personaggio può infondere coraggio nei suoi alleati. Ogni alleato entro 9 metri da lui (escludendo se stesso) che sia in grado di udire e abbia Intelligenza 3 o superiore, riceve un bonus di circostanza +2 ai tiri salvezza contro effetti di paura.

Speciale: Il personaggio può acquisire questo talento più volte.

TABELLA 1-14: TALENTI

Talenti generali	Prerequisiti	Beneficio
Agile Opportunista	Des 15, Riflessi in Combattimento	+4 al tiro per colpire quando compie un attacco di opportunità
Attacco Svanite	Bonus di attacco base +1	L'attacco del personaggio fornisce un bonus di +1 agli attacchi di un'altra creatura contro lo stesso bersaglio
Carica Poderosa	Taglia Media o superiore, bonus di attacco base +1	Danni extra quando si carica
Carica Poderosa Superiore	Taglia Media o superiore, Carica Poderosa, bonus di attacco base +4	Danni extra aggiuntivi quando si carica
Carica Spicolata	Bonus di attacco base +1	Le cariche ricevono un bonus di +4 ai tiri per colpire, ma una penalità di -4 alla CA
Colpo Duplice	Combattere con Due Armi, Combattere con Due Armi Migliorato, Riflessi in Combattimento	Si ottiene un attacco con la mano secondaria quando compie un attacco di opportunità
Compagno di Scudo	Bonus di attacco base +1	Lo scudo del personaggio conferisce un bonus di scudo agli alleati adiacenti
Compagno di Scudo Migliorato	Compagno di Scudo, bonus di attacco base +4	Il bonus di Compagno di Scudo aumenta di +1
Incantare in Sella	Cavalcare 1 grado, Combattere in Sella	+10 alle prove di Concentrazione per lanciare incantesimi in sella
Incantesimo di Dominio Extra	Sag 15, accesso ad un incantesimo di dominio	Lancia uno degli incantesimi di dominio una volta extra
Ispirare in Battaglia	Car 13	Gli alleati ricevono un bonus di +2 ai tiri salvezza contro effetti di paura
Lanciare in Carica	Estrazione Rapida, bonus di attacco base +6	Lanciare un'arma come parte di una carica
Nemico Specializzato	Attacco Furtivo +1d6, bonus di attacco base +4	+1d5 danni da attacco furtivo contro un tipo di creatura
Passo Laterale	Des 15, Acrobazia 8 gradi, Mobilità, Schivare	Compie un passo di 1,5 metri dopo aver effettuato un attacco di opportunità
Presenza Intimidente	Car 13, bonus di attacco base +1	Spaventa il nemico per renderlo scosso
Rifatare	-	Guarisce un numero di punti ferita uguali al modificatore di Cos 1 volta al giorno
Scattare	-	La velocità incrementa di 1,5 metri
Senso del Pericolo	Iniziativa Migliorata	Tiare nuovamente l'iniziativa una volta al giorno
Spingere Indietro	For 17, Attacco Poderoso, Spingere Migliorato	Spinge indietro un nemico dopo un attacco in mischia
Spostamento Marziale	Des 17, Colpo Senza Armi Migliorato	Una speciale azione di lotta per scambiarsi di posto con il nemico
Stuzzicare	Car 13, bonus di attacco base +1	Stuzzica l'avversario ad effettuare attacchi in mischia solo contro il personaggio
Uccisione di Maghi	Sapienza Magica 2 gradi, bonus di attacco base +3	Bonus di +1 ai tiri salvezza sulla Volontà; gli incantatori minacciati dal personaggio non possono lanciare sulla difensiva
Talenti di metamagia	Prerequisiti	Beneficio
Affinità con l'Energia	Conoscenze (arcane) 5 gradi, capacità di lanciare almeno un incantesimo dei tipi di energia acido, elettricità, freddo, fuoco	Cambia il tipo di energia di un incantesimo
Affinità con l'Energia Immediata	Affinità con l'Energia	Sostituisce l'energia di un incantesimo senza preparativi speciali 1 volta al giorno
Incantesimi Ampliati Immediati	-	Incantesimi Ampliati senza preparativi speciali 1 volta al giorno
Incantesimi Estesi Immediati	-	Incantesimi Estesi senza preparativi speciali 1 volta al giorno
Incantesimi Immobili Immediati	-	Incantesimi Immobili senza preparativi speciali 1 volta al giorno
Incantesimi Ingranditi Immediati	-	Incantesimi Ingranditi senza preparativi speciali 1 volta al giorno
Incantesimi Massimizzati Immediati	Qualsiasi talento di metamagia	Incantesimi Massimizzati senza preparativi speciali 1 volta al giorno
Incantesimi Potenziati Immediati	Qualsiasi talento di metamagia	Incantesimi Potenziati senza preparativi speciali 1 volta al giorno
Incantesimi Rapidi Immediati	Incantesimi Estesi Immediati, Incantesimi Immobili Immediati, Incantesimi Massimizzati Immediati, Incantesimi Potenziati Immediati, Incantesimi Rapidi, Incantesimi Silenziosi Immediati	Incantesimi Rapidi senza preparativi speciali 1 volta al giorno
Incantesimi Silenziosi Immediati	-	Incantesimi Silenziosi senza preparativi speciali 1 volta al giorno

te. I suoi effetti sono cumulativi. Ogni volta che il personaggio acquisisce il talento, il suo bonus incrementa di +2.

Lanciare in Carica [Generale]

Il personaggio è addestrato nell'utilizzare armi da lancio durante un attacco in carica.

Prerequisiti: Estrazione Rapida, bonus di attacco base +4.

Beneficio: Se il personaggio carica un avversario, può compiere un attacco a distanza con un'arma da lancio oltre ad un attacco in mischia con un'altra arma estratta durante la carica. Si può utilizzare questo talento solo se il personaggio ha in mano un'arma da lancio all'inizio del suo turno. Entrambi gli attacchi devono essere effettuati contro lo stesso avversario, ed entrambi ricevono il bonus ai tiri per colpire derivato da una carica. (Se il personaggio uccide il nemico che sta caricando con l'arma da lancio, completa la carica ma non riceve l'attacco in mischia). Il personaggio deve soddisfare tutti i requisiti di un attacco in carica. Se il personaggio possiede la capacità di compiere attacchi multipli in carica, può

compiere un solo attacco in aggiunta all'attacco dell'arma da lancio. Egli subisce comunque la normale penalità di -2 alla Classe Armatura per compiere un attacco in carica.

Speciale: Un guerriero può selezionare Lanciare in Carica come uno dei talenti bonus del guerriero.

Nemico Specializzato [Generale]

Il personaggio è addestrato nel recare danni ad un tipo particolare di creatura.

Prerequisiti: Attacco furtivo +1d6, bonus di attacco base +4.

Beneficio: Scegliere un tipo di creatura dalla Tabella 3-16: "Nemici prescelti dei ranger", pagina 53 del Manuale del Giocatore. Il personaggio infligge 1d6 danni extra con un attacco furtivo riuscito contro quel tipo di creatura. (Il tipo scelto non può essere costrutto, elementale, melma, non morto o vegetale, dato che questi tipi sono immuni ai colpi critici).

Speciale: Il personaggio può acquisire questo talento più volte. I suoi effetti non sono cumulativi. Ogni volta che il perso-

naggio acquisisce il talento, si applica ad un nuovo tipo di creatura tra quelli selezionabili che rimangono.

Passo Laterale [Generale]

Il personaggio è abile nel muoversi agilmente per il campo di battaglia.

Prerequisiti: Des 15, Acrobazia 8 gradi, Mobilità, Schivare.
Beneficio: Una volta per round, quando compie un attacco di opportunità, il personaggio può compiere un passo di 1,5 metri dopo aver attaccato. Questo passo di 1,5 metri non conta riguardo il limite di un passo di 1,5 metri per round o per qualsiasi movimento si possa intraprendere nel proprio turno.

Presenza Intimidente [Generale]

Il personaggio è abile nell'intimorire gli avversari.

Prerequisiti: Car 13, bonus di attacco base +1.
Beneficio: Il personaggio può utilizzare un'azione standard per ispirare un avversario. L'avversario deve trovarsi entro 9 metri, avere linea di visuale sul personaggio e possedere un punteggio di Intelligenza. Se l'avversario fallisce un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + 1/2 del livello del personaggio + il suo modificatore di Car) resta scosso per 10 minuti. Il talento non ha alcun effetto sulle creature già scosse.

Speciale: Un guerriero può selezionare Presenza Intimidente come uno dei talenti bonus del guerriero.

Rifiutare [Generale]

Il personaggio può facilmente ignorare una ferita minore.

Beneficio: Una volta al giorno, con un'azione gratuita, il personaggio può guarirsi di un numero di danni pari al suo modificatore di Costituzione (minimo 1).

Scattare [Generale]

Il personaggio può muoversi più velocemente del normale.

Beneficio: Se il personaggio sta indossando un'armatura leggera o nessuna armatura e sta trasportando un carico leggero, la sua velocità aumenta di 1,5 metri.

Senso del Pericolo [Generale]

Il personaggio avverte i pericoli in anticipo.

Prerequisiti: Iniziativa Migliorata.

Beneficio: Una volta al giorno, il personaggio può tirare nuovamente una prova di iniziativa appena effettuato. Può utilizzare il migliore tra i due risultati. Bisogna decidere di tirare nuovamente prima dell'inizio del round.

Spingere Indietro [Generale]

Il personaggio può spingere indietro gli avversari quando lo colpisce in mischia.

Prerequisiti: For 17, Attacco Poderoso, Spingere Migliorato.

Beneficio: Quando il personaggio è adiacente ad un avversario della sua categoria di taglia o inferiore e lo colpisce con un attacco in mischia, può compiere immediatamente uno speciale tentativo di spingere contro di lui. Se il personaggio ha successo, spinge l'avversario indietro di 1,5 metri (soltanto) e si muove nel quadrato (o uno dei quadrati) precedentemente occupato dall'avversario. E il personaggio a scegliere se l'avversario si muove dritto all'indietro di un quadrato, di un quadrato in diagonale a sinistra o di un quadrato in diagonale a destra.

Non si può spingere un avversario attraverso (o contro) ostacoli solidi o spazi occupati.

Se, dopo aver effettuato il tentativo di spingere, il personaggio non sarebbe in grado di muoversi nel quadrato precedentemente occupato dall'avversario, allora non può spingerlo indietro.

Questo talento può essere utilizzato una volta per round. Il movimento provocato dall'uso di questo talento non provoca attacchi di opportunità.

Speciale: Un guerriero può selezionare Spingere Indietro come uno dei talenti bonus del guerriero.

Spostamento Marziale [Generale]

Il personaggio può scambiarsi di posizione con un avversario colpito in mischia, spostandolo.

Prerequisiti: Des 17, Colpo Senz'Armi Migliorato.

Beneficio: Quando il personaggio è adiacente ad un avversario della propria categoria di taglia o inferiore e lo colpisce con un colpo senz'armi, può compiere immediatamente una speciale prova di lotta contro di lui. Il personaggio effettua la prova di lotta utilizzando il modificatore di Destrezza al posto del modificatore di Forza. L'avversario usa come al solito il modificatore di Forza. Se il personaggio riesce, i due combattenti non sono in lotta, ma si scambiano di posizione. (Se entrambi i combattenti occupano più di uno spazio, devono terminare adiacenti tra di loro dopo lo spostamento, ognuno deve occupare almeno un quadrato precedentemente occupato dall'altro, e nessuno dei due può trovarsi in un quadrato occupato da un ostacolo o da un'altra creatura. Se entrambi i combattenti non soddisfanno queste condizioni, il personaggio non può eseguire lo spostamento).

Scambiarsi di posizione in questo modo non provoca attacchi di opportunità.

Si può utilizzare questo talento sugli alleati o tre che sui nemici. Se l'altro personaggio è volontario, il tiro per colpire e la prova di lotta riescono automaticamente, e si infligge come di norma i danni del colpo senz'armi al proprio alleato. (Questa mossa è uno spostamento violento e improvviso, e non lo si può effettuare senza colpire la vittima dello spostamento).

Questo talento può essere utilizzato solo una volta per round.

Speciale: Un guerriero può selezionare Spostamento Marziale come uno dei talenti bonus del guerriero.

Stuzzicare [Generale]

Il personaggio è abile nell'indurre gli avversari ad attaccarlo.

Prerequisiti: Car 13, bonus di attacco base +1.

Beneficio: Con un'azione di movimento, il personaggio può stuzzicare un avversario che lo minaccia, ha linea di visuale su di lui, può vederlo e ha Intelligenza 3 o superiore. (Stuzzicare è un effetto di influenza mentale). Quando l'avversario stuzzicato comincia i suoi prossimi turni, se ancora minaccia e ha linea di visuale sul personaggio, deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + 1/2 del livello del personaggio + il suo modificatore di Car). Se l'avversario fallisce il tiro salvezza, il personaggio sarà l'unica creatura che egli attaccherà in mischia per quel turno. (Se uccide il personaggio, lo rende privo di sensi, lo perde di vista o è altrimenti incapace di attaccarlo, può compiere qualsiasi attacco in mischia restante contro altri nemici, come di norma). Una creatura stuzzicata può ancora lanciare incantesimi, compiere attacchi a distanza, muoversi o intraprendere normalmente altre azioni. L'utilizzo di questo talento è ristretto ai soli attacchi in mischia.

Speciale: Un guerriero può selezionare Stuzzicare come uno dei talenti bonus del guerriero.

Uccisore di Maghi

Il personaggio ha studiato le pratiche e le debolezze degli incantatori e ha esperienza nel coordinare attacchi e difese contro di loro.

Prerequisiti: Sapienza Magica 2 gradi, bonus di attacco base +3.

Beneficio: Il personaggio riceve un bonus di +1 su tutti i tiri salvezza sulla Volontà. Gli incantatori minacciati dal personaggio non possono lanciare sulla difensiva. (Falliscono automaticamente le prove di Concentrazione per farlo).



Elfa Coaxice
della Lame

Many 'attuned' items bear a gemstone



Bracers of One Swift Strike



Boots of One Secret Step



Quando le truppe marciavano in battaglia, si affidavano agli incantesimi che ne affilavano l'acciaio, indebolivano i nemici e curavano i feriti. Tutti i tipi di incantesimi sono sempre impegnati a raffinare la propria arte per meglio dominare il campo di battaglia.

Qui vengono descritti gli incantesimi per raggiungere la vittoria in grandi e piccoli scontri militari. Il capitolo comprende anche nuovi oggetti magici.

ciò di un'azione veloce è un'azione veloce.

Lanciare un incantesimo con un tempo di lancio di 1 azione veloce non provoca attacchi di opportunità.

NOTE AGLI INCANTESIMI

Due tipi di incantesimi descritti in questo capitolo meritano alcune considerazioni particolari.

INCANTESIMI AD AZIONE VELOCE

Diversi incantesimi qui presentati, in particolare quelli con "veloce" nel titolo, sono lanciati come azioni veloci e durano solo 1 round. Nella lista degli incantesimi che inizia alla pagina seguente, un incantesimo ad azione veloce è indicato come "veloce" tra parentesi al termine della sua descrizione in breve.

Un incantesimo con tempo di lancio di 1 azione veloce può essere lanciato solo durante il proprio turno a meno che la descrizione dell'incantesimo non specifichi altrimenti.

Attivare un oggetto a completamento di incantesimo, attivare un oggetto ad attivazione di incantesimo o bere una pozione sono azioni standard. Ciò si applica anche se l'incantesimo che è alla base della pergamena, pozione od oggetto magico può essere lanciato con un'azione veloce. In altre parole, è necessaria un'azione standard per bere una pozione di ritorna rapida veloce, anche se lanciare l'incantesimo richiede solo un'azione veloce.

INCANTESIMI LEGIONE

Alcuni incantesimi in questo capitolo, molti dei quali presentano "della legione" nel titolo,

L'AZIONE VELOCE

Come aggiunta ai tipi di azione descritti nel Capitolo 8 del *Manuale del Giocatore* (standard, movimento, round completo e gratuita), questo capitolo introduce un nuovo tipo di azione: l'azione veloce.

Un'azione veloce consuma un piccolissimo ammontare di tempo, ma rappresenta uno sforzo e un impegno di energie maggiore di un'azione gratuita. Si può compiere un'azione veloce per turno, senza influenzare la capacità del personaggio di svolgere altre azioni. In questi termini, un'azione veloce è come un'azione gratuita. Si può però compiere una sola azione veloce per turno, quali che siano le altre azioni intraprese. Il personaggio può compiere un'azione veloce, ogniqualvolta sarebbe intitolato a compiere un'azione gratuita. Le azioni veloci riguardano di solito la magia o l'attivazione di oggetti magici, molti personaggi (in particolare quelli che non fanno uso di magia) non avranno mai l'opportunità di intraprendere un'azione veloce.

Lanciare un incantesimo rapido è un'azione veloce. Lanciare *caduta morbida* è un'azione veloce. (*Caduta morbida* è un incantesimo unico, in quanto può essere lanciato anche quando non è il turno del personaggio. Ciò in generale non è applicabile alle azioni veloci, che di solito si svolgono nel turno del personaggio, come gli altri tipi di azione). In aggiunta, lanciare qualsiasi incantesimo con un tempo di lan-



Chierico di Nersil

sono incantesimi sviluppati appositamente per il campo di battaglia. In generale, questi incantesimi sono efficaci a raggio di azione medio, e agiscono su alleati o nemici in un'esplosione del raggio di 6 metri. Quando le truppe sono ammassate in unità per grandi battaglie, questi incantesimi sono utili nell'avvantaggiare o danneggiare intere unità.

LISTE DEGLI INCANTESIMI

Queste liste riassumono gli incantesimi qui descritti.

INCANTESIMI DA ASSASSINO

Incantesimi di 1° livello da assassino

Più leggero: Gli spostamenti del personaggio non provocano attacchi di opportunità per 1 round (veloce).

Incantesimi di 2° livello da assassino

Invisibilità veloce: L'invisibilità dura 1 round (veloce).
Velo d'ombra: L'oscurità fornisce occultamento al personaggio.

INCANTESIMI DA BARDO

Incantesimi di 1° livello da bardo

Incitare: Il soggetto non può preparare o ritardare le azioni.
Inibire: Il soggetto ritarda l'azione fino al prossimo round.
Ritirata rapida veloce: La velocità del personaggio incrementa di 9 m per 1 round (veloce).

Incantesimi di 2° livello da bardo

Gravità innegabile: Una creatura volante perde la capacità di volare.
Invisibilità veloce: L'invisibilità dura 1 round (veloce).
Maledizione delle lame pendenti: Il soggetto subisce una penalità di -2 alla CA.
Volare veloce: Il personaggio vola per 1 round (veloce).

Incantesimi di 3° livello da bardo

Maledizione delle lame pendenti della legione: 1 soggetto subisce una penalità di -2 alla CA.

Incantesimi di 4° livello da bardo

Gravità innegabile della legione: Le creature volanti perdono la capacità di volare.

INCANTESIMI DA CHIERICO

Incantesimi di 1° livello da chierico

Avviso: La prova di iniziativa del personaggio migliora e apprende i risultati delle prove di iniziativa dei nemici.
Convinzione: Il soggetto riceve un bonus di +2 o superiore ai tiri salvezza.
Inci: Il soggetto non può preparare o ritardare le azioni.
Inibire: Il soggetto ritarda l'azione fino al prossimo round.
Luce guida: +1 agli attacchi a distanza contro le creature nelle aree illuminate.
Sacrificio vantaggioso: Più gemme sacrifica, più protezione guadagna il soggetto.

Incantesimi di 2° livello da chierico

Marcia rapida: La velocità degli alleati incrementa di 9 m per 1 round.
Non morte vivente: Il soggetto diventa immune ai colpi critici e agli attacchi furtivi.
Protezione divina: Gli alleati ricevono +1 a CA e tiri salvezza.
Velo d'ombra: L'oscurità fornisce occultamento al personaggio.

Incantesimi di 3° livello da chierico

Anello di lame: Lame circondano il personaggio, danneggiando le altre creature (1d6 danni +1 danno per livello).
Chiudi ferite: Cura 2d4 danni, anche durante il turno di un altro personaggio (veloce).
Convinzione della legione: Gli alleati ricevono un bonus di +2 o superiore ai tiri salvezza.
Maledizione del piccolo fallimento: Il soggetto subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza.
Oscurità tagliente: Raggio che infligge 1d8 danni per ogni due livelli e garantisce i non morti dello stesso ammontare.
Ritarda morte: Perdere punti ferita non uccide il soggetto.



Chierico di Morada

Incantesimi di 4° livello da chierico

Aiuto della legione: Gli alleati ricevono +1 ai tiri per colpire, +1 contro la paura, 1ds pf temporanei +1 per livello (max +20).

Allineare arma della legione: Le armi degli alleati diventano buone, malvagie, legali o caotiche.

Panacea: Rimuove la maggior parte dei dolori.

Scudo della fede della legione: Gli alleati ricevono un bonus di +3 o superiore alla CA.

Incantesimi di 5° livello da chierico

Maledizione del piccolo fallimento della legione: I nemici subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza.

Ravvivare: Riporta in vita una persona da poco morta senza fargli perdere livelli.

INCANTESIMI DA DRUIDO

Incantesimi di 1° livello da druido

Rapidità del serpente: Il soggetto compie immediatamente un attacco.

Incantesimi di 2° livello da druido

Dente di tigre: Un'arma naturale del soggetto riceve +1 ogni quattro livelli ai tiri per colpire e per i danni (max +5) per 1 round (veloce).

Rapidità del serpente della legione: Gli alleati compiono immediatamente un attacco.

Incantesimi di 3° livello da druido

Allineare zanna: L'arma naturale diventa buona, malvagia, legale o neutrale.

Carica del leone: Il personaggio può compiere un attacco completo con una carica per 1 round (veloce).

Volare veloce: Il personaggio vola per 1 round (veloce).

Incantesimi di 4° livello da druido

Arco di fulmini: Linea di elettricità tra due creature (1ds danni per livello).

Incantesimi di 5° livello da druido

Allineare zanna della legione: Le armi naturali degli alleati diventano buone, malvagie, legali o neutrali.

Panacea: Rimuove la maggior parte dei dolori.

INCANTESIMI DA GUARDIA NERA

Incantesimi di 2° livello da guardia nera

Velo d'ombra: L'oscurità fornisce occultamento al personaggio.

Incantesimi di 3° livello da guardia nera

Pelle demoniaca: Una creatura malvagia ottiene riduzione del danno 10/ferro freddo e bene.

INCANTESIMI DA GUARITORE

Incantesimi di 3° livello da guaritore

Chiodi ferite: Cura 2d4 danni, anche durante il turno di un altro personaggio (veloce).

Incantesimi di 4° livello da guaritore

Panacea: Rimuove la maggior parte dei dolori.

Incantesimi di 5° livello da guaritore

Ravvivare: Riporta in vita una persona da poco morta senza fargli perdere livelli.

INCANTESIMI DA MAGO E DA STREGONE

Incantesimi di livello 0 da mago e da stregone

Tram: Ripara danni minori: "Cura" 1 danno ad un costrutto.



Oro Druido

Incantesimi di 1° livello da mago e da stregone

Amm **Incitare:** Il soggetto non può preparare o ritardare le azioni.

Inibire: Il soggetto ritarda l'azione fino al prossimo round.

Evoc **Ape romanzate di Mordenkainen:** Epe dà al soggetto una penalità di -10 alle prove di Concentrazione e Movimenti Silenziosamente.

Globo di acido inferiore: Contatto a distanza, 1ds o più danni da acido.

Globo di elettricità inferiore: Contatto a distanza, 1ds o più danni da elettricità.

Globo di fuoco inferiore: Contatto a distanza, 1ds o più danni da fuoco.

Globo di freddo inferiore: Contatto a distanza, 1ds o più danni da freddo.

Globo di suono inferiore: Contatto a distanza, 1ds o più da suono.

Trasposizione benigna: Due soggetti consenzienti si scambiano di posto.

Invoc **Luce guida:** +1 agli attacchi a distanza contro le creature nelle aree illuminate.

Trasm **Ripara danni leggeri:** "Cura" 1ds danni +1 danno per livello (max +5) ad un costrutto.

Slittare: Il soggetto si muove di 1,5 metri.

Incantesimi di 2° livello da mago e da stregone

Evoc **Lame di fuoco:** Le armi in mischia del personaggio infliggono +1ds danni da fuoco per 1 round (veloce).

Trasposizione funesta: Due soggetti si scambiano di posto.

Invoc **Esplosione di fuoco:** 1 soggetti adiacenti subiscono 1ds danni da fuoco per livello.

Mano schiaffeggiante di Bigby: La mano fa provocare attacchi di opportunità ad una creatura.

Velo d'ombra: L'oscurità fornisce occultamento al personaggio.

Necr **Maledizione delle lame pendenti:** Il soggetto subisce una penalità di -2 alla CA.

- Trasm** **Gravità innegabile:** Una creatura volante perde la capacità di volare.
Rapidità del serpente: il soggetto compie immediatamente un attacco.
Ripara danni moderati: "Cura" 2ds danni +1 danno per livello (max +10) ad un costruito.
Slitare superiore: Il soggetto si sposta di 6 metri.

Incantesimi di 3° livello da mago e da stregone

- Necr** **Maledizione delle lame pendenti della legione:** I soggetti subiscono una penalità di -2 alla CA.
Trasm **Rapidità del serpente della legione:** Gli alleati compiono immediatamente un attacco.
Ripara danni gravi: "Cura" 3ds danni +1 danno per livello (max +15) ad un costruito.

Incantesimi di 4° livello da mago e da stregone

- Evoc** **Scoppio di fiamme:** Cono di fuoco 18 m (1ds danni per livello).
Trasm **Gravità innegabile della legione:** Le creature volanti perdono la capacità di volare.
Ripara danni critici: "Cura" 4ds danni +1 danno per livello (max +20) ad un costruito.

Incantesimi di 5° livello da mago e da stregone

- Evoc** **Arco di fulmini:** Linea di elettricità tra due creature (1ds danni per livello).
Esplosione di fuoco superiore: I soggetti entro 3 m subiscono 1ds danni da fuoco per livello.
Scudo di fuoco della legione: Le creature che attaccano gli alleati subiscono danni; gli alleati sono protetti dal fuoco o dal freddo.

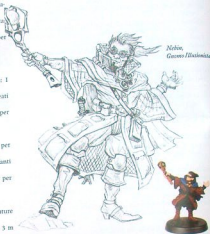
INCANTESIMI DA MAGO COMBATTENTE

Incantesimi di 1° livello da mago combattente

- Globo di acido inferiore:** Contatto a distanza, 1ds o più danni da acido.
Globo di elettricità inferiore: Contatto a distanza, 1ds o più danni da elettricità.



Elfo Fiammante



Necro,
Governo Illusionista

- Globo di fuoco inferiore:** Contatto a distanza, 1ds o più danni da fuoco.
Globo di freddo inferiore: Contatto a distanza, 1ds o più danni da freddo.
Globo di suono inferiore: Contatto a distanza, 1ds o più da suono.

Incantesimi di 2° livello da mago combattente

- Esplosione di fuoco:** I soggetti adiacenti subiscono 1ds danni da fuoco per livello.
Lame di fuoco: Le armi in mischia del personaggio infliggono +1ds danni da fuoco per 1 round (veloce).

Incantesimi di 3° livello da mago combattente

- Anello di lame:** Le lame circondano il personaggio, danneggiando le altre creature (1ds danni +1 danno per livello).

Incantesimi di 4° livello da mago combattente

- Scoppio di fiamme:** Cono di fuoco 18 m (1ds danni per livello).

Incantesimi di 5° livello da mago combattente

- Arco di fulmini:** Linea di elettricità tra due creature (1ds danni per livello).
Esplosione di fuoco superiore: I soggetti entro 3 m subiscono 1ds danni da fuoco per livello.
Scudo di fuoco della legione: Le creature che attaccano gli alleati subiscono danni; gli alleati sono protetti dal fuoco e dal freddo.

INCANTESIMI DA PALADINO

Incantesimi di 1° livello da paladino

- Benedire un'arma veloce:** L'arma ottiene colpo accizzato contro i malvagi per 1 round (veloce).
Cuor di leone: Il soggetto ottiene l'immunità alla paura.

Incantesimi di 2° livello da paladino

- Giusta collera:** Il soggetto infligge danni raddoppiati con una carica.

Marcia rapida: La velocità degli alleati incrementa di 9 m per 1 round.

Protezione divina: Gli alleati ricevono +1 a CA e tiri salvezza.

Speroni sacri: La velocità della cavalcatura speciale incrementa di 12 m per 1 round (veloce).

Incantesimi di 3° livello da paladino

Felle angelica: Una creatura legale buona ottiene riduzione del danno 10/argento e male.

Incantesimi di 4° livello da paladino

Aura di giustizia: Alla morte il personaggio esplose, guardando le creature buone e danneggiando le altre (2d6 danni per livello).

INCANTESIMI DA RANGER

Incantesimi di 1° livello da ranger

Frecce guidate: I bersagli degli attacchi a distanza non

godono di copertura per 1 round (veloce).

Più leggero: Gli spostamenti del personaggio non provocano attacchi di opportunità per 1 round (veloce).

Incantesimi di 2° livello da ranger

Lame di fuoco: Le armi in mischia del personaggio infliggono +1d6 danni da fuoco per 1 round (veloce).

Maledizione delle lame pendenti: Il soggetto subisce una penalità di -2 alla CA.

Velocità veloce: Il personaggio è sottoposto a velocità per 1 round (veloce).

Incantesimi di 3° livello da ranger

Maledizione delle lame pendenti della legione: I soggetti subiscono una penalità di -2 alla CA.

Incantesimi di 4° livello da ranger

Carica del leone: Il personaggio può compiere un attacco completo con una carica per 1 round (veloce).

DESCRIZIONE DEGLI INCANTESIMI

Gli incantesimi sono presentati in ordine alfabetico.

Aiuto della legione

Ammaliammo (Compulsione)
[Influenza mentale]

Livello: Chr 4

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersagli: Alleati in un'esplosione del raggio di 6 m

Questo incantesimo funziona come aiuto (vedi pagina 201 del *Manuale del Giocatore*), tranne che agisce su più alleati a distanza e ogni alleato riceve punti ferita temporanei pari a 1d8 + livello dell'incantatore (fino ad un massimo di 1d8+20 punti ferita temporanei al 20° livello dell'incantatore).

Allineare arma della legione

Trasmutazione (vedi testo di *allineare arma*)

Livello: Chr 4

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersagli: Alleati nel raggio di un'esplosione del raggio di 6 m

Questo incantesimo funziona come *allineare arma* (vedi pagina 202 del *Manuale del Giocatore*) ma agisce su più armi o protetti a distanza.

Allineare zanna

Trasmutazione
Livello: Drd 3

Componenti: V, S, ED

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Effetto: Creatura vivente toccata

Durata: 1 minuto per livello

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Allineare zanna rende le armi naturali di una creatura buone, malvagie, legali o caotiche, a scelta dell'incantatore. Un'arma naturale allineata può ignorare la riduzione del danno di certe creature, generalmente esterni di allineamento opposto. Questo incantesimo è inefficace sulle armi naturali che hanno già un allineamento, come gli artigli o il morso della maggior parte dei demoni.

Non si può lanciare l'incantesimo su un'arma manufatta, come una spada.

Quando si rende un'arma buona, malvagia, legale o caotica, l'incantesimo è rispettivamente buono, malvagio, legale o caotico.

Allineare zanna della legione

Trasmutazione

Livello: Drd 5

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersagli: Alleati nel raggio di un'esplosione del raggio di 6 m

Questo incantesimo funziona come *allineare zanna* ma agisce su più alleati di stanza.

Anello di lame

Evocazione

Livello: Chr 3, Mcm 5

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 minuto per livello

Questo incantesimo evoca un anello di lame metalliche roteanti intorno all'incantatore. L'anello si estende 1,5 metri intorno a lui, in tutti i quadranti adiacenti al suo spazio. Ogni round, durante il turno dell'incantatore, a partire da quello in cui viene lanciato l'incantesimo, le lame inflig-

gono 1d6 danni +1 danno per livello dell'incantatore (fino ad un massimo di +10) a tutte le creature nell'area coperta.

Le lame evocate da un chierico di allineamento legale sono di ferro freddo, quelle evocate da un chierico di allineamento caotico sono d'argento, e quelle evocate da un chierico che non è né legale né caotico sono di acciaio.

Componente materiale: Un piccolo pugnale.

Ape ronzante di Mordenkainen

Evocazione (Creazione)

Livello: Mag/Ser 1

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersaglio: Un'ape illusoria

Durata: 1 minuto per livello (I)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo fa comparire un'ape piccola ma molto rumorosa. Essa ronzia intorno alla testa della creatura indicata. (La creatura deve trovarsi entro il raggio di azione, e l'incantatore deve poter toccare o essere in grado di vedere la creatura. Una volta indicata una creatura, l'ape rimane con lei; non si può indicare un'altra creatura).

L'ape produce un rumore snerbante che distrae la concentrazione del soggetto. Il soggetto subisce una penalità di -10 a tutte le prove di Muoversi Silenziosamente e Concentrazione. (Le creature che non sono in grado di udire, ignorano la penalità alle prove di Concentrazione). Se il soggetto cerca di lanciare o mantenere un incantesimo, deve effettuare una prova di Concentrazione con CD 10 anche se non ci sono altre distrazioni.

Lape ha una velocità di volare di 54 metri (perfetta). Rimane accanto al soggetto nonostante oscurità, invisibilità, metamorfosi, copertura, occultamento o qualsiasi altro tentativo di camuffarsi o nascondersi. Lape rimane fino al termine della durata dell'incantesimo o quando il soggetto si sposta fuori del raggio di azione.

Lape non può essere attaccata ma può essere dissolta.

Componente materiale: Un goccio di miele.

Arco di fulmini

Evocazione (Creazione) [Elettricità]

Livello: Dnl 4, Mag/Str 5, Mem 5

Componenti: V, S, M, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Area: Una linea tra due creature

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Riflessi dimezza

Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore crea una conduttività naturale tra due creature, mentre un dardo di elettricità saetta tra di loro. Questo dardo infligge 1d6 danni da elettricità per livello dell'incantatore (massimo 15d6) ad entrambe le creature e qualsiasi cosa si trovi sulla linea tra di loro.

Entrambe le creature devono trovarsi nel raggio di azione, e l'incantatore deve essere in grado di sceglierle come bersaglio (come se l'incantesimo le avesse colpite). Tracciare la linea da qualsiasi angolo dello spazio di una creatura a qualsiasi angolo dello spazio dell'altra.

Componente materiale avanzata: Due piccole verghe di ferro.

Aura di giustizia

Abituazione [Bene, Luce]

Livello: Pal 4

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 ora per livello

L'incantatore è avvolto da un bagliore ultraterreno per la durata dell'incantesimo (come se gli fosse stato lanciato addosso l'incantesimo *lucis diurna*). L'incantatore riceve un bonus divino di +4 al punteggio di Carisma.

Se l'incantatore muore, il suo corpo si trasforma in una devastante esplosione di energia con un raggio di 6 metri centrata nel punto in cui l'incantatore è caduto, infliggendo 2d6 danni per livello dell'incantatore (massimo 20d6) a tutte le creature non buone nell'area dell'esplosione. Le creature buone nella stessa area vengono guarite dello stesso ammontare, e i non morti subiscono danni raddoppiati. La resistenza agli incantesimi non può prevenire i danni, ma un ti-

ro salvezza sui Riflessi effettuato con successo li dimezza. Il corpo dell'incantatore viene disintegrato, quindi non può essere rianimato con l'incantesimo *risuscitare morti*. Gli incantesimi che non richiedono un corpo intatto, come *risurrezione pura*, possono essere utilizzati per riportarlo in vita come di norma.

Avviso

Ammalitamento (Compulsione)

[Influenza mentale]

Livello: Chr 1

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 minuto per livello

L'incantatore riceve una visione che gli mostra come agiranno i suoi avversari ogni round e gli permette di rispondere velocemente alle loro intenzioni. Quando lancia questo incantesimo, l'incantatore prende un risultato alla prova di iniziativa di 20 + il suo modificatore di iniziativa (ma solo se facendolo incrementerebbe il proprio risultato). Mentre l'incantesimo è attivo, l'incantatore conosce i risultati delle prove di iniziativa di tutti i suoi avversari, e in caso di parità sapeva quale avversario agire per primo. L'incantesimo si applica a tutti gli avversari nella linea di visuale dell'incantatore.

Componente materiale: Un piccolo pezzo di intestino di caprone essiccato o qualche foglia di tè.

Benedire un'arma veloce

Trasmutazione

Livello: Pal 1

Componenti: V

Tempo di lancio: 1 azione veloce

Durata: 1 round

Questo incantesimo funziona come *benedire un'arma* (vedi pagina 208 del *Manuale del Giocatore*) tranne per quanto indicato sopra.

Carica del leone

Trasmutazione

Livello: Dnl 3, Rgr 4

Componenti: V

Tempo di lancio: 1 azione veloce

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 round

Questo incantesimo conferisce all'incantatore la capacità speciale *assaltare* (vedi pagina 306 del *Manuale del Mago*).

Chiudi ferite

Evocazione (Guarigione)

Livello: Chr 3, Gu 3

Componenti: V

Tempo di lancio: 1 azione veloce

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Una creatura

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Volontà dimezza (innocuo); vedi testo

Resistenza agli incantesimi: S1 (innocuo)

Questo incantesimo cura 2d4 danni.

L'incantatore può lanciare questo incantesimo con una singola parola, e lo può lanciare anche quando non è il proprio turno. Se lancia questo incantesimo subito dopo che il soggetto è stato ferito, previene i danni. Mantenerebbe in vita qualcuno che fosse appena sceso a -10 punti ferita, ad esempio, lasciando il personaggio a punti ferita negativi ma stabile.

Utilizzato contro una creatura non morta, chiudi ferite infligge danni invece di curare la creatura (che subisce metà danni se supera un tiro salvezza sulla Volontà).

Convinzione

Abituazione

Livello: Chr 1

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura toccata

Durata: 1 minuto per livello

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: S1 (innocuo)

Questo incantesimo rafforza le capacità mentali, fisiche e spirituali della creatura toccata. L'incantesimo conferisce al soggetto un bonus morale di +2 su tutti i tiri salvezza, con un bonus addizionale di +1 per ogni sei livelli dell'incantatore posseduti (massimo bonus morale di +5 al 18° livello).

Componente materiale: Una piccola pergamena con alcune frasi sacre scritte su di essa.

Convinzione della legione

Abituazione

Livello: Chr 3

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersaglio: Alleati in un'esplosione del raggio di 6 m

Questo incantesimo funziona come *convinzione*, ma ha effetto su più alleati distanti.

Cuor di leone

Abituazione [Influenza mentale]

Livello: Pal 1

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura toccata

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: S1 (innocuo)

Il soggetto ottiene l'immunità agli effetti di paura.

Dente di tigre

Trasmutazione
Livello: Dnd 2
Componenti: V
Tempo di lancio: 1 azione veloce
Raggio di azione: Creatura vivente toccata
Effetto: Incantatore
Durata: 1 round

Questo incantesimo funziona come *rasna rasgia superiore* (vedi pagina 309 del *Manuale del Giocatore*), tranne per quanto sopra indicato.

Esplosione di fuoco

Invocazione [Fuoco]
Livello: Mag/Str 2, Mcm 2
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 1,5 m
Effetto: Esplosione di fuoco che si estende per 1,5 m dall'incantatore
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Riflessi dimezza
Resistenza agli incantesimi: Sì

Esplosione di fuoco provoca una potente deflagrazione di fiamme a partire dall'incantatore, che danneggia chiunque si trovi entro 1,5 metri da lui. Tutte le creature nell'area, eccetto l'incantatore, subiscono 1d8 danni da fuoco per livello dell'incantatore (massimo 5d8). L'esplosione non ha alcun effetto sull'incantatore o gli oggetti nel suo spazio.
Componente materiale: Un pezzetto di zolfo.

Esplosione di fuoco superiore

Invocazione [Fuoco]
Livello: Mag/Str 5, Mcm 5
Effetto: Esplosione di fuoco che si estende per 3 m dall'incantatore

Questo incantesimo funziona come *esplosione di fuoco*, tranne che agisce sulle creature entro 3 metri dall'incantatore e infligge un massimo di 15d8 danni a ciascuna.

Freccia guidata

Divinazione
Livello: Rgr 1
Componenti: V
Tempo di lancio: 1 azione veloce
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 round

I bersagli degli attacchi a distanza dell'incantatore non ricevono bonus alla Classe Armatura per la copertura. L'incantatore non può comunque colpire creature con copertura totale.



Giusta collera

Invocazione [Bene]
Livello: Pal 2
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Gli attacchi in carica del soggetto infliggono danni raddoppiati. (Il soggetto non deve trovarsi in sella o utilizzare una lancia da cavaliere). Se durante una carica, il soggetto compie più di un attacco, i danni raddoppiati si applicano solo al primo attacco.

Globo di acido inferiore

Evocazione (Creazione) [Acido]
Livello: Mag/Str 1, Mcm 1
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Un globo di acido
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Un globo di acido di circa 5 centimetri di diametro parte dal palmo dell'incan-

tatore diretto verso il bersaglio, infliggendo 1d8 danni da acido. L'incantatore deve effettuare con successo un attacco di contatto a distanza per colpire il bersaglio.

Per ogni due livelli dell'incantatore dopo il 1°, il globo infligge ulteriori 1d8 danni da acido: 2d8 al 3° livello, 3d8 al 5° livello, 4d8 al 7° livello fino ad un massimo di 5d8 al 9° livello o più.

Globo di elettricità inferiore

Evocazione (Creazione) [Elettricità]
Livello: Mag/Str 1, Mcm 1
Effetto: Un globo di elettricità

Questo incantesimo funziona come *globo di acido inferiore*, ma infligge danni da elettricità.

Globo di fuoco inferiore

Evocazione (Creazione) [Fuoco]
Livello: Mag/Str 1, Mcm 1
Effetto: Un globo di fuoco

Questo incantesimo funziona come *globo di acido inferiore*, ma infligge danni da fuoco.

Globo di freddo inferiore

Evocazione (Creazione) [Freddo]
Livello: Mag/Str 1, Mcm 1
Effetto: Un globo di freddo

Questo incantesimo funziona come *globo di acido inferiore*, ma infligge danni da freddo.

Globo di suono inferiore

Evocazione (Creazione) [Sonoro]
Livello: Mag/Str 1, Mcm 1
Effetto: Un globo di energia sonora

Questo incantesimo funziona come *globo di acido inferiore*, ma infligge da 1d6 a 5d8 danni sonori invece che da 1d8 a 5d8 danni da acido.

Gravità innegabile

Trasmutazione
Livello: Dnd 2, Mag/Str 2
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)
Bersaglio: Una creatura volante
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Una creatura volante, che può essere anche una creatura che vola tramite un incantesimo *solare* o un simile effetto magico, viene tenuta a terra. Se questo incantesimo viene lanciato su di una creatura attualmente in volo, la creatura scende ad una velocità di 18 metri per round ma non cade (e quindi non subisce dan-

ni da caduta). La creatura può comunque utilizzare la sua velocità di volare per spostarsi orizzontalmente o verso il basso, ma non verso l'alto. Una volta a terra, la creatura non può più usare la sua velocità di volare.

L'incantesimo non ha effetto sulle creature incorporee.

Componente materiale: Un'alza strappata ad una mesca.

Gravità innegabile della legione

Trasmutazione

Livello: Brd 4, Mag/Str 4

Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 per livello)

Bersaglio: Creature in un'esplosione del raggio di 6 m

Questo incantesimo funziona come gravità innegabile, ma ha effetto su più creature.

Incitare

Annalmamento (Compulsione)

[Influenza mentale]

Livello: Brd 1, Chr 1, Mag/Str 1

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Una creatura

Durata: 1 minuto per livello

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo spinge la vittima ad agire. La vittima non può né ritardare né preparare un'azione. Se la vittima sta ritardando, agisce non appena viene lanciato l'incantesimo. Se la vittima sta tenendo un'azione preparata, può agire normalmente, ma più tardi non potrà preparare un'altra azione finché l'incantesimo rimarrà attivo.

Inibire

Annalmamento (Compulsione)

[Influenza mentale]

Livello: Brd 1, Chr 1, Mag/Str 1

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersaglio: Una creatura

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore inibisce l'azione del suo avversario. Il soggetto è obbligato a ritardare fino al round seguente, agendo immediatamente prima dell'incantatore al conteggio di iniziativa dell'incantatore.

Invisibilità veloce

Illusione (Mascheramento)

Livello: An 2, Brd 2

Componenti: V

Tempo di lancio: 1 azione veloce

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 round

Questo incantesimo funziona come invisibilità (vedi pagina 248 del *Manuale del Giocatore*), tranne per quanto indicato sopra.

Lame di fuoco

Evocazione [Fuoco]

Livello: Mag/Str 2, Mem 2, Rgr 2

Componenti: V

Tempo di lancio: 1 azione veloce

Raggio di azione: Contatto

Effetto: Fino a due armi da mischia impaionate dall'incantatore

Durata: 1 round

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Volte di fuoco avvolgono le armi da mischia dell'incantatore, non danneggiando né lui né le armi, ma possibilmente bruciando gli avversari. Le armi da mischia dell'incantatore infliggono 1d6 danni extra da fuoco. Questi danni sono cumulativi con qualsiasi altro danno da energia di cui le armi già dispongano.

Luce guida

Invocazione [Luce]

Livello: Chr 1, Mag/Str 1

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)

Bersaglio: Creature in un'esplosione di 1,5 m

Durata: 1 minuto per livello (1)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'area colpita viene inondata di luce, che illumina tutte le creature al suo interno. La luce fornisce un bonus di circostanza +1 ai tiri per colpire a distanza contro qualsiasi bersaglio all'interno dell'area.

A volte gli incantatori utilizzano questo incantesimo in battaglia per indicare i bersagli per gli arcieri.

Maledizione delle lame pendenti

Necromanzia

Livello: Brd 2, Mag/Str 2, Rgr 2

Componenti: V, S, M/VD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersaglio: Una creatura

Durata: 1 minuto per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: Sì

Il soggetto dell'incantesimo ha difficoltà ad evitare gli attacchi, sembrando a volte addirittura gettarsi verso il pericolo. Il soggetto subisce una penalità di -2 alla CA.

La maledizione non può essere dissolta, ma può essere rimossa con un incantesimo desiderio, desiderio limitato, miracolo, ri-

novari maledizione o spezzare incantesimo. **Componente materiale:** arava. Un ago che attraversa un pezzo di cuoio.

Maledizione delle lame pendenti della legione

Necromanzia

Livello: Brd 3, Mag/Str 3, Rgr 3

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersaglio: Nemici in un'esplosione del raggio di 6 m

Questo incantesimo funziona come maledizione delle lame pendenti, ma agisce su più nemici.

Maledizione del piccolo fallimento

Necromanzia

Livello: Chr 3

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Una creatura

Durata: 1 minuto per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: Sì

Il soggetto subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza.

La maledizione non può essere dissolta, ma può essere rimossa con un incantesimo desiderio, desiderio limitato, miracolo, ri-novari maledizione o spezzare incantesimo.

Maledizione del piccolo fallimento della legione

Necromanzia

Livello: Chr 5

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersaglio: Nemici in un'esplosione del raggio di 6 m

Questo incantesimo funziona come maledizione del piccolo fallimento, ma agisce su più nemici fino a raggio di azione medio.

Mano schiaffeggiante di Bigby

Invocazione [Forza]

Livello: Mag/Str 2

Componenti: V, S, F

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Effetto: Una mano Minuscola

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno (vedi testo)

Resistenza agli incantesimi: Sì

La mano schiaffeggiante di Bigby fa cespugliare una mano magica, che molla uno schiaffo ad una creatura e poi cespugliare. Lo schiaffo distrae il soggetto, facendogli immediatamente provocare un attacco di opportunità dalle creature che ne minacciano lo spazio. L'incantesimo non concede tiro salvezza, ma la creatura schiaffo-

gata può negare l'effetto superando una prova di Concentrazione con CD 20.

Focus: Un granto di cuios

Marcia rapida

Trasmutazione

Livello: Chr 2, Pal 2

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersaglio: Alleati in un'ispezione del raggio di 6 m.

Durata: 1 round

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Marcia rapida incrementa la velocità base sul terreno degli alleati di 9 metri. (Questo modificatore è considerato un bonus di potenziamento). Non ha effetto su altri metodi di movimento come nuotare, scalare, scavare o volare. Come per qualsiasi effetto che incrementa la velocità di una creatura, questo incantesimo influenza anche la massima distanza di salto.

Non morte vivente

Necromanzia

Livello: Chr 2

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura toccata

Durata: 1 minuto per livello

Tiro salvezza: Tempra nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Questo incantesimo provoca una trasformazione parziale nel soggetto, non dissimile dal processo che tramuta in zombi. Sebbene il soggetto non diventi realmente uno zombi, i suoi processi vitali vengono temporaneamente ignorati senza apparenti effetti negativi. Il soggetto ignora i colpi critici e gli attacchi furivi, proprio come i non morti.

Mentre questo incantesimo è attivo, il soggetto subisce una penalità di -4 al suo punteggio di Carisma (fino ad un minimo di 1).

Oscurità tagliente

Invocazione

Livello: Chr 3

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Effetto: Raggio

Durata: Istantanea



Un druido elvico lancia l'incantesimo oscurità tagliente

Tiro salvezza: No

Resistenza agli incantesimi: Sì

Una sibilante striscia volante di pura oscurità viene proiettata dalle mani dell'incantatore. Una creatura colpita da questo raggio di oscurità subisce 1d8 danni per ogni due livelli dell'incantatore (massimo 5d8). Una creatura non morta è curata di 1d8 danni per ogni due livelli dell'incantatore (massimo 5d8).

Panacea

Evocazione [Guarigione]

Livello: Chr 4, Del 5, Gua 4

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura toccata

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo); vedi testo

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Questo incantesimo incanala energia positiva in una creatura per alleviarne le sofferenze. Pone immediatamente termine a qualsiasi delle seguenti condizioni sta agendo sul personaggio: abbagliato, accecato, affaticato, ammalato, assediato, confuso, esausto, frastornato, in preda al panico, inferno, nauseato, paralizzato, scosso, spaventato, seordito. Nega gli effetti del sisma e dell'incantesimo regressione mortale, oltre a porre fine a qualsiasi ulteriore effetto del veleno, come l'incantesimo neutralizza veleno. Cura an-

che 1d8 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +20).

Questo non rimuove i danni alle caratteristiche, i livelli negativi o i livelli risucchiati permanentemente. Non rimuove neppure le condizioni provocate da incantesimi di 7 livello o superiore, o da incantesimi o effetti che non possono essere dissolti.

Utilizzato contro un non morto, punisce infliggere danni anziché curare la creatura (che subisce danni dimezzati se supera un tiro salvezza sulla Volontà), ma non ha altri effetti.

Pelle angelica

Abilitazione [Bene]

Livello: Pal 3

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura legale

buona toccata

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì

(innocuo)

Il soggetto ottiene riduzione del danno 10/male e argento.

Pelle demoniaca

Abilitazione [Male]

Livello: Cne 3

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura malvagia toccata

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Il soggetto ottiene riduzione del danno 10/ferro freddo e bene.

Piè leggero

Trasmutazione

Livello: Ass 1, Rgr 1

Componenti: V

Tempo di lancio: 1 azione veloce

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 round

l'incantatore si muove con agilità ultraterrena. Quando si muove non provoca attacchi di opportunità.

Protezione divina

Annulamento (Compulsione)

[Influenza mentale]

Livello: Chr 2, Pal 2

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersaglio: Alleati in un'esplosione del raggio di 6 m

Durata: 1 minuto per livello

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Gli alleati ricevono un bonus morale di +1 alla Classe Armatura e ai tiri salvezza.

Rapidità del serpente

Trasmutazione

Livello: Dnd 1, Mag/Str 2

Componenti: V, S, M/FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Una creatura

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Il soggetto può compiere immediatamente un attacco in mischia o a distanza, anche se ha già intrapreso la sua azione per il round. Compire quest'azione non influisce sulla normale posizione nell'ordine di iniziativa del soggetto. Si tratta di un singolo attacco e segue le normali regole per gli attacchi.

L'incantesimo non permette al soggetto di compiere più di un attacco addizionale in un round. Se il soggetto ha già compiuto un attacco addizionale, grazie ad un precedente lancio di questo incantesimo, dall'incantesimo velocità o da qualsiasi altra fonte, l'incantesimo non funziona.

Componenti materiale: aranna; Alcane scaglie di serpente.

Rapidità del serpente della legione

Trasmutazione

Livello: Dnd 2, Mag/Str 3

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersaglio: Alleati in un'esplosione del raggio di 6 m

Questo incantesimo funziona come *rapidità del serpente*, ma agisce su più alleati a distanza.

Ravvivare

Evocazione [Guarigione]

Livello: Chr 5, Gua 5

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura morta toccata

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno; vedi testo

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Ravvivare riporta miracolosamente in vita una creatura morta da poco. L'incantesimo deve essere lanciato entro 1 round dalla morte della vittima. Prima che l'anima del defunto abbia completamente abbandonato il corpo, questo incantesimo ne arresta il viaggio mentre ripara parte dei danni subiti dal corpo. L'incantesimo funziona come *rianimare morti*, ma la creatura rianimata non perde livelli, non perde Costituzione e non perde alcun incantesimo. La creatura viene riportata a -1 punto ferita (ma è stabile).

Componenti materiale: Diamanti per il valore di almeno 1.000 mo.

Ritarda morte

Necromanzia

Livello: Chr 3

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura vivente scotta

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Il soggetto di questo potente incantesimo non può morire per i danni subiti ai punti ferita. Mentre è sotto la protezione di questo incantesimo, il normale limite di -9 punti ferita prima della morte del personaggio viene esteso senza limiti. Una condizione o incantesimo che distrugga una



Clerico di
Cordell
Larriban

parte sufficiente del corpo del soggetto, in modo da impedire il funzionamento di *rianimare morti*, come un effetto di *disintegrazione*, è comunque in grado di uccidere la creatura, così come la morte per danni ai punteggi di caratteristica, risucchio di livello, o un effetto mortale.

L'incantesimo non impedisce che il soggetto diventi morente scendendo a -1 punti ferita. Si limita a prevenire la morte per perdita di punti ferita.

Se al termine dell'incantesimo il soggetto ha meno di -9 punti ferita, muore all'istante.

Ripara danni critici

Trasmutazione

Livello: Mag/Str 4

Funziona come *ripara danni leggeri*, ma ripara 4d8 danni +1 danno per livello dell'incantatore (fino a +20).

Ripara danni gravi

Trasmutazione

Livello: Mag/Str 3

Funziona come *ripara danni leggeri*, ma ripara 3d8 danni +1 danno per livello dell'incantatore (fino a +15).

Ripara danni leggeri

Trasmutazione

Livello: Mag/Str 1

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Costrutto toccato

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: No

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Quando l'incantatore impone le muni su di un costrutto che ha ancora almeno 1 punto ferita, ne trasmette la struttura per riparare i danni subiti. L'incantesimo ripara 1d8 danni +1 danno per livello dell'incantatore (fino a +5).

Ripara danni minori

Trasmutazione

Livello: Mag/Str 0

Funziona come *ripara danni leggeri*, ma ripara solo 1 danno.

Ripara danni moderati

Trasmutazione

Livello: Mag/Str 2

Funziona come *ripara danni leggeri*, ma ripara 2d8 danni +1 danno per livello dell'incantatore (fino a +10).

Ritirata rapida veloce

Trasmutazione

Livello: Dnd 1

Componenti: V

Tempo di lancio: 1 azione veloce
Durata: 1 round

Questo incantesimo funziona come rituale rapido (vedi pagina 284 del *Manuale del Giocatore*), tranne per quanto sopra indicato.

Sacrificio vantaggioso

Abitazione

Livello: Chr 1

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contano

Bersaglio: Creatura toccata

Durata: 1 ora per livello

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì

(innocuo)

Il soggetto riceve la protezione di un potere divino commisurato al valore della componente materiale consumata. Ad ogni lancio dell'incantesimo si applica solo uno dei benefici riportati di seguito, che non sono cumulativi.

Sacrificio	Beneficio
1.000 mo	Riduzione del danno 10/magia; resistenza all'acido 10, elettricità 10, freddo 10, fuoco 10, suono 10; resistenza agli incantesimi 10
5.000 mo	Riduzione del danno 15/magia; resistenza all'acido 15, elettricità 15, freddo 15, fuoco 15, suono 15; resistenza agli incantesimi 15
25.000 mo	Riduzione del danno 20/magia; resistenza all'acido 20, elettricità 20, freddo 20, fuoco 20, suono 20; resistenza agli incantesimi 20

Componente materiale: Gemme per un totale di 1.000 mo, 5.000 mo o 10.000 mo.

Scoppio di fiamme

Evocazione (Creazione) [Fuoco]

Livello: Mag/Str 4, Mm 4

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: 18 m

Bersaglio: Esplosione a forma di cono

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Riflessi dimezza

Resistenza agli incantesimi: No

Le fiamme riempiono l'area, infliggendo 1d6 danni da fuoco per livello dell'incantatore (massimo 10d6) a qualsiasi creatura nell'area che fallisca il tiro salvezza.

Componente materiale: Uno stoppino inteso nell'olio.

Scudo della fede della legione

Abitazione

Livello: Chr 4

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersaglio: Creature alleate in un'esplosione del raggio di 6 m

Questo incantesimo funziona come scudo della fede (vedi pagina 288 del *Manuale del Giocatore*), eccetto che agisce su più avversari distanti.

Scudo di fuoco della legione

Invocazione [Fuoco o Freddo]

Livello: Mag/Str 5, Mm 5

Componenti: V, S, M

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersaglio: Creature alleate in un'esplosione del raggio di 6 m

Questo incantesimo funziona come scudo di fuoco (vedi pagina 289 del *Manuale del Giocatore*), tranne per quanto indicato sopra.

Slittare

Trasmutazione

Livello: Mag/Str 1

Componenti: V

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Una creatura

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore fa slittare sul terreno la creatura bersaglio di 1,5 metri in qual-

siasi direzione. (Se la creatura sta volando o è altrimenti staccata dal terreno, si sposta parallelamente al terreno). Non si può far slittare il soggetto in uno spazio occupato da un alleato, un nemico o un oggetto solido. (Se si tenta di far slittare il soggetto in un simile spazio, l'incantesimo termina automaticamente). Si può spostare il soggetto in maniera sufficientemente rapida per sgombrare piccole fosse sul terreno, come un piccolo pozzo. Non si può far slittare un soggetto verso l'alto o il basso, ma lo si può far slittare oltre il bordo di una rupe o simile.

Questo movimento non provoca attacchi di opportunità.

Slittare superiore

Trasmutazione

Livello: Mag/Str 2

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Questo incantesimo funziona come slittare, ma l'incantatore può slittare la creatura bersaglio di 6 metri in linea retta.

Speroni sacri

Trasmutazione

Livello: Pal 2

Componenti: V

Tempo di lancio: 1 azione veloce

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Cavalcatura speciale dell'incantatore

Durata: 1 round

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Questo incantesimo aumenta la velocità base sul terreno della cavalcatura speciale di 12 metri. Questo aumento viene considerato un bonus di potenziamento.

Trasposizione benigna

Evocazione (Teletrasporto)

Livello: Mag/Str 1

Componenti: V

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Due creature volatorie di taglia fino a Grande

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: No

Resistenza agli incantesimi: No

Due creature scelte come bersagli, delle quali può far parte anche l'incantatore, si scambiano immediatamente di posto. Entrambi i bersagli devono trovarsi entro il raggio di



Deva Chierica di Lolth

azione. Gli oggetti trasportati dalle creature (fino al carico massimo della creatura) vengono trasportati con loro, ma non altre creature, anche se sono trasportate. Il movimento è istantaneo e non provoca attacchi di opportunità.

Trasposizione finestra

Evocazione (Teletrasporto)

Livello: Mag/Str 2

Componenti: V

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Due creature di taglia fino a Grande

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Due creature scelte come bersagli, delle quali può far parte anche l'incantatore, si scambiano immediatamente di posto. Le creature devono essere connesse da un oggetto solido, come il terreno, un ponte o una corda. Entrambi i bersagli devono trovarsi entro il raggio di azione. Gli oggetti trasportati dalle creature (fino al ca-

rico massimo della creatura) vengono trasportati con loro, ma non altre creature, anche se sono trasportate. Il movimento è istantaneo e non provoca attacchi di opportunità.

Se una delle due creature supera il tiro salvezza sulla Volontà, l'incantesimo è negato.

Velocità veloce

Trasmutazione

Livello: Rgr 2

Componenti: V

Tempo di lancio: 1 azione veloce

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 round

Questo incantesimo funziona come velocità (vedi pagina 306 del *Manuale del Giocatore*), tranne per quanto sopra indicato.

Volare veloce

Trasmutazione

Livello: Brd 2, Ded 5

Componenti: V

Tempo di lancio: 1 azione veloce

Raggio di azione: Personale

OGGETTI MAGICI

I signori della guerra che desiderano la vittoria richiedono costosi innovazioni da parte di maghi e stregoni che creano oggetti magici adatti al combattimento. A volte, la vittoria deriva dall'aver costruito gli oggetti magici più potenti. D'altra parte, alcune vittorie derivano dall'aver saputo creare degli oggetti di tale ingegnosa semplicità da potersi equipaggiare un'intera banda da guerra.

Questa sezione descrive nuovi oggetti magici di vari tipi. Molti di questi oggetti richiedono, per essere attivati, un'azione veloce. Per maggiori informazioni sulle azioni veloci, vedi la prima pagina di questo capitolo.

CAPACITÀ SPECIALE DEGLI SCUDI MAGICI

Uno scudo con una capacità speciale deve avere un bonus di potenziamento di almeno +1.

Accoppiato: Uno scudo con questa capacità speciale è avvolto da una serie di scaglie che si chiudono a rete quando vengono portate in contatto con lo scudo di un alleato che possiede la stessa capacità. Il possessore di uno scudo accoppiato riceve un bonus di potenziamento +1 alla Classe Armatura per ogni alleato *adiacente* che impugna anch'esso uno scudo accoppiato.

Abitarione debole: LI 5'; Creare Armi e Armature Magiche; Prezzo bonus +1.

CAPACITÀ SPECIALI DELLE ARMI MAGICHE

Un'arma magica con una capacità speciale deve avere un bonus di potenziamento di almeno +1.

Esplosione devastante: Quando chi impugna quest'arma colpisce accuratamente l'avversario, da essa si sprigiona un'ondata di tenebre. Con un colpo critico riuscito, l'arma rende la vittima sorda (senza tiro salvezza) per 5 minuti. L'effetto si attiva anche se la creatura colpita ignora i colpi critici (vedere se il colpo critico è confermato, e poi, se appropriato, applicare l'effetto sordo). Una creatura già sorda ignora l'effetto (a parte i danni del colpo critico).

Necessarietà debole: LI 5'; Creare Armi e Armature Magiche; *devastante*; Prezzo bonus +1.

Esplosione paralizzante: Quando chi impugna quest'arma colpisce accuratamente, essa produce un'ondata verde che tra-

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 round

Questo incantesimo funziona come *ulcer* (vedi pagina 309 del *Manuale del Giocatore*), tranne per quanto sopra indicato.

Veolo d'ombra

Invocazione [Occultità]

Livello: Ass 2, Chr 2, Gne 2, Mag/Str 2

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 minuto per livello

Turbini volute di oscurità avvolgono la forma dell'incantatore, offrendogli occultamento. La probabilità di mancare del 20% è in funzione anche se l'incantatore possiede la scrittura invisibile.

L'incantesimo viene soppresso alla luce diurna o nell'area di un incantesimo di luce di 5° livello o superiore.

vedere *ovisibilità* non è in grado di contrastare l'effetto di occultamento del *veolo d'ombra*, mentre *visore del veolo* lo è.

volge l'avversario. Con un colpo critico riuscito, l'arma impone sulla vittima l'effetto di *blocca mostri* (Volontà CD 17 nega). L'effetto si attiva anche se la creatura colpita ignora i colpi critici (vedere se il colpo critico si manifesta, e poi, se appropriato, applicare *Haza mostri*).

Annallamento moderato: LI 9'; Creare Armi e Armature Magiche; *blocca mostri*; Prezzo bonus +2.

Esplosione prismatica: Quando chi impugna quest'arma colpisce accuratamente l'avversario, un raggio multicolore avvolge la vittima. Con un colpo critico riuscito, l'arma impone sulla vittima l'effetto di *spazza prismatica* (Volontà CD 20 nega). L'effetto si attiva anche se la creatura colpita ignora i colpi critici (vedere se il colpo critico si manifesta, e poi, se appropriato, applicare l'effetto di *spazza prismatica*).

Invocazione forte: LI 13'; Creare Armi e Armature Magiche; *spazza prismatica*; Prezzo bonus +3.

Esplosione rallentante: Quando chi impugna quest'arma colpisce accuratamente l'avversario, un'aura di gelo avvolge la vittima. Con un colpo critico riuscito, l'arma impone sulla vittima l'effetto di *lentezza* (Volontà CD 14 nega). L'effetto si attiva anche se la creatura colpita ignora i colpi critici (vedere se il colpo critico si manifesta, e poi, se appropriato, applicare l'effetto di *lentezza*).

Trasmutazione debole: LI 5'; Creare Armi e Armature Magiche; *lentezza*; Prezzo bonus +1.

Esplosione sonora: Un'arma dell'esplosione sonora funziona come un'arma sonora che esplosione di energia sonora dopo aver ottenuto un colpo critico. Se l'arma normalmente ha un moltiplicatore del critico x2, aggiungere 1d8 danni sonori extra.

DROW E VELO D'OMBRA

Come regola opzionale, il DM può decidere che alcuni (o tutti) *drow* possiedono *veolo d'ombra* come capacità magica razziale al posto di oscurità. Infatti, alcune delle statistiche fornite per le miniature *drow* (vedi Capitolo 4: "Carte statistiche") sfruttano questa regola opzionale. In alcune situazioni, *veolo d'ombra* è una capacità più interessante di oscurità, in particolare nelle battaglie tra miniature, che vengono rallentate e sono molto meno divertenti quando è attivo oscurità.

ogni volta che si infligge un colpo critico. Per le armi con un moltiplicatore del critico x3, aggiungere 2d8 danni sonori; con un moltiplicatore x4, aggiungere 3d8 danni sonori. Anche balestre e fionde costruite in questo modo infondono di energia sonora le loro munizioni. L'effetto si attiva anche se la creatura colpita ignora i colpi critici (tranne per vedere se si conferma il colpo critico, poi applicare, se appropriato, i danni extra). Anche se la capacità sonora non è attiva, l'arma infligge comunque i danni sonori extra con un colpo critico confermato.

Invocazione forte; LI 12'; Creare Armi e Armature Magiche, costo *dissepepe*, Prezzo bonus +2.

Esplosione spaventosa: Quando chi impugna quest'arma colpisce accuratamente l'avversario, essa produce un'orribile immagine di morte imminente. Con un colpo critico riuscito, l'arma impone sulla vittima l'effetto di *muti paura* (Volontà CD 11 nega). L'effetto si attiva anche se la creatura colpita ignora i colpi critici (vedere se il colpo critico si manifesta, e poi, se appropriato, applicare l'effetto di *paura*), ma non funziona sulle creature immuni agli effetti di influenza mentale.

Necromanzia debole; LI 5'; Creare Armi e Armature Magiche, costo *pausa*, Prezzo bonus +1.

Mutilante: Quando chi impugna quest'arma colpisce accuratamente, essa si contorce e penetra nella carne dell'avversario. Quest'arma ha un moltiplicatore casuale per i colpi critici. Se l'arma ha normalmente un moltiplicatore del critico x2, tirare 1d4 ogni volta che si assesta un colpo critico per determinarne il moltiplicatore. Se l'arma ha un moltiplicatore x3, tirare 1d6 per determinare il nuovo moltiplicatore. Con un moltiplicatore x4, tirare 1d8.

Trasmutazione debole; LI 5'; Creare Armi e Armature Magiche, *ostilità affilata*, Prezzo bonus +4.

Precisione mortale: Un'arma con questa capacità infligge 2d6 danni extra quando il possessore effettua con successo un attacco furtivo. Questa capacità non dona la capacità di compiere un attacco furtivo a chi già non la possiede.

Annulamento forte; LI 12'; Creare Armi e Armature Magiche, *ostilità affilata*, Prezzo bonus +2.

Senza: A comando, un'arma sonora viene avvolta da onde di energia sonora. L'energia sonora non danneggia chi impugna

Druido di Obad-Hai



l'arma. L'effetto rimane attivo finché non viene impartito un diverso comando. L'arma sonora infligge 1d4 danni sonori extra con un colpo riuscito. Archi, balestre e fionde costruite in questo modo infondono le loro munizioni di energia sonora. **Invocazione moderata; LI 8';** Creare Armi e Armature Magiche, costo *dissepepe*, Prezzo bonus +1.

Armi specifiche

Le seguenti armi specifiche sono generalmente costruite con le esatte qualità qui descritte.

Arma di trasmutazione: Questa spada lunga+1 dall'aspetto semplice è stata progettata per affinare ogni tipo di nemico. Dopo che il suo possessore è riuscito a colpire una creatura con riduzione del danno (con i normali effetti), nel round successivo l'arma si trasforma, assumendo le proprietà richieste per superare la riduzione del danno della creatura. Il cambiamento avviene all'inizio del prossimo turno del possessore. Una volta mutata, l'arma è in grado di superare quel tipo di riduzione del danno per 10 round o finché non colpisce una creatura con un tipo diverso di riduzione del danno (a quel punto muta per superare quel tipo di riduzione). Se la creatura colpita ottiene un nuovo tipo di riduzione del danno dopo essere stata inizialmente colpita, come per l'aver cambiato forma, l'arma deve mutare a sua volta per potere superare il nuovo tipo di riduzione del danno.

L'arma non ottiene nessuno dei benefici delle proprietà che assume, e infligge sempre danni normali.

Trasmutazione forte; LI 13'; Creare Armi e Armature Magiche, *desiderio limitato*, Prezzo 50-315 mo.

Balestra ricaricante: Un'arma dalla linea elegante, questa balestra leggera+1 è decorata con antichi simboli del vento e dell'energia lungo l'impugnatura. Ricaricare quest'arma è un'azione gratuita, anziché un'azione di movimento.



Mezzelfo Soregner

Trasmutazione moderata: LI 7; Creare Armi e Armature Magiche, velocità: Prezzo 6.335 mo.

Catena vivente: Quest'arma sembra posseduta da una qualche forma di capacità senziente innata. Quando viene utilizzata in un tentativo di sbilanciare un avversario, questa catena (molto+2 si avvolge intorno agli arti della vittima, aggiungendo un bonus di +4 alle prove di Forza per sbilanciare l'avversario di chi la impugna. Questo bonus si aggiunge ai normali benefici che ricevono le catene nei tentativi di sbilanciare.

Trasmutazione moderata: LI 7; Creare Armi e Armature Magiche, forza del tonno: Prezzo 12.325 mo.

Intenzioni ai demoni: Quest'arma è uno spadone sacro+1 fatto di ferro freddo. Le armi di intenzione ai demoni furono costruite durante guerre plurianni contro terrificanti avversari provenienti dagli abissi dei mondi inferi. Sono segnate e demante a causa dei loro frequenti contatti con la pelle di demoni.

Invocazione moderata (bene): LI 7; Creare Armi e Armature Magiche, punizione sana, il creatore deve essere buono; Prezzo 20.400 mo.

Intenzioni ai diavoli: Quest'arma è uno spadone sacro+1 fatto di argento alchemico. Le armi di intenzione ai diavoli furono forgiate tra i fuochi celesti per essere utilizzate contro i diavoli della fossa e simili potenze degli inferi. L'argento alchemico di cui è composta l'arma impone una penalità di -1 ai danni, che ne cancella il bonus di potenziamento +1.

Invocazione moderata (bene): LI 7; Creare Armi e Armature Magiche, punizione sana, il creatore deve essere buono; Prezzo 18.848 mo.

Proiettile sonoro: Se questo proiettile da fucile+1 colpisce un avversario, esplose producendo una tremenda cacofonia. Ogni creatura entro un raggio di 5 metri subisce 1d8 danni sonori e deve superare un tiro salvezza sulla Tempa con CD 13 per evitare di rimanere sordità per 1 round.

Invocazione debole: LI 5; Creare Armi e Armature Magiche, suono dissonante; Prezzo 196 mo.

DESCRIZIONE DEGLI ANELLI

Gli anelli sono oggetti magici utili e molto desiderati. Qui viene descritto un nuovo tipo di anello.

Anello della comunicazione: Su ognuno di questi anelli d'argento è incisa la parola Draconica per amicizia. Mentre si indossa un anello della comunicazione, il portatore può udire chiaramente tutto ciò che viene detto (anche se bisogna sotto voce) da chiunque si trovi entro 1,5 km e stia anch'egli indossando un altro anello della comunicazione con cui il portatore sta sintonizzato. Per sintonizzarsi, due o più portatori di anelli della comunicazione devono far toccare i propri anelli e pronunciare la parola di comando. Si possono sintonizzare tra di loro un qualsiasi quantitativo di portatori di anelli, ma devono sintonizzarsi tutti nello stesso momento.

Il portatore rimane sintonizzato finché non rimuove l'anello (o finché tutti gli altri portatori non rimuovono il proprio) o si sintonizza ad un portatore diverso.

Divinazione debole: LI 5; Fotgiare Anelli, individuazione dei pensieri; Prezzo 2.000 mo.

DESCRIZIONE DELLE VERGHE

Le verghe rappresentano forza e potere. Qui di seguito sono descritte un paio di verghe standard.

Verga dello slittare: Ad entrambe le estremità di questa verga sono inseriti dei piccoli magneti. Una volta al giorno, il possessore può scegliere come bersaglio una creatura fino a 9 metri di distanza. A comando, il possessore può spingere la creatura bersaglio 1,5 metri lontano da sé, in uno spazio non occupato, o può attirare a sé la creatura di 1,5 metri in uno spazio non occupato. Il movimento non provoca attacchi di opportunità. Una vittima non consentiente riceve un tiro salvezza sulla Volontà con CD 11 per negare l'effetto.

Trasmutazione moderata: LI 9; Creare Verghe, slittare; Prezzo 7.000 mo.

* Nuovo incantesimo descritto in precedenza in questo capitolo.
Verga della trasposizione: Piccoli dardi di luce sariano da un'estremità all'altra di questa verga. Una volta al giorno, la verga permette al possessore di scambiarsi di posto con un'altra creatura entro 9 metri. Un soggetto non consentiente riceve un tiro salvezza sulla Volontà con CD 13 per negare l'effetto.

Evocazione moderata: LI 7; Creare Verghe, trasposizione bestia; Prezzo 13.200 mo.

* Nuovo incantesimo descritto in precedenza in questo capitolo.

DESCRIZIONE DEGLI OGGETTI MERAVIGLIOSI

Gli oggetti meravigliosi hanno tante forme. Alcuni oggetti meravigliosi nuovi sono descritti di seguito.

Amuleto della sorte prevalente: Benedetto da antichi dadi della fortuna, questo amuleto permette a chi lo indossa di cambiare le proprie sorti. Una volta al giorno, dopo che il possessore dell'amuleto ha tentato un tiro salvezza (ma prima di determinare se il tiro salvezza sia riuscito), può decidere di tirare nuovamente il tiro salvezza. Il possessore deve utilizzare il secondo risultato anche se è più basso. Il possessore non può utilizzare questa capacità se ha già tirato nuovamente il tiro salvezza in virtù di un'altra capacità da lui posseduta, né può utilizzare un'altra capacità da lui posseduta per tirare il tiro salvezza una seconda volta. L'amuleto può essere utilizzato solo dopo essere stato indossato per 24 ore continue. Se viene rimosso, ritorna inattivo finché non viene indossato e portato per altre 24 ore.

Divinazione moderata: LI 9; Creare Oggetti Meravigliosi, pioggia; Prezzo 8.000 mo.

Bracciali del colpo rapido: Questi bracciali forniscono un'incredibile velocità. Una volta al giorno, quando si compie un'azione di attacco completo, il portatore può, con un'azione veloce, compiere un attacco addizionale con qualsiasi arma sia impugnando. L'attacco è compiuto al massimo bonus di attacco base del portatore, più qualsiasi modificatore per la situazione. (Questo effetto non è cumulativo con effetti simili, come quelli forniti da anelli di velocità o dall'incantesimo velocità, né conferisce una reale azione extra.) I bracciali possono essere utilizzati solo dopo essere stati indossati per 24 ore continue. Se vengono rimossi, ritornano inattivi finché non vengono indossati e portati per altre 24 ore.

Trasmutazione debole: LI 5; Creare Oggetti Meravigliosi, velocità; Prezzo 1.200 mo.

Cintura del colpo possente: Una volta al giorno, con azione veloce, l'indossatore della cintura può attivare la cintura per infliggere danni extra con il suo prossimo attacco. Un'arma leggera infligge 1d8 danni extra, un'arma a una mano infligge 2d6 danni extra, e un'arma a due mani infligge 3d6 danni extra. La cintura può essere utilizzata solo dopo essere stata indossata per 24 ore continue. Se viene rimosso, ritorna inattivo finché non viene indossata e portata per altre 24 ore.

Trasmutazione debole: LI 5; Creare Oggetti Meravigliosi, forza del tonno; Prezzo 1.500 mo.

Cintura dell'eccellenza: Questa brillante cintura di metallo proietta potere e autorità. La cintura aggiunge un bonus di potenziamento +2, +4 o +6 ai punteggi di Forza, Destrezza, Costituzione, Intelligenza, Saggezza e Carisma dell'indossatore.

Trasmutazione forte: LI 18; Creare Oggetti Meravigliosi, azione della volpe, forza del tonno, grazia del gatto, resistenza del serpente, saggezza del pulcino, splendore dell'aquila; Prezzo 25.000 mo (+2), 100.000 mo (+4) o 200.000 mo (+6).

Collare di comando: Quando questo collare viene fatto indossare ad un animale, l'animale diviene soggetto al controllo del proprietario del collare come se fosse sotto l'effetto di *dominare animali*. L'animale obbedisce ai silenziosi comandi mentali del proprietario. Di solito, il collare viene posto su di un animale che è stato reso privo di sensi, barcollante per i danni non letali o afferrato e immobilizzato.

Quando si fa uso delle regole skirmish o per battaglia di massa, questo collare rimuove la capacità speciale *Difficile (Difficile)* dell'animale.

Annaliamento debole; LI 5'; Creare Oggetti Meravigliosi, diminuire animali. Prezzo 10.000 mo.

Corno del volume: Questo corno permette all'indossatore di essere udito fino a due volte più lontano di quanto normalmente riuscirebbe parlando, cantando o utilizzando una capacità che influenzano le creature che possono udire l'utilizzatore.

Quando si usano le regole skirmish o per battaglie di massa, il portatore può comandare creature non in linea di visuale fino a 12 quadrati di distanza, invece dei normali 6. Questo beneficio non incrementa il raggio di azione del Commander Effect (Effetto del Comandante).

Illusione debole; LI 3'; Creare Oggetti Meravigliosi, usare fantasmi. Prezzo 1.000 mo.

Elmo del recupero glorioso: Una volta al giorno, l'indossatore di questo elmo può attivarlo pronunciando la parola di comando. L'elmo cura istantaneamente l'indossatore di 4ds+7 danni. L'elmo può essere attivato solo dopo essere stato indossato per 24 ore continue. Se viene rimosso, ritorna inattivo finché non viene indossato e portato per altre 24 ore.

Evocazione moderata; LI 7'; Creare Oggetti Meravigliosi, cura ferite critiche. Prezzo 5.600 mo.

Giaciglio magico: Questo giaciglio di lana permette all'utilizzatore di trascorrere una notte tranquilla e pacifica. Mentre l'utilizzatore vi dorme dentro, gli fornisce i benefici di *contattare elementi*. Con una notte di riposo, l'utilizzatore recupera anche 1 punto ferita per livello del personaggio (in aggiunta ai punti ferita recuperati normalmente). Entrare e uscire da un giaciglio magico è un'azione di round completo.

Evocazione e annaliamento debole; LI 3'; Creare Oggetti Meravigliosi, *contattare elementi*, cura ferite leggere. Prezzo 1.000 mo.

Guzzi del colpo fortuito: Sfruttati al meglio dai più astuti guerrieri, questi guzzi permettono a chi li indossa di tentare di modificare un colpo sfortunato contro il nemico in uno più accurato. Una volta al giorno, dopo che l'indossatore dei guzzi ha compiuto un tiro per colpire (ma prima di determinare se il tiro ha avuto successo), può scegliere di effettuare nuovamente il tiro. Egli deve usare il secondo risultato anche se è più basso. L'indossatore non può utilizzare questa capacità se ha già tirato nuovamente il tiro per colpire in virtù di un'altra capacità da lui posseduta, né può utilizzare un'altra capacità da lui posseduta per tirare il tiro per colpire una seconda volta. I guzzi possono essere utilizzati solo dopo essere stati indossati per 24 ore continue. Se vengono rimossi, ritornano inattivi finché non vengono indossati per altre 24 ore.

Divinazione debole; LI 3'; Creare Oggetti Meravigliosi, colpo acuto. Prezzo 2.000 mo.

Magia degli angeli: Questa magia sembra resistente, nonostante sia composta interamente di piume (che si dice siano state prese ad un angelo vivo). La magia conferisce all'indossatore riduzione del danno 5/male.

Abituazione e forse invocazione forte (se si utilizza miracolo); LI 18'; Creare Oggetti Meravigliosi, pelle di pietra, miracolo o desiderio. Prezzo 76.000 mo.

Magia a catene: Questa magia conferisce all'indossatore riduzione del danno 5/perforante.

Abituazione e forse invocazione forte (se si utilizza miracolo); LI 18'; Creare Oggetti Meravigliosi, pelle di pietra, miracolo o desiderio. Prezzo 58.000 mo.

Magia del folletto: Questa magia celeste diventa quasi im-

possibile da vedere una volta indossata, lasciando dietro di sé solo un debole odore di campo. L'oggetto conferisce all'indossatore riduzione del danno 5/ferro freddo.

Abituazione e forse invocazione forte (se si utilizza miracolo); LI 18'; Creare Oggetti Meravigliosi, pelle di pietra, miracolo o desiderio. Prezzo 58.000 mo.

Magia dell'inevitabile: Questo oggetto è in realtà la corazza metallica di un nobile dei costrutti inevitabili di Mechanus, che conferisce all'indossatore riduzione del danno 5/caos.

Abituazione e forse invocazione forte (se si utilizza miracolo); LI 18'; Creare Oggetti Meravigliosi, pelle di pietra, miracolo o desiderio. Prezzo 58.000 mo.

Magia della luna: Questa maglia argentea e scintillante conferisce all'indossatore riduzione del danno 5/argento.

Abituazione e forse invocazione forte (se si utilizza miracolo); LI 18'; Creare Oggetti Meravigliosi, pelle di pietra, miracolo o desiderio. Prezzo 76.000 mo.

Magia di ossa: Questa maglia conferisce all'indossatore riduzione del danno 5/comandare.

Abituazione e forse invocazione forte (se si utilizza miracolo); LI 18'; Creare Oggetti Meravigliosi, pelle di pietra, miracolo o desiderio. Prezzo 58.000 mo.

Magia di pelle di ferro: Questa maglia è composta di piastre di ferro e conferisce all'indossatore riduzione del danno 5/adamante.

Abituazione e forse invocazione forte (se si utilizza miracolo); LI 18'; Creare Oggetti Meravigliosi, pelle di pietra, miracolo o desiderio. Prezzo 90.000 mo.

Magia di pelle demoniaca: Questa maglia, composta di pezzi di pelle di demone cuciti insieme, conferisce all'indossatore riduzione del danno 5/bene.

Abituazione e forse invocazione forte (se si utilizza miracolo); LI 18'; Creare Oggetti Meravigliosi, pelle di pietra, miracolo o desiderio. Prezzo 76.000 mo.

Magia di pelle di staid: Questa maglia di pelle scagliosa di staid conferisce all'indossatore riduzione del danno 5/legale.

Abituazione e forse invocazione forte (se si utilizza miracolo); LI 18'; Creare Oggetti Meravigliosi, pelle di pietra, miracolo o desiderio. Prezzo 76.000 mo.

Magia di resistenza: Questa robusta maglia di cuoio conferisce all'indossatore riduzione del danno 5/magia.

Abituazione e forse invocazione forte (se si utilizza miracolo); LI 18'; Creare Oggetti Meravigliosi, pelle di pietra, miracolo o desiderio. Prezzo 58.000 mo.

Magia del treant: Questa veste di foglie conferisce all'indossatore riduzione del danno 5/tagliante.

Abituazione e forse invocazione forte (se si utilizza miracolo); LI 18'; Creare Oggetti Meravigliosi, pelle di pietra, miracolo o desiderio. Prezzo 58.000 mo.

Mantello di protezione elementale: Questo mantello, intessuto con fili di vari colori, protegge chi lo indossa dagli attacchi di energia. Una volta al giorno, con un'azione veloce, l'indossatore può attivare il mantello e ottenere resistenza 10 contro un tipo di energia a sua scelta (acido, elettricità, freddo, fuoco o sonora). L'indossatore può attivare il mantello anche quando non è il suo turno. Di conseguenza può rispondere ad un attacco di energia immediatamente, attivando il mantello e scegliendo il tipo di energia dell'attacco.

Il mantello può essere utilizzato solo dopo essere stato indossato per 24 ore continue. Se viene rimosso, ritorna inattivo finché non viene indossato e portato per altre 24 ore.

Abituazione debole; LI 3'; Creare Oggetti Meravigliosi, ridurre all'energia. Prezzo 1.000 mo.



Chierico di Gerasmo

Mantello della salamandra: Questo mantello, fatto di scaglie di una creatura rettile, avvolge chi lo indossa in fiamme di un blu intenso. Qualsiasi creatura che colpisce con un'arma naturale o un'arma da mischia l'indossatore del mantello infligge danni normali ma subisce anche 10d+7 danni da fuoco.

Invocazione moderata; LI 7'; Creare Oggetti Meravigliosi, scuola di fuoco. Prezzo 56.000 mo.

Mantello di spine: Questo mantello marrone sembra essere composto interamente di lunghe spine. Il mantello conferisce a chi lo indossa un bonus di armatura naturale +2 alla CA. Qualsiasi creatura che colpisca chi indossa il mantello con un'arma naturale o un'arma da mischia infligge danni normali ma subisce anche 1d4+3 danni perforanti.

Trasmutazione moderata; LI 7'; Creare Oggetti Meravigliosi, creare vegetale, pelle animale. Prezzo 40.000 mo.

Sandali dell'accelerazione:

Questi sandali sono intrisi dell'incredibile velocità del ghepardo. Una volta al giorno, con un'azione veloce, l'indossatore dei sandali può attivarli per incrementare il suo movimento sul terreno di 9 metri, fino ad un massimo del doppio della sua normale velocità, fino all'inizio del suo prossimo turno. Questo aumento è considerato un bonus di potenziamento, e influenza la distanza massima di salto dell'indossatore come tutti gli incrementi di velocità. I sandali possono essere utilizzati solo dopo essere stati indossati per 24 ore continue. Se vengono rimossi, ritornano inattivi finché non vengono indossati e portati per altre 24 ore.

Trasmutazione debole; LI 5'; Creare Oggetti Meravigliosi, passo veloce. Prezzo 8.000 mo.

Scatola dei rifornimenti: Quando viene aperta, questa elegante scatola di legno produce cibo e acqua sufficienti a nutrire fino a quindici umani o cinque cavalli, fornendo sostentamento per un giorno intero. Può essere utilizzata una volta al giorno.

Evocazione debole; LI 5'; Creare Oggetti Meravigliosi, creare cibo e acqua. Prezzo 2.000 mo.

Scetto dell'obbedienza: Questo scetto conferisce un bonus di competenza +5 alle prove di Carisma e alle prove di abilità basate sul Carisma del portatore.

Quando si utilizzano le regole skirmish o di battaglia di massa, questo beneficio aumenta il Commander rating (valore Comandante) del portatore di 1.

Annalimento debole; LI 5'; Creare Verghe, charme su persona. Prezzo 12.500 mo.

Spuntone esplosivo: Caldo al tocco, questo spuntone rosso pulsa dell'energia che contiene. Lo spuntone non fa nulla fino a quando non viene saldamente conficcato nel terreno (con un'azione standard). Un round dopo, lo spuntone diventa invisibile. Qualsiasi creatura che in seguito arrivi entro 3 metri dallo spuntone lo fa esplodere in una palla di fuoco che infligge 10d6 danni da fuoco (Riflessi CD 14 dimezza) ad ogni creatura entro 6 metri dallo spuntone. Questa esplosione distrugge lo spuntone.

Invocazione moderata; LI 11'; Creare Oggetti Meravigliosi, palla di fuoco. Prezzo 1.500 mo.

Spuntone del sonno: Questo contorto spuntone cinereo non presenta alcuna proprietà magica finché non viene attivato.



Mantello della salamandra

Lo spuntone non fa nulla fino a quando non viene saldamente conficcato nel terreno (con un'azione standard). Un round dopo, lo spuntone diventa invisibile. Qualsiasi creatura che in seguito arrivi entro 3 metri dallo spuntone gli fa emettere un effetto di usura (Volontà CD 17 nega) in un'area di raggio di 6 metri, che agisce su ogni creatura con 10 Dadi Vita o meno. Questo effetto distrugge lo spuntone.

Annalimento moderato; LI 9'; Creare Oggetti Meravigliosi, simbolo di sonno. Prezzo 1.250 mo.

Spuntone stordente: Questo spuntone di bronzo pizzica le dita con elettricità statica ma non dimostra alcuna proprietà magica finché non viene attivato. Lo spuntone non fa nulla fino a quando non viene saldamente conficcato nel terreno (con un'azione standard). Un round dopo, lo spuntone diventa invisibile. Qualsiasi creatura che in seguito arrivi entro 3 metri dallo spuntone lo fa esplodere, stordendo tutte le creature in un raggio di 6 metri (Volontà CD 20 nega). Questo effetto distrugge lo spuntone.

Annalimento forte; LI 13'; Creare Oggetti Meravigliosi, simbolo di stordimento, vigilanza e intrusione. Prezzo 9.550 mo.

Stivali della carica: Questi stivali forniscono a chi li porta il talento Carica Peserosa (vedi Capitolo 1 di questo libro) finché sono indossati.

Trasmutazione debole; LI 5'; Creare Oggetti Meravigliosi, passo veloce. Prezzo 5.000 mo.

Stivali delle grandi falcate: All'interno di questi stivali di pelle di lupo è stato imprigionato il potere del cane infernale. Una volta al giorno, con un'azione standard, l'indossatore può utilizzare porta dimensionale. Gli stivali possono essere utilizzati solo dopo essere stati indossati per 24 ore continue. Se vengono rimossi, ritornano inattivi finché non vengono indossati e portati per altre 24 ore.

Evocazione moderata; LI 7'; Creare Oggetti Meravigliosi, porta dimensionale. Prezzo 11.200 mo.

OGGETTI MALEDETTI SPECIFICI

I seguenti sono oggetti maledetti relativamente comuni.

Collare dell'obbedienza: Questa semplice fascia di ferro può essere indossata come braccialeto o collana. L'oggetto impone una penalità di -2 ai tiri salvezza sulla Volontà dell'indossatore.

Quando si usano le regole skirmish o di battaglia di massa, questo effetto rende una creatura più facile da comandare, riducendo il suo valore Difficoltà (Difficile) di 2.

Annalimento debole; LI 3'; Creare Oggetti Meravigliosi, sostanzioso. Prezzo 3.000 mo.

Collare della schiavitù: Questo collare nero può essere indossato come braccialeto o collana. L'oggetto impone una penalità di -10 ai tiri salvezza dell'indossatore contro effetti di paura. Impone anche una penalità di -10 alle prove di livello per esposti ad una prova di Intimidire.

Quando si usano le regole skirmish o di battaglia di massa, una creatura o unità che usa questo oggetto è considerata appartenere a qualsiasi fazione.

Trasmutazione moderata; LI 7'; Creare Oggetti Meravigliosi, rifarne un mostro. Prezzo 8.000 mo.

*Head exhibits characteristic multi-eyed countenance
Cheek membrane seems to expand,
large quantities of flesh to be consumed*



*Large arms seem to hold
key, whilst the lower set
are used to shred their
intended victim.*

Questo capitolo contiene le statistiche complete per DUNGEONS & DRAGONS di mostri che vanno da farsisti spinosi (il kraitik cucciolo) a manifestazioni di malvagità immortali (l'aspetto di Orcus e l'aspetto di Lolith). Come creature progettate, in parte, per il gioco con le miniature, questi mostri tendono ad avere un paio di sorprendenti ed eccezionali capacità speciali piuttosto che un arsenale completo di capacità magiche o più opzioni di attacchi speciali. Semplicità non implica debolezza. Se il gioco di Miniature di D&D può dare qualche lezione al gioco di ruolo, è che una combinazione di creature specifiche con forze ben definite può essere letale. Creature come il segugio sepolcrale, il pharig, e il ghitrash e la parete mobile possiedono virtù insolite. Insieme, o anche da sole, queste creature sorprendentemente potenti dovrebbero spingere i PG ad impegnare le loro forze allo stremo.

Questo capitolo non comprende le statistiche per D&D Miniature di queste creature. Esse compariranno mano a mano come miniature nei prossimi anni. Due di queste creature, il naga lucente e la progenie di pietra, compaiono nel set Dragons.

ASPETTO

Tutti i piani quando le divinità e gli arcimondi mandano manifestazioni del loro potere personale sul campo di battaglia. Mentre gli dei spesso mandano creature dei Piani Esterni ad assistere i loro chierici, a volte un patrono manda una piccola porzione del suo potere. Queste incarnazioni viventi della forza vitale del dio poetano avanti crociate a favore del bene o del male.

Un aspetto assomiglia all'arcimondo o divinità da cui è stato creato (nota come l'originale" dell'aspetto). Esso è solo un pallido riflesso dell'arcimondo o divinità originale, e comunque anche solo un pallido riflesso di una creatura di simile potere risulta formidabile. Le descrizioni degli arcimondi originali si possono trovare sul libro delle Forze Tenebre e quelle delle divinità originali su Dei e Semidèi.

Un aspetto è l'incarnazione di una piccola porzione della forza vitale di un arcimondo o divinità. Il potere dell'originale è tale che questo frammento di forza vitale è in grado di prendere la forma di una creatura vivente (o di una creatura non morta come nel caso dell'aspetto di Vecna).

Più di rado, gli aspetti si manifestano spontaneamente sul piano in cui risiede l'originale, come echi naturali della possente presenza dell'originale. Spesso, gli aspetti vengono richiamati da qualche forma di magia. Ad ogni modo, questi aspetti hanno vita breve, svanendo nel nulla nell'atto di una giornata. La forza vitale che si è manifestata come l'aspetto ritorna all'originale, si dissipa o rimane nell'area, pronta a manifestarsi nuovamente se si presentano le giuste condizioni.

Sebbene gli aspetti siano di natura spirituale piuttosto che biologica, si manifestano come creature viventi (o non morte). Hanno una coscienza, intelligenza e volontà. Di solito hanno un solo obiettivo in mente e non sono disposti a comunicare. Possono aiutare i mortali, ma solo perché lo desiderano, non perché gli è stato chiesto.

Gli aspetti sono di solito grandi quanto giganti, ma possono anche apparire di dimensioni più umane. È raro incontrarne di superiori alla taglia Grande o inferiori alla taglia Media. Nel caso degli arcimondi, gli aspetti hanno la taglia identica o inferiore a quella dell'originale. Nel caso delle divinità, un aspetto appare nella taglia che riflette il potere della divinità. (Le divinità possono alterare la propria taglia a volontà, quindi non è possibile comparare un aspetto alla taglia "reale" della divinità).

Se l'originale possiede un'arma o altro oggetto caratteristico, l'aspetto avrà un'arma simile (sebbene in versione molto più debole, proprio come l'aspetto è una versione più debole dell'originale). Quest'arma od oggetto perde tutte le proprie capacità magiche quando viene separata dall'aspetto.

Gli aspetti disprezzano i mortali. Non hanno interesse nel



Aspetto di Asmodeus

comandare truppe, anche quelle che li seguirebbero lealmente, e non sono disposti ad ascoltare gli ordini di nessuno, nemmeno dei migliori comandanti. Sono noti però per trovare cause comuni con bande di guerra dalla mentalità simile e combattere al loro fianco.

A differenza degli avatar (introdotti in *Dei e Semidei*), gli aspetti non sono estensioni dell'originale. L'originale non può vedere tramite gli occhi dell'aspetto né apprendere ciò che apprende l'aspetto. Distruggere un aspetto a volte indebolisce l'originale dissipando la forza vitale dell'aspetto e impedendone di venire riassorbito dall'originale, ma oltre a questo, ferire l'aspetto non arrecò danni all'originale.

Richiamare aspetti

I personaggi possono a volte utilizzare *alleanza planare* o *legare planare* per richiamare un aspetto. Nel caso degli aspetti più potenti, è necessario *alleanza planare superiore* o *legare planare superiore*.

Un aspetto del potere di una divinità o arcimondo si addensa in un singolo punto. Di solito, questo potere non può addensarsi in due punti vicini. Di conseguenza, gli aspetti di uno specifico originale sono quasi sempre incontrati da soli. A volte gli incantatori o creature in possesso di potenti oggetti magici possono richiamare due aspetti della stessa divinità nella stessa area. È probabile che questi aspetti si attacchino tra di loro, anche se sono di allineamento buono. Apparentemente la prossimità di un altro aspetto della stessa divinità provoca in loro profonda sofferenza.

I vili servitori di arcimondi e divinità malvagie a volte richiamano gli aspetti dei loro blasfemi padroni per farli partecipare in rituali indicibili. Meno si parla di questi riti, meglio è.

Altri aspetti

Gli aspetti descritti qui sono quelli che gli avventurieri hanno maggiori possibilità di incontrare. Ne esistono certamente degli altri. È probabile che qualsiasi creatura il cui livello di potere corrisponda a quello degli originali qui menzionati abbia degli aspetti, sebbene alcuni possano essere molto rari.

È possibile anche che una divinità possieda tipi diversi di aspetti che rappresentano frammenti differenti del potere della creatura. L'aspetto di Lolth in questo capitolo, ad esempio, manifesta la sua natura velenosa, ma non il suo potere sulle ragnatele. Un altro aspetto di Lolth potrebbe avere potere sulle ragnatele ma non sul veleno. Un terzo potrebbe esprimere il potere di Lolth sui ragni, e così via.

Altri aspetti della stessa divinità possono essere significativamente più potenti di quelli qui descritti. Nessuno è meno potente.

ASPETTO DI ASMODEUS

Esterno Grande (Baatezu, Extraplanare, Legale, Malvagio)

Dadi Vita: 10d8+40 (85 pf)

Iniziativa: +6

Velocità: 12 m (8 quadranti), volare 36 m (buona)

ASPETTI NELLE VOSTRE PARTITE

Gli aspetti sono per il DM un modo interessante per accrescere la presenza delle divinità nella campagna. I PC potrebbero non essere mai in grado di sconfiggere Hedor in corpo a corpo, ma potrebbero riuscire a sconfiggere l'aspetto di Hedor in un tempio proibito.

Utilizzare gli aspetti quando la compagnia è di livello sufficientemente basso perché un singolo aspetto risulti pericoloso (e forse anche troppo). Non aspettare finché la compagnia è talmente forte che l'aspetto è "solo un altro mostro". Per una compagnia di alto livello, potrebbe essere necessario organizzare una battaglia contro una squadra di vari aspetti malvagi, ma essi funzionano meglio come poteri avversari singoli.

Gli aspetti sono potenti ma non versatili. Se si desidera che un aspetto affronti una compagnia astuta e competente, potrebbe essere come supporto un incantatore: qualcuno che lanci *epurare invisibilità*, *pelliccia di pietra*, *sficiatura*, *volare* e altri incantesimi utili.

Per le compagnie di alto livello, inventare aspetti più potenti utilizzando questi e gli arcimondi e divinità originali come guide.

Probabilmente si vorranno porre dei limiti per riflettere come operano le divinità nella campagna. Ad esempio, un chierico potrebbe dover svolgere un qualche compito per conto di una divinità prima di poter richiamare l'aspetto di una divinità. Nella maggior parte delle campagne, è meglio restringere gli aspetti a personaggi, luoghi o eventi speciali piuttosto che renderli comuni a tutti i normali esterni.

Classe Armatura: 25 (-1 taglia, +2 Des, +12 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 21

Attacco base/Lotta: +10/+20

Attacco: Verga rubino +16 in mischia (2d6+7 più 1d8+5 infliggi ferite leggere) o verga rubino +16 contatto in mischia (1d8+5 infliggi ferite leggere)

Attacco completo: Verga rubino +16/+11 in mischia (2d6+7 più 1d8+5 infliggi ferite leggere) o verga rubino +16/+11 contatto in mischia (1d8+5 infliggi ferite leggere)

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: -

Qualità speciali: Riduzione del danno 5/epico, scurovisione 18 m, immunità a fuoco e veleno, resistenza all'acido 10 e freddo 10, vedere nell'oscurità, telepatia 30 m

Tiri salvezza: Temp +11, Rifl +9, Vol +13

Caratteristiche: For 22, Des 15, Cos 19, Int 21, Sag 22, Car 20

Abilità: Artigianato (alchimia) +18, Ascoltare +19, Camuffare +5 (+7 recitazione), Cercare +19, Concentrazione +17, Conoscenze (arcane) +18, Conoscenze (piani) +18, Conoscenze (religioni) +18, Conoscenze (storia) +18, Diplomazia +22, Intimidire +20, Osservare +19, Percepire Intenzioni +19, Raggiare +18, Sopravvivenza +6 (+8 seguendo tracce, +10 seguendo tracce su altri piani, +8 su altri piani)

Talenti: Attacco Poderoso, Iniziativa Migliorata, Maestria in Combattimento, Riflessi in Combattimento

Ambiente: Nove Inferi di Baator (Nessus, il 9° Inferno)

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 9

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre legale malvagio

Avanzamento: -

Alta quasi quattro metri, questa creatura ha la pelle scura e lucida come i suoi capelli. Gli occhi brillano della potenza degli inferi, mentre la testa è incornata da due piccoli corni rossi. I suoi abiti eleganti sono rossi e neri.



Aspetto di Bahamut

Thri-Kreen Ranger



Un aspetto di Asmodeus, come gli altri baatezu, può parlare telepaticamente con qualsiasi creatura entro 30 metri che possieda un linguaggio. Parla anche Infernale, Celestiale e Draconico.

Combattimento

Un aspetto di Asmodeus, a differenza dell'originale, entra con piacere in combattimento, sebbene con aria di fastidio. Si dirige rapidamente dovunque la sua verga rubino possa infliggere i colpi più devastanti ai suoi nemici.

Le armi naturali di un aspetto di Asmodeus, così come qualsiasi arma impugnata, sono trattate come se fossero di allineamento malvagio e legale ai fini di superare la riduzione del danno.

Oggetti: La verga rubino dell'aspetto funziona come una *morning star*+1 che inoltre produce un effetto infliggi ferite leggere su qualsiasi creatura tocchi (10° livello dell'incantatore, Volontà CD 19 dimezza). Un aspetto può utilizzare la verga per compiere un normale attacco in mischia o un attacco di contatto in mischia (nel qual caso l'effetto infliggi ferite leggere è l'unico danno arrecato).

ASPETTO DI BAHAMUT

Drago Grande (Extraplanare)
Dadi Vita: 10d12+60 (125 pf)
Iniziativa: +4
Velocità: 9 m (6 quadranti), volare 30 m (buona)
Classe Armatura: 23 (-1 taglia, +14 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 23
Attacco base/Lotta: +10/+22
Attacco: Morso +17 in mischia (2d6+8)
Attacco completo: Morso +17 in mischia (2d6+8) e 2 artigli +12 in mischia (1d8+4)
Spazio/Portata: 3 m/3 m
Attacchi speciali: Arma a soffio
Qualità speciali: Percezione cieca 18 m, riduzione del danno 5/epico, scurovisione 36 m, immunità agli effetti del suono magico e alla paralisi, visione crepuscolare

Tiri salvezza: Temp +13, Rifl +7, Vol +14
Caratteristiche: For 26, Des 11, Cos 22, Int 23, Sag 24, Car 23
Abilità: Addestrare Animali +19, Ascoltare +22, Cavalcare +2, Cercare +19, Conoscenze (arcane) +19, Conoscenze (natura) +21, Conoscenze (piani) +19, Conoscenze (religioni) +19, Conoscenze (storia) +19, Diplomazia +21, Intimidire +19, Osservare +22, Percepire Intenzioni +20, Sopravvivenza +7 (+9 seguendo tracce, +11 seguendo tracce in ambienti naturali di superficie, +13 seguendo tracce in ambienti naturali di superficie su altri piani, +11 seguendo tracce su altri piani, +9 in ambienti naturali di superficie, +11 in ambienti naturali di superficie su altri piani, +9 su altri piani)

Talenti: Alletta, Attacco Poderoso, Incalzare, Iniziativa Migliorata

Ambiente: Sette Cieli Ascendenti di Celestia

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 10

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre legale buono

Avanzamento: -

Questo drago lungo e sinuoso è coperto di scaglie bianche argentee che brillano e rilucono di luce propria. I suoi occhi felini variano tra il blu di un cielo limpido e il gelo di un ghiacciaio, o secondo l'umore.

Un aspetto di Bahamut parla Celestiale, Comune e Draconico.

Combattimento

Un aspetto di Bahamut vola verso punti di vantaggio dove può utilizzare la sua arma a soffio con efficacia oppure impedire ai nemici di circondarlo. Se ne ha la possibilità, è contento di combattere nel buio totale.

Arma a soffio (Sop): Cono di 12 m, una volta al giorno, 106 danni da freddo, Riflessi CD 21 dimezza. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.



Aspetto di Demogorgon



Esternocole della Terra Grande

ASPETTO DI DEMOGORGON

Esterno Grande (Caotico, Extraplanare, Malvagio, Tamar'ri)

Dadi Vita: 13d8+55 (104 pf)

Iniziativa: +7

Velocità: 10,5 m (7 quadranti)

Classe Armatura: 23 (-1 taglia, +3 Des, +11 naturale), contano 12, colto alla sprovvista 20

Attacco base/Lotta: +11/+19

Attacco completo: +14 in mischia (1d6+4)

Attacco completo: 2 tentacoli +14 in mischia (1d6+4)

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: -

Qualità speciali: Riduzione del danno 5/epico, scurovisione 18 m, doppie azioni, immunità a elettricità e a veleno, resistenza all'acido 10, freddo 10 e fuoco 10, vedere invisibilità, telepatia 30 m

Tiri salvezza: Temp +12, Rifl +10, Vol +12

Caratteristiche: For 19, Des 16, Cos 21, Int 20, Sag 21, Car 20

Abilità: Artigianato (alchimia) +19, Ascoltare +21, Cercare +19, Concentrazione +19, Conoscenze (arcane) +19, Conoscenze (natura) +19, Conoscenze (piani) +19, Conoscenze (storia) +19, Diplomazia +21, Nuotare +18, Osservare +21, Percepire Intenzioni +19, Saltare +18, Sopravvivenza +5 (+7 seguendo tracce, +9 seguendo tracce in ambienti naturali di superficie, +11 seguendo tracce in ambienti naturali di superficie su altri piani, +9 seguendo tracce su altri piani, +7 in ambienti di superficie, +9 in ambienti naturali di superficie su altri piani, +7 su altri piani)

Talenti: Alletta, Iniziativa Migliorata, Riflessi in Combattimento, Schivare

Ambiente: Infiniti Strati dell'Abisso (Le Pianure Salmastro, 88' Strato)

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 9

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: -

Alte quasi cinque metri, questa bizzarra creatura possiede due teste, entrambi simili a quella di un babbuino, ognuna delle quali è connessa al suo corpo superiore da un collo da biscia. È coperto di scaglie blu mare e al posto delle braccia dispone di due lunghi tentacoli. Il corpo termina in una lunga coda biforcuta.

A volte i servitori mortali di Demorgogon ne richiamano un aspetto per offrirgli in sacrificio creature senzienti ancora vive. Gli aspetti di Demorgogon sono noti per lo sfruttare queste opportunità al fine di ottenere in cambio più di quanto desiderassero offrire i loro seguaci.

Un aspetto di Demorgogon, come gli altri tamarù, può parlare telepaticamente con qualsiasi creatura entro 30 metri e che abbia un linguaggio. Parla anche Abissale, Celestiale e Draconico.

Combattimento

Un aspetto di Demorgogon è molto più disposto ad entrare in combattimento di Demorgogon stesso, principalmente perché l'aspetto non ha dei sottoposti da richiamare e far combattere al proprio posto. In questo caso, impiegherebbe la sua superiore velocità per anticipare i nemici o raggiungerli i propri obiettivi senza dover combattere.

Un aspetto utilizza la sua natura doppia per muoversi rapidamente e ottenere vantaggi tattici in combattimento.

Le armi naturali di un aspetto di Demorgogon, così come le armi che impugna, sono considerate di allineamento caotico e malvagio ai fini di superare la riduzione del danno.

Doppie azioni (Str): Un aspetto di Demorgogon, proprio come Demorgogon stesso, in un round può compiere due round di azioni. Quindi può compiere un attacco completo e un movimento doppio; compiere due attacchi completi e due passi di 1,5 metri; un attacco completo, un'azione di movimento e un altro attacco; e così via.

vedere invisibilità (Sop): Un aspetto di Demorgogon dispone continuamente della capacità vedere invisibilità, come per l'incantesimo omonimo (11° livello dell'incantatore).



Aspetto di Hektor

ASPETTO DI HECTOR

Esterno Grande (Extraplanare, Legale, Malvagio)

Dadi Vita: 12d8+60 (114 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 12 m (8 quadranti)

Classe Armatura: 22 (-1 taglia, +3 Des, +5 naturale, +5 corazzata a scaglie+1), contatto 12, colono alla sprovvisista 19

Attacco base/Lotta: +12/+22

Attacco: Mazzafrusto+1 +18 in mischia (2d6+4)

Attacco completo: Mazzafrusto+1 +14/+9/+4 in mischia (2d6+6), spada lungo+1 +14 in mischia (2d6+3/19-20), ascia da battaglia+1 +14 in mischia (2d6+3/X3), mezza pesante+1 +14 in mischia (2d6+3), pua pesante+1 +14 in mischia (1d8+3/x4), sirimutara+1 +14 in mischia (1d8+3/19-20)

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: -

Qualità speciali: Riduzione del danno 5/epico, scurovisione 18 m

Tiri salvezza: Temp +13, Rifl +11, Vol +11

Caratteristiche: For 27, Des 17, Cos 20, Int 17, Sag 17, Car 18

Abilità: Addestrate Animali +19, Artigianato (costruire armi) +19, Ascoltare +18, Cavalcare +5, Conoscenze (arcano) +18, Conoscenze (nobiltà e regalità) +18, Conoscenze (religioni) +18, Conoscenze (storia) +18, Diplomazia +8, Osservare +18, Percepire Intenzioni +18, Saltare +22, Scalare +18

Talenti: Attacco Poteroso, Combattere alla Cieca, Combattere con Più Armi, Incalzare, Riflessi in Combattimento

Ambiente: Campo di Battaglia Infernale dell'Acheronte

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 11

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre legale malvagio

Avanzamento: -

Questo arneseide alto più di tre metri e mezzo ha la pelle grigia, zanne e sei braccia. Ogni braccio brandisce un'arma diversa, e il corpo della creatura è coperto da uno corazzo a scaglie di ferro decorato con numerosi teschi.

Un aspetto di Hektor fa quello che fa Hektor: conquista.

Un aspetto di Hektor parla Comune, Draconico e Infernale.

Combattimento

Un aspetto di Hektor ama combattere, in particolare contro le forze del bene. È disposto a provocare attacchi di opportunità se è necessario per posizionarsi nel modo migliore per sfruttare al meglio i suoi molteplici attacchi in mischia.

Le armi naturali di un aspetto di Hektor, così come qualsiasi arma impugni, sono considerate malvagie e legali al fine di superare la riduzione del danno.

ASPETTO DI KORD

Esterno Grande (Buono, Caotico, Extraplanare)

Dadi Vita: 14d8+70 (133 pf)

Iniziativa: +7

Velocità: 15 m (10 quadranti)

Classe Armatura: 21 (-1 taglia, +4 Des, +8 naturale), contatto 13, colono alla sprovvisista 17

Attacco base/Lotta: +14/+26

Attacco: Spadone+1 +24 in mischia (3d6+12/19-20)

Attacco completo: Spadone+1 +24/+19/+14 in mischia (3d6+12/19-20)

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: -

Qualità speciali: Ira barbarica, riduzione del danno 5/epico, scurovisione 18 m

Tiri salvezza: Temp +14, Rifl +13, Vol +12

Caratteristiche: For 27, Des 18, Cos 21, Int 17, Sag 16, Car 18

Abilità: Acrobazia +23, Ascoltare +20, Cercare +20,

Diplomazia +6, Equilibrio +23, Intimidire +21, Nuotare +25,



Aspetto di Kord

Osservare +20, Percepire Intenzioni +20, Saltare +35, Scalare +25, Sopravvivenza +20 (+22 seguendo tracce)

Talenti: Arma Focalizzata (spadone), Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca, Incalzare, Iniziativa Migliorata

Ambiente: Domini Eroidi di Ysgard

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 11

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre caotico buono

Avanzamento: -

Questo figura ha l'aspetto di un asero alto più di tre metri dalle muscolature imponente con la pelle abbronzata e in pugno uno spadone. Ha lunghi capelli e barba rossi. Indossa guanti di pelle di drago, stivali blu e una cintura da combattimento di cuoio rosso. Sulla cinta c'è un simbolo a otto punte.

Un aspetto di Kord è sempre impegnato in qualche attività: combattere se ne ha la possibilità, e combattere draghi malvagi se ha anche solo mezza possibilità.

Potenti seguaci di Kord spesso richiamano un aspetto di Kord per testare la propria forza contro di esso in rituali che sono per metà pratica sportiva e per metà venerazione.

Un aspetto di Kord parla Celestiale, Comune e Draconico.

Combattimento

Un aspetto di Kord utilizza la sua abilità Acrobazia per superare gli avversari deboli e mettere alla prova le sue capacità combattive contro gli avversari più potenti.

Le armi naturali di un aspetto di Kord, così come qualsiasi arma che impugni, sono considerate caotiche e buone al fine di superare la riduzione del danno.

Ira barbarica (Str): Una volta al giorno, un aspetto di Kord può lanciarsi in un'ira barbarica, proprio come un barbero di 1° livello (vedi pagina 25 del *Manuale del Giocatore*). L'ira dura 10 round.

ASPETTO DI LOLTH

Esterno Grande (Caotico, Extraplanare, Malvagio)

Dadi Vita: 14d8+2 (105 pf)

Iniziativa: +4

Velocità: 12 m (8 quadrati), scalare 6 m

Classe Armatura: 21 (-4 taglia, +4 Des, +8 naturale), contatto 13, colto alla spovvista 17

Attacco base/Lotta: +14/+21

Attacco: Morsio +18 in mischia (1d8+6/19-20 più veleno)

Attacco completo: Morsio +18 in mischia (1d8+6/19-20 più veleno)

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: Veleno

Qualità speciali: Riduzione del danno 5/epico, scurovisione

18 m, resistenza agli incantesimi 25

Tiri salvezza: Temp +12, Rifl +13, Vol +17

Caratteristiche: For 16, Des 18, Cos 17, Int 27, Sag 26, Car 23

Abilità: Acquanato (alchimia) +25, Artista della Fuga +21,

Ascoltare +25, Camuffare +23 (+25 recitazione), Cercare

+25, Conoscenze (alchimia) +25, Conoscenze (religioni) +25,

Conoscenze (storia) +25, Diplomazia +10, Equilibrio +25,

Intimidire +25, Osservare +25, Percepire Intenzioni +25,

Raggiare +23, Saltare +24, Scalare +28, Sopravvivenza +8

(+10 seguendo tracce, +12 seguendo tracce su altri piani,

+10 su altri piani), Utilizzare Corde +4 (+6 con legami),

Valutare +25

Talenti: Arma Accurata, Arma Focalizzata (morsio), Arma

Specializzata (morsio), Combattere alla Cieca, Critico

Migliorato (morsio)

Ambiente: Infiniti Strati dell'Abisso

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 11

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: -



Aspetto di Lolth

Questa creatura instabile ha il corpo di un grande ragno grigio, ma la testa è una femmina drow e invece dove dovrebbe trovarsi quella del ragno. Ha capelli lunghi e occhi da insetto. La creatura è alta più di due metri e lunga altrettanto.

Questo aspetto di Lolth esprime la duplice natura di Lolth. La sua forma è una delle tre forme normali di Lolth (le altre due sono quelle di una bella drider femmina e di un'affascinante drow femmina).

I drow più potenti sono noti per richiamare gli aspetti di Lolth come testimoni di accordi e patti tra casate nobiliari. La presenza di un aspetto diminuisce le probabilità che questi accordi vengano infranti, o così si dice.

Un aspetto di Lolth parla Abissale, Draconico, Elfico e Soecomune.

Combattimento

Le armi naturali di un aspetto di Lolth, così come qualsiasi arma impugni, sono trattate come caotiche e malvagie al fine di superare la riduzione del danno.

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 20, danni iniziali e secondari 1d10 For. La CD è basata sulla Costituzione.

ASPETTO DI MEFISTOFELE

Esterno Grande (Batezu, Extraplanare, Legale, Malvagio)

Dadi Vita: 10d8+40 (85 pf)

Iniziativa: +8

Velocità: 12 m (8 quadranti), volare 30 m (scarsa)

Classe Armatura: 25 (-1 taglia, +4 Des, +10 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 19

Attacco base/Lotta: +10/+18

Attacco: *Cornea esplosiva di ghiaccio*+1 +14 in mischia (2d6+7/x3 più 1dc freddo)

Attacco completo: *Cornea esplosiva di ghiaccio*+1 +14/+9 in mischia (2d6+7/x3 più 1dc freddo)

Spazio/Portata: 3 m/3 m (6 m con coesecsa)

Attacchi speciali: *Palla di fuoco*

Qualità speciali: *Riduzione del danno 5/epico, scurovisione 18 m, scudo di fuoco, immunità a fuoco e veleno, resistenza all'acido 10 e freddo 10, telepatia 30 m*

Tiri salvezza: Temp +11, Rifl +11, Vol +13

Caratteristiche: For 18, Des 19, Cos 19, Int 18, Sag 23, Car 20

Abilità: Acrobazia +19, Artigianato (alchimia) +17, Ascoltare +19, Cercare +17, Concentrazione +17, Conoscenze (arcane) +17, Conoscenze (piani) +17, Conoscenze (storia) +17, Diplomazia +7, Equilibrio +19, Intimidire +18, Percepire Intenzioni +19, Saltare +23, Sopravvivenza +6 (+8 seguendo tracce, +10 seguendo tracce su altri piani, +8 su altri piani)

Talenti: Attacco Poderoso, Incantesimi Focalizzati (invocazione), Incantesimi Inarrestabili, Iniziativa Migliorata

Ambiente: Nove Inferi di Baator (Cania, 7^o Inferno)

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 9

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre legale malvagio

Avanzamento: -



Aspetto di Mefistofele

Combattimento

Le armi naturali di un aspetto di Mefistofele, così come qualsiasi arma impugni, sono considerate malvagie e legali ai fini di determinare la riduzione del danno.

Scudo di fuoco (Sop): Un aspetto di Mefistofele è continuamente avvolto dalle fiamme, come per l'incantesimo *scudo di fuoco* (10^o livello dell'incantatore). La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Palla di fuoco (Sop): Una volta al giorno un aspetto di Mefistofele può creare un effetto *palla di fuoco* (10^o livello dell'incantatore, Riflessi CD 19 dimezzata). La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

ASPETTO DI NERULL

Esterno Grande (Extraplanare, Malvagio)

Dadi Vita: 16d8+54 (126 pf)

Iniziativa: +5

Velocità: 12 m (8 quadranti)

Classe Armatura: 22 (-1 taglia, +5 Des, +8 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 17

Attacco base/Lotta: +16/+23

Attacco: *Falce*+1 +20 in mischia (2d6+4/x4)

Attacco completo: *Falce*+1 +20/+15/+10/+5 in mischia (2d6+4/x4)

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: *Infiaggi ferite critiche*

Qualità speciali: *Riduzione del danno 5/epico, scurovisione 18 m*

Tiri salvezza: Temp +13, Rifl +15, Vol +18

Caratteristiche: For 17, Des 20, Cos 17, Int 24, Sag 26, Car 21

Abilità: Artigianato (alchimia) +26, Ascoltare +27, Camuffare +24 (+26 recitazione), Cercare +26, Conoscenze (arcane) +26, Conoscenze (non morti) +26, Conoscenze (piani) +26, Conoscenze (religioni) +26, Diplomazia +9, Disattivare Congegni +26, Intimidire +26, Osservare +27, Percepire Intenzioni +27, Raggiare +24, Scassinare Serrature +24, Sopravvivenza +8 (+10 seguendo tracce, +12 seguendo



Aspetto di Nerull

tracce su altri piani, +8 su altri piani), Valutare +26
Talenti: Arma Focalizzata (falce), Iniziativa Migliorata,
 Riflessi in Combattimento, Robustezza (2), Schivare
Ambiente: Profondità Tartarica di Carceri
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 12
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale malvagio
Avanzamento: -

Questa maga creatura alta più di due metri e mezzo assomiglia ad un cadavere umano mummificato con pelle rosso ruggine, grossi capelli neri, un mantello nero con cappuccio e occhi, denti e unghie verdastre. Impugna una falce imponente.

L'aspetto di Nerull manifesta la sovranità della divinità sull'energia negativa.

Un aspetto di Nerull parla Abissale, Comune, Draconico e Infernale.

Combattimento

Le armi naturali di un aspetto di Nerull, così come qualsiasi arma impugni, sono considerate malvagie al fine di determinare la riduzione del danno.

Inflessi ferite critiche (Mag): A volontà, un aspetto di Nerull può utilizzare un effetto inflessi ferite critiche (16° livello dell'incantatore, Volontà CD 22 dimezza). La CD del tiro salvezza è basata sulla Saggezza.

ASPETTO DI ORCUS

Esterno Grande (Caotico, Extraplanare, Malvagio, Tanar'ri)

Dadi Vita: 9d8+63 (103 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 6 m (4 quadranti), volare 12 m (scarsa)

Classe Armatura: 21 (-1 taglia, +3 Des, +9 naturale), contatto

12, colto alla sprovvista 18

Attacco base/Lotta: +9/+19

Attacco: Barchetta di Orcus +16 in mischia (2d6+10/19-20)

Attacco completo: Barchetta di Orcus +16/+11 in mischia (2d6+10/19-20)

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: Colpo mortale

Qualità speciali: Riduzione del danno 5/epico, scurovisione 18 m, immunità a elettricità e veleno, resistenza all'acido 50, freddo 10 e fuoco 10, vedere invisibilità, telepatia 30 m

Tiri salvezza: Temp +13, Rifl +9, Vol +9

Caratteristiche: For 23, Des 16, Cos 25, Int 20, Sag 17, Car 16

Abilità: Artigianato (alchimia) +17, Artista della Fuga +15, Ascoltare +18, Cercare +17, Concentrazione +19, Conoscenze (arcano) +17, Conoscenze (non morti) +17, Conoscenze (piani) +17, Conoscenze (religiose) +17, Diplomazia +5, Intimidire +15, Osservare +15, Percepire Intenazioni +15, Sapienza Magica +19, Sopravvivenza +3 (+3 seguendo tracce, +7 seguendo tracce su altri piani, +5 su altri piani), Utilizzare Corde +3 (+5 con legami)

Talenti: Arma focalizzata (morning star), Attacco Potere,

Critico Migliorato (morning star), Incalzare

Ambiente: Infiniti Strati dell'Abisso (Thanatos)

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 9

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre caotico malvagio

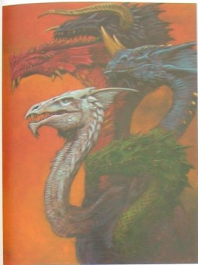
Avanzamento: -

Lo coponista di questa creatura oltre quattro metri e mezzo è chiaramente di origine demoniaca. Ha la testa di caprone e le zampe terminano con degli zoccoli. Al di là del petto completano il suo aspetto demoniaco. Impugna una pesante verga di ossidiana e feroce nera, con in cima un teschio.

Un aspetto di Orcus, come altri tanar'ri, può comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura entro 30 metri che possieda un linguaggio. Parla anche Abissale, Celestiale e Draconico.



Aspetto di Orcus



Aspetto di Tiamat

Combattimento

Un aspetto di Orcus ama gettarsi nella mischia. Impugna una versione meno potente della famosa bacchetta di Orcus, scegliendo attentamente quali nemici meritino il suo colpo mortale.

Le armi naturali di un aspetto di Orcus, così come qualsiasi arma impugni, sono considerate caotiche e malvagie al fine di determinare la riduzione del danno.

vedere invisibilità (Sop): Un aspetto di Orcus dispone continuamente della capacità vedere invisibilità, come l'incantesimo omonimo (9° livello dell'incantatore).

Oggetti: La bacchetta di Orcus dell'aspetto è una *storming staff*. Inoltre, una volta al giorno un aspetto di Orcus può utilizzarla per effettuare un colpo mortale. L'aspetto deve decidere prima di attaccare se usare o meno il colpo mortale, e se l'attacco manca il bersaglio, l'uso della capacità è sprecato. Qualsiasi creatura vivente colpita dalla bacchetta quando l'aspetto effettua un colpo mortale deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 17 o morire.

ASPETTO DI TIAMAT

Drago Grande (Extraplanare)

Dadi Vita: 10d12+50 (115 pf)

Iniziativa: +4

Velocità: 9 m (6 quadranti), volare 15 m (maldestra)

Classe Armatura: 23 (-1 taglia, +14 naturale), contatto 9,

colpo alla sprovvista 23

Attacco base/Lotta: +10/+23

Attacco: Morso +16 in mischia (2d6+3)

Attacco completo: 5 morsi +16 in mischia (2d6+3)

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: Arma a soffio

Qualità speciali: Percezione cieca 18 m, riduzione del danno

3/epico, scurovisione 36 m, immunità agli effetti di sonno e paralisi magica, visione crepuscolare

Tiri salvezza: Temp +12, Rifl +7, Vol +10

Caratteristiche: For 24, Des 11, Cos 21, Int 19, Sag 16, Car 18

Abilità: Ascoltare +16, Cercare +17, Conoscenze (arcane) +17,

Conoscenze (piani) +17, Conoscenze (religioni) +17,

Conoscenze (storia) +17, Intimidire +17, Osservare +16,

Percepire Intenzioni +16, Sopravvivenza +16 (+18 seguendo tracce, +20 seguendo tracce su altri piani, +18 su altri piani)

Talenti: Attacco Poderoso, Incalzare, Incalzare Potenziato,

Iniziativa Migliorata

Ambiente: Nove Inferi di Baator

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 10

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre legale malvagio

Avanzamento: -

Questo drago corpulento possiede cinque teste, ciascuna di un colore diverso: bianco, nero, verde, blu e rosso. Il suo corpo è striato in maniera quasi impercettibile con gli stessi colori, che si mescolano nel nero sulla lunga coda spinosa.

Un aspetto di Tiamat mangia quello che può mangiare e uccide quello che non può.

Un aspetto di Tiamat parla Comune, Draconico e Infernale.

Combattimento

Un aspetto di Tiamat di solito vola sopra i nemici, li colpisce con l'arma a soffio, e poi discende nel mezzo delle loro fila per colpire in tutte le direzioni.

Arma a soffio (Sop): Cono 12 m, una volta al giorno, 8d6 da acido, freddo, elettricità o fuoco, Riflessi CD 20 dimezza. Il tiro salvezza è basato sulla Costituzione.

ASPETTO DI VECNA

Non morto Medio

Dadi Vita: 10d12 (65 pf)

Iniziativa: +3



Aspetto di Vecna

Velocità: 9 m (6 quadranti)
 Classe Armatura: 22 (+3 Des, +5 naturale, +4 deviazione),
 contatto 17, colto alla sprovvista 19
 Attacco base/Lotta: +5/+8
 Attacco: *Pugnale del teco fastosona* +9 in mischia (1d4+4/19-20)

Attacco completo: *Pugnale del teco fastosona* +9 in mischia (1d4+4/19-20)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
 Attacchi speciali: *Dardo incantato*
 Qualità speciali: *Riduzione del danno* 5/epico, *scurovisione* 18 m, *resistenza agli incantesimi* 21, *tratti dei non morti*

Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +6, Vol +13

Caratteristiche: For 17, Des 16, Cos +, Int 28, Sag 23, Car 18

Abilità: *Artigianato* (alchimia) +22, *Ascoltare* +21, *Cercare*

+22, *Concentrazione* +17 (+21 lanciando sulla difensiva),

Conoscenze (arcane) +22, *Conoscenze* (piani) +22,

Conoscenze (religioni) +22, *Conoscenze* (storia) +22,

Decifrare Scritture +22,

Diplomazia +6, *Osservare*

+21, *Percepire Intenzioni* +19,

Sapienza Magica +24,

Sopravvivenza +6 (+8

seguendo tracce, +10 seguendo

tracce su altri piani, +8 su altri

piani), *Valutare* +22

Talenti: *Allerta*, *Combattere*

alla Cieca, *Incantare in*

Combattimento,

Incantesimi Inarrestabili

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 10

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre

neutrale malvagio

Avanzamento: -

Questo creatore avvizzito è alto come un umano, il suo corpo sembra parzialmente incantato, e alcune parti sono mancanti, in particolare un occhio e una mano. Indossa un abito con martello scuro, entrambi decorati con mistiche rune arcane. Il suo unico occhio restante brilla di potere, malizia e forse follia.

Ghírash



Un aspetto di Vecna manifesta la potenza distruttiva della divinità sulla magia.

Un aspetto di Vecna parla Abissale, Comune, Draconico e Infernale.

Combattimento

Un aspetto di Vecna colpisce i bersagli vulnerabili con il suo *dardo incantato*, utilizzando il pugnale solo come ultima risorsa.

Dardo incantato (Mag): A volontà, un aspetto di Vecna può produrre un *dardo incantato* potenziato, come per l'incantesimo omonimo (10' livello dell'incantatore). Il modificatore di Concentrazione dell'aspetto è sufficientemente elevato da permettergli di lanciare sulla difensiva senza probabilità di fallimento.

Tratti dei non morti: Un aspetto di Vecna è immune agli effetti di influenza mentale, veleno, effetti di sonno, paralisi, stordimento, malattia, effetti mortali e qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempea a meno che non funzioni sugli oggetti o sia innocuo. Ignora i colpi critici, i danni non letali, i danni alle caratteristiche a punteggi delle caratteristiche fisiche, risucchi di caratteristica, risucchi di energia, fatica, esaurimento o morte per danno massiccio. Non può essere riniziato e la resurrezione funziona solo se è consistente.

BESTIA D'OMBRA

Sebbene vengano dette immondi e siano generalmente malvagie, le bestie d'ombra in realtà provengono dal Piano delle Ombre, non dai Piani Inferiori da cui provengono gli immondi. Servono potenti signori della guerra: mantì assassini, orbe notturne, weath del terrore e umanoidi che dimorano su quel piano di tenebre. Sono ugualmente felici di giungere sul Piano Materiale come mercenari o soldati regolari al soldo di un malvagio sovrano.

Sul loro piano nativo, le tre varietà di bestie d'ombra non sono in lotta tra di loro, ma neppure saranno disposte a servire nella stessa compagnia di soldati. A volte, quando agiscono sul Piano Materiale accettano di collaborare; in particolare, i *Khu-mat* sembrano in grado di collaborare con entrambe le altre due varietà.

Tutte le bestie d'ombra parlano Abissale, Comune e Infernale.

GHIRRASH

Esterno Grande (Extraplanare)

Dadi Vita: 7d8+21 (52 pf)

Iniziativa: +7

Velocità: 15 m (10 quadranti)

Classe Armatura: 20 (-1 taglia, +3

Des, +8 naturale), contatto 12,

colto alla sprovvista 17

Attacco base/Lotta: +7/+17

Attacco: *Artiglio* +13 in mischia

(1d6+6)

Attacco completo: 4 artigli +13 in

mischia (1d6+6) e morso +7 in

mischia (1d4+3 più paralisi)

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: *Paralisi*, *assal-*

tare, *artigliare* 1d6+3

Qualità speciali: *Riduzione*

del danno 5/magia, *scurovisione* 18

m, *distorsione*, *immunità al veleno*,

resistenza all'acido 10, *freddo* 10, *elec-*

tricità 10, e *fucio* 10, *resistenza agli*

incantesimi 14

Tiri salvezza: Temp +8, Rifl +10,

Vol +6

Caratteristiche: For 23, Des 16, Cot

16, Int 13, Sag 12, Car 15

Abilità: *Acrobazia* +15, *Ascoltare*

+11, *Equilibrio* +15, *Muoversi Silenziosamente*

+13, *Nascondersi* +13, *Osservare* +11, *Saltare* +26, *Scalare*

+16, *Sopravvivenza* +11

Talenti: *Arma Focalizzata* (artiglio), *Iniziativa Migliorata*,

Riflessi Fulminei

Ambiente: Piano delle Ombre

Organizzazione: Solitario o squadra (2-4)

Grado di Sfida: 7

Tesoro: Nessuna moneta; 50% dei beni; oggetti standard

Allineamento: Sempre caotico (qualsiasi)

Avanzamento: 8-10 DV (Grande), 11-21 DV (Enorme)

Modificatore di livello: +8

A prima vista questo creatore sembra una tigre o una grosso pantera con sei arti. Il volto combina le caratteristiche di un umanoide con quelle di un grosso felino, e la sua espressione è inequivocabilmente malvagia.

Tutti e sei gli arti di un ghírash sono armi dal terribile potenziale distruttivo. La creatura scivola furtivamente su tutti e sei gli arti, ma si erge eretta, fino all'altezza di 2,1 metri, quando deve combattere. Pesa intorno ai 250 kg.



Khatat

Combattimento

Un ghirrash acci muovendosi su tutti e sei gli arti e combatte eretto sulle zampe posteriori per poter sfruttare il maggior numero di artigli. Assalendo o afferrando, può attaccare con tutti e sei gli affilati artigli, strappando con piacere la carne dalle ossa.

Paralisi (Sop): Una creatura colpita dal morso di un ghirrash deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 16 o rimanere paralizzato per 1d4+1 round. Gli elfi sono immuni a questa paralisi. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Assaltare (Str): Se il ghirrash carica, può compiere un attacco completo, compresi due attacchi per artigliare.

Artigliare (Str): Due artigli, bonus di attacco +13 in mischia, danno 1d6+3.

Distorsione (Sop): È difficile stabilire la posizione reale di un ghirrash, poiché è circondato da un mascheramento perenne in grado di deviare la luce. Tutti gli attacchi in mischia o a distanza che si basano sulla vista hanno una probabilità del 50% di mancare il ghirrash, a meno che l'attaccante non lo possa individuare altrimenti. Un effetto di visione del vero permette a chi lo utilizza di scoprire l'effettiva posizione del ghirrash, viceversa vedere invisibilità non sortisce alcun effetto.

KHUMAT

Esterno Grande

Dadi Vita: 11d8+44

(93 pf)

Iniziativa: +5

Velocità: 9 m (6 quadranti), nuotare 13,5 m

Classe Armatura: 26 (-1 taglia, +1 Des, +16 naturale), contano 10, colto alla sprovvista 25

Thaskor

Thaskor



Attacco base/Lotta: +11/+25

Attacco: Morso +18 in mischia (2d8+12) o colpo di coda +18 in mischia (1d12+12)

Attacco completo: Morso +18 in mischia (2d8+12) o colpo di coda +18 in mischia (1d12+12)

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: Afferrare migliorato

Qualità speciali: Riduzione del danno 10/magia, scurovisione 18 m, immunità al veleno, resistenza all'acido 10, freddo 10, elettricità 10, e fuoco 10, resistenza agli incantesimi 15

Tiri salvezza: Temp +11, Rifl +8, Vol +10

Caratteristiche: For 26, Des 13, Cos 19, Int 8, Sag 13, Car 8

Abilità: Ascoltare +15, Cercare +15, Muoversi

Silenziosamente +15, Nascondersi +11, Nuotare +30,

Osservare +15, Sopravvivenza +15 (+17 seguendo tracce)

Talenti: Attacco Poderoso, Iniziativa Migliorata, Spezzare

Migliorato, Volontà di Ferro

Ambiente: Piano delle Ombre

Organizzazione: Solitario, squadra (2-4) o compagnia (5-20)

Grado di Sfida: 8

Tesoro: Nessuna moneta; 50% beni, oggetti standard

Allineamento: Sempre neutrale malvagio

Avanzamento: 12-16 DV (Grande); 17-35 DV (Enorme)

Modificatore di livello: +6

Questa creatura bipede possiede la testa e la lunga coda di un cocodrillo attaccate ad un corpo muscoloso. Spesse scaglie ricoprono il corpo, particolarmente pesanti sulla schiena e la coda. Le braccia terminano in potenti artigli, mentre la potente bocca è piena di denti affilati.

Nativi delle fertili paludi del Piano delle Ombre, i khatat sono predatori poco astuti ma abili. Lasciati da soli, nuotano tra le putride acque delle loro dimore alla ricerca di prede, ma come soldati eseguono bene gli ordini e marciano prontamente in battaglia.

Combattimento

Un khatat può attaccare con un colpo di coda o con il morso, e prende le decisioni basandosi principalmente su quanto sembra succulento l'avversario: morde con piacere umanotidi e animali, ma preferisce prendere a codate aberrazioni e creature extraplanari. Una volta che ha morsa un nemico, ama stritolarlo a morte con le sue potenti mascelle.

Afferrare migliorato (Str): Per utilizzare questa capacità, un khatat deve colpire con il morso. Può poi provare a cominciare una lotta con un'azione gratuita senza provocare attacchi di opportunità.

Abilità: Un khatat ha un bonus razziale di +8 a qualsiasi prova di Nuotare per compiere azioni speciali o evitare un pericolo. Può sempre scegliere di prendere 10 alla prova di Nuotare, anche se distratto o in pericolo. Può utilizzare un'azione di corsa mentre nuota, purché nuoti in linea retta.

THASKOR

Esterno Grande (Extraplanare)

Dadi Vita: 13d8+65 (123 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 12 m (8 quadranti)

Classe Armatura: 28 (-1 taglia, +19 naturale), contano 9, colto alla sprovvista 28

Attacco base/Lotta: +13/+27

Attacco: Schianto +22 in mischia (2d8+15)

Attacco completo: Schianto +22 in mischia (2d8+15)



Cinghiale crudele



Spazio/Portata: 3
m/3 m

Attacchi speciali:
Barrito esplosivo

Qualità speciali:
Riduzione del danno 5%,
scurovisione 18 m, immunità
al veleno, resistenza all'acido 10,
freddo 10, elettricità 10, fuoco 10, resi-
stenza agli incantesimi 18

- Tiri salvezza:** Temp +13, Rifl +10, Vol +11
Caratteristiche: For 31, Des 10, Cos 21, Int 12, Sag 13, Car 14
Abilità: Ascoltare +17, Camuffare +3 (+5 recitazione), Cercare
+17, Concentrazione +21, Diplomazia +23, Intimidire +21,
Osservare +17, Percipire Intenzioni +17, Raggiare +19,
Sopravvenire +17 (+19 seguendo tracce)
Talenti: Attacco Poderoso, Carica Poderosa², Incalzare,
Riflessi Fulminei, Spezzare Miglioato, Volontà di Ferro
Ambiente: Piano delle Ombre
Organizzazione: Solitario, squadra (2-4) o compagnia (5-20)
Grado di Sfida: 3
Tesoro: Nessuna moneta; 50% beni, oggetti standard
Allineamento: Sempre legale malvagio
Avanzamento: 14-20 DV (Grande); 21-40 DV (Enorme)
Modificatore di livello: -

Una creatura brutale, assomigliante ad un elefante tutto muscoli. La sua lunga testa è costata in uno sguardo di pura furia. Due lunghe zanne ricurve si estendono dalla bocca, in mezzo alle quali si contano otto piccoli proboscide. Le orecchie sono piccole, al contrario delle braccia lunghe e possenti. La pelle sembra quasi impenetrabile.

Un thaskor è lungo 4,8 metri e pesa in totale 2.000 kg. Seppure sembri un quadrupede, può sollevarsi sulle zampe posteriori proprio come un elefante e guadagnare così una maggiore portata. Gli avversari che giudicano il thaskor uno stupido bruto, raramente sopravvivono per rimpiangere il proprio errore. Nonostante il loro aspetto spaventoso, i thaskor sanno essere subdoli, ingannevoli e diabolicamente astuti.

Combattimento

I thaskor amano caricare in battaglia e schiacciare gli avversari con il peso dei loro corpi massicci. Un thaskor considera una questione di onore personale il non usare mai le proprie zanne in battaglia, ed è disposto a preservare l'onore fino alla morte.

Barrito esplosivo (Sop): Una volta ogni 1d4 round, con un'azione gratuita, un thaskor può emettere un barrito dalla proboscide. L'esplosione riempie un cono di 3 metri; qualsiasi creatura

entro l'area deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 21 o rimanere stordita per 1 round. Questo è un attacco sonoro. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

CACCIATORE SCAGLIOSO

Umanoide mostruoso Grande

Dadi Vita: 8ds+24 (60 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 9 m in corazzatura di piastre (6 quadranti); velocità base sul terreno 12 m

Classe Armatura: 23 (-1 taglia, +7 naturale, +5 corazzatura di piastre, +2 scudo pesante), contano 9, colto alla sprovvista 23
Attacco base/Lotta: +8/+16

Attacco: Spada lunga perfetta +13 in mischia (2d6+4/19-20)

Attacco completo: Spada lunga perfetta +13 in mischia (2d6+4/19-20) o fionda +7 a distanza (1d6+4)

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: -

Qualità speciali: Scurovisione 18 m

Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +6, Vol +7

Caratteristiche: For 19, Des 10, Cos 17, Int 11, Sag 8, Car 8

Abilità: Equilibrio +0, Intimidire +10, Nuotare +0, Saltare +4, Scalare +13

Talenti: Atma Focalizzata (spada lunga), Tempra Possente, Volontà di Ferro

Ambiente: Pianure calde

Organizzazione: Solitario o banda (2-7 più 0-3 triceratopi)

Grado di Sfida: 5

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente legale malvagio

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: +2

Questa grossa creatura umanoide è coperta da scaglie gottriche, con scintille ossee e spuntati inquietanti. Una coda appuntita le si tonda dietro. Nonostante le sue difese naturali, indossa anche un'armatura magica.



Cacciatore scaglioso

I cacciatori scagliosi sono grandi e orribili creature coperte di spine, il cui stile di vita è devoto totalmente al saccheggio.

I cacciatori adulti si ergono tra i 3 e i 3,3 metri di altezza e pesano tra i 350 e i 450 kg.

I cacciatori scagliosi si uniscono a bande ed eserciti di creature malvagie per aumentare la loro capacità di diffondere terrore e accumulare bottini. I cacciatori sono eccellenti mercenari, uno che esegue gli ordini e non sono intimoriti dalle atrocità. Perfidi e vendicativi, i cacciatori scagliosi eliminano tutti coloro che li contraddicono; coloro che temono di affrontare apertamente, sono vittime delle loro cospirazioni segrete.

La grande pelle scagliosa della creatura è utile anche a riflettere il calore, e quindi a volte si incontrano dei cacciatori scagliosi radunati in gruppi tribali in pianure calde e aree desertiche. Spesso si trovano in contrasto con i felini e i crucian che occupano questi stessi ambienti.

I cacciatori scagliosi parlano Gigante e qualche volta Comune.

Combattimento

Addestrati come mercenari, i cacciatori scagliosi hanno un'attitudine pragmatica per il combattimento, quasi mercantile. Ciononostante traggono orgoglio (e gioia perversa) dai loro affari.

Abilità: Grazie alle loro code, i cacciatori scagliosi ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Equilibrio, Nuotare e Saltare.

CRUCIAN

Umanoido Medio (Rettile)

Dadi Vita: 3d8+9 (22 pf)

Iniziativa: -1

Velocità: 6 m (4 quadranti)

Classe Armatura: 24 (-1 taglia, +8 naturale, +2 cuoio, +2 scudo pesante), contatto 9, colto alla sprovvista 21

Attacco base/Lotta: +2/+4

Attacco Martello da guerra +5 in mischia (1d8+2/x3)

Attacco completo: Martello da guerra +5 in mischia (1d8+2/x3)



Crucian



Drag-Nero



Spazio/Portata: 1,5 m/
1,5 m

Attacchi speciali: -

Qualità speciali: Visione crepuscolare

Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +0, Vol +3

Caratteristiche: For 15, Des 8,

Cos 17, Int 11, Sag 10, Car 8

Abilità: Diplomazia +1, Osservare +5, Percepire Intenzioni +5

Talenti: Arma Focalizzata (martello da guerra), Volontà di Ferro

Ambiente: Deserti caldi

Organizzazione: Coppia, ciurma (2-5 più 50% di probabilità di 1 capo di 4° livello), squadra (5-10 più 1 capo di 4° livello più 50% di probabilità di capo di 5° livello)

Grado di Sfida: 2

Tesoro: 50% monete; doppio dei beni; 50% oggetti

Allineamento: Generalmente legale neutrale

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: +2

Un guscio da granchio copre la parte superiore del corpo di questa creatura altrimenti umanoidale. Il guscio è coperto di pinnacoli e incisioni, mentre la creatura indossa abbigliamento ed equipaggiamento di semplice fattura.

A proprio agio nel caldo brutale del deserto, i crucian, veterani di battaglie, si affidano ai loro gusci corazzati naturali per proteggersi in tutte le situazioni.

I crucian sono umanoidi che presentano grandi gusci piatti, come granchi del deserto, che coprono totalmente la parte superiore del corpo. Non contenti dei loro gusci, spesso proteggono il resto del loro corpo con fasce e bracciali di cuoio. Decorano i loro gusci con sigilli dai colori sgargianti, oltre che con incisioni a rappresentare i loro trionfi personali su sabbiosi campi di battaglia. La maggior parte dei crucian preferisce utilizzare enormi martelli da

guerra, pensati per spaccare anche i gusci dei nemici più resistenti.

I cruciani sono molto territoriali, e si organizzano in piccole bande, con ciascun gruppo a proteggere una preziosa fonte d'acqua. Le bande di cruciani saccheggiano regolarmente le oasi delle altre, a meno del loro atteggiamento guerrafondaio. Ogni ventina d'anni, tra i cruciani emerge un capo che unisce le varie bande in un imponente esercito, che si dirige verso terre più fresche alla ricerca di bottino e conquiste, solo per ritornare a rintanarsi nel deserto, quando le creature hanno avuto la peggio.

Nei negoziati, l'astuzia dei cruciani è ben nota. A volte utilizzano raggi verbali per far scoprire gli altri o comprenderli meglio, e sono molto interessati a sapere quello che pensano realmente amici e nemici.

I cruciani parlano Comune e Draconico. I cruciani più intelligenti parlano lo Sfinge, il linguaggio delle creature con cui dividono la loro dimora desertica.

Combattimento

Quando possono, i cruciani preferiscono attaccare in una linea compatta per impedire ai nemici di attaccarli ai fianchi.

Personaggi cruciani

La classe preferita di un cruciano è il druido; la maggior parte dei capi cruciani sono druidi.

DINOSAURI DELLE CAVERNE

I dinosauri delle caverne sono versioni più piccole dei loro temibili cugini. Furono originariamente prodotti dagli yuan-ti come servitori: schiavi più gestibili dei loro cugini più grandi. Più piccoli dei normali dinosauri, i dinosauri delle caverne godono di maggiore manovrabilità nelle giungle umide degli yuan-ti così come nei cunicoli sotterranei in cui furono creati e dove preferiscono vivere. La maggior parte dei dinosauri delle caverne incontrati dagli avventurieri sono i discendenti selvatici di coloro originariamente allevati dagli yuan-ti.

Come tutti i dinosauri, i dinosauri delle caverne hanno denti affilati, un carattere selvaggio, uno sviluppato senso del territorio e una spietata predisposizione alla caccia. I dinosauri erbivori attaccano se vengono minacciati, spaventati, impauriti o forzati a difendere i propri piccoli, oppure "provocati" da un atteggiamento di sfida.

ANCHILOSAURO DELLE CAVERNE

Animale Grande

Dadi Vita: 7d8+35 (66 pf)

Iniziativa: -2

MUTAZIONI DEI DINOSAURI DELLE CAVERNE

Come prodotto del programma di riproduzione degli yuan-ti, i dinosauri delle caverne a volte possiedono degli strani tratti genetici, il risultato di programmi di riproduzione parzialmente riusciti.

Non tutti i dinosauri delle caverne possiedono delle mutazioni. Nella popolazione che si incontra nelle prossimità di un sito di riproduzione programmata yuan-ti, le mutazioni possono essere molto comuni. Nelle popolazioni più lontane dall'influenza degli yuan-ti, le mutazioni sono molto rare, manifestandosi solo in una piccola percentuale dei dinosauri delle caverne.

La tabella seguente fornisce mutazioni casuali per i dinosauri delle caverne. Alcune mutazioni pongono una significativa differenza nel livello di minaccia rappresentato dal dinosauro delle caverne mutato. In questi casi, come indicato sulla tabella, aumentare appropriatamente il Grado di Sfida della creatura.

Velocità: 9 m (6 quadranti)

Classe Armatura: 24 (-1 taglia, -2 Des, +17 naturale), costante 7, colto alla sprovvista 24

Attacco base/Lotta: +5/+14

Attacco: Coda +10 in mischia (2d4+7)

Attacco completo: Coda +10 in mischia (2d4+7)

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: Travolgere 3d6+7

Qualità speciali: Scurovisione 18 m

Tiri salvezza: Temp +12, Rifl +3, Vol +3

Caratteristiche: For 21, Des 6, Cos 21, Int 1, Sag 12, Car 6

Abilità: Ascoltare +8, Osservare +8

Talenti: Alerta, Arma Focalizzata (coda), Tempa Possente

Ambiente: Sotterraneo

Organizzazione: Solitario o covata (2-8 più 50% di probabilità di 1 capo con 12 DV)

Grado di Sfida: 6

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre

neutrale

Avanzamento: 8-12 DV

(Grande): 13-21 DV

(Enorme)

Modificatore di livello: -

Questa creatura incurvata è coperta di piastre d'osso che formano un'armatura di spun-

Archivissauri delle caverne



d%	Mutazione
01-10	Afferire migliorato (con la coda), stritolare 1d6 + bonus di For
11-20	Resistenza agli incantesimi 10 + DV
21-30	Potere camaleontico (come yuan-ti)
31-40	Produrre occhio (come yuan-ti)
41-50	Veleno (come yuan-ti) (+1 GS)
51-60	Talento Combattere alla Cieca
61-65	+6 For
66-70	+6 Cos
71-75	+6 Des
76-80	Resistenza all'elettricità 20 e fuoco 20
81-85	Resistenza al freddo 20 ed elettricità 20
86-90	Resistenza al freddo 20 e fuoco 20
91-100	Alta velocità di volare 15 m (scarica) (+1 CS)

1901. Si trascina dietro una coda covata che termina in un imponente randello d'osso.

Questo dinosauro, costruito come macchina da guerra, ha gambe tozze e un corpo piccolo e pesante.

Tutte le creature sanno che è meglio tenersi alla larga dalla coda-randello dell'anchilosauo delle caverne. Un anchilosauo delle caverne ha un corpo lungo circa 2,4 metri e del peso di 250 kg.

Combattimento

Un anchilosauo delle caverne si muove a casaccio in combattimento, a volte riuscendo a travolgere proprio ciò che lo sta minacciando.

Travolgere (Str): Ruffless CD 18 di merza. La CD del tiro salvezza è basata sulla Forza.

TIRANNOSAURO DELLE CAVERNE

Animale Grande

Dadi Vita: 9d6-30 (70 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 12 m (8 quadranti)

Classe Armatura: 15 (-1 taglia, +2

Des, +4 naturale), contatto 11,

colto alla sprovvista 13

Attacco base/Lotta: +6/+17

Attacco: Morso +12 in mischia (2d6+10)

Attacco completo: Morso +12 in mischia (2d6+10)

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: Afferrare migliorato, inghiottire

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, olfatto acuto

Tiri salvezza: Temp +9, Rifl +8, Vol +5

Caratteristiche: For 25, Des 14, Cos

17, Int 2, Sag 15, Car 10

Abilità: Ascoltare +8, Osservare +8,

Sopravvivenza +6

Talenti: Allerta, Attacco Naturale

Migliorato (morso), Robustezza,

Seguire Tracce

Ambiente: Sotterranei

Organizzazione: Solitario,

coppia o branco (3-8 più

50% di probabilità di 1 capo

con 14 DV)

Grado di Sfida: 5

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 10-14 DV (Grande); 15-

27 DV (Enorme)

Modificatore di livello: -

Questo predatore rettile alto oltre due metri mezza ha una mascella piena di denti simili a pugnalini. Cammina ritto sui potenti arti posteriori mentre i suoi arti anteriori sono atrofizzati.

Questo rettile imponente è il più semibale di tutti i dinosauri delle caverne. È lungo 3,9 metri da naso a coda e pesa all'incirca 300 kg.

Il tirannosauro delle caverne è un agile corridore con un appetito vorace. Si nutre di prede fresche che di carogne uccise da altre creature.



Triceratopo delle caverne



Tirannosauro delle caverne

Combattimento

Un semplice cacciatore, è probabile che un tirannosauro delle caverne attacchi una creatura Piccola e si ritiri una volta assicuratosi il pasto.

Afferrare migliorato (Str): Per utilizzare questa capacità, un tirannosauro delle caverne deve colpire con il morso un avversario di almeno una taglia inferiore alla propria. Può poi tentare di cominciare una lotta con un'azione gratuita senza provocare attacchi di opportunità. Se vince la prova di lotta, stabilisce una presa e può tentare di inghiottire l'avversario nel round seguente.

Inghiottire (Str): Un tirannosauro delle caverne può cercare di inghiottire un avversario afferrato fino a due taglie inferiori alla propria superando una prova di lotta.

Una creatura inghiottita subisce 2d6+7 danni contundenti e 6 danni da acido per round a causa dello stomaco del tirannosauro. Una creatura inghiottita può liberarsi utilizzando un'arma tagliente o perforante leggera che infligga 20 danni allo stomaco (CA 17). Se la creatura inghiottita sfugge alla presa, riesce a tornare nella bocca dell'attaccante, dove potrà essere morsa o inghiottita di nuovo.

Lo stomaco di un tirannosauro può contenere 2 creature Piccole, 8 Minuscole o 32 Minute o più piccole.

TRICERATOPPO DELLE CAVERNE

Animale Grande

Dadi Vita: 8d8+40 (76 pf)

Iniziativa: -1

Velocità: 9 m (6 quadranti)

Classe Armatura: 18 (-1 taglia, -1 Des, +10 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 18

Attacco base/Lotta: +6/+14

Attacco: Corno +10 in mischia (2d6+6)

Attacco completo: Corno +10 in mischia (2d6+6)

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: Carica ponderosa, travolgere 3d6+6

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, olfatto acuto

Tiri salvezza: Temp +13, Rifl +5, Vol +3

Caratteristiche: For 19, Des 8, Cos 21, Int 1, Sag 12, Car 6

Abilità: Ascoltare +9, Osservare +8

Talenti: Allerta, Arma Focalizzata

(corno), Tempra Possente

Ambiente: Sotterranei

Organizzazione: Solitario o covata (2-8 più 50% di probabilità di 1 capo con 12 DV)

Grado di Sfida: 5

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 9-12 DV

(Grande); 13-24 DV

(Enorme)

Modificatore di livello: -

Questo animale massiccio è munito di un collare osseo che protegge la parte anteriore del suo cranio, da cui si dipartono tre grandi corna; due sopra gli occhi e una più corta sul naso.

Questo massiccio erbivoro è piuttosto irascibile e aggressivo.

La maggior parte delle creature sa che è meglio evitare un incontro ravvicinato con un triceratopo delle caverne arabbiano. Il suo naso cornuto e la testa corazzata lo rendono un avversario letale quando carica in combattimento. Un triceratopo delle caverne ha un corpo lungo circa 2,7 metri e del peso di 300 kg.

Combattimento

Un triceratopo delle caverne non teme il combattimento, o null'altro, se per questo. A meno che non sia gravemente ferito, preferisce travolgere le creature che lo infastidiscono.

Carica poderosa (Str): Quando un triceratopo carica, la sua incornata infligge 4d6+12 danni.

Travolgere (Str): Riflessi CD 18 dimezza. La CD del tiro salvezza è basata sulla Forza.

EQUICEFALO

Umanoide mostruoso Grande

Dadi Vita: 4d8+4 (22 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 9 m con corazzatura a strisce (6 quadretti); velocità base 12 m

Classe Armatura: 20 (-1 taglia, +5 naturale, +6 corazzatura a strisce), contatto 9, colto alla sprovvista 20

Attacco base/Lotta: +4/+12

Attacco: Ascia bipenne +8 in mischia (3d6+6/x3) o giavellotto +3 a distanza (1d8+4)

Attacco completo: Ascia bipenne +8 in mischia (3d6+6/x3) o giavellotto +3 a distanza (1d8+4)

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: -

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, visione crepuscolare

Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +4, Vol +7

Caratteristiche: For 18, Des 11, Cos 12, Int 11, Sag 13, Car 12

Abilità: Intimidire +8, Sopravvivenza +8

Talenti: Arma Focalizzata (ascia bipenne), Resistenza Fisica*, Volontà di Ferro

Ambiente: Foreste temperate

Organizzazione: Solitario, gruppo di schiavi (1 più 2-8

hobgoblin combattenti [schiavi] o banda (2-4)

Grado di Sfida: 3

Tesoro: Standard

Allineamento: Spesso legale malvagio

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: +2

Questo creatura umanoide è alta più di tre metri e mezzo con testa e gambe da cavallo. Indossa un'armatura pesante e impugna un'ascia dalla foglia inusuale.

Gli equicefali sono schiavisti senza pietà e senza requie, che escono dalle loro dimore silvane alla ricerca di prigionieri. Spesso saccheggiano le vicine colline per catturare hobgoblin, che sono abituati a seguire gli ordini e sufficientemente piccoli perché gli equicefali li guidino senza problemi. Ma gli equicefali non sono schizzinosi. Essi rendono schiava qualsiasi creatura che possono catturare e imprigionare.

Gli equicefali sono gli ultimi membri perduti di un'antica e pacifica civiltà. Questa antica società manteneva la pace esiliando i suoi peggiori criminali in una terra al di là del mare. Gli equicefali sono i discendenti di questi crudeli criminali. Essi mantengono l'intelletto e la saggezza superiore dei loro ante-



Equicefalo

nati, ma applicano le loro doti al male invece che alla promozione dell'armonia. Se la società dei pacifici equicefali sopravvive ancora da qualche parte oltre l'orizzonte o sia da lungo scomparsa è argomento di leggenda.

Gli equicefali parlano Comune e Silvano.

Combattimento

In combattimento gli equicefali utilizzano finte e manovre a scaglia per avere la meglio sui loro nemici. Preparano le loro tattiche anticipatamente in modo da operare insieme con fluidità quando affrontano degli avversari. Sebbene valutino gli schiavi come oggetti preziosi, spesso sono disposti a sacrificarli in manovre audaci che permettono agli equicefali di ottenere la vittoria in battaglia.

Personaggi equicefali

La classe preferita di un equicefalo è il ranger; la maggior parte dei capi degli equicefali sono ranger.

FELINIDE

Felinide, Combattente di 1° livello

Umanoide medio (felinide)

Dadi Vita: 1d8+1 (5 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 12 m (8 quadretti)

Classe Armatura: 15 (+2 Des, +2 cuoio, +1 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 13

Attacco base/Lotta: +1/+2

Attacco: Stocco +3 in mischia (1d6+1/18-20) o arco lungo +3 a distanza (1d8/x3)

Attacco completo: Stocco +3 in mischia (1d6+1/18-20) o arco lungo +3 a distanza (1d8/x3)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Atsacchi speciali: -
Qualità speciali: Visione crepuscolare
Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +2, Vol -1
Caratteristiche: For 13, Des 15, Cos 12, Int 10, Sag 9, Car 10
Abilità: Ascoltare +5, Muoversi Silenziosamente +6
Talenti: Arma Accurata
Ambiente: Pianure calde
Organizzazione: Solitario o banda (2-5 trogloditi più 0-1 tigrì)
Grado di Sfida: 1/2
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente caotico neutrale
Avanzamento: Per classe del personaggio
Modificatore di livello: +1

Questa creatura sembra un incrocio tra un leone e un umano, con una struttura fisica decisamente umanoide e testa e criniera del felino. I suoi capelli folti sono raccolti in una treccia e gli cadono su abiti di semplice fattura.

I felinidi sono nomadi territoriali delle pianure erbose, e vivono in tribù divise dall'aspetto fisico: alcune tra di loro amichevoli, altre apertamente ostili.

Alcuni dei felinidi più numerosi sono coloro che hanno le peculiarità dei leoni: i maschi con le criniere raccolte e da cui pendono amuleti portafortuna in battaglia, e le femmine con la pelle abbeverata, tornita da muscoli. I felinidi sono senzienti, e indossano abiti civilizzati, cinte comprese. Sono in grado di utilizzare arnesi e armi. Nonostante la loro potenziale forza

bruta, molti felinidi sono magri e scattanti, e preferiscono armi simili, come lo stocco.

Altre tribù di felinidi hanno le peculiarità dei leopardi, tigrì e ghepard.

Lo spirito nomade dei felinidi li spinge a vagare nelle terre umane, alla ricerca di fama e avventura. Più di un felinide è diventato il compagno fidato di una compagnia di avventurieri altrimenti composta di umani, elfi, nani e halfling.

I felinidi parlano Comune e un linguaggio chiamato Felino (ogni tribù parla un diverso dialetto). I felinidi più astuti apprendono i linguaggi di gnoll e halfling, con cui condividono le praterie assolate.

Combattimento

I felinidi sono soliti gettarsi avventatamente in combattimento. Se la battaglia volge al peggio, non esitano a ritirarsi.

Abilità: I felinidi hanno un bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare e Muoversi Silenziosamente.

Il felinide combattente qui presentato aveva i seguenti punteggi di caratteristica prima dei modificatori razziali: For 13, Des 15, Cos 12, Int 10, Sag 9, Car 8.

Personaggi felinidi

I felinidi eccellono come ranger e ladri. I personaggi felinidi possiedono i seguenti tratti razziali.

+4 Destrezza, +2 Carisma.

- La velocità base sul terreno di un felinide è 12 metri.

- Visione crepuscolare: Un felinide può vedere due volte più lontano di un umano alla luce delle stelle, luce lunare, luce delle torce e simili condizioni di scarsa illuminazione. Mantiene inoltre la capacità di distinguere i colori e dettagli anche in queste condizioni.

- **Abilità razziali:** I felinidi hanno un bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare e Muoversi Silenziosamente.

- Bonus di armatura naturale +1.

- Linguaggi automatici: Comune, Felino. Linguaggi bonus: Draconico, Gnoll, Halfling, Silvano.

- Classe preferita: Ranger.

- Modificatore di livello: +1.

KRUTHIK

Rapide bestie coperte di piastre di chitina, i kruthik sono predatori feroci armati di arti simili a falci.

Sembra che i kruthik abbiano avuto vita durante un esperimento magico, probabilmente un tentativo di aggiungere potenziamenti insettoide e infernali ad un deimonico o simile rettile. Per comportamento, i kruthik assomigliano decisamente ai diavoli che pare li abbiano creati.

Eredità di insetto di un kruthik è palese nel suo ciclo vitale: un cucciolo supera due stadi di metamorfosi prima di raggiungere la maturità. Eccettuato il breve periodo che trascorre nel guscio, un kruthik è letale in qualsiasi periodo della sua esistenza.

I kruthik parlano un rozzo dialetto dell'Infernale.

Combattimento

Tutti e tre gli stadi dei kruthik sono guerrieri feroci, che si gettano in battaglia per lacerare nemici o pede con i loro arti simili a falci. Le estremità affilate dei loro arti sono particolarmente pericolose.

Olfatto fine (Str): Un kruthik può notare una creatura in un raggio di 54 metri grazie all'olfatto.

KRUTHIK CUCCIOLA

Bestia magica Piccola
 Dadi Vita: 4d10+4 (26 pf)
 Iniziativa: +6

Felinide



Kruthik cucciolo



Velocità: 15 m (10 quadranti)
Classe Armatura: 19 (+1 taglia, +6 Des, +2 naturale), contatto 17, collo alla sprovvista 15
Attacco base/Lotta: +4/+1
Attacco: Artiglio +11 in mischia (1d6+1)
Attacco completo: 2 artigli +11 in mischia (1d6+1)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, olfatto fine, visione crepuscolare
Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +10, Vol +2
Caratteristiche: For 13, Des 22, Cos 13, Int 4, Sag 13, Car 10
Abilità: Ascoltare +4, Muoversi Silenziosamente +13, Nascondersi +17*, Osservare +3, Saltare +37
Talenti: Allerta, Arma Accurata
Ambiente: Pianure calde
Organizzazione: Solitario o branco (2-8)
Grado di Sfida: 2
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Generalmente legale malvagio
Avanzamento: 5 DV (Piccolo)
Modificatore di livello: -

In generale, questa creatura assomiglia ad un caneide con sei zampe: ma le somiglianze terminano qui, il corpo è coperto da una corazza di chitina e quattro dei suoi arti sono formati da lunghe e affilato falci. Vicino al corpo ha due artigli più piccoli. La sua testa copre le peculiarità facciali di un rettile predatore con grandi mandibole seghettate. Grandi piastre corazzate proteggono il collo e la schiena. Piccole ali renate come quelle di una libellula gli spuntano in mezzo alle piastre.

I kruthik cuccioli non sono certo delle larve indifese. Sono piccoli e muscolosi, lunghi quasi 1,2 metri e pesanti 15 kg.

Combattimento

In combattimento i cuccioli sfruttano al meglio la propria velocità e agilità, accerchiando la preda e scappando da qualsiasi seria minaccia.

Abilità: Le piccole ali di un cucciolo gli forniscono un bonus razziale di +8 alle prove di Saltare, sebbene non possa utilizzare le ali per volare. I kruthik hanno un bonus razziale di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi. *In aree di vegetazione naturale, il bonus alle prove di Nascondersi sale a +8.

KRUTHIK ADULTO

Bestia magica Media
Dadi Vita: 6d10+12 (45 pf)
Iniziativa: +0

Velocità: 12 m (8 quadranti)
Classe Armatura: 22 (+6 Des, +6 naturale), contatto 16, collo alla sprovvista 16
Attacco base/Lotta: +6/+0
Attacco: Artiglio +12 in mischia (1d10+3) o spazzone +12 a distanza (1d6+3)
Attacco completo: 2 artigli +12 in mischia (1d10+3) o morso +7 in mischia (1d4+1); 2 spuntoni +12 a distanza (1d6+3)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Spuntoni
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, olfatto fine, visione crepuscolare
Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +11, Vol +3
Caratteristiche: For 17, Des 22, Cos 15, Int 4, Sag 13, Car 10

Abilità: Ascoltare +4, Muoversi Silenziosamente +13, Nascondersi +13*

Talenti: Arma Accurata, Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato

Ambiente: Pianure calde

Organizzazione: Solitario o branco (2-8)

Grado di Sfida: 4

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Generalmente legale malvagio

Avanzamento: 7 DV (Medio)

Modificatore di livello: -



Kruthik adulto

Questa creatura assomiglia ad un caneide a sei zampe, grosso quanto un uomo robusto. Il corpo è coperto di spesse piastre di chitina, e quattro delle sue zampe assomigliano a lunghe falci seghettate piene di pericolosi spuntoni. La sua testa combina le peculiarità facciali di un rettile predatore con grandi mandibole seghettate. Una corona di piastre corazzate ne protegge collo e schiena. Dietro questa corona spunta un nudo numero di spuntoni.

Dopo un periodo da uno a tre anni come cucciolo, un kruthik si circonda di una resistente copertura di lurida chitina verde. Due o tre settimane dopo ne emerge come un adulto. Un kruthik adulto è lungo 1,8 metri e pesa circa 125 kg.

Kruthik superiore



Combattimento

Gli adulti, sebbene siano più grandi dei cuccioli, non sono meno agili, e la loro chitina più pesante li rende anche più difficili da uccidere. I loro morsi sono armi ancora più efficaci, e riescono anche a scagliare i loro spuntoni contro gli avversari che si tengono fuori portata.

Spuntoni (Str): Quando un kruthik marca la corona di piastre che si muove sulla schiena, fa innescare anche gli spuntoni. Con un schiocco, la creatura può liberare uno spuntone con un'azione standard o una raffica di due con un'azione di round completo (compiere un tiro per colpire per ciascuno spuntone). L'attacco ha una gittata di 30 metri senza incremento di gittata. Se scarica una raffica contro due bersagli, i bersagli devono trovarsi entro 9 metri l'uno dall'altro. La creatura può lanciare fino a dodici spuntoni in un periodo di 24 ore.

Abilità: I kruthik hanno un bonus raziale di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi. *In aree di vegetazione naturale, il bonus alle prove di Nascondersi sale a +8.

KRUTHIK SUPERIORE

Bestia magica Grande

Dadi Vita: 8d10+32 (76 pf)

Iniziativa: +5

Velocità: 12 m (8 quadretti)

Classe Armatura: 25 (-1 taglia, +5 Des, +1

naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 20

Attacco base/Lotta: +8/+19

Attacco: Artiglio +15 in mischia (2d6+7/19-20 più 2d4 acido)

Attacco completo: 2 artigli +15 in mischia (2d6+7/19-20 più 2d4 acido) e morso +9 in mischia (1d6+3 più 2d4 acido)

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: Artigliare 2d4+3/19-20 più 2d4 acido

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, olfatto fine, visione cerascolare, resistenza all'acido 10

Tiri salvezza: Temp +10, Rifl +11, Vol +3

Caratteristiche: For 25, Des 20, Cos 19, Int 4, Sag 13, Car 10

Abilità: Ascoltare +4, Muoversi Silenziosamente +15,

Nascondersi +9*

Talenti: Attacco Poderoso, Arma Focalizzata (artiglio), Critico Migliorato (artiglio)

Ambiente: Pianure calde

Organizzazione: Solitario o branco (2-8)

Grado di Sfida: 6

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Generalmente legale malvagio

Avanzamento: 9-12 DV (Grande)

Modificatore di livello: -

Questa creatura sembra una grande lucertola predatrice e sui zampe, più grosso di una sigra. Il corpo è coperto di spesse piastre di chitina, e quattro dei suoi arti sono simili a lunghe falci seghettate adornate di spuntoni e che secernono un liquido blu chiaro. Due artigli più piccoli penzolano in mezzo all'altro paio di zampe, artigliando l'aria. La sua testa combina le peculiarità facciali di un rettile predatore con un'enorme mandibola piena di spuntoni. Un collare di piastre corazzate protegge collo e schiena. Da sotto questo collare fuoriescono degli spuntoni.

Non tutti i kruthik adulti compiono ulteriori metamorfosi dato che molti muoiono prima di aver raggiunto gli stadi finali della propria esistenza, cosa che richiede ad un adulto di so-

pravvivere dai cinque ai dieci anni. Coloro che diventano kruthik superiori trascorrono quattro settimane intere in una crisalide grigio-blu prima di emergere più grandi e potenti. Grazie a questa massa extra, un kruthik superiore non è in grado di utilizzare i suoi spuntoni per attaccare alla stregua di un kruthik adulto. Un kruthik superiore è lungo 4,8 metri e pesa 1.000 kg o più.

Combattimento

I kruthik superiori sono sorprendentemente agili per la loro taglia, e si affidano quasi egualmente sulla forza bruta e i movimenti rapidi per annichire le loro prede. I loro piccoli artigli interni sono più grandi e utili di quelli posseduti dai kruthik nei precedenti stadi, sebbene la creatura li possa sfruttare solo quando è in lotta.

Artigliare (Str): Due artigli, bonus di attacco +15 in mischia, danno 2d4+3/19-20 più 2d4 acido.

Abilità: I kruthik hanno un bonus raziale di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi. *In aree di vegetazione naturale, il bonus alle prove di Nascondersi sale a +8.

NAGA LUCENTE

Aberrazione Grande

Dadi Vita: 5d8+15 (37 pf)

Iniziativa: +1

Velocità: 12 m (8 quadretti)

Classe Armatura: 15 (-1 taglia, +1 Des, +5 natu-

rale), contatto 10, colto alla sprovvista 14

Attacco base/Lotta: +3/+9

Attacco: Morso +4 in mischia (2d6+3)

Attacco completo: Morso +4 in mischia (2d6+3)

Spazio/Portata: 3 m/1,5 m

Attacchi speciali: Iniettare inossimisi

Qualità speciali: Scurovisione 18 m

Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +2, Vol +6

Caratteristiche: For 15, Des 12, Cos 17, Int 10, Sag 15, Car 12

Abilità: Ascoltare +12, Concentrazione +11 (lanciando sulla

difensiva +15), Osservare +4

Talenti: Allerta, Incantare in Combattimento

Ambiente: Montagne calde

Organizzazione: Solitario, nidiate (2-4) o seguito (1 naga

lucente più 2-5 trogloditi)

Grado di Sfida: 3

Tesoro: Standard



Naga lucente

Allineamento: Generalmente caotico malvagio
Avanzamento: 7-10 DV (Grande); 11-15 DV (Enorme)
Modificatore di livello: -

Questa bella creatura assomiglia ad un serpente con braccia articolate bianco-oro lungo tutto il corpo, e una testa che ha lineamenti vagamente umani. Punte nera e oro spuntano dalla schiena per tutta la lunghezza della spina dorsale.

Le naga sono creature molto intelligenti dotate di svariati poteri magici. Sono capi carismatici che si pongono alla guida dei loro sottoposti, capaci di utilizzare subdoli stratagemmi e di posizionare ingegnose trappole per tenere alla larga gli intrusi.

La naga lucente è una creatura molto più debole dei suoi meglio noti cugini. Manca del morso velenoso e della selva di incantesimi comuni tra le naga più potenti. Alcuni sostengono addirittura che le naga lucenti siano la prova di difetti genetici o sfortunate scelte di accoppiamento da parte delle "vere naga".

Tutte le naga hanno corpi lunghi coperti da scaglie lucenti e volti più o meno umani. Una naga lucente è lunga 4,5 metri e pesa all'incirca 250 kg. Gli occhi sono luminosi e vispi, specchi di una luce interiore quasi ipnotica. Il colorito dorato di una naga lucente diventa quasi rosso quando è infuriata.

Le naga lucenti parlano Comune e Draconico.

Combattimento

Se ne hanno possibilità le naga lucenti sfruttano al meglio le proprie tane labirintiche, attirando i loro nemici in battaglie esasperanti durante le quali la naga compare, colpisce e scompaie più e più volte.

Imitare incantesimi (Mag): Una naga lucente può utilizzare l'effetto di un incantesimo da stregone di 1° livello a volontà, come uno stregone di 3° livello. Questo incantesimo imitato viene impresso nella mente di una naga lucente durante l'infanzia, e non può essere più cambiato. Dando incantato è l'incantesimo più comunemente imitato, ma sono note naga lucenti che fanno uso di nastri brucianti, spruzzi colorati e virtualmente qualsiasi altro incantesimo da stregone. La CD del tiro salvezza dell'incantesimo, se appropriata, è 12. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma. (Con un modificatore di Concentrazione +11 e il talento Incantare in Combattimento, una naga lucente può lanciare sulla difensiva senza rischio di fallimento).

NOTHIC

Aberrazione Media

Dadi Vita: 5d8+20 (42 pf)

Iniziativa: +5

Velocità: 9 m (6 quadranti)

Classe Armatura: 15 (+1 Des, +4 naturale), contatto 11, colpo alla sprovvista 14

Attacco base/Lotta: +3/+7

Attacco: Artiglio +7 in mischia (1d4+4)

Attacco completo: 2 artigli +7 in mischia (1d4+4)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Sguardo putrefacente

Qualità speciali: Scurovisione 56 m, vedere invisibilità

Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +2, Vol +7

Caratteristiche: For 18, Des 12, Cos 19, Int 9, Sag 13, Car 8

Abilità: Osservare +13

Talenti: Iniziativa Migliorata, Volontà di Ferro

Ambiente: Sotterranei

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 3

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente malvagio (quasi)

Avanzamento: 6-8 DV (Medio); 9-15 DV (Grande)

Modificatore di livello: +3



Questa creatura ingebbita ha un singolo enorme occhio che domina l'intero viso, il corpo è rigonfio e deforme, mentre gli arti sono esili ma muscolosi. Le braccia terminano in artigli che raggiungono il terreno mentre si sposta con goffi balzi.

I nothic sono distorte aberrazioni che vivono in rovine e grotte nelle profondità sotterranee, banchettando con la carne di qualsiasi creatura vivente riescano a catturare.

I nothic parlano il Sotcomune con voce roca e affannata.

Combattimento

Gli artigli di un nothic sono deboli, e la creatura non è particolarmente veloce. Dato che è perfettamente a suo agio nel divorare carogne, si affida sul proprio sguardo per disabilitare le vittime prima di muoversi per completare il pasto.

Sguardo putrefacente (Sop): Infligge 1d6 danni, 9 metri. Volontà CD 16 nega. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

vedere invisibilità (Sop): Un nothic può vedere le creature invisibili ed eteriche se fosse costantemente sotto l'effetto dell'incantesimo vedere invisibilità.

Abilità: I nothic hanno un bonus razziale di +4 alle prove di Osservare.

PARETE MOBILE

Elementale Medio (Extraplanare, Terra)

Dadi Vita: 6d8+36 (63 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 9 m (6 quadranti)

Classe Armatura: 17 (+7 naturale), contatto 10, colpo alla sprovvista 17

Attacco base/Lotta: +4/+8

Attacco: Schianto +9 in mischia (2d10+6)

Attacco completo: Schianto +9 in mischia (2d10+6)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: -

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, tratti degli elementali

difesa di pietra

Tiri salvezza: Temp +11, Rifl +2, Vol +5

Caratteristiche: For 19, Des 10, Cos 22, Int 13, Sag 13, Car 12

Abilità: Ascoltare +10, Osservare +10, Sopravvivenza +10

Talenti: Arma Focalizzata (schianto), Attacco Potentissimo

Volontà di Ferro

Ambiente: Colline temperate

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 4

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Generalmente legale neutrale

Avanzamento: 7-9 DV (Medio); 10-18 DV (Grande)

Modificatore di livello: -



Questa creatura sembra una spogenza di pietra, alto due metri e mezzo, che cammina su due gambe massicce. Testa, spalle e braccio consistono di grandi blocchi di terra solida, con solo le più vaghe indicazioni di caratteristiche fuciali che la distinguono dalla pietra naturale.

La parete mobile si è guadagnata il nome sul campo di battaglia: essa può utilizzare braccia e gambe per fornire una copertura mobile ai suoi alleati. È alta 2,4 metri e pesa 250 kg.

Le pareti mobili parlano Comune e Terran in voci basse e gravi.

Combattimento

Le pareti mobili sono adatte alla difesa e all'attacco. Di solito fanno del loro meglio per proteggere i loro alleati dal danno, ma la loro ultima linea di difesa è un potente colpo sferrato con i loro pugni massicci.

Tratti degli elementali: Una parete mobile è immune al veleno, effetti di sonno, paralisi e sordimento. Ignora i colpi critici o i fiancheggiamenti. Non può essere rianimata, reincarnata o risorta (ma l'incantesimo *desidero limitato*, *desidero*, *miracolo* o *risurrezione pura* può riportarla in vita).

Difesa di pietra (Sop): Con un'azione di round completo, una parete mobile può erigere una barriera solida, fornendo copertura e intorbastando le proprie difese. Il suo bonus di armatura naturale sale da +7 a +17, portando la sua CA a 27 fino al turno successivo. Può rimanere in questa posizione difensiva finché desidera, ma se intraprende qualsiasi altra azione, la sua Classe Armatura ritorna al valore normale e non fornisce più copertura.

PHARGION

Bestia magica Media

Dadi Vita: 10d10+20 (75 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 3 m (2 quadranti), 12 m quando arrotolato

Classe Armatura: 18 (+3 Des, +4 naturale, +1 scudo [braccio-

lame]), contatto 13, colto alla sprovvista 15; 22, contatto 17, colto alla sprovvista 19 quando arrotolato

Attacco base/Lotta: +10/+11

Attacco: Braccio-lama +12 in mischia (1d6+1)

Attacco completo: 2 braccio-lame +12 in mischia (1d6+1)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: -

Qualità speciali: Braccio-lama scudo, scontrovisione 18 m, visione crepuscolare, movimento rapido

Tiri salvezza: Temp +9, Rif +10, Vol +5

Caratteristiche: For 13, Des 17, Cos 14, Int 5, Sag 14, Car 8

Abilità: Acrobazia +11, Equilibrio +10, Saltare -9

Talenti: Arma Focalizzata (braccio-lama), Mobilità, Resistenza Fisica, Schivare

Ambiente: Pianure temperate

Organizzazione: Solitario o stormo (2-12)

Grado di Sfida: 5

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Generalmente neutrale

Avanzamento: 11-15 DV (Medio); 16-30 DV (Grande)

Modificatore di livello: -

Questa creatura non sembra altro che una ruota aperta su se stessa per rivelare una coppia di braccia e gambe artigliate. Gli assembracci sono coperti da scudi affilati. Le teste e le schiene sono coperte da piastre di chitina, e il viso assomiglia a quello di un insetto infantile con un aspetto da teschio.

Un phargion dispone di un metodo di movimento unico: rotola letteralmente su se stesso a formare una ruota e si spinge lungo il terreno con le braccia-lame, ottenendo così una notevole velocità sul terreno.

Combattimento

Un phargion rotola in combattimento ma si strotola (con un'azione di movimento) prima di attaccare. Taglia la sua preda con le proprie braccia-lame e banchetta sui suoi resti prima di muoversi contro la preda successiva.

Braccio-lama scudo (Str): Le braccia-lame del phargion gli forniscono un bonus di scudo +1 alla Classe Armatura, come se stesso utilizzando delle armi e avesse il talento *Difendere* con *Due Armi*.

Movimento rapido (Str): Un phargion può formare una ruota con un'azione gratuita o strotolarsi con un'azione di movimento. Come ruota, la sua velocità incrementa a 12 metri (il bonus



Phargion

di Saltare sale a +7). Un pharigon non può attaccare mentre si trova in questa forma, ma ottiene un bonus di +4 alla Classe Armatura.

PROGENIE DI PIETRA

Esterno Medio (Extraplanare, Terra)

Dadi Vita: 2d8+11 (20 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 6 m in corazzatura di piastre (4 quadranti); velocità base sul terreno 9 m

Classe Armatura: 19 (+4 naturale, +5 corazzatura di piastre), contatto 10, colto alla sprovvista 19

Attacco base/Lotta: +2/+4

Attacco: Spadone +6 in mischia (2d6+6/19-20)

Attacco completo: Spadone +6 in mischia (2d6+6/19-20)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Pietra magica

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, immunità all'acido e al veleno

Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +3, Vol +3

Caratteristiche: For 19, Des 10, Cos 19, Int 12, Sag 11, Car 8

Abilità: Artigianato (lavori in muratura) +6, Ascoltare +5, Cercare +6, Conoscenze (piani) +6, Conoscenze (storia) +6, Intimidire +4, Osservare +5, Scalare +5, Sopravvivenza +0 (+2 seguendo tracce, +4 seguendo tracce su altri piani, +2 su altri piani), Valutare +6 (+8 lavori in muratura)

Talenti: Combattere alla Cieca², Robustezza

Ambiente: Sotterraneo

Organizzazione: Solitario o ciurma (2-8 più 0-3 capi con 6 DV)

Grado di Sfida: 3

Tesoro: 50% monete; triplo dei beni: 50% oggetti

Allineamento: Generalmente neutrale buono

Avanzamento: >6 DV (Medio)

Modificatore di livello: +4

Con pelle grezza e grigia e una struttura di pietra, questo creatura sembra un massiccio essere umano fatto di pietra. Un enorme spadone che gli pende sulla schiena, completa l'immagine di forza bruta che trasuda da essa.

Nato dall'unione di mortali ed elementali,

una progenie di pietra è un robusta entità basata sul suolo e sulla pietra.

Una progenie di pietra compare solo in forma umanoide. La sua eredità elementale viene rivelata dalla pelle ruvida come pietra: la creatura sembra più un elementale che un umanoide. A differenza dei veri elementali, una progenie di pietra indossa imbracature e abiti ordinari, e impugna un'arma potente, di solito uno spadone.

Una progenie di pietra vive sul Piano Elementale della Terra, perseguendo attività e uno stile di vita contrario a quello dei suoi antenati mortali. Una progenie di pietra di solito giunge su altri piani solo perché richiamata da incantamenti o per colmare esercizi guidati da persone che ne condividono gli ideali, come i nani.



Progenie di pietra



Progenie di pietra

Combattimento

Le progenie di pietra sono coraggiosi combattenti, e affrontano con piacere le sfide più grandi.

Petra magica (Sop): Tre volte al giorno, una progenie di pietra può utilizzare un effetto pietra magica, come l'incantesimo omonimo (5° livello dell'incantatore).

PROTECTAR

Esterno Medio (Buono, Extraplanare)

Dadi Vita: 2d8+4 (13 pf)

Iniziativa: +1

Velocità: 6 m (4 quadranti), volare 12 m (buona) in corazzatura di piastre; velocità di base sul terreno 9 m, velocità base in volo 18 m (buona)

Classe Armatura: 18 (+1 Des, +5 corazzatura di piastre, +2 scudo pesante), contatto 11, colto alla sprovvista 17

Attacco base/Lotta: +2/+4

Attacco: Spada lunga +4 in mischia (1d8+2/19-20)

Attacco completo: Spada lunga +4 in mischia (1d8+2/19-20)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: -

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, capacità magiche, linguaggi

Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +4, Vol +4

Caratteristiche: For 15, Des 12, Cos 15, Int 10, Sag 12, Car 15

Abilità: Ascoltare +6, Concentrazione +7, Conoscenze (piani) +5, Conoscenze (religioni) +5, Diplomazia +9, Guarire +6, Osservare +6, Percepire

Intenzioni +6, Sopravvivenza +1 (+3 su altri piani)

Talenti: Incantare in Combattimento

Ambiente: Qualsiasi piano di allineamento buono



Protector

Organizzazione: Solitario o squadra (2-5 più 50% di probabilità di ramadeen)

Grado di Sfida: 2

Tesoro: Nessuna moneta; doppio dei beni, oggetti standard

Allineamento: Sempre buono (qualsiasi)

Avanzamento: 3-5 DV (Medio); 6 DV (Grande)

Modificatore di livello: +3

Questo creatura, che indossa eleganti vesti bianche e una corazza di piastre bianche, assomiglia ad un alto e bell'uomo con grandi ali piumate.

Come gli angeli, i protector emanano benevolenza: essi sono nensici naturali degli immondi (creature dei reami inferi). I protector non mentono, ingannano o rubano. Mantengono una profonda moralità in tutti gli accordi, e di solito sono maggiormente preoccupati del benessere dei mortali che di quello degli altri celestiali.

I loro corpi aggraziati e vesti elaborate indicano il ruolo di combattenti di supporto dei protector; sono prima guaritori e poi combattenti.

I protector parlano Celestiale, Draconico e Infernale, ma possono comunicare con praticamente qualsiasi creatura grazie alla loro capacità linguaggi.

Combattimento

I protector preferiscono sostenere i loro alleati in combattimento curandoli, piuttosto che combattendo al loro fianco. Se necessario per proteggere o sostenere al meglio i propri alleati, combatteranno contro i loro nemici.

Le armi naturali di un protector, così come qualsiasi arma impugni, sono considerate di allineamento buono al fine di superare la riduzione del danno.

Capacità magiche: A volontà: linguaggio: 3 volte al giorno; cura ferite leggere (CD 13), 2° livello dell'incantatore. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

RAMADEEN

Esterno Grande (Buono, Extraplanare, Legale)

Dadi Vita: 4d8+12 (30 pf)

Iniziativa: +1

Velocità: 12 m (8 quadranti)

Classe Armatura: 18 (-1 taglia, +1 Des, +2 naturale, +4 gioco di maglia, +2 scudo pesante), contatto 10, colto alla sprovvista 17

Attacco base/Lotta: +4/+13

Attacco: Scimitarra perfetta +10 in mischia (1d8+5/18-20)

Attacco completo: Scimitarra perfetta +10 in mischia (1d8+5/18-20)

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: Punire il male

Qualità speciali: Riduzione del danno 5/magia, scurovisione 18 m

Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +5, Vol +6

Caratteristiche: For 21, Des 12, Cos 17, Int 12, Sag 14, Car 7

Abilità: Acrobazia +4, Ascoltare +9, Conoscenze (pianti) +8,

Conoscenze (religioni) +8, Diplomazia +12, Guarire +9,

Intimidire +10, Osservare +9, Percepire Intenzioni +9,

Saltare +7, Sopravvivenza +2 (+4 su altri piani)

Talenti: Arma Focalizzata (scimitarra), Attacco Poderoso, Carica Poderosa³

Ambiente: Sette Cieli Ascendenti di Celestia

Organizzazione: Solitario, squadra (1 più 2-5 protector) o manipolo (2-6 più 0-4 protector)

Grado di Sfida: 4

Tesoro: Doppio degli oggetti

Allineamento: Sempre legale buono

Avanzamento: 5-7 DV (Grande); 8-12 DV (Enorme)

Modificatore di livello: +5

Questo creatura orgogliosa e mascolosa è alta più di due metri e mezzo. Ha il corpo di un sassonide, con la testa che ha la stessa forma di quella di un ariete. Indossa un'armatura scintillante e decorata, mentre l'ovra che impugna è di attiva fessura.

Ramadeen



Grossi prodigi di muscoli e abilità, i ramadeen riempiono le fila di molti eserciti alleati con le forze del bene.

I ramadeen sembrano dei giganteschi umanoidi muscolosi e ben costanziati, con la testa di un nobile ariete. Le loro cote di maglia brillano della luce dei cieli, mentre gli scudi portano l'effigie dei loro patroni celesti. Le loro bilanciate scimitarre sono del ferro scavato dal Monte Celestia.

Sebbene siano in tutto e per tutto combattenti, i ramadeen conoscono bene i piani e i poteri che vi risiedono, e sanno applicare la diplomazia quando la spada sarebbe troppo brutale. Hanno anche una piccola conoscenza delle tecniche di guarigione. I ramadeen sono creature competenti, capaci di cavarsela sia in battaglia che in una dotta conversazione.

I ramadeen parlano Celestiale, Comune e Infernale.

Combattimento

I ramadeen si gettano in battaglia non appena ne hanno la possibilità. Sono attenti nello scegliere le loro battaglie, ma inesorabili una volta scelto un nemico.

Le armi naturali di un ramadeen, così come le armi da lui impregnate, sono considerate armi di allineamento buono e le gale al fine di superare la riduzione del danno.

Punire il male (Sop): Una volta al giorno un ramadeen può compiere un normale attacco in mischia per infliggere ulteriori 4 danni contro un avversario malvagio.

SCAGLIA MAGMA

Elementale Medio (Extraplanare, Fuoco, Terra)

Dadi Vita: 4d8+28 (46 pf)

Iniziativa: +1

Velocità: 6 m (4 quadranti)

Classe Armatura: 15 (+1 Des, +4 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 14

Attacco base/Lotta: +3/+11

Attacco: Roccia di magma +5 a distanza (3d10+8 più 1d6 fuoco) o schianto +11 in mischia (1d6+12)

Attacco completo: Roccia di magma +5 a distanza (3d10+8 più 1d6 fuoco) o schianto +11 in mischia (1d6+12)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Roccia di magma

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, tratti degli elementali, immunità al fuoco, vulnerabilità al freddo

Tiri salvezza: Temp +11, Rifl +5, Vol +4

Caratteristiche: For 26, Des 13, Cos 24, Int 7, Sag 12, Car 11

Abilità: Ascoltare +5, Osservare +4

Talenti: Arma Focalizzata (roccia di magma), Volontà di Ferro

Ambiente: Piano Elementale del Fuoco

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 3

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Generalmente caotico malvagio

Avanzamento: 5-4 DV (Medio); 7-12 DV (Grande)

Modificatore di livello: -

Una nube di fumo nero si leva da questa creatura, che sembra essere completamente composta di lava fusa. La sua pelle è una crosta nera

indurita, ma le sue giunture e la bocca spalancata rivelano all'interno magma rosso ribollente. Probabilmente schiagge coprono le spalle legghiose, emettendo fumo. Le braccia terminano in garci appiattiti, simili a mestoli.

Uno scaglia magma è un elementale composto di pietra fusa, che combina gli elementi della terra e del fuoco. È alto tra 1,8 e 2,4 metri e pesa tra 200 e 250 kg.

Combattimento

Il nome dello scaglia magma deriva dalla sua capacità di emettere sfere di magma dalle sue mani a mestolo, e poi scagliarle con effetti devastanti. È lento e scarso di intelletto, e gli capita spesso di scagliare rocce di magma a caso. Disprezza il combattimento in mischia e cerca di evitare i combattenti che provano ad ingaggiarlo in corpo a corpo.

Roccia di magma (Str): Uno scaglia magma può emettere una sfera di roccia fusa nella sua mano con un'azione di movimento, una volta per round. Può lanciare la roccia di magma con un incremento di gittata di 9 metri (gittata massima 45 metri).

Tratti degli elementali: Uno scaglia magma è immune al veleno, effetti del sonno, paralisi e stordimento. Ignora i colpi critici e gli attacchi ai fianchi. Non può essere rianimato, reincarnato o risorto (sebbene gli incantesimi *desiderio limitato*, *desiderio*, *miscolto* o *resurrezione pura* possano riportarlo in vita).

SEGUGIO SEPOLCRALE

Non morto Medio

Dadi Vita: 4d12 (26 pf)

Iniziativa: +6

Velocità: 12 m (8 quadranti)

Classe Armatura: 15 (+2 Des, +3 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 13

Attacco base/Lotta: +2/+5

Attacco: Morsio +6 in mischia (1d6+4 più stordimento)

Attacco completo: Morsio +6 in mischia (1d6+4 più stordimento)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Colpo stordente

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, olfatto acuto, resistenza allo scacciare +2, tratti dei non morti

Tiri salvezza: Temp +1, Rifl +3, Vol +7

Caratteristiche: For 17, Des 14, Cos -, Int 4, Sag 17, Car 19

Abilità: Ascoltare +10

Talenti: Arma Focalizzata (morsio), Iniziativa Migliorata

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario, banda (2-5 più 50% di probabilità di un capo con 8 DV) o branco (5-10 più 1-2 capi con 8 DV)

Grado di Sfida: 3

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale malvagio

Avanzamento: 5-4 DV (Medio); 7-12 DV (Grande)

Modificatore di livello: -

Questa creatura comincia a muoversi con la grazia di un predatore nonostante il suo corpo composto di carne putrefatta. Mischia di pelo rigido crescono in gran parte del corpo, ma varie zone in cui la carne si è staccata o corso della putrefazione o dei disperati tentativi della pelle di rispondere agli attacchi del segugio.

SERPENTE DISTORCENTE

Bestia magica Media
Dadi Vita: 2d10+8 (19 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 6 m (4 quadranti), scalare 3 m, nuotare 3 m
Classe Armatura: 13 (+1 Des, +2 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 12
Attacco base/Lotta: +2/+5
Attacco: Morso +5 in mischia (1d6+4)
Attacco completo: Morso +5 in mischia (1d6+4)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, distorsione, visione corpuscolare
Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +4, Vol +3
Caratteristiche: For 17, Des 12, Cos 19, Int 5, Sag 12, Car 2
Abilità: Ascoltare +6, Nuotare +11, Scalare +11
Talent: Volontà di Ferro
Ambiente: Foreste calde
Organizzazione: Solitario, coppia o covata (2-7 più 0, 1 o 2 capi con 4 DV)
Grado di Sfida: 2
Tesoro: 50% monete; triplo dei beni; 50% oggetti
Allineamento: Generalmente caotico malvagio
Avanzamento: 3-5 DV (Medio); 6 DV (Grande)
Modificatore di livello: -

Questo serpente possiede meravigliose scaglie color blu scuro, eccetto per due strisce di colore violetto che sembrano quasi fluttuare sul corpo della creatura. Non sembra quasi mai trovarsi esattamente dove è in realtà.

Il serpente distortente è un famelico e furtivo carnivoro che assomiglia ad una serpe. Ha brillanti occhi verdi, e due strisce tremolanti di violetto acceso che gli scendono lungo il corpo.

I serpenti distortenti cacciano piccole prede, ma non hanno remore ad inseguire pasti più grandi. Qualsiasi altra creatura vivente è un potenziale pasto, quindi i serpenti distortenti vivono in un mondo di infinita abbondanza. Un serpente distor-

Segugio sepolcrale



Cani che non sono né vivi né morti, i segugi sepolcrali bramaano la carne per saziare il loro eterno appetito.

Un segugio sepolcrale sembra un cane in decomposizione di taglia eccezionale. Salta e scatta, muso in avanti, sempre alla ricerca di prede fresche o carne in decomposizione: un segugio sepolcrale non fa molta differenza su quello che mangia.

A volte i segugi sepolcrali si animano dai cadaveri di cani selvatici che hanno divorzato i corpi di umanoidi che furono sepolti impropriamente; il sito di una fossa comune è uno dei terreni di caccia preferiti dei segugi sepolcrali.

I segugi sepolcrali non parlano né capiscono alcun linguaggio: mangiano e basta.

Combattimento

Spinto dalla fame, un segugio sepolcrale si lancia contro un probabile pasto con furia blasfema. Le malattie portate dal suo morso possono facilmente sopraffare la preda, impedendole di difendersi.

Colpo stordente (Sop): Qualsiasi creatura colpita dal morso di un segugio sepolcrale deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 16 o rimanere stordita per 1 round. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Tratti dei non morti: Un segugio sepolcrale è immune agli effetti di influenza mentale, veleno, effetti del sonno, paralisi, moodimento, malattia, effetti mortali e qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra a meno che non funzioni sugli oggetti o sia innocuo. Ignora i colpi critici, i danni non letali, i danni alle caratteristiche ai punteggi delle caratteristiche fisiche, risucchi di caratteristica, risucchi di energia, fatica, esaurimento o morte per danno massiccio. Non può essere rianimato e la resurrezione funziona solo se è consenziente.



Serpente distortente

cente è lungo 2,4 metri e pesa all'incirca 100 kg.
I serpenti distortenti parlano male il Draconico.

Combattimento

I serpenti distortenti utilizzano delle tattiche assolutamente banali, attaccando quando sono affamati o disturbati, e strisciando via quando sono feriti o spaventati.

Distorsione (Sop): È difficile stabilire la posizione reale di un serpente distortente, poiché è circondato da un mascheramento luminoso peccante in grado di deviare la luce. Tutti gli attacchi in mischia o a distanza che si basano sulla vista hanno una probabilità del 50% di mancare il serpente distortente, a meno che l'attaccante non lo possa individuare altrimenti. Un effetto di visione del vero permette a chi lo utilizza di scoprire l'effettiva posizione del serpente distortente, viceversa vedere invisibilità non sortisce alcun effetto.

Abilità: Un serpente distortente ha un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare e può sempre prendere 10 alle prove di Scalare, persino se di fretta o minacciato. Un serpente distortente riceve anche un bonus razziale di +8 a tutte le prove di Nuotare effettuate per compiere qualche azione speciale o evitare un pericolo. Può decidere di prendere 10 alla prova di Nuotare in qualsiasi circostanza, persino se distratto o in pericolo. Può usare l'azione di corsa per nuotare, se nuota in linea retta.

SFERZATORE ELETTRICO

Aberrazione Media

Dadi Vita: 3d8+3 (16 pf)

Iniziativa: +1

Velocità: 9 m (6 quadranti), nuotare 3 m

Classe Armatura: 14 (+1 Des, +3 naturale), contatto 11, colo alla spovvista 13

Attacco base/Lotta: +2/+1

Attacco: Tentacolo +3 contatto in mischia (3d8 da elettricità) o morso +3 in mischia (1d6-1)

Attacco completo: Tentacolo +3 contatto in mischia (3d8 da elettricità) o morso +3 in mischia (1d6-1)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Danni da elettricità

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, immunità all'elettricità

Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +4, Vol +2

Caratteristiche: For 8, Des 13, Cos 13, Int 12, Sag 8, Car 13

Abilità: Intimidire +7, Nascondersi +1*, Nuotare +13,

Sopravvivenza +5

Talenti: Arma Accurata, Riflessi Fulminei

Ambiente: Paludi calde

Organizzazione: Solitario, banda (2-5 più 0, 1 o 2 cumuli striscianti)

Grado di Sfida: 2

Tesoro: 1/10 monete; 50% beni; 50% oggetti

Allineamento: Generalmente caotico malvagio

Avanzamento: 4-6 DV (Medio); 7-9 DV (Grande)

Modificatore di livello: -

Quella che a prima vista sembra una fradicio pianta di palude si rivela un'orribile creatura ingobbita ai sei zampe. La sua testa è un groviglio che si estende in avanti composto principalmente dalla bocca, mentre lungo la schiena c'è una massa di tentacoli guizzanti e scintillanti.

Lo sferzatore elettrico abita le paludi e viene spesso confuso per un vegetale, fino a quando non fa scattare in avanti i suoi tentacoli elettrificati.

Una pelle grigio-verde, aggrinzata e simile a corteccia, avvolge lo sferzatore elettrico con un colorito protettivo. La creatura si trascina sul terreno fradicio con le sue sei zampe.

Gli sferzatori elettrici nuotano con solo i loro tentacoli esposti all'aria, facendoli sembrare un tappeto di vegetazione galleggiante. Quando uno sferzatore elettrico incontra una



Sferzatore elettrico

creatura che riconosce come troppo forte per lui, potrebbe tentare di intimidire il potenziale avversario prima di tentare la fuga.

Possiede un'intelligenza acuta ma distorta, e parla Aquan e Infernale. Non è ben chiaro chi possa aver interesse a commerciare con uno sferzatore elettrico.

Combattimento

Essendo solitari, gli sferzatori elettrici preferiscono assalire all'improvviso gli avversari. Se viene avvistato prima, lo sferzatore elettrico potrebbe immergersi e dirigersi contro gli intrusi da un'altra direzione. In gruppo, gli sferzatori elettrici cercano di circondare gli intrusi, preferendo dirigersi prima in battaglia i cumuli striscianti loro alleati.

Se devono affrontare una creatura immune all'elettricità, uno sferzatore elettrico potrebbe affidarsi al suo debole morso, ma è più possibile che decida la fuga.

Danni da elettricità (Sop): Il tocco di uno sferzatore elettrico infligge 3d8 danni da elettricità.

Abilità: Uno sferzatore elettrico ha un bonus razziale di +8 a qualsiasi prova di Nuotare per compiere azioni speciali o evitare un pericolo. Può sempre scegliere di prendere 10 alla prova di Nuotare, anche se distratto o in pericolo. Può utilizzare un'azione di corsa mentre nuota, purché nuoti in linea retta. *Gli sferzatori elettrici ricevono un bonus di +8 alle prove di Nascondersi effettuate in una palude.

SFERZATORE FOLLE

Aberrazione Media

Dadi Vita: 4d8+8 (26 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 12 m (8 quadranti)

Classe Armatura: 15 (+3 Des, +2 naturale), contatto 13, colo alla spovvista 12

Attacco base/Lotta: +3/+4

Attacco: Artiglio +6 in mischia (1d8+1)



Sferzatore folle

Attacco completo: 2 artigli +6 in mischia (1d8+1)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: -

Qualità speciali: Scurovisione 18 m

Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +4, Vol +4

Caratteristiche: For 13, Des 17, Cos 15, Int 6, Sag 10, Car 6

Abilità: Sopravvivenza +7

Talenti: Arma Accurata, Attacco Turbinante*, Riflessi in

Combattimento

Ambiente: Foreste calde

Organizzazione: Solitario, gruppo (2-5) o nidata (5-10 più 1-

2 capi con 6 DV)

Grado di Sfida: 2

Tesoro: 1/10 monete, 50% beni, 50% oggetti

Allineamento: Generalmente caotico malvagio

Avanzamento: 5-6 DV (Medio); 7-12 DV (Grande)

Modificatore di livello: -

Una grottesca testa deforma che consiste principalmente di un singolo nubo spunticato sostenuto da sei lunghe zampe magre che terminano a punta.

Lo sferzatore folle è un turbine di morte. Cammina su due o tre dei suoi strani arti appuntiti, muovendosi ad una discreta velocità mentre tiene la testa vicino al terreno. Quando combatte, gli arti si alzano e sferzano come fruste, facendo sì che le sue punte producano un terribile vortice di carne lacerata.

Gli sferzatori folli assorbono il cibo tramite un piccolo canale simile ad una bocca situato sotto i loro arti. Dal canale emettono un'orribile risata, che diventa più forte e frenetica maggiore è la quantità di sangue versato dallo sferzatore.

Gli sferzatori folli non parlano.

Combattimento

Gli sferzatori folli si eccitano alla promessa di sangue e si gettano in battaglia per attaccare quanti più nemici possibile alla volta.

SPIRITO MALEDETTO

Non morto Medio (Incorporeo)

Dadi Vita: 3d12+3 (22 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: Volare 9 m (perfetta) (6 quadretti)

Classe Armatura: 13 (+2 Des, +1 deviazione), contatto 13,

colto alla sprovvista 11

Attacco base/Lotta: +1/-

Attacco: Tocco incorporeo +3 in mischia (1d8+1)

Attacco completo: Tocco incorporeo +3 in mischia (1d8+1)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Tocco maledetto, aura di maledizione

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, tratti degli incorporei, tratti dei non morti

Tiri salvezza: Temp +1, Rifl +3, Vol +2

Caratteristiche: For -, Des 14, Cos -, Int 9, Sag 8, Car 13

Abilità: Ascoltare +5, Intimidire +7, Osservare +5

Talenti: Arma Accurata, Robustezza

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario o banda (2-5)

Grado di Sfida: 3

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 4-8 DV (Medio)

Modificatore di livello: +5

La tormentata forma immateriale della creatura suggerisce una sensazione di terribile perdita. La parte superiore del corpo è ben distinguibile come una distorta forma umana, mentre la parte inferiore sfocia in una forma spettrale. I suoi occhi cavi comunicano un'intelligenza maligna.

Coloro che sono morti sotto terribili maledizioni o incantamenti avversi a volte riescono a proseguire la propria esistenza come spiriti maledetti, facendo ricadere su altri le proprie miserie.

I chierici malvagi spediscono gli spiriti maledetti a combattere i combattenti nemici. La presenza di uno spirito maledetto indebolisce le difese dei nemici contro incantamenti e altri tipi di attacchi speciali.

Uno spirito maledetto parla gli stessi linguaggi che parlava in vita. Spesso li si sente profetizzare una fine orribile per coloro che stanno cercando di uccidere.

Combattimento

Lo spirito maledetto è sufficientemente astuto da tendere agguati attraverso muri, pavimenti e soffitti.

Aura di maledizione (Sop): Il marchio della perdita

circonda uno

spirito maledet-



Spirito maledetto



Orco Combattivo



Sventratore abissale

Questa creatura è una massa puerile di arti e muscoli coperti di piastre, alta oltre due metri. Si erge su un paio di gambe rosode, ingobbite per il peso di un paio di braccia massicce e una testa gigantesca divisa da un'enorme bocca ricchissima di denti. Dalla pancia fuoriesce un secondo paio di braccia artigliate, che sono così quanto le sue braccia principali sono muscolose.

Gli avventurieri spesso considerano lo sventratore abissale come un bruto sanguinario e senza cervello, votato solo alla distruzione. In verità, è un bruto sanguinario e astuto, votato solo alla distruzione.

Sebbene siano originari del 423° strato dell'Abisso, gli sventratori abissali hanno trovato posto in bande da guerra, eserciti e contingenti di guardie in tutto l'Abisso, e anche sul Piano Materiale. Con i suoi sensi affinati, la creatura dà la caccia ai nemici o individua gli intrusi, rendendolo prezioso per i suoi padroni.

Gli sventratori abissali parlano Abissale, sebbene preferiscano comunicare i loro pensieri tramite lo spargimento di sangue.

Combattimento

Gli sventratori preferiscono combattere da soli o in gruppo, contro le probabilità o contro avversari che sono facili prede, in imboscate o in eque contese. In breve, gli sventratori amano combattere.

Gli sventratori hanno l'abitudine di giocare con le creature che catturano piuttosto che ucciderle immediatamente. Amano immobilizzare le vittime con le loro massicce braccia superiori e squartarle con gli affilati artigli delle braccia inferiori.

10. Le creature nemiche adiacenti subiscono una penalità di -2 su tutti i tiri salvezza.

Tocco maledetto (Sop): Uno spirito maledetto somma il suo modificatore di Carisma ai danni inflitti dal proprio tocco inceperoso.

SVENTRATORE ABISSALE

Esterno Medio (Caotico, Extraplanare, Malvagio)

Dadi Vita: 4d8+20 (38 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 9 m (6 quadrati)

Classe Armatura: 20 (+10 naturale), contatto 10, colto alla spovvista 20

Attacco base/Lotta: +4/+9

Attacco: Artiglio +10 in mischia (1d6+5)

Attacco completo: 2 artigli +10 in mischia (1d6+5)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Artigliare 1d6+5

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, immunità al veleno, resistenza all'acido 10, elettricità 10, freddo 10 e fuoco 10, olfatto acuto

Tiri salvezza: Temp +9, Rifl +4, Vol +5

Caratteristiche: For 20, Des 11, Cos 20, Int 9, Sig 12, Car 11

Abilità: Ascoltare +8, Equilibrio +7, Intimidire +7,

Nuotare +12, Osservare +8, Saltare +12, Scalare +12

Talenti: Arma Focalizzata (artiglio), Combattere alla Cieca

Ambiente: Infiniti Strati dell'Abisso

Organizzazione: Solitario, branco (2-9 più 50% di probabilità di 1 capo con 6 DV)

Grado di Sfida: 4

Tesoro: Standard

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 5-6 DV (Medio), 7-12 DV (Grande)

Modificatore di livello: -





Spallpouch and scroll tubes

*Healing kit - complete with herbal remedies,
bandages and surgical tools*



From the D. R. Fantasy

Ogni miniatura di D&D rappresenta un personaggio o una creatura dei mondi di D&D. (Le regole per le battaglie di massa e le regole skirmish si riferiscono a tutte le miniature come "creature" e per semplicità questo termine viene utilizzato anche quando si fa riferimento alla parte sul gioco di ruolo della carta). Ogni creatura ha una carta statistiche corrispondente con le regole delle miniature su un lato e le regole per il gioco di ruolo sull'altro.

STATISTICHE DEL GIOCO DI RUOLO

Un lato della carta statistiche, etichettato "D&D Quick Reference", riassume le informazioni per le normali sessioni del gioco di ruolo di D&D. Queste statistiche del gioco di ruolo semplificate sono più facili da usare durante il gioco. I dettagli che non sono necessari per dirigere la creatura in un singolo incontro possono essere riassunti o anche lasciati fuori. Ad esempio vengono indicati gli incantesimi preparati da un mago, ma non gli incantesimi conosciuti, sapere quali incantesimi il mago conosce impiega solo se si tratta di un personaggio non giocante (PNG) ricorrente, ma non quando si tratta di un singolo incontro.

IDENTITÀ

In cima alla carta statistiche è riportata l'identità base della creatura. Consiste del suo nome o titolo, allineamento, taglia e tipo, e classe (se l'ha).

Nome

Il nome della creatura può essere quello della specie di mostro (come "Medusa"), la razza e classe di un PNG (come "Half-Orc Fighter" [Mezzorco Guerriero]), un titolo evocativo (come "Sword of Heironeous" [Spada di Heironeous]) per un paladino

umano di 6° livello), o il nome di un individuo (come "Ember, Human Monk" [Ember, Uomo Monaco]). Il nome è sempre in stampatello, dato che è anche il nome della "pedina" nelle regole per le miniature.

Quando è necessario, ulteriori dettagli vengono forniti tra parentesi. Ad esempio, il Large Red Dragon [Drago Rosso Grande] del set *Dragonlance™* è un drago giovane, quindi la categoria di età compare tra parentesi dopo il nome.

Allineamento

Questa voce è l'abbreviazione dell'allineamento della creatura.

L'allineamento spesso corrisponde alla fazione della creatura nelle regole per le miniature, ma non sempre. Ad esempio, lo Gnome Recruit [Gnomo Recluta] del set *Barbarians™* è un guerriero neutrale buono ma per le regole delle miniature combatte con la fazione Chaotic Good [Caotico Buono].

Taglia

Questa voce corrisponde alla taglia della creatura nelle regole del gioco di ruolo. Per risparmiare spazio, viene rappresentata con un'abbreviazione di una lettera.

Tipo

Questa voce fornisce il tipo della creatura (compreso il sottotipo), come spiegato nel *Manuale dei Mostri*.

Classe e livello

Questa voce utilizza le abbreviazioni standard delle classi base del *Manuale del Giocatore*. Inoltre, le nuove classi base di questo libro,

così come le classi di prestigio da altri libri di D&D, sono ugualmente abbreviate. Segue una lista delle abbreviazioni delle classi; i set futuri indicheranno tutte le nuove abbreviazioni di classe in un foglio di aggiornamento all'interno dell'Expansion Pack.

Classe	Abbreviazione
Manuale delle Miniature	
Banded summoner (Evocatore vincolato)	Sum
Dragon samurai (Samurai del drago)	Dsm
Favored soul (Anima prescelta)	Fvs
Havoc mage (Mago distruttore)	Hmg
Healer (Gueritore)	Hlr
Marshal (Maresciallo)	Msh
Skullclan hunter (Cacciatore del clan del teschio)	Htr
Tactical soldier (Soldato tattico)	Tcs
War hulk (Bruto combattente)	Hlk
Warchief (Capo di guerra)	Chf
Wurmage (Mago combattente)	Wmg
Abbr.finti	
Bladesinger (Cantore della lama)	Bld
Drunkan master (Maestro dello stile dell'ubriaco)	Drk
Eye of Gruamsh (Ochio di Gruamsh)	Eye
Halfling outsider (Fwarganzia halfling)	Out
Ravager (Distruttore)	Rav
Tattooed monk (Monaco tatuato)	Tm
Thayan Knight (Cavaliere Thayan)	Thk

Le creature senza classi del personaggio ignorano questa voce. Il livello complessivo di una creatura, o livello del personaggio, viene indicato alla voce Dadi Vita nelle sue statistiche (vedi sotto). Ad esempio, il Thri-Kreen Ranger è un "Rgr2", a significare che ha due livelli nella classe del ranger. Un thri-kreen ha anche due "livelli" (HD) di umanoidi mostruosi, ma umanoidi mostruosi non è una classe del personaggio. La creatura ha un totale di 4 DV, dandole un livello di personaggio 4'.

STATISTICHE

Sono le voci dell'identità ci sono le statistiche della creatura. Queste statistiche includono Dadi Vita, Classe Armatura, modificatore di iniziativa, velocità, attacchi, attacchi speciali e qualità speciali, tiri salvezza e punteggi di caratteristica.

HD (Dadi Vita)

Questa voce fornisce il numero di Dadi Vita della creatura (e i suoi punti ferita ma parentesi). Il tipo di dado e i punti ferita bonus non vengono forniti perché non sono necessari durante il gioco.

AC (Classe Armatura)

Questa voce fornisce la Classe Armatura della creatura, con la CA di contatto (T) e la CA colto alla sprovvista (FF) tra parentesi.

INIT (Iniziativa)

Questa voce fornisce il modificatore di iniziativa della creatura.

SPD (Velocità)

Questa voce fornisce la velocità in piedi della creatura. Se la creatura ha un metodo di movimento speciale, questo viene indicato in forma abbreviata (B: scavare, C: scalare, F: volare, S: nuotare). Se la creatura sta indossando un'armatura media o pesante, la sua velocità base (senza armatura) può essere più rapida di quella indicata. Una creatura a cavallo può avere una velocità base più lenta di quella indicata (sebbene la carta annoti che la creatura è in sella ad un'altra).

ATK (Attacco)

Questa voce fornisce gli attacchi in mischia di una creatura e (se applicabili) gli attacchi a distanza. La voce indica tutti gli attacchi disponibili.



Ochio di Gruamsh

In genere, una creatura che compie un solo attacco utilizza il miglior bonus di attacco disponibile. A volte, però, un attacco singolo riceve un bonus di attacco migliore che una serie di attacchi multipli. Ad esempio, Halfling Veteran (Halfling Veterano) combatte con due spade corte, con un bonus di attacco +8 per ciascuna. Dato che il combattere con due armi impone una penalità di -2 ai tiri per colpire, il bonus di attacco dell'Halfling Veterano con una sola spada corta è +10.

Sulle carte pubblicate dopo il set *Harbinger*, questa voce indica sia l'attacco singolo che il bonus di attacco completo, quando il miglior bonus di attacco differisce. Quando è possibile, le diverse forme di attacco compaiono ciascuna su di una singola riga.

Per risparmiare spazio, questa voce non comprende dettagli come le capacità speciali delle armi magiche o il bonus di Forza per un arco lungo composito, ma solo il nome base dell'arma (arco, spada e così via) più i valori di attacco e danno. La voce "oggetti" (vedi sotto) fornisce tutti i dettagli sull'arma.

SA/SQ (Attacchi speciali e qualità speciali)

Questa voce fornisce gli attacchi speciali e le qualità speciali della creatura. Essi compaiono per facilità di riferimento, in ordine alfabetico. La voce fornisce certe informazioni, come la

Nome	Allineamento	Taglia	Tipo	Classe e livello
Vadania, Half-Elf Drukt N Medium Humanoid <i>co</i> Dnd3				
HD:	3 (20 hp)	INTI:	+2	
AC:	18 (T 12, FF 16)	SPD:	20 ft.	
ATK:	Scimitar +4 melee (1d6)			
SQ:	Animal companion, half-elf traits, nature sense, spells, tickless step, wild empathy, woodland stride			
SAVES:	Fort +5, Ref +4, Will +6			
ABILITIES:	Str 10, Dex 14, Con 13, Int 12, Wis 15, Cha 8			
SKILLS:	Concentration +7, Handle Animal +5, Heal +6, Spellcraft +7, Survival +8			
FEATS:	Scribe Scroll, Weapon Focus (scimitar)			
SPELLS:	(4/1/2) save DC 12 + spell level; 0—detect magic (7), detect poison, light (16)—magic jar (7), produce flame; 2nd—cat's grace, flame blade			
POSS:	+1 hide, heavy wooden shield, masterwork scimitar, slouch of resistance +4, scroll of Barkskin			
CR:	3			

Statistiche

Oggetti

GS

Illustrazione

CD del tiro salvezza o i danni inflitti da un attacco speciale, ma molti dettagli (come se la capacità è straordinaria, soprannaturale o magica) sono omessi. Riferirsi al *Manuale dei Mostri*, *Manuale del Giocatore* o altri libri di regole appropriati per tutti i dettagli.

La voce può anche comprendere delle informazioni, come la potenza di una creatura, che di solito non vengono fornite sotto gli attacchi speciali della creatura ma sono utili per avere un riferimento rapido durante un combattimento.

SV (Tiri salvezza)

Questa voce fornisce i bonus ai tiri salvezza della creatura.

AB (Caratteristiche)

I punteggi di caratteristica di una creatura sono indicati nell'ordine standard. Per risparmiare spazio, le solite abbreviazioni delle caratteristiche sono ulteriormente abbreviate in S (Forza), D (Destrezza), Cn (Costituzione), I (Intelligenza), W (Saggezza) e Ch (Carisma).

S/F (Abilità e talenti)

Le abilità e talenti di una creatura vengono riportati qui. Prima compaiono le abilità, poi i talenti.

Questa voce è assente se la creatura non ha gradi di abilità o talenti.

Abilità: In genere, la lista dei modificatori delle abilità non tiene conto dei bonus di condizione per le sinergie (come il bonus alle prove di Camuffare quando si recita se si possiedono 5 o più gradi in Raggiare) o le abilità che apparirebbero solo in virtù di un bonus di sinergia (come il bonus alle prove di Equilibrio conferito da 5 o più gradi in Acrobazia). Alcuni bonus speciali sono menzionati, come il bonus del canidi a seguire tracce con l'olfatto acuto.

Molti nomi di abilità sono abbreviati. Le abilità che non hanno rilevanza per un incontro (come Artigianato) non appaiono in questa voce.

Talent: La maggior parte dei talenti sono importanti per dirigere un incontro, ma per risparmiare spazio, alcuni possono essere ignorati. Questa voce non indica i talenti i cui effetti sono compresi in altre statistiche; ad esempio, un chierico con il dominio della Guerra ottiene automaticamente la Competenza nelle Armi e Arma Focalizzata con l'arma preferita della divinità. La competenza può essere omessa dalla carta statistica dato che viene riassunta nel bonus di attacco del chierico. Come per le abilità, i talenti che non hanno rilevanza per un incontro (come i talenti di creazione oggetto) non appaiono in questa voce.

Spells (Incantesimi)

Se la creatura è un incantatore, gli incantesimi sono riportati qui. Alcuni incantesimi comprendono una nota di richiamo per aiutare il DM, come i danni inflitti o la CD del tiro salvezza. Molti nomi di incantesimi compaiono in forma abbreviata.

Per un incantatore che non prepara gli incantesimi (come uno stregone) questa voce fornisce gli incantesimi disponibili al giorno per livello. Per gli incantatori che preparano incantesimi, compaiono solo gli incantesimi preparati.

Se la creatura non è un incantatore questa voce è assente.

POSS (OGGETTI)

Questa voce fornisce l'equipaggiamento e altra attrezzatura della creatura. Spesso, i PNG hanno molta meno attrezzatura di normali PNG del loro livello. In questo caso, viene fornito un

ammontare di monete d'oro restanti, che il DM può utilizzare per equipaggiare il PNG con ulteriori oggetti. Questo ammontare di monete d'oro è il valore standard per l'attrezzatura di un PNG per livello (vedi Guida del Dungeon Master) meno il valore dell'attrezzatura già in possesso del PNG. Il DM può utilizzare questo oro per "potenziare" gli oggetti, trasformando le armi normali in armi perfette, le armature normali in armature magiche e così via.

Questa voce è assente se la creatura non ha oggetti. Ciò può essere vero anche nel caso in cui i suoi oggetti siano solo le sue armi (come il falcone del diavolo barbuto).

CR (GRADO DI SFIDA)

Il Grado di Sfida aiuta il DM a valutare la creatura come avversario. È possibile anche combinare più creature in un singolo incontro.

Per trovare il Livello di Incontro (LI) per un incontro che coinvolge due creature, consultare la Tabella 4-1: "Grado di Sfida e Livello di Incontro", di seguito. Trovare la colonna che corrisponde al GS di uno degli avversari e la riga che corrisponde al GS dell'altra creatura. Il numero che si trova dove la riga e la colonna si incrociano è il LI di un incontro che coinvolge entrambe le creature. Si può continuare ad usare questa tabella ripetutamente per determinare il LI di un incontro che prevede tre o più creature, utilizzando il LI di un gruppo di creature come se fosse il GS di una singola creatura.

Ad esempio, se l'incontro è con un Orco Archer (Orco Arciere) (GS 1) e un Half-Orc Fighter (Mezzorco Guerriero) (GS 2), il Livello di Incontro è 3. Se il gruppo consiste di un Orco Arciere (GS 1), un Mezzorco Guerriero (GS 2) e un Cleric di Grooms (Chierico di Grooms) (GS 4), allora il LI è 5+ (GS 1 + GS 2



STATISTICHE DELLE MINIATURE

Le statistiche per le regole delle miniature supportano due tipi di gioco: regole skirmish e battaglie di massa. Le regole per le miniature si riferiscono sempre ad una creatura o personaggio come "creatura".

Guardare il lato regole delle miniature della carta statistica di esempio mostrata qui.

= LI 3; LI 3 + GS 4 = LI 5+). Come mostrato dal secondo esempio, quando si ha a che fare con un gruppo di creature, bisognerebbe lavorare prima con le creature dal GS più basso, poi aggiungere le altre una alla volta, fino ad arrivare alle creature con il GS più elevato.

TABELLA 4-1: GRADO DI SFIDA E LIVELLO DI INCONTRO

	1	2	3	4	5	6	7+	8	9	10
1	3	3	4	4+	5+	6+	7+	-	-	-
2	3+	4	4+	5	5+	6+	7+	8+	-	-
3	4	4+	5	5+	6	6+	7+	8+	9+	-
4	4+	5	5+	6	6+	7	7+	8+	9+	10+
5	5+	5+	6	6+	7	7+	8	8+	9+	10+
6	6+	6+	6+	7	7+	8	8+	9	9+	10+
7	7+	7+	7+	7+	8	8+	9	9+	10	10+
8	-	8+	8+	8+	8+	9	9+	10	10+	11
9	-	-	9+	9+	9+	10	10+	10+	11	11+
10	-	-	-	10+	10+	10+	10+	11	11+	12

+ indica un incontro più difficile del normale per quel LI.

- La creatura più debole non contribuisce in maniera significativa alla difficoltà dell'incontro.

Per incontri che coinvolgono creature con il GS più elevato, utilizzare i calcoli forniti nella Tabella +2, di seguito. (Le cifre nella Tabella +1 sono state derivate da questi calcoli).

TABELLA 4-2: CALCOLI DEI LI COMBINATI

Il GS della creatura più debole è:	Il Livello di Incontro combinato è uguale:
7 o più volte inferiore di quello della creatura più forte	GS della creatura più forte (nessun cambiamento)
3-6 volte inferiore di quello della creatura più forte	GS+1 della creatura più forte (leggero incremento)
2 volte inferiore di quello della creatura più forte	GS+1 della creatura più forte (aggiungere 1)
1 volta inferiore di quello della creatura più forte	GS+1+ della creatura più forte (aggiungere 1, poi leggero incremento)
Stesso della creatura più forte	GS+2 della creatura più forte (aggiungere 2)

FONTE

Questa voce identifica la fonte della creatura, una classe di prestigio, o qualche altra peculiarità della carta che non si trova nei manuali delle regole base di D&D. Ad esempio, la classe di prestigio del cavaliere Thayam proviene dal manuale Signori dell'Oscurità. Questa voce è assente dalla maggior parte delle carte.

ILLUSTRAZIONE

Illustrazione sulla carta aiuta ad identificare la miniatura che corrisponde alla carta, oltre che a dare un nome all'artista. Di solito l'illustrazione è il disegno base creato per guidare lo sviluppo della scultura originale.

IDENTITÀ

In cima alla carta statistiche c'è l'identità base della creatura. Questa consiste del nome, simbolo della fazione, costo e valore Comandante (se applicabile).

Nome

Il nome identifica la creatura dettagliata sulla carta e corrisponde al nome sulla base della miniatura.

Di solito il nome è quello di una specie di creatura, come "Gnoll" o "Elf Pyromancer" (Elfo Piromante). A volte comprende il nome di un personaggio, come "Tordek, Dwarf Fighter" (Tordek, Nano Guerriero).

Simbolo della fazione

Esistono quattro fazioni in lotta per la supremazia, che corrispondono a quattro allineamenti nelle regole del gioco di ruolo. La carta statistiche di ogni creatura ha un simbolo che identifica per quale fazione o fazioni possa combattere: Lawful Good (Legale Buona), Chaotic Good (Caotica Buona), Lawful Evil (Legale Malvagia) o Chaotic Evil (Caotica Malvagia).

Ogni fazione ha delle forze che ne determinano le opzioni tattiche. Ciò non vuol dire che tutte le creature all'interno di una fazione aderiscono alla "linea del partito", ma che coloro che deviano dalle normali forze della fazione tendono a costare di più.

Lawful Good (Legale Buona): Questa fazione è devota alla verità, legge e giustizia. Si oppone incessantemente al male, proteggendo gli innocenti e aiutando coloro che ne hanno bisogno. Crociati a parole e fatti, i membri di questa fazione vivono per ideali di onore e misericordia.

Le creature della fazione Legale Buona tendono a possedere armature di alta qualità e accesso alle cure. Sono abituate a combattere in squadre e obbedire agli ordini, quindi esistono poche creature Difficili (Difficile) all'interno di questa fazione. I comandanti Legali Buoni sono a loro agio nell'impartire ordini e godono della fiducia dei loro seguaci, quindi questa fazione dispone dei valori Comandante più elevati. Di conseguenza le loro creature hanno il miglior morale. Anche quando vanno in rotta, è probabile che torneranno a combattere.



MINIATURE E STATISTICHE DEL GIOCO DI RUOLO

A volte il lato miniature della carta statistiche differisce dal lato gioco di ruolo. La differenza è intenzionale. Il lato miniature fornisce una creatura che opera bene all'interno di un combattimento skirmish oppure in una battaglia di massa. Il lato gioco di ruolo fornisce un avversario o PNG che opera bene all'interno di una sessione di gioco di ruolo. Quando una singola versione della creatura è inappropriata ad entrambi gli scopi, viene fornito un differente set di statistiche piuttosto che scendere a compromessi da una parte o dall'altra.

Un personaggio molto potente per il gioco di ruolo potrebbe rivelarsi troppo forte per i combattimenti skirmish o le battaglie di massa.

Ad esempio, il leggendario mago Elminster dell'Ambrosione di FORGOTTEN REALMS® è un personaggio epico di 35° livello. Una creatura talmente potente risulterebbe ingiocabile in una partita competitiva, quindi un lato avrebbe le statistiche complete per il gioco di ruolo e l'altro una versione indebolita per le regole delle miniature. Come altro esempio, gli incantesimi di un incantatore nelle statistiche per il gioco di ruolo potrebbero non essere tutti tradotti nelle statistiche delle miniature, qualora rendessero troppo potente la miniatura in battaglia. Le statistiche delle miniature di un personaggio potrebbero inoltre ignorare tutti gli oggetti magici indicati nelle statistiche del gioco di ruolo.

finché il loro comandante gli sarà al fianco.

Chaotic Good (Caotica Buona): Questa fazione combina un cuore gentile ad uno spirito libero. I suoi membri credono in ciò che è buono e giusto, ma hanno poco rispetto per le regole e gli ordini. La fazione agisce in base alla coscienza dei suoi membri, seguendo un codice di benevolenza mentre opera per proteggere la libertà.

Le creature della fazione Caotica Buona hanno i migliori attacchi a distanza e incarnamenti a distanza. In genere, sono rapide e con armature leggere. I comandanti Caotici Buoni hanno spesso Effetti del Comandante che migliorano gli attacchi a distanza.

Lawful Evil (Legale Malvagio):

Questa fazione si preoccupa della tradizione e della lealtà, senza rispetto per libertà, dignità o vita. Ogni membro sogna di dominare, ma sono tutti disposti a servire per promuovere i propri scopi. Diabolici e tirannici, i membri di questa fazione sono metodici e devoti al diffondere la propria tirania sul territorio.

Le creature della fazione Legale Malvagio condividono la tendenza dei Legali Buoni ad elevate Classi

Armature e buone capacità di comando. Queste creature non ricevono però altrettanta fiducia dai loro seguaci, quindi i loro valori Comandante non sono elevati quanto quelli della fazione Legale Buona. Le creature Legali Malvagie tendono a possedere talenti legati al combattimento e tattiche aggressive che gli conferiscono elevati bonus di attacco in mischia. Molti degli Effetti del Comandante di questa fazione aumentano le probabilità che un attacco in mischia vada a segno.

Chaotic Evil (Caotica Malvagia): Questa fazione è guidata da avidità, odio e amore per la distruzione. I suoi membri sono focosi, maligni e imprevedibili. Distruttori devoti alla diffusione del caos, i membri di questa fazione utilizzano il potere e la crudeltà per compensare la mancanza di pianificazione e organizzazione.

La fazione condivide la buona velocità tipica della fazione Caotica Buona, ma la sua enfasi è più su tremendi attacchi in mischia che sugli attacchi a distanza. I bonus

di attacco delle creature Caotiche

Malvagie non sono elevati quanto quelli delle creature Legali Malvagie o anche della fazione Caotica Buona, ma tendono a infliggere danni maggiori. Molti degli Effetti del Comandante della fazione tormentano i danni inflitti da un attacco in mischia riuscito.

Fazione, banda da guerra ed

eserciti: Una banda da guerra o esercito è composto di creature che condividono una singola fazione. Una banda da guerra Legale Buona, ad esempio, è composta da creature Legali Buone.

Alcune creature possono combattere per due fazioni diverse e quindi possono essere aggiunte ad entrambe le bande da guerra o eserciti. Le carte statistiche di queste creature presentano i simboli di entrambe le fazioni. Questa peculiarità corrisponde all'avere una componente neutrale dell'allineamento nelle regole del gioco di ruolo. L'Hali-Ore Monk (Mezzocoro Monaco) nelle regole del gioco di ruolo è di allineamento legale neutrale e quindi nelle regole del gioco di ruolo ha due simboli: Legale Buono e Legale Malvagio. Quindi il Mezzocoro Monaco può combattere per entrambe le fazioni.



Alcune creature sono capaci di combattere per qualsiasi fazione, e quindi possono essere aggiunte a qualsiasi banda da guerra. Le carte statistiche di queste creature presentano il simbolo di tutte le fazioni. Esse sono le creature neutrale nel gioco di ruolo, che non hanno preferenze per alcun allineamento.

Fazione e capacità speciali: Alcune capacità speciali dipendono dalla fazione di una creatura. La *Sword of Heironeous* (Spada di Heironeous), ad esempio, ha *Smite Evil* +5 (Puntire il Male +5). Può infliggere danni extra alle creature malvagie una volta per battaglia. Le creature nelle bande da guerra Legali Malvagie o Caotiche Malvagie sono considerate malvagie. Se una creatura fa parte di più di una fazione, è considerata come facente parte della fazione della sua banda da guerra o esercito. Ad esempio, un *Thri-Kreen Ranger* in una banda da guerra Caotica Malvagia sarebbe vulnerabile a *Puntire il Male*, ma così non sarebbe per un *Thri-Kreen Ranger* in una banda da guerra Caotica Buona.

Costo

Il costo di una creatura è il numero di punti da pagare per aggiungere alla propria banda da guerra o esercito. In una battaglia di massa tra eserciti, per un comandante si pagano ulteriori 20 punti oltre il costo stampato.

Una tipica banda da guerra per combattimenti skirmish contiene 100 punti di creature. Un tipico esercito per battaglie di massa contiene 1.000 punti di creature.

Nella maggior parte degli scenari, si ottengono punti vittoria sconfiggendo le creature dell'avversario. Il valore in punti di una creatura è uguale al suo costo.

Valore Comandante

Alcune creature sono commander (comandanti) e possono influenzare le altre creature in battaglia. I comandanti (e solo i comandanti) hanno un valore Comandante.

Regole skirmish: In una battaglia con regole skirmish, il comandante di rango più alto nella propria banda da guerra somma il suo valore Comandante alla prova di iniziativa del giocatore. Inoltre, qualsiasi creatura che è sotto comando può sommare il valore Comandante del proprio comandante come bonus al suo tiro salvezza sul morale.

Regole per battaglie di massa: In una battaglia di massa, un comandante riceve ogni round punti comandante uguali al suo valore Comandante. I comandanti possono spendere questi punti per aiutare i loro seguaci e migliorare le prestazioni di quelle creature in battaglia.

STATISTICHE

Il cuore della carta statistiche, questa sezione fornisce valori che determinano le capacità di combattimento fondamentali di una creatura.

LVL (Livello)

Il livello descrittivo la potenza totale di una creatura. È l'equivalente del livello del personaggio o dei Dadi Vita nelle regole per il gioco di ruolo.

Tiri salvezza: Sommare il livello di una creatura al tiro di 1d20 quando si effettua un tiro salvezza per evitare l'effetto di un incantesimo o per tenere testa ai pericoli del combattimento.

SPD (Velocità)

Nelle regole skirmish, la velocità di una creatura è il numero di quadranti che può coprire sulla griglia di battaglia. Nelle regole per le battaglie di massa, è il numero di pollici (2,5 cm) che la creatura può coprire sul campo di battaglia.

Una creatura che non attacca, lancia un incantesimo, o interrompe un'azione standard può muoversi al doppio della propria velocità.

Nelle regole skirmish, una creatura che è fuori comando riduce la propria velocità a 2.

AC (Classe Armatura)

Questa voce è la Classe Armatura della creatura. Un tiro per colpire il cui risultato è uguale o superiore a questa cifra va a segno.

HP (Punti ferita)

Questa voce indica i punti ferita di una creatura. Quando i punti ferita totali di una creatura vengono portati alla metà o meno, questa deve superare un tiro salvezza sul morale o fuggire (in rotta). Se i suoi punti ferita vengono ridotti a 0 o meno, viene distrutta e rimossa dal gioco.

Il numero di punti ferita è sempre un multiplo di 5. Di solito, questa cifra è il numero di punti ferita della creatura nel gioco di ruolo, arrotondato per difetto o per eccesso al più vicino multiplo di 5 (ma sempre almeno 5). Ad esempio, un tipico ogre come descritto nel *Manuale dei Mostri* ha 29 punti ferita, quindi nelle regole delle miniature il suo valore di punti ferita è 30.

Melee Attack (Attacco in mischia)

Questa voce viene utilizzata per attaccare le creature nemiche in quadranti adiacenti (anche in diagonale). Il bonus di attacco in mischia è il numero all'esterno delle parentesi. Sommare questo bonus al tiro per colpire della creatura. Se il risultato è uguale o superiore alla Classe Armatura del nemico, l'attacco è andato a segno. Il numero all'interno delle parentesi mostra quanti danni la creatura infligge con un attacco in mischia andato a segno.

Il numero di danni è sempre un multiplo di 5. (Si può tenere traccia dei danni utilizzando dei segnalini, con ognuno a rappresentare 5 danni). Di solito, questa cifra sono i danni medi della creatura nel gioco di ruolo, arrotondati per eccesso o difetto al più vicino multiplo di 5 (ma sempre almeno 5).

Se l'attacco in mischia di una creatura infligge danni speciali di qualche tipo, la cosa viene indicata nella voce del danno. Ad esempio, i mistici pugni dell'Half-Orc Monk (Mezzorco Monaco) gli permettono di colpire come se avesse delle armi magiche. Il valore del suo danno in mischia è "10 magic", quindi quando colpisce infligge 10 danni magici.

A volte l'attacco di una creatura infligge più di una specie di danno. In questo caso, le due specie di danni vengono indicate separatamente. Ad esempio, la lancia incandescente della Salamandra (Salamandra) brucia i nemici che colpisce. Il suo valore di danno in mischia è "10 + 5 fire", quindi quando colpisce infligge 10 danni da mischia più 5 danni da fuoco.

Attacchi multipli in mischia: Alcune creature possono compiere più di un attacco in mischia. I loro valori di attacco sono separati da una barra (/). Nella maggior parte dei casi, ogni attacco infligge lo stesso ammontare di danni. Se attacchi diversi infliggon diversi ammontare di danni, i valori di danno sono forniti nello stesso ordine dei valori di attacco e vengono anch'essi separati da una barra (/). Ad esempio, il Barghest ha un valore di attacco in mischia +9/+4 (10/5). Esso può compiere due attacchi in mischia, uno con un bonus di +9 al tiro per colpire che infligge 10 danni, e uno con un bonus di +4 al tiro per colpire che infligge 5 danni.

Una creatura che si muove durante il proprio turno può compiere un solo attacco anche se è in grado di compiere attacchi multipli.

Ranged Attack (Attacco a distanza)

Questa voce viene utilizzata quando si attacca un nemico all'interno della linea di visuale. La maggior parte delle creature non possiede un punteggio di attacco a distanza. Le creature con attacchi a distanza hanno un bonus di attacco e una voce del danno che funzionano come quelle degli attacchi in mischia.

Nelle regole per miniature, una creatura che compie un attacco a distanza deve mirare la creatura nemica più vicina. (Nel caos e confusione della battaglia, un arciero non ha il lusso di scegliere attentamente i propri bersagli). Alcune capacità speciali ed Effetti del Comandante permettono agli attaccanti a distanza di scegliere bersagli più lontani.

Simbolo Fazione Nome Valore Comandante Costo

Vadania, Half-Elf Druid 22

CC1

LVL: 3 SPD: 4
AC: 18 HP: 20

MELEE ATTACK: +4 (5)
RANGED ATTACK: —
TYPE: Humanoid (Elf)

COMMANDER EFFECT: Animal and Magical Beast followers gain Save +2.

SPECIAL ABILITIES: Unique, Beastmaster 2.

SPELLS: 1st—magic Jorg QJ (touch, Animal or Magical Beast only; attack +1, ignore DR), produce flame QJ (sight; 5 fire damage); 2nd—orb's glow QJ (touch; +2 AC, ranged attack +2); flame Hale QJ (self; melee attack +5, melee damage becomes 5 fire).

Icona del Set / Numero da Collezione

Nota di Copyright

Numero da Collezione
Icona del Set
Fazione
Costo
Nome
29/80, CC 22
Vadania, Half-Elf Druid
© 2003 Wizards
Made in China
Nota di Copyright

Type (Tipo)

Questa voce è il tipo della creatura, come "Humanoid" (Umanoide) o "Undead" (Non morto). Alcune creature hanno anche dei sottotipi indicati tra parentesi. Ad esempio, gli umani hanno il sottotipo "Humanoid (Human)" (Umanoide [Umano]).

Tipo e capacità speciali: Alcuni tipi di creature conferiscono numerosi tratti speciali. Questi tipi di creature sono Construct (Costrutto), Dragon (Drago), Elemental (Elementale), Ooze (Melma), Plant (Vegetale), Undead (Non morto) e Vermin (Parassita). I tratti associati a ciascuno di questi tipi si trovano nel glossario al termine del Capitolo 5 di questo libro.

Inoltre, alcune capacità speciali dipendono dal tipo o sottotipo della creatura. Ad esempio, il Barghest guadagna punti ferita quando distrugge un Humanoid (Umanoide) ma non quando distrugge un altro tipo di creatura.

Taglia: La voce del tipo indica anche la taglia di una creatura. (La maggior parte delle creature sono Medie e quindi le loro carte statistiche non forniscono una taglia). Una creatura Small (Piccola) ha una base di 20 mm e una creatura Medium (Media) ha una base di 25 mm; ciascuna occupa 1 quadrato sulla griglia di battaglia. Una creatura Large (Grande) ha una base di 40 mm e occupa 4 quadrati.

Alcune capacità speciali dipendono dalla taglia. Ad esempio, i seguaci del Cleric di Yondalla (Chierico di Yondalla) ricevono un bonus di +2 agli attacchi contro creature più grandi di loro.

COMMANDER EFFECT (Effetto del Comandante)

La presenza di un comandante aiuta le truppe a combattere più duramente e aostamente. Alcuni comandanti sono addirittura in grado di intimorire i loro nemici. Solo i comandanti hanno un Effetto del Comandante; questa voce non compare nella carta statistica di una creatura che non è un comandante.

Regole skirmish: Un Effetto del Comandante conferisce uno o più bonus o capacità speciali ai seguaci entro 6 quadrati dal comandante. A volte un Effetto del Comandante ha invece effetto sulle creature nemiche entro 6 quadrati da lui.

Regole per battaglie di massa: Un Effetto del Comandante si applica solo all'unità a cui il comandante è assegnato. Se influenza i nemici, si applica a tutte le unità nemiche con cui l'unità del comandante è ingaggiata, e solo se il comandante sta guidando l'unità dal fronte. Un comandante non assegnato può utilizzare il suo effetto del Comandante su tutte le unità che ingaggia.

SPECIAL ABILITIES (Capacità speciali)

Questa voce fornisce gli attacchi speciali, resistenze e debolezze (se presenti) della creatura. Le capacità speciali possono contraddire le regole generali. Quando una creatura possiede una capacità speciale che contraddice una regola, la capacità ha la precedenza.

Alcune capacità speciali possono essere utilizzate un numero di volte limitato. Esse presentano dei riquadri (□) per ogni utilizzo. Molti degli effetti delle capacità speciali sono riportati per innanzi sulla carta statistiche. In simili casi, il testo descrive l'effetto della capacità durante un combattimento con regole skirmish. Per gli effetti delle capacità speciali in una battaglia di massa, vedi "Capacità speciali nelle battaglie di massa" nel Capitolo 6 di questo libro.

Altre capacità speciali utilizzano parole chiave per descrivere il loro effetto, le quali sono definite nei glossari nel Capitolo 5 e Capitolo 6 di questo libro.

Questa voce non compare sulla carta statistiche di una creatura che non possiede capacità speciali.

SPELLS (Incantesimi)

Alcune creature possono lanciare incantesimi. Se è così, questi incantesimi vengono riportati per livello sulla carta statistiche.

Gli effetti degli incantesimi sono definiti da un numero di speciali parole chiave. Queste sono definite nei glossari del Capitolo 5 e Capitolo 6 di questo libro.

La maggior parte degli incantesimi può essere utilizzata solo un numero limitato di volte. Essi presentano dei riquadri (□) per ogni utilizzo.

Questa voce non compare sulla carta statistiche di una creatura che non può lanciare incantesimi.

INFORMAZIONE PER COLLEZIONISTI

Sul margine inferiore della carta ci sono le informazioni per collezionisti: Icona del set, il numero da collezione, e la rarità. Icona indica a quale set appartenga la miniatura, come il set *Harbinger* (la cui icona è una tromba).

Il numero da collezione indica l'ordine nel set della miniatura, oltre ad indicare il numero totale di miniature contenute nel set.

Il simbolo della rarità dice se una miniatura è comune (cerchio), non comune (rombo) o rara (stella).

CONVERSIONE ALLE REGOLE PER MINIATURE

Si possono convertire creature, incantesimi e altri elementi del gioco di ruolo di D&D per l'uso nei combattimenti skirmish o nelle battaglie di massa. Questa sezione fornisce alcune linee guida su come effettuare la conversione.

Convertire una creatura non è semplicemente l'applicazione di una formula. Si farebbe meglio a catturare il gusto, lo spirito e il concetto piuttosto che tenere conto di ogni dettaglio e tirare fuori qualcosa di eccessivamente complicato. Tenere a mente che il sistema delle miniature utilizza un set di regole semplificato rispetto al sistema del gioco di ruolo. Invece di controllare

una singola creatura, spesso ci si trova a controllarne cinque o più. Ciò richiede di ignorare diversi piccoli dettagli per rendere più agevole il gioco.

Le regole per le miniature ricompongono creature, capacità speciali e incantesimi in un formato aderente alla loro natura originale ma più facile e rapido da usare. Se si vuole che la battaglia scorra rapidamente e tranquillamente anche dopo l'aggiunta di nuove creature, bisognerebbe utilizzare lo stesso approccio. Un'altra opzione è di conservare le varie capacità speciali e altre regole del sistema per il gioco di ruolo, ma farlo rendere la creatura molto più dettagliata della norma per le regole delle miniature, e ci sarà bisogno delle regole per il gioco di ruolo per interpretare molte delle sue peculiarità. Bisogna decidere anzitutto come equilibrare le peculiarità del gioco di ruolo con quelle delle regole per miniature.

DERIVARE I VALORI DELLE MINIATURE

Per derivare i valori delle caratteristiche nelle regole per miniature, partire dalle statistiche della creatura nelle regole per il gioco di ruolo. Si potrebbe cominciare a trattare per prime capacità speciali, incantesimi, abilità e talenti, dato che queste peculiarità potrebbero influenzare le altre statistiche. Le capacità speciali e i costi della creatura meritano ciascuno la propria sezione; vedi sotto.

IDENTITÀ

Questa informazione consiste del nome, simbolo della fazione, costo e valore Comandante (se applicabile).

Nome

Dare alla creatura un nome che abbia un senso.

Fazione

Nelle regole per miniature non sempre le fazioni corrispondono all'allineamento nelle regole del gioco di ruolo. Utilizzare le seguenti indicazioni per scegliere una fazione o fazioni per una creatura.

Se l'allineamento di una creatura è legale buono, caotico buono, legale malvagio o caotico malvagio, la sua fazione corrisponde all'allineamento. Se l'allineamento della creatura contiene una componente neutrale (neutrale

buono, legale neutrale, caotico neutrale o neutrale malvagio), può appartenere ad entrambe le fazioni a cui il suo allineamento si "trova vicino", come Legale Buono/Caotico Buono per una creatura neutrale buona. Le creature con allineamento neutrale possono appartenere a qualsiasi banda da guerra, quindi la loro fazione è "Qualsiasi".

Molte spesso le creature che hanno un'attitudine neutrale lavorano solo con creature buone o malvagie. In questi casi, far corrispondere la fazione di una creatura alle sue preferenze, piuttosto che al suo reale allineamento. Ad esempio, Lidda, Halfling Rogue (Lidda, Halfling Ladrò) è caotica neutrale nelle regole del gioco di ruolo, ma dato che non lavora mai con creature malvagie, la sua fazione nelle regole per miniature è quella Caotica Buona.

Costo

Determinare il costo di una creatura per ultimo, se c'è bisogno di farlo (vedi "Derivare costi", al termine di questo capitolo).



Draconiano Bestia



STATISTICHE

Queste voci descrivono le capacità di combattimento fondamentali di una creatura.

Livello

È lo stesso del livello di personaggio o dei Dadi Vita nelle regole del gioco di ruolo. Se una creatura ha sia Dadi Vita che livelli di classe, sommati per determinare il suo livello nelle regole per miniature.

Velocità

La voce è la velocità della creatura nelle regole del gioco di ruolo, divisa per 1,5 ed espressa in quadretti (dato che la scala della griglia è 1 quadretto = 1,5 metri).

Per le creature con la capacità speciale Flight (Volare), è necessario ridurre la velocità di volo della creatura espressa nelle regole per miniature, per mantenere il movimento ragionevole col campo di battaglia. Piuttosto che applicare delle velocità minime e archi di virata per i diversi valori di manovrabilità, ridurre l'effettiva velocità ai volanti più goffi. Come regola generale, per determinare la velocità in volo di una creatura nelle regole per miniature, moltiplicare la sua velocità di volare in D&D per il fattore dato dalla manovrabilità della creatura, poi convertire il tutto in quadretti (1 quadretto = 1,5 metri).

Perfetta: velocità di volare x 0,70

Buona: velocità di volare x 0,66

Media: velocità di volare x 0,40

Scarsa: velocità di volare x 0,30

Maldreista: velocità di volare x 0,20

Ad esempio, nelle regole del gioco di ruolo un drago rosso molto giovane ha velocità di volare di 45 metri e manovrabilità scarsa. Ciò si converte ad una velocità per le regole delle miniature di P9. (Le creature con la capacità speciale Flight [Volare] hanno il prefisso "F" davanti alla loro velocità).

Per una creatura con velocità di scavare convertire al normale valore di 1 quadretto ogni 1,5 metri.

AC (Classe Armatura)

Questa voce è di solito identica alla Classe Armatura della creatura nelle regole del gioco di ruolo. Se la creatura ha il talento Schivare, aggiungete +1 alla AC nelle regole delle miniature.

HP (Punti ferita)

Questa voce è identica ai punti ferita della creatura nelle regole del gioco di ruolo, arrotondati al più vicino multiplo di 5 (minimo 5 hp).

Ad esempio, al 1° livello nelle regole del gioco di ruolo Tordek ha 13 punti ferita. Ciò si converte in 15 punti ferita per Tordek, Dwarf Fighter (Torderk, Nano Guerriero) nelle regole per miniature.

DANNO MEDIO

Per calcolare il danno medio di una creatura, sommate il danno minimo e massimo e dividere per 2. Ad esempio, il danno medio di un ogre con un randello è 16. (Il suo randello infligge 2d8+7 danni; $9 \text{ (min)} + 23 \text{ (max)} = 32; 32/2 = 16$).

Melee Attack (Attacco in mischia)

Questa voce è identica al bonus di attacco in mischia della creatura nelle regole del gioco di ruolo. Alcuni fattori possono modificare questa cifra; vedi "Attacchi multipli", sotto.

Danno in mischia

Questa voce è il danno in mischia medio della creatura secondo le regole del gioco di ruolo, arrotondato al più vicino multiplo di 5 (minimo 5).

Ranged Attack (Attacco a distanza)

Derivare il bonus di attacco e i danni degli attacchi a distanza è identico al calcolo per gli attacchi in mischia.

Per le armi da lancio, dare all'attacco una gittata di 6. Per le armi a proiettile, dare alla creatura una gittata limitata (entro la linea di visuale) nelle regole skirmish e una gittata di 24 nelle regole per battaglia di massa.

Una creatura con un valore di attacco a distanza dovrebbe avere il limite di un singolo colpo o nessun limite al numero di attacchi a distanza che può compiere durante un'intera battaglia. (Tenere traccia delle munizioni è un peso, ma ricordarsi che la creatura ha utilizzato il suo unico attacco a distanza è facile).

Attacchi multipli

Di solito gli attacchi multipli si traducono direttamente nelle regole per miniature, con bonus di attacco separati (e a volte anche danni separati) per attacchi separati. Ad esempio, lo Human Blackguard (Umano Guardia Nera) è basato su di un personaggio che ha due attacchi in mischia, con bonus di +14 e +8. Ciò produce un valore di attacco in mischia +14/+9.

Nelle regole del gioco di ruolo, però, alcuni personaggi hanno bonus di attacco diversi a seconda se stanno effettuando un attacco o più attacchi. Ad esempio, lo Halfling Veteran (Halfling Veterano) è basato su di un personaggio che combatte con due spade. Nelle regole del gioco di ruolo, il bonus di attacco in mischia del personaggio è +10 quando compie un singolo attacco +8 con ciascun attacco se utilizza entrambe le armi. Nelle regole per miniature, questo bonus di attacco "fluttuante" raddoppierebbe lo svolgimento della battaglia, quindi si fa la media dei due bonus. Ciò si traduce in un valore di attacco di +9/+9 per l'Halfling Veterano.

Type (Tipo)

Questa voce è identica al tipo della creatura nelle regole del gioco di ruolo. Alcune creature (di solito umanoidi) hanno anche un sottotipo, di solito indicato tra parentesi.

Annotare la taglia di una creatura solo se è diversa da quella Media.

SPECIAL ABILITIES, SPELLS E COMMANDER EFFECT (Capacità speciali, incantesimi ed effetto del comandante)

Tradurre capacità speciali, talenti, abilità e incantesimi nelle regole per miniature è una questione di precisione. Alcune peculiarità del gioco di ruolo (come le abilità) non hanno un equivalente diretto per le miniature, e alcune peculiarità delle miniature (come il valore Comandante) non esistono nelle regole del gioco di ruolo. Altre cose devono essere invece semplificate al fine di ottenere un rapido gioco una contro una. Queste linee guida coprono le basi, ma molte specificità di questi speciali non possono essere riportate qui. Utilizzate il vostro buon senso, partendo da ciò che viene presentato qui.

Compiere Diritto



Tipo di truppa

La peculiarità del tipo di truppa non ha un parallelo immediato nelle regole del gioco di ruolo. È una capacità speciale che decreta la capacità di una creatura di eseguire ordini o rimanere sotto controllo in combattimento.

Le creature potenti non amano seguire ordini, quindi di solito hanno la capacità speciale **Difficili** (Difficile). Ciò le rende effettivamente più difficili da comandare, equilibrando il beneficio di avere un simile potente combattente. Ad esempio, la miniatra Troll ha la capacità **Difficile**.

Le creature con punteggi di Intelligenza di 1 o 2 di solito hanno un valore molto alto di **Difficile**, come 20 nel caso degli ananah selvatici.

Se si desidera una creatura capace di agire per proprio conto ma che non sia un comandante, dargli la capacità speciale **Indipendenti** (Indipendente). Sebbene sia generalmente rara, è particolarmente buona per i PG che vengono convertiti nelle regole per miniature.

Comandante

Le creature con livelli in una o più classi o classi di prestigio possono essere comandanti. I mostri molto intelligenti o potenti possono diventare comandanti anche senza classi, come il Mind Flayer.

Non esistono regole precise per determinare il valore Comandante di una creatura. Partire da un valore base di 1, sommare 1 per ogni proprietà sotto "Elevato valore Comandante" posseduta dalla creatura e sottrarre 1 per ogni proprietà sotto "Basso valore Comandante".

Questo sistema non può certo consigliarvi sul rendere o meno una creatura un comandante. Ciò dipende dalla vostra visione della creatura e dal suo ruolo in battaglia.

Se una creatura è un comandante, darle un Effetto del Comandante. Si può scegliere un Effetto del Comandante posseduto da altri comandanti nella sua fazione o inventarne uno sfruttando gli altri come esempi.

Elevato valore Comandante

- Allineamento Legale
- Int 13 o superiore
- Sag 13 o superiore
- Car 13 o superiore
- 3 gradi in Intimidire o Diplomazia
- Talento Autorità
- Paladino o guerriero
- Livello del personaggio 6° o superiore

**Basso valore Comandante**

- Allineamento Caotico
- Int 8 o meno
- Sag 8 o meno
- Car 8 o meno
- Ladri, stregoni o mago
- Livello del personaggio 1° o 2°

Particolari capacità speciali

Molte capacità speciali delle regole del gioco di ruolo compaiono con lo stesso nome nelle regole per miniature, come **Sneak Attack** (Attacco Furtivo). In questi casi, utilizzare la versione delle miniature di quella capacità speciale.

Damage Reduction (Riduzione del Danno): La maggior parte delle creature con riduzione del danno nelle regole del gioco di ruolo hanno la capacità **Damage Reduction** nelle regole per miniature, quale che sia la loro vulnerabilità. Dare alla creatura una riduzione del danno 10 se il suo valore nel gioco di ruolo è 15 o superiore; altrimenti dargli riduzione del danno 5. Le più rigide regole della riduzione del danno funzionano bene in una campagna di gioco di ruolo, dove i PG dispongono di molte risorse e di solito possono sfuggire alle battaglie che non possono vincere. In una battaglia competitiva, la riduzione del danno di un valore superiore o più difficile da superare potrebbe ren-

dere molte battaglie invincibili per una delle parti, e quindi non diversenti.

Spell Resistance (Resistenza agli Incantesimi): Le creature con una resistenza agli incantesimi significativa nelle regole del gioco di ruolo (di solito 10 o superiore) nelle regole per miniature hanno la capacità speciale **Spell Resistance**. Quindi, il Drow Wizard (Drow Mago) (con resistenza agli incantesimi 13) ha **Spell Resistance**, ma il Basil Dracoon (Dracoonico Baza) (resistenza agli incantesimi 8) non ce l'ha.

Turn Undead (Scacciare Non Morti): Questa capacità funziona nelle regole per miniature in maniera diversa rispetto alle regole del gioco di ruolo. Ha effetto solo sulla più vicina creatura Undead (Non Morto) ed è molto semplificata. Dare ad un chierico un valore di **Turn Undead** pari al suo livello da chierico. I chierici con punteggi di Carisma particolarmente alti o coloro con il dominio del Sole possono avere valori di **Turn Undead** più elevati, a vostra discrezione. Per un paladino, determinare il valore di **Turn Undead** allo stesso modo, basandosi sul livello effettivo da chierico per scacciare.

Durata

Tenere traccia della durata delle capacità speciali rallenta una battaglia. Se possibile, far sì che una capacità speciale duri per il resto della battaglia o per un singolo round.

Ad esempio, Tira del barbutto nelle regole del gioco di ruolo dura di solito 6 round (a seconda del modificatore di Costituzione del personaggio). Sei round è abbastanza vicino alla durata di un'intera battaglia (o perlomeno la vita di una creatura una volta che la battaglia è cominciata) che, per le regole delle miniature, un barbutto come l'Orc Berserker (Orc Berserker) deve essere considerato sempre in ita, e la sua statistica modificate di conseguenza.

Se si desidera una durata superiore ad 1 round ma inferiore all'intera battaglia, sarà necessario tenere in qualche modo traccia della durata.

Tiri salvezza

Nelle regole delle miniature, il bonus al tiro salvezza di una creatura è uguale al suo livello. (La maggiore parte delle creature nelle regole del gioco di ruolo tendono ad avere bonus ai tiri salvezza che in media sono simili ai loro Dadi Vita).



Ogre Distruttore

Nelle regole del gioco di ruolo, però, alcune creature hanno più salvezza migliori della norma. Le regole delle miniature gestiscono questo vantaggio con le capacità speciali Save +4 e Save +8. In generale, date Save +4 alle seguenti creature:

Draghi
Ladri di 7° livello o superiore
Monaci
Nani
Paladini

Una creatura che ricade in più categorie, come un nano monaco, può ricevere Save +8 invece di Save +4.

Talenti e abilità

La maggior parte delle abilità non influenzano le capacità di una creatura nelle regole per miniature. Un'eccezione è Acrobazia: se la creatura ha un punteggio elevato in questa abilità, ciò si traduce di solito nella capacità speciale Mobility (Mobilità). Altri punteggi in Diplomazia e Intimidire, come indicato prima, sono tipici dei comandanti.

Diversi talenti, come Tiro Preciso, si traducono più o meno direttamente nelle regole per miniature. Altri, come Attacco Poderoso o Schivare, alterano invece le statistiche di una creatura.

Incantesimi

Solo gli incantesimi che hanno utilità in combattimento compaiono sulla carta statistica di una creatura nelle regole per miniature. Questi incantesimi di solito assomigliano alla loro versione del gioco di ruolo ma spesso hanno effetti semplificati per facilitare il gioco. Gli incantesimi utilizzano un formato speciale che ne riassume gli effetti.

Ignorare peculiarità minori

Piccoli bonus di condizione o effetti minori possono spesso essere ignorati ai fini delle regole per miniature. È meglio catturare lo stile di una creatura e renderla facilmente utilizzabile in battaglia che cercare di simulare ogni dettaglio e finire con una creatura che rallenta il gioco.

DERIVARE COSTI

Non esiste una formula per calcolare il costo di una creatura nelle regole per miniature. I diversi valori di combattimento e capacità speciali di una creatura possono interagire in modi insoliti, rendendola più forte o debole di quanto possa essere determinato da una formula. Qualsiasi formula risulterebbe talmente inadeguata che il vostro buon senso sarebbe sicuramente migliore. Quindi, assegnare un costo ad una nuova creatura sta a voi e ai vostri amici.

Comparazione

La prima cosa da fare è comparare una nuova creatura ad altre creature di cui conoscete il costo, e assegnare un costo che si adatti alla sua potenza. Questo metodo è semplice e diretto, ma potrebbe richiedere pratica per funzionare.

Un secondo approccio è di stimare quanto sia migliore una nuova creatura di un'altra che le assomiglia. Come regole base, una creatura che ha il doppio della capacità di attacco e doppio della capacità di difesa di un'altra creatura dovrebbe costare il doppio della prima creatura. Se una creatura ha il doppio delle capacità di attacco ma le stesse capacità difensive (o viceversa), allora dovrebbe costare il 40% di più rispetto alla prima creatura.

Grado di Sfida

Il Grado di Sfida di una creatura fornisce un'idea generale del suo costo. Come vaga stima, il costo di una creatura è circa 5 volte il suo GS. Possedere la capacità speciale Fearless (Temerario), però, è un grosso beneficio nelle regole per miniature, quindi una creatura Undead (Non morto) o altra creatura che possiede Temerario (come il paladino) ha un costo circa 8 volte il suo GS.

PERSONAGGI GIOCANTI NELLE REGOLE PER MINIMATURE

I personaggi giocanti convertiti per l'uso nelle regole per miniature dovrebbe congiungersi ad una fazione che corrisponde al loro allineamento. A questo fine, si può leggermente modificare l'allineamento per riflettere il tipo di banda da guerra o esercito a cui è probabile che il personaggio si associ.

I personaggi giocanti dalle regole per gioco di ruolo possono diventare comandanti nelle regole per miniature. Lo status di un personaggio come comandante permette al giocatore di controllare quel personaggio più diverse truppe in battaglia. Anche un valore Comandante 0 permette ad un PG di mettere altre creature sotto comando. Se si sta convertendo un'intera compagnia di PG, ed essi non sono al comando di altre creature, allora bisognerebbe sceglierne uno come comandante. Quel comandante riceve un valore Comandante, mentre gli altri membri della compagnia dovrebbero possedere la capacità speciale Independent (Indipendente). Un singolo personaggio possiede sempre la capacità speciale Unique (Unico).

Come comandanti, i PG sono molto manovrabili e potenti.

Potrebbero risultare troppo versatili per funzionare bene nelle regole per miniature. Proprio come il Dungeon Master in una campagna del gioco di ruolo di D&D sceglie delle sfide appropriate ai PG, in una partita di miniature il compito vostro predisporre bene le battaglie, se avete intenzione di utilizzare delle varianti incontrollate come i personaggi giocanti di D&D.



Orc troops, supported by an Ogre, cufflink human mercenaries.



A Human Blackguard commands an Ogre into battle.

Illustration by Mike Mearns

Tra rovine infestate o nelle profondità del dungeon, squadre di assalto d'élite si affrontano in furiose battaglie. Questo capitolo fornisce le regole per battaglie rapide e tattiche tra miniature. Sette skirmish.

COSTRUIRE UNA BANDA DA GUERRA

In un combattimento skirmish, si affrontano due o più bande da guerra in competizione. Le bande da guerra sono composte di creature (queste regole si rivolgono sia ai personaggi sia ai mostri come "creature").

Quando si costruisce una banda da guerra, scegliere per prima cosa la fazione (Lawful Good/Legale Buona, Chaotic Good/Caotica Buona, Lawful Evil/Legale Malvagia o Chaotic Evil/Caotica Malvagia) a cui appartiene la banda da guerra. La carta statistiche di ciascuna creatura mostra per quale fazione o fazioni possa combattere. La fazione di una creatura non corrisponde necessariamente al suo allineamento nelle regole del gioco di ruolo.

COSTRUZIONE DELLA BANDA DA GUERRA

Dopo aver scelto una fazione, cominciare a selezionare le creature che combatteranno nella banda da guerra. Per costruire una banda da guerra si possono spendere fino a 100 punti.

Costo: Ogni creatura ha un costo in punti, mostrato sulla base della miniatura e nell'angolo in alto a destra della sua carta statistiche.

Limite di creature: Nessuna banda da guerra può contenere più di dodici creature.

Fazioni: La banda da guerra può contenere solo creature che possiedono il simbolo della fazione della banda. Alcune

creature hanno il simbolo di due o quattro fazioni e possono combattere per ciascuna di queste fazioni.

Comandanti: Almeno una creatura nella banda da guerra deve avere un valore Comandante. Senza un comandante, la banda da guerra combatte con minore efficacia, ed è più probabile che le creature fuggano e non avranno comunque accesso all'Effetto del Comandante.

Creature Difficili (Difficile): Fare attenzione alla capacità speciale Difficile (Difficile). Se il valore Difficile è superiore al valore Comandante del miglior comandante a disposizione, la creatura trascorrerà l'intero combattimento skirmish fuori comando.

Regole per la costruzione della banda da guerra: Alcuni comandanti possiedono delle capacità speciali che permettono di infrangere le regole della fazione per la formazione di una banda da guerra. Ad esempio, se nella banda da guerra c'è un Cleric of Gruumsh (Chierico di Gruumsh) vi si può inserire qualsiasi creatura Orc (Orco), compresi gli Half-Orc (Mezzorchi), di qualsiasi fazione.

TABELLA 5-1: BANDA DA GUERRA DI ESEMPIO

Creatura	Costo
1 Vadiana, Half-Elf Druid (Vadiana, Mezzelfa Druida) [Cmd 2]	22
1 Jozan, Human Cleric (Jozan, Umano Chierico)	4
1 Wild Elf Barbarian (Elfo Selvaggio Barbaro)	13
2 Wood Elf Skirmisher (Elfo dei Boschi Combattente)	16
1 Crested Feldrake (Dracode Crestato)	5
4 Wolf (Lupo)	20
Costo totale	100

Galateo delle bande da guerra

Costruire in segreto la propria banda da guerra, utilizzando le carte statistiche. Non identificare ancora le creature che si vogliono usare; limitarsi a tenere la propria mano di carte pronta all'uso.

Si rivela la propria banda da guerra durante la fase di iniziativa del terreno della preparazione, come descritto nella sezione seguente.

PREPARAZIONE

Per preparare la battaglia, bisognerà definire il terreno della contesa.

GRIGLIA DI BATTAGLIA

Iniziate con una griglia di battaglia, una mappa con sovrapposti quadretti di 1 pollice di lato. Sono state pubblicate due griglie di battaglia finora: nel *D&D Miniatures Entry Rack* (22 pollici per 34 pollici) e nella *Guida del Dungeon Master* (19 pollici per 28 pollici). Andrà bene qualsiasi dimensione, a seconda di quanto vorrete che sia grande il vostro combattimento.

Disposizione

Far sedere i giocatori intorno alla griglia di battaglia in base a quanti partecipano.

Due giocatori: I giocatori siedono agli angoli opposti.

Tre giocatori: Due giocatori scelgono angoli all'estremità opposte dello stesso lato lungo. Il terzo giocatore comincia dal centro del lato lungo opposto.

Quattro giocatori: Ogni giocatore sceglie uno dei quattro angoli. Per evitare affollamenti utilizzare due griglie di battaglia insieme o una griglia di battaglia più grande.

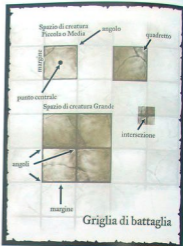
Cinque o più giocatori: I giocatori si siedono equidistanti lungo il perimetro. Per evitare affollamenti utilizzare due griglie di battaglia insieme o una griglia di battaglia più grande.

Area di partenza contestata: Se i giocatori non si accordano sulla disposizione intorno alla griglia di battaglia, lanciare i dadi per determinare l'ordine di scelta del posto.

Griglie di battaglia più grandi: Si può utilizzare una griglia di battaglia più grande anche per le partite a due o tre giocatori, ma farlo muserà l'equilibrio di potere. Per esempio, le creature con gli attacchi a distanza saranno più potenti su una griglia di battaglia più grande, e le creature con bassa velocità lo saranno di meno.

SCEGLIERE LE TESSERE TERRENO

Ogni giocatore porta con sé nelle regole skirmish quattro tessere terreno. Una tessera terreno (e non più di una) deve essere la tessera avanzata (le parole "Assembly



Tile" sono stampate in un angolo). Le tre tessere rimanenti sono tessere generiche; nessun singolo giocatore può scegliere due tessere terreno identiche. L'appendice contiene esempi di vari terreni; lì si possono fotocopiare e ritagliare per utilizzare come tessere terreno nei combattimenti skirmish.

Se si sta giocando una partita a due giocatori, o una partita a quattro giocatori su doppie dimensioni, ogni giocatore utilizza tutte e quattro le tessere. Se si sta giocando una partita a tre giocatori su di una griglia di battaglia standard o una partita con cinque o più giocatori su di una griglia di doppie dimensioni, ogni giocatore dispone solo di tre tessere: la tessera avanzata più due tessere generiche.

INIZIATIVA DEL TERRENO

Ogni giocatore tira 1d20 per determinare chi controlla l'iniziativa del terreno.

Rivelare la propria banda da guerra e sommare il valore Comandante del proprio migliore comandante al tiro. Il giocatore con il risultato più alto colloca la sua tessera avanzata nel suo spazio di partenza; poi è il turno degli altri giocatori di fare lo stesso, procedendo in senso orario intorno al tavolo.

Collocare le tessere terreno

Le tessere terreno devono essere disposte così che i loro quadretti si allineino con i quadretti della griglia di battaglia.

La prima tessera collocata deve essere la tessera avanzata. Se si comincia da un angolo, il quadretto etichettato "Exit Corner" va nel quadretto d'angolo. Se si parte da un lato, disporre

VARIANTE DELLA DISPOSIZIONE CASUALE

Se voi e i vostri amici lo preferite, potete semplicemente disporre la mappa in un modo particolare scelto da voi prima di ogni combattimento skirmish, anziché usare il metodo competitivo di preparazione del terreno descritto qui. Le regole di preparazione presentate qui assicurano che ci siano sempre almeno 2 quadretti tra le pareti, così che le creature Grandi possano muoversi facilmente. Assicuratevi che la vostra mappa segua le stesse regole.

me dei quadranti "Exit" della tessera (compreso il quadrante "Exit Cornei") se tre quadranti che definiscano il punto di partenza.

Ogni giocatore colloca una tessera terreno in ordine, una alla volta, fino a quando non si sono finite le tessere terreno o finché non c'è più spazio per nuove tessere terreno sulla griglia di battaglia. Non si possono mai collocare tessere terreno sopra altre tessere terreno.

È possibile collocare una tessera terreno in qualsiasi punto della griglia di battaglia purché non si creino buchi di 1 quadrante tra due pareti. Si può collocare una tessera terreno così che le sue pareti siano adiacenti ad un'altra parete, solo se l'altra parete forma il limite del campo di battaglia.

ASSEMBLARE LA BANDA DA GUERRA

Dopo il collocamento di tutte le tessere terreno, il giocatore che ha disposto la prima tessera terreno pone la sua banda da guerra sulla tessera adananza. Poi il giocatore successivo pone la sua banda da guerra sulla propria tessera adananza e così via.

Disporre ciascuna creatura in modo che occupi quadranti liberi da pareti e statue. È accettabile disporre su di un terreno imperioso (indicato da un triangolo di colore chiaro).

BASI DEI COMBATTIMENTI SKIRMISH

Una volta scelta la propria banda da guerra e disposta la griglia di battaglia, i giocatori agiscono a turni nell'attivazione delle creature nelle proprie bande da guerra.

Si vince distruggendo o facendo fuggire un costo totale di creature nemiche uguale o superiore al costo totale della pro-

pria banda da guerra. Si vince anche eliminando tutte le creature nemiche.

ROUND

Un combattimento skirmish è giocato in round. Si inizia un round effettuando una prova di iniziativa.

In ogni round, i giocatori completano le diverse fasi in ordine. Durante ogni fase in cui si può agire, si possono attivare due creature della propria banda da guerra; prima svolge il proprio turno una creatura, poi l'altra. (Si può attivare una data creatura solo una volta per round). Un round termina quando tutti i giocatori hanno attivato tutte le loro creature una volta. (Si potrebbe dover aspettare gli avversari se questi hanno più miniature). Poi inizia un nuovo round.

PROVA DI INIZIATIVA

Per effettuare una prova di iniziativa, tirare 1d20 e sommare il valore Comandante più elevato tra quelli dei comandanti attivi nella propria banda da guerra. I comandanti stunned (storditi), routing (in rotta), confused (confusi) o helpless (indifesi) non contribuiscono alla prova di iniziativa.

Il giocatore con il risultato della prova più elevato sceglie chi agisce per primo nel round. Il gioco passa in senso orario lungo il tavolo a partire dal giocatore che agisce per primo. (A volte si vorrà agire per primi; altre si vorrà vedere ciò che fanno gli avversari prima di dispiegare le proprie forze).

Se due o più giocatori ottengono un punteggio pari di iniziativa, vince il giocatore con il più alto valore Comandante. Se c'è ancora un pareggio, i giocatori in parità tirano nuovamente.

Esempio: Michele ha l'Half-Orc Fighter (Mezzorco Guerriero) (Comandante 3) nella sua banda da guerra e tira 4 su 1d20. Il risultato della sua prova di iniziativa per quel round è 7 (+4



CAPITOLO 5:
REGOLE
SKIRMISH

Illustrazione di R. Prigge



[utilizzata]

Preparazione per due giocatori

Due giocatori si preparano per una battaglia. Prima, ciascuno pone una tessera terreno nel suo angolo di partenza (posere 1 e 2). Poi agiscono a turni per disporre le tessere (3, 4, 5, 6, 7). La tessera 4 (Statua) non si può collocare perché non si può creare un buco di 1 quadrante tra due pareti. La tessera 5 (Tavolo) non si può collocare perché non si può creare un buco di 1 quadrante tra due pareti. La tessera 6 (Tavolo) non si può collocare perché non si può creare un buco di 1 quadrante tra due pareti. La tessera 7 (Statua) non si può collocare perché non si può creare un buco di 1 quadrante tra due pareti. La tessera 2 (Statua) non si può collocare perché non si può creare un buco di 1 quadrante tra due pareti. La tessera 3 (Tavolo) non si può collocare perché non si può creare un buco di 1 quadrante tra due pareti. La tessera 4 (Statua) non si può collocare perché non si può creare un buco di 1 quadrante tra due pareti. La tessera 5 (Tavolo) non si può collocare perché non si può creare un buco di 1 quadrante tra due pareti. La tessera 6 (Tavolo) non si può collocare perché non si può creare un buco di 1 quadrante tra due pareti. La tessera 7 (Statua) non si può collocare perché non si può creare un buco di 1 quadrante tra due pareti.

3). Jennifer ha nella sua banda da guerra l'Elf Ranger (Elfo Ranger) (Comandante 2) e tira 12. Il risultato della sua prova di iniziativa è 14 (12 + 2), e quindi decide di agire per prima in quel round.

FASI

Il primo giocatore completa una fase attivando due creature nella propria banda da guerra, una alla volta. (Per indicare che è stata attivata si può cambiare la direzione in cui la creatura è rivolta o ribaltare la carta statistiche).

Tutti completano in ordine di iniziativa le fasi finché tutte le creature sono state attivate. Le azioni che può compiere una specifica creatura durante la sua attivazione sono dette il turno della creatura.

ATTIVARE CREATURE

Durante ogni fase del round, si possono attivare due creature, una alla volta. Una creatura attivata può svolgere una delle seguenti attività.

– Muoversi della sua velocità e poi compiere un attacco, oppure compiere un attacco e poi muoversi.

– Muoversi fino al doppio della sua velocità.

– Non muoversi e compiere attacchi multipli, se è in grado di farne.

– Caricare.

Invece di compiere i suoi attacchi, una creatura può lanciare un incantesimo o utilizzare una capacità speciale, come Turn Undead (Scacciare Non Morti).

I giocatori possono attivare due creature per fase finché ciascuna creatura sulla griglia di battaglia non è stata attivata almeno una volta, terminando così il round. Se la propria banda da guerra è formata da un numero dispari di creature, nell'ultima fase si potrà attivare solo una creatura. Se si possiedono molte più creature del proprio avversario, alla fine del round probabilmente si avrà la possibilità di attivare diverse creature di fila.

Muoversi e compiere un attacco

La velocità di una creatura è misurata in quadranti. Ad esempio, una creatura con velocità 6 può spostarsi di 6 quadranti con una singola mossa. Una creatura che si muove fino al limite della sua velocità può ancora compiere un attacco o svolgere un'azione standard, come lanciare un incantesimo. Si può muovere e poi attaccare, oppure attaccare e poi muoversi.

Le creature che si muovono durante il proprio turno possono compiere attacchi multipli. Se una creatura che si muove ha più di un attacco indicato sulla sua carta statistiche e gli attacchi infliggono ammontare differenti di danno, può scegliere quale attacco utilizzare.

Nata: Le creature fuori comando all'inizio del proprio turno vedono la propria velocità ridotta a 2.

Muoversi fino al doppio della velocità

Una creatura che non fa altro che spostarsi, durante il proprio turno può coprire fino al doppio della propria velocità.

Non muoversi e compiere attacchi multipli

Se una creatura non si muove durante il proprio turno, può compiere attacchi multipli in mischia o attacchi a distanza se ne ha la capacità (dopo anche effettuare un attacco completo). Tutti i suoi attacchi devono essere dello stesso tipo (mischia o a distanza).

Una creatura con attacchi multipli può compiere uno dei suoi attacchi e poi muoversi fino al limite della sua velocità invece di compiere il resto dei suoi attacchi.

Non tutte le creature sono in grado di compiere più di un attacco per turno. Vedi le regole per compiere attacchi e infliggere danni, sotto.

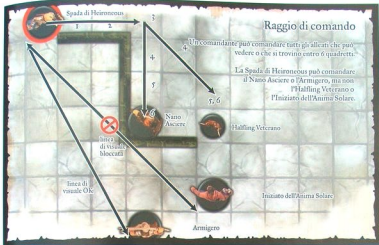
Caricare

Una creatura può caricare il nemico più vicino che possa vedere, soggetta a certe condizioni.

Per caricare, una creatura si sposta a velocità raddoppiata d-



Due polci sono in grado di costruire la carica potenziata di un miniatore



Raggio di comando

Un comandante può comandare tutti gli alleati che può vedere o che si trovino entro 6 quadrati.

La Spada di Heironicos può comandare il Nano Asciere o l'Armigero, ma non l'Halfling Veterano o l'Iniziato dell'Anima Solare.

netamente verso il nemico più vicino entro la linea di visuale e deve terminare lo spostamento nello spazio adiacente più vicino al nemico (adiacente anche in diagonale). Se nulla lo rallenta e si sposta di almeno 2 quadrati, la creatura può compiere un singolo attacco in mischia contro quel nemico con un bonus di +2 al tiro per colpire.

COMANDO

Quando si attiva una creatura, determinare innanzitutto se è sotto comando. Una creatura è sotto comando se soddisfa una o più delle seguenti condizioni:

- Si trova entro 6 quadrati da uno dei comandanti della sua banda da guerra.
- Ha una linea di visuale su di uno dei comandanti della sua banda da guerra.
- È un comandante.

Se la creatura non soddisfa almeno una di queste condizioni, è fuori comando. Le creature che sono fuori comando hanno delle ulteriori restrizioni nelle azioni che possono intraprendere.

COMANDO E MOVIMENTO

Una creatura sotto comando può muoversi utilizzando la velocità indicata, a meno che non sia in rotta (vedi "Morale") o indifesa.

Una creatura fuori comando si muove molto più lentamente ed è considerata avere velocità 2.

Escezione: Una creatura fuori comando può correre verso il nemico più vicino che sia in grado di vedere se può raggiungerlo durante il proprio turno. Si può spostare fino al doppio

della propria velocità verso quel nemico e può seguire qualsiasi percorso, purché alla fine dello spostamento si trovi adiacente al nemico. (Può anche caricare se ne soddisfa le condizioni; vedi "Caricare", sotto). Essere fuori comando limita le opzioni di una creatura: o è molto lenta o si getta a capofitto in combattimento.

Entrare e uscire dal comando

Se una creatura comincia il suo turno sotto comando, si muove come se fosse sotto comando per il resto del turno, anche se



Pareti e distanza

Quando si determina la distanza del comando, aggiungere le pareti senza attraversarle. Così, per il movimento, non trarre in conto le diagonali vicinissime agli angoli o le pareti.

Qui, la Spada di Heironicos si trova entro 5 quadrati dal Nano Asciere, quindi lo può mettere sotto comando. Tuttavia, la parete blocca la linea di visuale tra il Nano Asciere e la Spada di Heironicos, quindi la distanza è di 6 quadrati.

CAPACITÀ SPECIALI CHE INFLUENZANO IL COMANDO

Alcune creature hanno la capacità Difficile o Indipendente. Queste capacità speciali possono influenzare il fatto che una creatura sia sotto comando. Per i dettagli, utilizzare il glossario a fine capitolo.

Movimento fuori comando

Lo Gnoll è fuori comando, quindi la sua velocità è 4.
 Potrebbe muoversi di 2 quadretti fino al quadretto A,
 attaccare il Nano Asciere. Potrebbe muoversi di 4 quadretti
 lungo il percorso B, per allontanarsi dall'attacco
 a distanza dell'Elfo Arciere e dal Nano Asciere.



L'altra opzione è di scattare verso il nemico più vicino che può vedere.

L'Armigero e l'Elfo Arciere sono a 8 quadretti di distanza ciascuno,
 quindi può scegliere quale di questi due nemici equidistanti raggiungere.

Si muove al doppio della sua normale velocità, e deve terminare
 adiacente ad una di queste creature (come per il percorso C,
 nell'esempio). Può compiere anche un attacco in carica

se la traiettoria è diretta e il percorso sgombro
 (come nella rotta D).



Se lo Gnoll avesse cominciato questo turno sotto comando,
 avrebbe potuto spostarsi in qualsiasi direzione,
 fino a 12 quadretti di distanza da tutti questi nemici.

durante il movimento termina fuori comando. Ugualmente, una creatura che inizia il proprio turno fuori comando si muove come se fosse fuori comando per il suo intero turno, anche se durante il movimento finisce sotto comando. Una creatura è però soggetta all'Effetto del Comandante di un comandante ogni volta si muove entro 4 quadrati da quel comandante, che abbia iniziato o meno il turno sotto comando.

QUANDO I COMANDANTI NON POSSONO COMANDARE

Solo i comandanti attivi possono mettere le creature sotto comando. Un comandante routing (in rotta), stunned (stordito), confused (confuso) o helpless (indifeso) non può mettere alcuna creatura sotto comando, neppure se stesso. In queste circostanze non funziona neppure il suo Effetto del Comandante.

MOVIMENTO

Durante il proprio turno, una creatura può muoversi della sua velocità e attaccare, oppure attaccare e poi spostarsi della sua velocità. Può anche decidere di non attaccare e compiere invece un secondo spostamento, fino al doppio della propria velocità.

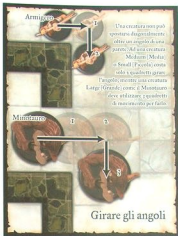
Fuori comando: Una creatura fuori comando ha la velocità ridotta a 2 a meno che in quel turno non scatti verso il nemico più vicino (vedi "Comando e movimento", sopra).

Diagonali: Quando ci si muove o si conta lungo un percorso diagonale, la prima diagonale conta come 1 quadrato, la seconda come 2 quadrati, la terza come 4 e così via, come mostrato dal diagramma in questa pagina.

Altre creature: Una creatura può attraversare uno spazio occupato da una creatura alleata, ma non può terminare il proprio movimento in uno spazio occupato, e non può neppure caricare attraverso un simile spazio. Una creatura non può attraversare uno spazio occupato da un nemico.

Angoli: Una creatura non può muoversi diagonalmente oltre un angolo o la fine di una parete.

Uscita: Una creatura non può muoversi per uscire dalla griglia di battaglia eccetto quando è routing (in rotta). (Non si può usare, ad esempio, Dominate [Dominate] su di una creatura e poi farla ritirare dal combattimento skirmish).



TERRENO IMPERVIO

Il pietrisco o altri terreni impervi rallentano il movimento. Costa 2 quadrati muoversi in un quadrato contenente terreno impervio (3 quadrati se è un movimento in diagonale). Tutti i terreni impervi hanno lo stesso effetto sul gioco. Il terreno impervio, o qualsiasi altra cosa rallenti il movimento, impedisce ad una creatura di caricare.

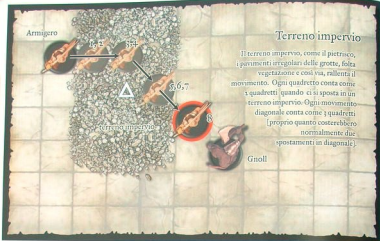
Le creature Large (Grandi) occupano uno spazio largo 2 quadrati e lungo 2 quadrati. Esse pagano il costo extra dello spostarsi in un terreno impervio se qualsiasi parte del loro spazio si trova in un quadrato contenente terreno impervio.

MOVIMENTO MINIMO

Una creatura può sempre utilizzare il proprio turno per muoversi di 1 quadrato in qualsiasi direzione, anche diagonalmente, quando sia il numero di quadrati che la mossa valga. (Questa regola non permette però ad una creatura di passare attraverso un terreno inaccessibile o muoversi quando qualsiasi tipo di movimento è proibito, come quando si è paralyzed [paralizzato]).

STRINGERSI

Se si seguono le normali regole di preparazione del terreno, le creature Large (Grandi) non dovranno mai stringersi in spazi più piccoli del proprio, come un corridoio largo 1 quadrato.



Terreno impervio

Il terreno impervio, come il pietrascio, i pavimenti irregolari delle grotte, folta vegetazione e così via, rallenta il movimento. Ogni quadrato conta come 1 quadrati quando ci si sposta in un terreno impervio. Ogni movimento diagonale conta come 3 quadrati [proprio quanto costerebbero normalmente due spostamenti in diagonale].

Gnoll

Quando si gioca su di un terreno preparato da soli, o si utilizzano regole di preparazione alternative, si possono incontrare situazioni in cui una creatura Grande deve stringersi per attraversare un passaggio stretto.

Una creatura Grande può stringersi in un'apertura che sia larga perlomeno quanto metà del proprio spazio. Ad esempio, un Ogre occupa uno spazio largo 2 quadrati, quindi può stringersi in uno spazio largo 1 quadrato. Quando una creatura Grande si sposta in uno spazio stretto, occupa due quadrati invece di quattro. Ogni quadrato di movimento, costa il doppio (2 quadrati, o 3 quadrati in diagonale). Inoltre, una creatura che si sta stringendo subisce anche una penalità di -4 ai tiri per colpire e di -4 alla Classe Armatura.

Si possono creare anche dei terreni personalizzati in cui i corridoi sono larghi meno di un intero quadrato. In questo caso, le creature Piccole possono spostarsi normalmente in questi corridoi, ma le creature Medie dovranno stringersi, e le creature Grandi non potranno affatto passarci. Si possono disporre anche porte larghe meno di 1 quadrato, che possono essere attraversate normalmente dalle creature Piccole, che le creature Medie devono utilizzare 1 ulteriore quadrato di movimento per attraversare, e nelle quali le creature Grandi non entrano.

ATTACCHI E DANNI

Le regole per gli attacchi in mischia e a distanza sono simili. Tutte le creature hanno un attacco in mischia, ma solo alcune sono in grado di compiere attacchi a distanza.

ATTACCHI IN MISCHIA

Per compiere un attacco in mischia, una creatura deve trovarsi in un quadrato adiacente al nemico che sta attaccando. Ciò comprende anche i quadrati adiacenti in diagonale.

Bersaglio di attacchi in mischia:

Una creatura che attacca può mirare qualsiasi nemico adiacente. Alcune creature hanno la capacità speciale Melee Reach (Portata di Mischia), che gli permette di attaccare le creature che non gli sono adiacenti. Queste creature restano comunque libere di scegliere il proprio bersaglio; esse non devono attaccare il nemico più vicino, come deve invece una creatura che utilizza un attacco a distanza.

Tiri per colpire

Quando una creatura attacca, effettuare un tiro per colpire. Tirare

1d20, sommare il valore di attacco in mischia della creatura, e sommare qualsiasi altro modificatore applicabile (vedi Tabella 5-2 per la lista dei modificatori all'attacco in mischia).

Se il risultato del tiro per colpire è uguale o superiore alla Classe Armatura del difensore, l'attacco va a segno. La creatura che attacca infligge i suoi danni in mischia, che riducono i punti ferita del nemico.

20 naturale è un colpo critico: Se quando si effettua un tiro per colpire si ottiene un 20 naturale (un tiro di 20 sul dado, ignorando i modificatori), l'attacco colpisce automaticamente, non importa quanto sia elevata l'AC del difensore. Un colpo critico infligge danni raddoppiati. Alcune creature sono immuni ai colpi critici e non subiscono danni raddoppiati, ma un 20 naturale le colpisce

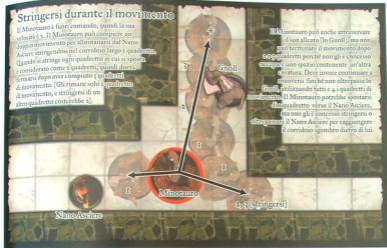
Elementale
del Fuoco
Grande



Stringersi durante il movimento

Il Minotauro è fuori comando, quindi la sua velocità è 1. Il Minotauro può compiere un doppio movimento per allontanarsi dal Nano Asciere stringendosi nel corridoio largo 1 quadrato. Quando si stringe ogni quadrato in cui si sposta è considerato come 2 quadrati, quindi dovrà fermarsi dopo aver compiuto 1 quadrato di movimento. (Gli rimane solo 1 quadrato di movimento, e stringersi di un altro quadrato costerebbe 2).

Il Minotauro può anche attraversare il suo alleato [lo Gnoll], ma non può terminare il movimento dopo un quadrato perché non gli è concesso occupare uno spazio contenente un'altra creatura. Deve invece continuare a muoversi finché non oltrepassa lo Gnoll, utilizzando tutti e 4 i quadrati di movimento. Il Minotauro potrebbe spostarsi di un quadrato verso il Nano Asciere, ma non gli è concesso stringersi o occupare il Nano Asciere per raggiungere il corridoio sgombro dietro di lui.



conseguenza automaticamente.

1 naturale è un fallimento automatico: Se quando si compie un tiro per colpire si ottiene un 1 naturale (un tiro di 1 sul dado, ignorando i modificatori), l'attacco manca automaticamente, non importa quanto sia bassa l'AC del difensore.

Danni extra: Alcuni attacchi infliggono danni extra, mostrati dal segno "+". Ad esempio, l'attacco in mischia del Large Fire Elemental (Elementale del Fuoco Grande) infligge "10 + 5 fire" (10 + 5 fuoco). I danni extra non vengono raddoppiati da un colpo critico.

Infliggere danni e perdita di punti ferita

Gli attacchi che vanno a segno infliggono danni che riducono i punti ferita del nemico. Si possono utilizzare dei segnalini per tenere traccia dei danni.

Ridurre a metà i punti ferita: Per vincere non sempre c'è bisogno di uccidere una creatura nemica. A volte una creatura ferita gravemente fugge dalla battaglia.

Quando i punti ferita di una creatura scendono per la prima volta alla metà del suo totale iniziale o meno, essa deve effettuare un tiro salvezza sul morale per evitare di fuggire. Vedi "Morale", sotto, per maggiori informazioni.

Ridurre a 0 i punti ferita: Quando i punti ferita di una creatura scendono a 0 o meno, essa è distrutta e rimossa dalla griglia di battaglia.

Capacità speciali e danni

A volte una capacità speciale infligge danni, o si somma ai danni inflitti da un attacco. Vedi la descrizione della capacità speciale nel glossario al termine di questo capitolo per i suoi effetti.

ATTACCHI DI OPPORTUNITÀ

Una creatura minaccia i quadrati adiacenti ad essa. Con alcune eccezioni, se un nemico esce da un quadrato minacciato da una creatura attiva, quest'ultima può compiere immediatamente un singolo attacco in mischia contro di esso. Questo viene detto attacco di opportunità.

Una creatura non può compiere un attacco di opportunità

contro un nemico che gode di copertura contro di essa (ad esempio, una creatura adiacente oltre un angolo o una parete), o contro una creatura che l'attaccane non può vedere (come una che possiede la capacità speciale Invisibile [Invisible]).

Non c'è limite al numero di attacchi di opportunità che una creatura può compiere in un round, ma ne può compiere soltanto uno durante il turno di una specifica creatura.

Una creatura non è obbligata a compiere un attacco di opportunità solo perché se ne presenta l'occasione.

Coordinazione

Una creatura può compiere un attacco di opportunità in risposta al movimento di un nemico. L'attacco si svolge quando il nemico sta per lasciare il quadrato minacciato, ma prima che lo faccia. Interrompere il movimento e compiere l'attacco; se il nemico sopravvive, continua a spostarsi. Se creature di bande da guerra differenti sono in posizione per effettuare un attacco di opportunità, risolvere l'attacco in ordine di gioco (il giocatore che sta agendo per primo, e poi in senso orario intorno al tavolo).

Scegliere il proprio attacco

Un attacco di opportunità è un singolo attacco in mischia. Se la creatura che attacca può compiere attacchi in mischia multipli che infliggono quantità o tipi di danni diversi, può scegliere quale attacco utilizzare per l'attacco di opportunità.

ATTACCARE CREATURE ALLEATE

Una creatura non può compiere un attacco in mischia o a distanza contro una creatura alleata.

Questa restrizione non proibisce l'uso di capacità speciali ed effetti di incantesimi che hanno per bersaglio o effetto sugli alleati: si applica solo agli attacchi in mischia e a distanza. Se capita di distruggere o mettere in rotta una propria creatura con un incantesimo o capacità speciale, gli avversari si divideranno i punti vittoria, dividendosi il costo della creatura.

Fiancheggiare

Spada di Heironicus
+2



Nano Asciere
[stunned]

Armihero

+2

Quando compie un attacco in mischia, una creatura riceve un bonus di fiancheggiamento +1 all'attacco se la creatura attaccata è in un quadrato minacciato da un nemico sul lato o angolo opposto.

Quando si è in dubbio se due creature stiano fiancheggiando un difensore, tracciare una linea immaginaria tra i centri delle due creature. Se questa linea passa attraverso i margini opposti dello spazio del difensore (compresi gli angoli di questi margini), allora queste creature lo stanno fiancheggiando.

Solo una creatura che sta minacciando il quadrato del difensore può aiutare un attaccante a ricevere il bonus per il fiancheggiamento.

Se una creatura occupa più di un quadrato, qualsiasi quadrato occupi viene considerato per il fiancheggiamento.

Ora, la Spada di Heironicus e l'Halfling Veterano si danno l'un l'altro bonus di fiancheggiamento. L'Armihero non riceve alcun bonus perché non c'è nessun nemico sul lato opposto dell'Orc Berserker. L'Iniziatore dell'Anima Solare non riceve alcun bonus perché il Nano Asciere è stordito ("stordito"), e quindi non minaccia il quadrato in cui si trova l'orc.

Linea di visuale

Una creatura non può compiere un attacco di opportunità se non ha linea di visuale sul nemico. Non si possono compiere attacchi di opportunità attraverso pareti o contro creature invisibili, ad esempio.

Copertura e combattimento in mischia

Non si può compiere un attacco di opportunità contro un nemico con copertura. Se una creatura nemica è adiacente ma oltre un angolo o la fine di una parete, quella creatura non provoca attacchi di opportunità quando si allontana. (Vedi sotto per tutte le regole sulla copertura).

FIANCHEGGIARE

Quando si compie un attacco in mischia, una creatura riceve un bonus di +2 al tiro per colpire se la creatura attaccata è in un quadrato minacciato da un nemico sul lato o angolo opposto.

Quando si è in dubbio se due creature stiano fiancheggiando un difensore, tracciare una linea immaginaria tra i centri delle due creature. Se questa linea passa attraverso margini opposti dello spazio del difensore (compresi gli angoli di questi margini), allora queste creature lo stanno fiancheggiando.

Solo una creatura che sta minacciando il quadrato del difensore può aiutare un attaccante a ricevere il bonus per il fiancheggiamento. Le creature stunned (stordite) o helpless (indifese), ad esempio, non conferiscono alcun fiancheggiamento.

Se una creatura occupa più di un quadrato, qualsiasi quadrato occupi viene considerato per il fiancheggiamento.

La creatura ottiene un bonus di fiancheggiamento anche se quella sul lato opposto della creatura attaccata non è nella propria banda da guerra. In una partita a tre giocatori, ad esempio, le creature di due giocatori diversi potrebbero conferire il bonus l'un l'altra quando sono sui lati opposti di una creatura del terzo giocatore.

CARICARE

Una creatura potrebbe essere in grado di caricare il nemico più vicino.

Per caricare, una creatura si sposta a velocità raddoppiata direttamente verso il nemico più vicino che può vedere all'inizio del turno. Se due o più nemici sono equidistanti, si può scegliere quale creatura caricare. Se niente ne rallenta il mo-

Fiancheggiare, creature Grandi

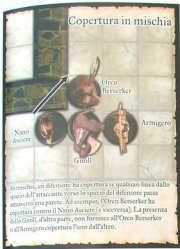
Il Nano Asciere e l'Armihero A stanno fiancheggiando l'Ogre. Così come il Nano Asciere e l'Armihero B.

L'Armihero C, invece, non sta fiancheggiando l'Ogre.

La linea dal suo centro al centro del nano non passa per margini opposti dello spazio dell'Ogre.



Copertura in mischia

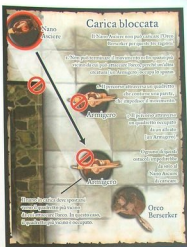


vimento e copre almeno 2 quadretti, la creatura può compiere un singolo attacco in mischia contro il nemico scelto con un bonus di +2 al tiro per colpire.

La creatura che carica deve muoversi nello spazio più vicino da cui può attaccare il nemico più vicino. Se questo spazio è bloccato o occupato, la creatura non può caricare.

Se una qualsiasi linea tracciata tra lo spazio di partenza del-

Carica bloccata



la creatura e lo spazio finale attraverso un quadretto che rallenta o impedisce il movimento, o contiene una creatura (anche un alleato), la carica non è possibile.

Una creatura non può caricare se comincia il proprio turno in un quadretto minacciato da un nemico.

Se qualcosa previene una creatura dal caricare il nemico più vicino, non può affatto caricare.

ATTACCO COMPLETO

Alcune creature sono in grado di compiere più di un attacco in mischia durante un singolo turno. Questo fatto è annotato nella carta statistiche della creatura (dall'annotazione +12/+12, ad esempio).

Per attaccare più di una volta durante il proprio turno, una creatura deve compiere un attacco completo. Quando una creatura compie un attacco completo, per quel turno non può muoversi.

Non bisogna decidere in anticipo il bersaglio di tutti gli attacchi. Si può aspettare di vedere il risultato del primo attacco e poi compiere l'attacco successivo contro una creatura diversa, se lo si desidera. Si può anche compiere un attacco e poi far spostare la creatura piuttosto che effettuare il resto degli attacchi.

ATTACCHI A DISTANZA

Mentre gli attacchi in mischia sono sempre portati contro nemici in quadretti adiacenti, gli attacchi a distanza di solito sono mirati contro bersagli lontani.

Non tutte le creature possono compiere attacchi a distanza. Per compiere un attacco a distanza, una creatura deve avere un valore ranged attack (attacco a distanza) sulla propria carta statistiche. Deve anche essere in grado di vedere il nemico. Ciò viene detto avere una linea di visuale sul nemico. Il diagramma di esempio mostra come determinare la linea di visuale.

Alcuni incantesimi e capacità speciali si comportano come attacchi a distanza e ne seguono le stesse regole.



Copertura contro attacchi a distanza

Dwarf Berserker

Lo Gnoil riceve copertura (+4 AC) dal Ranger. L'Arciere sta sparando in mischia, quindi lo Gnoil riceve un altro bonus di +4 all'AC, per un totale di +8 alla sua AC contro questo attacco a distanza.

L'Arciere ha linea di visuale sul Dwarf Berserker.

Elf Arciere

Elf Ranger Gnoil

Per determinare se una creatura ha copertura da un attacco a distanza, il giocatore che controlla quella creatura che attacca sceglie l'angolo di un quadrato nello spazio della creatura attaccata. Se qualsiasi linea tracciata da questo punto a qualsiasi parte dello spazio del bersaglio passa attraverso un quadrato o un margine che blocca la linea di visuale o fornisce copertura, o attraverso un quadrato occupato da un'altra creatura, allora il bersaglio gode della copertura (bonus di +4 all'AC). Se lo Gnoil e l'Elf Ranger si scambiarono di posto, lo Gnoil non avrebbe più copertura contro il tiro dell'Elf Arciere (anche se riceverebbe comunque il bonus di +4 all'AC perché l'Arciere sta tirando in mischia).

Gittata di un attacco a distanza

La maggior parte degli attacchi a distanza può essere diretta contro qualsiasi bersaglio sulla griglia di battaglia, purché sia in linea di visuale della creatura che attacca. Alcune creature possiedono attacchi a distanza che possono essere diretti solo contro avversari fino a 4 quadrati di distanza.

Una creatura non può compiere un attacco a distanza se si trova in un quadrato minacciato da un nemico.

Eccezioni: Se un attaccante possiede copertura in mischia relativa ad una creatura nemica (di solito perché si trova dietro un angolo o alla fine di una parete), può compiere un attacco a distanza contro quel nemico. Di solito quel nemico sarà il nemico più vicino, quindi in questa situazione sarebbe possibile compiere un attacco a distanza contro una creatura adiacente. Allo stesso modo, se una creatura nemica adiacente non può vedere l'attaccante a distanza (di solito in conseguenza di un incantesimo invisibilità [invisibility] o blindness [cecità]), l'attaccante può utilizzare il suo attacco a distanza.

Se si sta giocando su di una griglia di battaglia di dimensioni eccezionali, si possono limitare gli attacchi a distanza ad una gittata di 24 quadrati.

Bersagli degli attacchi a distanza

Una creatura deve compiere il suo attacco a distanza contro il nemico più vicino che è in grado di vedere. Ciò di solito significa tirare contro un nemico fornito di copertura, quando c'è un bersaglio scoperto, ma più lontano. I giocatori saggi manovrano i loro attaccanti a distanza per ottenere tiri puliti contro i bersagli più vicini.

Una creatura con più di un attacco a distanza potrebbe riuscire ad attaccare più bersagli. Se il primo attacco distrugge il nemico più vicino o manda in rotta quella creatura, può compiere l'attacco successivo contro il nemico più vicino successivo.

Copertura

Le creature e certe peculiarità del terreno, come pareti, alberi e statue, forniscono copertura dagli attacchi a distanza. La copertura rende più difficile colpire un nemico.

Per determinare se una creatura ha copertura da un attacco a distanza, il giocatore che controlla la creatura che attacca sceglie l'angolo di un quadrato nello spazio della creatura attaccante. Se qualsiasi linea tracciata da questo punto a qualsiasi

Linea di visuale: chi vede chi

Dwarf Berserker

Elf Arciere

Gnoil

linea di visuale OK

linea di visuale bloccata

Due creature possono vedersi a vicenda se riescono a tracciare almeno una linea retta non bloccata tra qualsiasi parte dello spazio di una creatura a qualsiasi parte dello spazio dell'altra creatura. Questa linea non è bloccata se non attraversa o tocca quadrati che bloccano la linea di visuale. (Di solito si cercherà di provare e "vedere" dagli angoli dello spazio perché hanno la migliore angolatura per una visione globale).

Tirare da dietro un angolo



Orc Berserker

Dato che un attacco origina dall'angolo scelto dall'attaccante, una creatura può tirare oltre l'angolo di un muro senza penalità. L'Orc Berserker non ha copertura contro l'attacco a distanza dell'Elfo Arciere perché la linea di visuale dall'angolo scelto dall'Elfo corre lungo il margine della parete, ma non lo attraversa.



Elfo Arciere

L'Elfo Arciere ha copertura contro l'Orc Berserker, ma l'Orc potrebbe comunque caricare a quadretto e attaccare l'Elfo. L'attacco sarebbe attraverso un angolo, però, quindi l'Elfo riceverebbe il bonus di +4 all'AC per la copertura.

La parte dello spazio del bersaglio passa attraverso un quadretto o un margine che fornisce copertura, allora il bersaglio gode della copertura.

Il bersaglio non ha copertura se la linea corre lungo o si limita a toccare il bordo di una parete o altro quadretto che altrimenti fornirebbe copertura.

La copertura conferisce un bonus di +4 alla Classe Arma-



Medusa

tura del bersaglio. È anche possibile ottenere un bonus di copertura contro un attacco in mischia, se il difensore si trova dietro un angolo o alla fine di una parete. Il difensore ha copertura se qualsiasi linea dallo spazio dell'attaccante verso lo spazio del difensore attraversa una parete.



MODIFICATORI DI ATTACCO

Situazioni speciali possono modificare il tiro per colpire di una creatura o influenzarne la Classe Armatura. Questi modificatori sono riassunti nelle seguenti due tabelle.

Copertura, per creature Grandi

In mischia, un attaccante Grande può scegliere qualsiasi quadretto che occupa per determinare se un avversario ha copertura contro i suoi attacchi in mischia. Allo stesso modo, quando si compie un attacco in mischia contro una creatura Grande, un attaccante può scegliere qualsiasi quadretto occupato dalla creatura Grande per determinare se gode di copertura.

Gli attacchi a distanza seguono le normali regole per la copertura. Se una qualsiasi linea dall'angolo scelto dell'attaccante verso qualsiasi parte dello spazio del difensore attraversa un quadretto o margine che blocca la linea di visuale o che fornisce copertura, o un quadretto occupato da un'altra creatura, il difensore gode della copertura (bonus di +4 all'AC).



Elfo Ranger
niente copertura da
entrambe le parti

Ogre

Elfo Arciere

Linea di visuale e copertura

Una linea che corre lungo una parete o tocca l'angolo di un muro non fornisce linea di visuale, ma se qualche altra linea fornisce linea di visuale, una linea che corre lungo una parete o tocca un angolo non fornisce copertura.

Quando si determina la linea di visuale o copertura, non considerare le linee che corrono lungo le pareti o toccano gli angoli.



TABELLA 5-2: MODIFICATORI DEGLI ATTACCHI IN MISCHIA

Attaccante in carica	bonus di +2 al tiro per colpire
Attaccante che fiancheggiava (vedi diagrammi)	bonus di +2 al tiro per colpire
Difensore stordito (stordito)	penalità di -2 all'AC
Difensore incapace di vedere l'attaccante	bonus di +2 al tiro per colpire
Difensore paralizzato (paralizzato), sleeping (addormentato) o altrimenti helpless (indifeso)	Colpo automatico, danni raddoppiati
Difensore con copertura (di solito dall'angolo di una parete)	bonus di +4 all'AC
Attaccante incapace di vedere il difensore	Il difensore gode temporaneamente della capacità speciale Conceal (Occultamento) 11 (vedi glossario)

TABELLA 5-3: MODIFICATORI DEGLI ATTACCHI A DISTANZA

Difensore in mischia	bonus di +4 all'AC
Difensore con copertura	bonus di +4 all'AC
Difensore stordito (stordito)	penalità di -2 all'AC
Difensore incapace di vedere l'attaccante	bonus di +2 al tiro per colpire
Difensore paralizzato (paralizzato), sleeping (addormentato) o altrimenti helpless (indifeso)	bonus di +4 al tiro per colpire, danni normali

1 Quando una creatura attacca un'altra creatura che non ha linea di visuale su di essa, la creatura che attacca riceve un bonus di +2 al suo tiro per colpire.

2 Se il bersaglio di un attacco a distanza minaccia il quadretto di un alleato dell'attaccante o è in un quadretto minacciato da un alleato dell'attaccante, quel bersaglio riceve un bonus di +4 all'AC. (Questa regola si applica leggermente da quella del gioco di ruolo).

MORALE

I danni e gli effetti di alcune capacità speciali e incantesimi, possono mandare in rotta una creatura. Quando una creatura va in rotta, si scompone e fugge, cercando di abbandonare il campo di battaglia.

Per determinare se una creatura va in rotta, effettuate un tiro salvezza sul morale. Tirare 1d20 e sommare il livello della creatura, poi comparare il risultato alla CD del tiro salvezza (i tiri salvezza sul morale hanno sempre CD 20). Se il risultato del tiro salvezza è uguale o superiore alla CD, il tiro salvezza riesce.

RIDOTTO A METÀ PUNTI FERITA

Quando i punti ferita di una creatura scendono a metà del suo totale iniziale, la creatura deve superare un tiro salvezza sul morale per evitare di andare in rotta. Se una creatura ha già effettuato un tiro salvezza sul morale (riuscito o meno) per l'essere ridotto a metà dei suoi punti ferita, non deve effettuare un altro.

COMANDO E TIRI SALVEZZA SUL MORALE

Qualsiasi creatura sotto comando può sommare il valore Comandante del suo comandante come bonus al tiro salvezza sul morale.

Se una creatura che effettua un tiro salvezza sul morale è sotto comando di due o più comandanti, utilizza il valore Comandante migliore. Un comandante può utilizzare il proprio valore Comandante o quello di un altro comandante, non entrambi.

Un comandante può sempre sommare il suo valore Comandante al proprio tiro salvezza sul morale, anche quando è stordito (stordito) o altrimenti incapace di comandare altre creature.

FALLIRE UN TIRO SALVEZZA SUL MORALE

Se una creatura fallisce il suo tiro salvezza sul morale, va in rotta. Si muove immediatamente al doppio della velocità lungo il percorso più rapido che gli permetta di raggiungere l'angolo di uscita della sua banda da guerra (il quadretto contrassegnato

"Exit Corner" della tessera adunata su cui è stata posta la sua banda da guerra).

Percorso più rapido

Spostare una creatura in rotta lungo il percorso più efficiente verso il proprio angolo di uscita. Potrebbe anche non essere un percorso diretto, purché faccia avvicinare maggiormente la creatura all'angolo di uscita di quanto permetterebbe un altro percorso. Se un avversario mostra un percorso che fa avvicinare più in fretta la creatura in rotta all'angolo di uscita, bisogna utilizzarne quel percorso. (Ciò potrebbe obbligare a oltrepassare nemici adiacenti, che possono compiere contro di essa degli attacchi di opportunità).

Se il movimento della creatura in rotta la conduce fuori della griglia di battaglia, la elimina e la mette fuori gioco. Una creatura Grande (Large) occupa 4 quadretti; esce quando uno qualsiasi di questi quadretti esce dalla griglia di battaglia.

Lo scopo di una creatura in rotta è di fuggire al sicuro fuori della griglia di battaglia. Non deve necessariamente raggiungere l'angolo di uscita. Se una creatura in rotta si trova su di una delle caselle "Exit" della sua banda da guerra e può uscire dalla griglia di battaglia con il suo prossimo quadretto di movimento, può farlo invece di avvicinarsi al quadretto "Exit Corner".

Cosa fanno le creature in rotta

Le creature in rotta si limitano a scappare. Non possono attaccare, lanciare incantesimi, minacciare quadretti adiacenti, compiere attacchi di opportunità, conferire bonus di fiancheggiamento, utilizzare capacità speciali che devono essere attivate o mirate, o mettere altre creature sotto comando.

La velocità di una creatura in rotta non viene ridotta dall'essere fuori comando. (Corre più in fretta che può!).

Una creatura che comincia il suo turno in rotta e non si riorganizza (vedi sotto) trascorre il proprio turno a muoversi a velocità raddoppiata verso il suo angolo di uscita.



Comandanti in rotta

Un comandante in rotta non può mettere un'altra creatura sotto comando o dare ad un'altra creatura un bonus al suo tiro salvezza sul morale. L'effetto del Comandante di un comandante non funziona mentre è in rotta.

Un comandante in rotta può tentare di riorganizzarsi da solo (vedi sotto). Somma il proprio valore Comandante al tiro salvezza sul morale. In alternativa, un comandante in rotta che abbia linea di visuale, o si trovi entro 6 quadrati da un altro comandante alleato può utilizzare il valore Comandante di quella creatura.

Rotta e attacchi di opportunità

Una creatura in rotta sta fuggendo alla disperata, senza controllo sufficiente per evitare i nemici. Prendendo il percorso più rapido verso l'angolo di uscita, le creature in rotta spesso attraversano quadrati adiacenti ai nemici e quindi provocano attacchi di opportunità.

Una creatura in rotta che esce da un quadrato minacciato da un nemico provoca un attacco di opportunità. Un nemico che abbia però appena inflitto danni alla creatura e l'abbia fatta andare in rotta per quel turno non riceve anche un attacco di opportunità contro di essa.

RIORGANIZZARE

Una creatura che cominci il proprio turno in rotta può riorganizzarsi se è sotto comando. Per riorganizzarsi effettua un altro tiro salvezza sul morale. Se il tiro salvezza riesce, la creatura non fa nient'altro per quel turno, ma non è più in rotta. Se il tiro salvezza fallisce, la creatura continua la rotta, trascorrendo il turno a muoversi a velocità raddoppiata verso l'angolo di uscita.

INCANTESIMI

Alcune creature possono lanciare incantesimi per aiutare la propria banda da guerra o danneggiare la banda da guerra di un avversario.

Durante il proprio turno, una creatura con la capacità di lanciare incantesimi può lanciare un singolo incantesimo invece di attaccare. In altre parole, può muoversi fino al limite della sua velocità e lanciare un incantesimo, o lanciare un incantesimo e poi muoversi. (Essere in grado di compiere attacchi multipli non permette ad una creatura di lanciare più incantesimi).

A differenza degli attacchi a distanza, che possono colpire solo i nemici più vicini, gli incantesimi a distanza (e le capacità speciali) possono mirare sia il nemico più vicino che l'alleato più vicino. Con un incantesimo con raggio di azione touch (contatto), una creatura può mirare qualsiasi creatura adiacente o se stessa.

Una creatura non può lanciare un incantesimo se un nemico minaccia il quadrato che occupa.

Erezione: Gli incantesimi che hanno il raggio di azione touch (contatto) possono essere lanciati anche quando un nemico minaccia il quadrato dell'incantatore.

Quando un incantatore ha copertura in mischia contro un nemico adiacente, la presenza di quel nemico non gli impedisce di lanciare incantesimi. (Ed è probabile che quel nemico sia anche il nemico più vicino).

EFFETTI GENERALI DEGLI INCANTESIMI

La maggior parte degli incantesimi che una creatura può lanciare sono descritti sulla carta statistica di quella creatura utilizzando parole chiave o termini abbreviati spiegati di seguito. Gli incantesimi sono indicati per livello, dal più basso al più alto.

Alcuni degli incantesimi più complicati, come *summon monster* (voce maestro), sono spiegati per esteso nel glossario al termine di questo capitolo.

Durata dell'incantesimo: Gli effetti di Damage (Danni) e Stun (Stordimento) sono istantanei. I bonus e le capacità conferite dagli incantesimi, e altri effetti degli incantesimi, durano per l'intero combattimento skirmish o finché non viene soddisfatta una condizione descritta nel testo.

Accumulazione di incantesimi: Incantesimi differenti che conferiscono bonus alle stesse peculiarità sono di solito cumulativi. Ad esempio, lanciare magie weapon (arma magica) (touch, attack +1, ignore RD) [contatto; attacco +1, ignora RD] e bless (benedizione) (your warband; attack +1) [la tua banda da guerra; attacco +1] sulla stessa creatura fornisce a quella creatura un bonus cumulativo di +2 ai tiri per colpire.

Nessuna creatura può beneficiare di due lanci dello stesso incantesimo; un secondo arma magica lanciato su di una creatura già sotto l'effetto di un precedente lancio dell'incantesimo non fornisce alcun bonus.

Gli incantesimi con i termini "greater" (superiore), "lesser" (inferiore), "legion" (legione), "mass" (massa), o "swift" (veloce) nel loro titolo sono semplici derivati di altri incantesimi. I loro effetti non sono cumulativi con gli effetti degli incantesimi con cui sono imparentati.

LEGERE LA DESCRIZIONE DEGLI INCANTESIMI

La maggior parte degli incantesimi (e alcune capacità speciali, come *Breath Weapon* [Arma a Soffio]) è descritta sulla carta statistica seguendo questo formato.

Nome [numero di utilizzi] (raggio di azione; raggio [se c'è], effetti e condizioni; CD del tiro salvezza [se c'è])

Ad esempio, l'Elf Pyromancer (Elfo Piromante) può lanciare un incantesimo *fireball* (palla di fuoco). La descrizione dell'incantesimo sulla carta statistica recita quanto segue:

fireball □ (sight; radius 4; 20 fire damage; DC 15)
[palla di fuoco] □ (visuale; raggio 4; 20 danni da fuoco; CD 15)

La spiegazione di ciascuna componente dell'incantesimo viene fornita di seguito.

Numero di utilizzi

La maggior parte degli incantesimi può essere lanciata un numero limitato di volte durante un combattimento skirmish. Per molti incantatori, questo fatto viene indicato da un numero di riquadri (□) dopo il nome dell'incantesimo: un riquadro per ogni volta che l'incantesimo può essere lanciato.

Gli incantatori speciali, come stregoni e bardi, hanno invece una selezione di incantesimi che possono lanciare ripetutamente, detti "incantesimi da stregone". La loro carta statistica indica gli incantesimi disponibili e una serie separata di riquadri per ogni livello di incantesimo che la creatura è in grado di utilizzare. L'incantatore può utilizzare qualsiasi incantesimo sulla sua carta statistica, ma ogni utilizzo consuma un riquadro per quel livello dell'incantesimo. Quando tutti i riquadri per un dato livello sono stati consumati, l'incantatore non può più lanciare incantesimi di quel livello. (Si può utilizzare un riquadro incantesimo di livello superiore, se ce ne sono a disposizione, per lanciare un incantesimo di livello inferiore).

Se un incantesimo può essere utilizzato un numero illimitato di volte, questo fatto viene indicato sulla carta statistica dalla frase "unlimited uses".

Raggio di azione

Il raggio di azione di un incantesimo indica quanto lontano dall'incantatore l'effetto dell'incantesimo possa manifestarsi. Esiste

LINEA DI VISUALE ED EFFETTI AD AREA

I terreni che bloccano la linea di visuale bloccano anche gli effetti ad area, inclusi i cerchi, i cono e le linee. Un quadrato all'interno dell'area di effetto che non ha linea di visuale con l'origine dell'effetto non è influenzato dall'incantesimo o dalla capacità.

no otto raggi di azione standard. In ordine crescente di gittata, sono: personal (personale), touch (contatto), range 6 (raggio di azione 6), cone (cono), line (linea), sight (visuale), your warband (la tua banda da guerra), e any warband (qualsiasi banda da guerra). Vedi il glossario al termine di questo capitolo per una descrizione completa di questi tipi di raggi di azione.

Esistono due schemi di cono stampati nell'appendice, a rappresentare i due modi in cui si può posizionare un effetto a cono. Questi schemi possono essere fotocopiati e ritagliati.

Raggio

Alcuni incantesimi agiscono su di un'area vagamente circolare nella griglia di battaglia. La descrizione di questi incantesimi fornisce il raggio del loro effetto.

Esistono due schemi di raggio stampati nell'appendice. Si possono fotocopiare e tagliare per fornire un aiuto nel posizionamento dell'effetto di un incantesimo. Collocare il bersaglio dell'incantesimo all'interno di un centro forato largo 4 quadranti dello schema. Se la creatura bersaglio occupa 1 quadrante, si può sistemare lo schema in qualsiasi posizione intorno al bersaglio, purché si trovi nel centro e i quadranti dello schema si allineino con quelli della griglia di battaglia. Se il bersaglio è una creatura Large (Grande), posizionarla completamente all'interno del centro dello schema.

Raggio 2: Questi incantesimi agiscono su tutte le creature entro un raggio di 2 quadranti.

Raggio 4: Questi potenti incantesimi agiscono su tutte le creature entro un raggio di 4 quadranti.

Effetti e condizioni

Questa sezione della descrizione di un incantesimo descrive l'effetto dell'incantesimo sul bersaglio e le creature nella sua area, se applicabile.

Alcuni degli effetti e delle parole chiave più comuni sono descritte qui. Altri sono spiegati in maggior dettaglio nel glossario alla fine di questo capitolo.

Incantesimi che non agiscono su specifici tipi di creature: Alcuni incantesimi non funzionano

contro certi tipi di creature. Se il bersaglio più vicino è una creatura su cui l'incantesimo non può avere effetto, scegliere un altro incantesimo o spostare l'incantatore in una posizione da cui può mirare il tipo giusto di creatura.

Ad esempio, l'Hell Hound (Segugio Infernale) ha la capacità speciale Immune Fire (Immune al Fuoco), quindi l'incantesimo *leaver fire orb* (globo di fuoco infernale) dell'Elf Pyromancer (Elfo Piromante) non ha effetto su di esso. Se il Segugio Infernale è il nemico più vicino del Piromante, il Piromante non può semplicemente decidere di ignorarlo e lanciare l'incantesimo su di un altro nemico. Per poter lanciare globe di fuoco infernale con efficacia, il Piromante deve spostarsi in modo che una creatura diversa dal Segugio Infernale sia il suo nemico più vicino.

Incantesimi che conferiscono bonus: I bonus che sono semplicemente aggiunte alle statistiche di una creatura utilizzano un segno "+". Ad esempio, *bear's endurance* (resistenza dell'orso) (touch; target living creature gains +10 hp) (contatto; creatura vivente guadagna +10 pf) aumenta i punti ferita del bersaglio di 10. Allo stesso modo *mage's weapon* (arma magica) (touch; attack +1, ignore DR) (contatto; attacco +1, ignora DR) aumenta il tiro per colpire in mischia e i tiri per colpire a distanza di 1.

Qualcosa: Quando un incantesimo fornisce una nuova capacità speciale, o l'effetto è più complicato che una semplice aggiunta

ad una statistica, la descrizione utilizza la parola "gains" (guadagna). Ad esempio, *blur* (*sfocatura*) (touch; target creature gains Conceal 6) (contatto; creatura bersaglio guadagna Occultamento 6) conferisce al suo bersaglio la capacità speciale Occultamento 6. **Punti ferita:** Gli incantesimi che rinfuocano danni alle creature ferite o aumentano i punti ferita di una creatura utilizzano l'espressione "hp".

Incantesimi che infliggono danni: Molti incantesimi infliggono danni alle creature nemiche (o alle proprie, se si è tanto sfortunati da essere presi dall'effetto o pazzi da distruggere le proprie creature). Questi incantesimi utilizzano la parola "damage" (danni).

Gli incantesimi che infliggono danni possono concedere al bersaglio di effettuare un tiro salvezza per ridurre gli effetti (vedi "Classe Difficoltà dei tiri salvezza", sotto).

Classe Difficoltà dei tiri salvezza

Alcuni incantesimi concedono un tiro salvezza per ridurre o evitare gli effetti. Ciò viene indicato da un valore della DC (Difficulty Class) [CD (Classe Difficoltà)] del tiro salvezza al termine della descrizione dell'incantesimo. Ogni creatura colpita da un incantesimo effettua un tiro salvezza.

Tirare 1d20 e sommare il livello della creatura colpita al risultato. Se il risultato è uguale o superiore alla Classe Difficoltà data, il tiro salvezza riesce. Non sottrarre il valore Comandante al tiro salvezza a meno che non sia un tiro salvezza sul morale. La CD del tiro salvezza di un incantesimo è di solito 12 + livello dell'incantesimo.

Incantesimi che infliggono danni: Se una creatura supera un tiro salvezza contro un incantesimo che infligge danni, l'incantesimo infligge al bersaglio solo la metà

dei danni, arrotondando per difetto al più vicino multiplo di 5. Un tiro salvezza riuscito contro un incantesimo che infligge 5 danni significa che la creatura non subisce alcun danno.

Altri effetti: A meno che la descrizione dell'incantesimo non specifichi altrimenti, una creatura evita tutti gli effetti di un incantesimo, superando un tiro salvezza contro di esso.



CAPACITÀ SPECIALI

Alcune creature possiedono capacità speciali, come *Breath Weapon* (Arma a Soffio), che funzionano in maniera simile agli incantesimi. Le descrizioni di queste capacità utilizzano un formato simile e le stesse parole chiave delle descrizioni degli incantesimi. Come un incantesimo, una capacità speciale con un raggio di azione può mirare il nemico o l'alleato più vicino.

Molte capacità speciali permettono ad una creatura di utilizzarle in qualsiasi momento durante il suo turno, e l'uso non impedisce alla creatura di attaccare durante lo stesso turno. Se l'utilizzo di una capacità speciale sostituisce l'attacco della creatura, la cosa viene indicata nella descrizione della capacità. Come gli attacchi, le capacità speciali che sostituiscono un attacco possono essere utilizzate soltanto durante il turno della creatura. Il glossario al termine di questo capitolo fornisce informazioni su molte capacità speciali.



I non morti adorano combattere sulla roccia di sangue

TERRENO

Il D&D Miniatures Entry Book contiene sei tessere generiche che agguistano diversi tipi di terreno alla griglia di battaglia. (Queste tessere terreno sono riprodotte in fondo a questo libro). Alcuni terreni rallentano o bloccano il movimento, oppure forniscono ostacoli o copertura. Altri terreni hanno effetti speciali sul gioco.

Da altre fonti sarà possibile ottenere tessere terreno diverse, oppure sarà anche possibile realizzare mappe complete con le proprie varianti di terreno.

TIPI DI TERRENO

Descritti di seguito ci sono i tipi di terreno che compaiono nell'appendice di questo libro. Si possono fotocopiare quelle pagine e ritagliarle per ottenere tessere terreno.

Cerchio Sacro (Sacred Circle)

Una creatura su qualsiasi quadretto contenerne un cerchio sacro riceve un bonus di +2 al tiro per colpire. (Le candele non hanno alcun effetto sul gioco). Questi attacchi infliggono danni da magia, che superano la Riduzione del Danno (vedi "Damage Reduction", nel glossario alla fine del capitolo per maggiori informazioni). I cerchi sacri non hanno effetto sul movimento.

Un cerchio sacro si trova sulla tessera terreno Shrine (Santuario).

Pareti (Walls)

Le pareti e la pietra solida bloccano il movimento e la linea di visuale. Non ci si può muovere o compiere un attacco a distanza attraverso una parete. Non ci si può neppure muovere in diagonale oltre l'angolo o la fine di una parete. Contare aggirando la parete per vedere se i comandanti sono abbastanza vicini da influenzare le creature nella propria banda da guerra. (Vedi il diagramma dal nome "Pareti e distanza").

Le pareti si trovano su ogni tipo di tessera terreno presentato in questo libro.

Roccia di Sangue (Blood Rock)

Qualsiasi creatura sulla roccia di sangue ottiene un colpo critico

quando il suo tiro per colpire in mischia è un 19 o 20 naturale. L'attacco colpisce automaticamente non importa quanto sia alta la Classe Armatura del difensore, anche se il difensore è immune ai danni raddoppiati del colpo critico. Gli attacchi a distanza non sono influenzati da questa tessera terreno.

La roccia di sangue si incontra sulla tessera terreno Mattatoio (Abattoir). Altri tipi di terreno potrebbero avere solo sezioni di roccia di sangue invece che esserne completamente coperti.

Statue (Statues)

Le statue impediscono il movimento. Costa 2 quadretti spostarsi in un quadretto contenente una statua (o 3 quadretti in diagonale). Una creatura non può terminare il proprio movimento in un quadretto contenente una statua. Le statue forniscono copertura alle creature, rendendole più difficili da colpire, ma ancora visibili.

Le statue si trovano su diverse tessere terreno. Non tutte le statue hanno lo stesso aspetto; la maggior parte sono di pietra grigia ma alcune sono d'oro. Sono tutte montate su di una base quadrata.

Terreno Impervio (Difficult Terrain)

Il terreno impervio rallenta il movimento, impedendo agli attaccanti di caricare. Attraversare un quadretto di terreno impervio costa 2 quadretti di movimento (3 quadretti in diagonale). Le tessere terreno nell'appendice contengono diversi tipi di terreno impervio, ognuno con identici effetti sul gioco, comprese pile di antiche armature, statue danneggiate e terreno irregolare. Si può identificare il terreno impervio dalla sua icona (un triangolo di colore chiaro).

Il terreno impervio copre sempre tutto o quasi un quadretto. I piccoli oggetti in un quadretto, come monete o ossa sparse, non sono considerati terreno impervio.

Il terreno impervio si trova su diverse tessere terreno.

ALTRI TIPI DI TERRENO

Ecco alcune idee per tipi insoliti di terreno. Si possono utilizzare questi tipi di terreno per disegnare le proprie griglie di battaglia o tessere terreno.

Alcuni di questi tipi di terreno hanno grosso impatto sul com-

battevi skirmish, che non risulterà ovvio finché il terreno non verrà messo in gioco. Utilizzare con parsimonia i tipi di terreno più molti o meno che non si abbia già avuto modo di sperimentarli.

Corridoio Stretto (Narrow Corridor)

Si può creare un corridoio che è largo solo 1 quadretto invece che 2 quadretti. Le creature Large (Grandi) dovranno stringersi per attraversare questi spazi, quindi questo tipo di terreno le indebolirà.

Si possono anche creare corridoi più piccoli di 1 quadretto. In questo caso le creature Small (Piccole) potranno attraversarli senza problemi, ma le creature Medium (Medie) dovranno stringersi e quelle Grandi non vi passeranno affatto.

Feritoia (Arrow Slit)

Una feritoia è una piccola apertura in una parete che un arciere può sfruttare per spararci attraverso. Utilizzare una parete sottile (che corre lungo una linea della griglia) e collocare la feritoia ad un'intersezione della griglia di battaglia. Una creatura può utilizzare quell'intersezione per prendere la mira per un attacco a distanza (dato che la linea di visuale per gli attacchi a distanza è tracciata a partire da un angolo). Dato che la feritoia è tanto piccola, una creatura adiacente riceve un bonus di +8 alla Classe Armatura per la copertura invece di +4, e una creatura non può tracciare una linea di visuale attraverso la feritoia a meno che non vi sia adiacente. Non è possibile compiere un attacco in mischia attraverso una feritoia.

Fossa (Pit)

Una creatura che termina il proprio movimento su di un quadretto fossa cade nella fossa ed è disarmata. Le creature lente non possono saltare oltre una fossa. Le creature ragionevolmente veloci possono saltare oltre una fossa stretta, ma non oltre una larga. Le creature veramente veloci possono saltare anche oltre le fosse larghe.

Una creatura con velocità 5 o più può entrare in un quadretto fossa ma deve essere poi in grado di muoversi immediatamente in un quadretto che non contenga una fossa, non può fermarsi nel quadretto della fossa (o altrimenti cadrebbe nella fossa e sarebbe disarmata). Una creatura con velocità 10 o più può muoversi su due quadretti fossa alla volta durante un singolo movimento, ma non può entrare in un terzo quadretto.

Le creature che si stanno muovendo sopra una fossa non possono cambiare direzione "in mezzo al salto". Quando ci si muove fuori di una fossa, una creatura deve spostarsi in un quadretto più lontano dall'ultimo quadretto che non conteneva una fossa in cui si trovava.

Le creature senza la capacità speciale Flight (Volare) che vengono spinte in un quadretto fossa da un effetto come Slide (Slittare) o Push/Pull (Spingere/Tirare) (vedi il glossario alla fine di questo capitolo) possono effettuare un tiro salvezza con CD 20 se si trovano silenziosi ad un quadretto in cui possono terminare legalmente il proprio movimento (e il quadretto non contiene una fossa). Se il tiro salvezza riesce, la creatura si sposta in quel quadretto. Fallito, disorganizza la creatura. (Le creature con Volare che vengono spinte in un quadretto fossa da un effetto simile devono uscire durante il loro prossimo turno).

Liane Avvolgenti (Entangling Vines)

Spesse liane strisciano sul terreno, avviluppandosi intorno alle creature che le calpezano. Le liane producono un'area di terreno impervio che ha anche un effetto di Entangle (Intralciare) (tiro salvezza CD 13).

Muro di Forza (Wall of Force)

Come una parete d'ombra, un muro di forza è probabilmente il rimpianto di una precedente battaglia o difesa magica. Si può vede-

re attraverso un muro di forza ma non oltrepasarlo.

Un muro di forza è simile e corre lungo la linea della griglia, non è spesso come un muro di pietra di 1 quadretto di profondità. Blocca la linea di effetto degli attacchi a distanza (compresi incantesimi, armi a soffio e simili), ma non blocca la linea di visuale. Un muro di forza blocca il movimento, anche per le creature incorporee. È il peggior incubo di una banda da guerra basata sulla distanza, dato che il nemico più vicino nella linea di visuale potrebbe trovarsi protetto dietro un muro di forza.

Ombra (Shadow)

Qui e là giacciono ancora i resti magici di antiche battaglie e fortezze. Alcune aree sono avvolte perennemente da oscurità magica, mentre pareti di pura ombra si ergono ancora in altre.

Un quadretto pieno d'ombra blocca la linea di visuale ma non la linea di effetto. Non vi si può vedere attraverso o mirare le creature attraverso di esso, ma l'ombra non bloccherà un effetto come burning hands (mani bruciate). Una creatura che si trova completamente in un'area d'ombra è accecata, cosa che la rallenta oltre a procurare altri effetti (vedi la voce "Blinded" (Accecato) nel glossario alla fine di questo capitolo), e le altre creature non possono vederla.

Una simile parete d'ombra (che corre lungo la linea della griglia) non influisce sul movimento, ma blocca la linea di visuale.

Ostacolo Basso (Low Obstacle)

Pareti basse, altari e altri oggetti simili vengono comunemente detti ostacoli bassi. Questo tipo di terreno fornisce copertura, ma non blocca la linea di visuale. Fornisce copertura solo alle creature entro 6 quadretti dall'ostacolo, e un attaccante può negare al difensore il bonus della copertura se l'attaccante si trova più vicino del difensore all'ostacolo.

Se un ostacolo basso occupa uno o più quadretti, come un altare, considerate quei quadretti come terreno impervio. Se è stretto, come una bassa parete che corre lungo la linea della griglia, allora attraversarlo costa 1 ulteriore quadretto di movimento. Come per le normali pareti, una parete bassa può essere sottile (corre lungo una linea della griglia) o spessa (riempie interi quadretti). Una creatura Large (Grande) può terminare il proprio movimento su di un ostacolo stretto; ad esempio, può sedersi sopra una parete bassa e stretta.

Se una creatura si trova completamente sopra un ostacolo basso, riceve un bonus di +1 ai tiri per colpire in mischia perché si trova su terreno elevato. Se una creatura Grande si trova parzialmente su di un ostacolo basso (come la stretta parete dell'esempio di sopra), non riceve alcun beneficio.

Parete Diagonale (Diagonal Wall)

Quando si crea una parete diagonale, non disegnare attraverso le intersezioni della griglia di battaglia. Tagliare le intersezioni diagonalmente produce dei mezzi quadretti che non sono molto efficaci in gioco. Tracciate invece la diagonale tra punti che si trovano a metà di lati congiunti del quadretto. I quadretti che hanno un angolo tagliato da una parete diagonale sono considerati normali quadretti. Gli angoli che vengono tagliati fuori non contano come quadretti.

Pietra Guaritrice (Healing Stone)

Incastonata nella pietra del pavimento c'è una gemma che cura le ferite. Qualsiasi creatura vivente ferita che termini il proprio turno in un quadretto contenente una pietra guaritrice recupera 5 punti ferita. Una pietra guaritrice ha una capacità guaritrice di 20 punti ferita. Una volta consumata, non può più guarire alcun danno fino al prossimo combattimento skirmish.



Porta Stretta (Narrow Doorway)

Si può creare una porta larga 1 quadrato. Le creature Large (Grandi) dovranno stringersi per attraversarla.

Si può creare anche una porta più piccola di 1 quadrato. Le creature Small (Piccole) potranno attraversarla normalmente, ma le creature Medium (Medie) dovranno spendere 1 ulteriore quadrato di movimento e le creature Grandi non vi potranno passare affatto.

Rifugio Consacrato (Hallowed Sanctum)

Un rifugio consacrato ha al suo centro una statua o un altare dedicato ad una divinità buona. In un rifugio consacrato le creature buone ricevono un bonus di +1 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza.

Rifugio Sconsacrato (Unhallowed Sanctum)

Un rifugio sconsacrato ha al suo centro una statua o un altare dedicato ad una divinità malvagia. In un rifugio sconsacrato le creature malvagie guadagnano un bonus di +1 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza.

Rocce Aguzze (Spike Stones)

Le battaglie magiche distorcono la struttura della natura con la stessa facilità con cui riducono in frammenti infuocati i combattenti. I combattenti più deboli dovrebbero evitare queste aree o rischiare di perire prima ancora di avere incontrato il nemico.

Un quadrato pieno di rocce aguzze è considerato terreno impervio. Inoltre, ogni volta che una creatura entra in un quadrato o quadranti contenente rocce aguzze, subisce 5 danni magici.

Scale (Stairs)

Le scale possono essere scollegate (fosse parte di una struttura in rovina) o collegate ad aree di diversa elevazione. Quando una creatura sale, le scale influenzano il movimento come terreno impervio. Una creatura su terreno elevato rispetto al nemico riceve un bonus di +1 ai tiri per colpire in mischia.

Statua Magica (Magic Statue)

Nelle rovine e nei dungeon in cui si svolgono i combattimenti skirmish, alcune statue conservano residue energie magiche. Queste statue influenzano il movimento e forniscono copertura come le normali statue, ma possiedono ulteriori effetti magici. (Per ulteriori dettagli sulle statue magiche, vedi lo scenario "Statue magiche", più avanti).

Teletrasportatore (Teleporter)

I teletrasportatori di solito si presentano in coppia. Un teletrasportatore è un quadrato che trasferisce



se immediatamente una creatura in un altro quadrato (di solito l'altro teletrasportatore della coppia). Una creatura che si muove in un teletrasportatore compare immediatamente nell'altro, e può continuare a muoversi da lì.

Un teletrasportatore non trasporta una creatura se lo spazio del teletrasportatore corrispondente è occupato. Un teletrasportatore non trasporta una creatura Large (Grande) se non esiste modo legale che essa possa occupare lo spazio del teletrasportatore corrispondente.

I teletrasportatori trasportano normalmente creature volanti e incorporee.

La creatura teletrasportata non provoca attacchi di opportunità. Si possono utilizzare anche teletrasportatori a senso unico o teletrasportatori casuali, che trasportano verso un qualsiasi altro teletrasportatore o anche un punto casuale della griglia di battaglia. Un teletrasportatore non trasporta mai una creatura in uno spazio che non può normalmente occupare.

Vedi lo scenario "Statue teletrasportanti", per le regole delle statue teletrasportanti.

Terreno Illusorio (Illusory Terrain)

Quando viene osservata per la prima volta da lontano, questa tessera mostra un tipo di terreno illusorio. Questo terreno illusorio influenza normalmente sulla linea di visuale, ma non sulla linea di effetto. Non vi si può vedere attraverso o bersagliare creature dall'altra parte, ma il terreno illusorio non arresterà effetti ad area come burning hands (mani brucianti). Una volta che una creatura entra nella tessera, tutto il terreno scompare (la creatura ha visto oltre l'illusione, dissolvendola anche per tutti gli altri osservatori).

Trappola (Trap)

Quando una creatura entra in uno spazio contenente una trappola, tirare 1d20. Con un tiro di 11 o più, la trappola viene attivata, e la creatura deve effettuare un tiro salvezza con CD 15. Se il tiro salvezza riesce, la creatura elude la trappola. Se il tiro salvezza fallisce, la trappola infligge 10 danni alla creatura, di solito da una lama a falce o una freccia a molla. Una trappola non ha altri effetti dopo essere stata attivata.

Una data creatura ha solo una possibilità di attivare una data trappola durante il proprio turno. Non si può spedire avanti e indietro il proprio Kobold Warrior (Coboldo Combattente) su di una trappola nella speranza di attivarla (o almeno, non più di una volta per turno).

Le creature incorporee, scavatrici e volanti non attivano la maggior parte delle trappole, sebbene una specifica trappola possa essere stata progettata appositamente per colpire una creatura scavatrice o volante. Si possono creare anche trappole specializzate che infliggono danni da fuoco, producono effetti Poison (Veleno) o Paralysis (Paralisi) e così via.

Unto (Grease)

Una sostanza magica e scivolosa copre il terreno, facendo scivolare e cadere le creature. L'area di unto è considerata terreno impervio. Inoltre, ogni volta che una creatura entra in un quadrato o quadranti contenenti unto, deve superare un tiro salvezza con CD 13 o interrompere il movimento.

SCENARI E VARIANTI

Lo scenario Standard (descritto di seguito) presenta le regole base per la preparazione e svolgimento di un combattimento skirmish. Per varietà, questa sezione, mostra diversi altri tipi di scenari.

Scenari base: Questi scenari hanno diverse condizioni di vittoria, regole speciali o entrambe.

Scenari di costruzione della banda da guerra: In questi scenari, un giocatore o tutti i giocatori alleanza in qualche modo la propria banda da guerra.

In generale, il processo è il seguente: Prima i giocatori decidono quanti punti dovrebbe avere ogni banda da guerra (la base è

100 punti) poi ogni giocatore sviluppa la propria. Poi, i giocatori scelgono uno scenario e preparano la battaglia. Invece di scegliere uno scenario, lo si può determinare casualmente per decidere in quale giocare. Dato che scenari diversi forniscono bande da guerra diverse, determinare casualmente lo scenario potrebbe essere più corretto che sceglierlo.

SCENARI CASUALI

Se si vuole giocare in uno scenario casuale ma non in uno che richiede la modifica della propria banda da guerra, tirare sulla Tabella 54 "Scenari base casuali". Ogni scenario è descritto in dettaglio nella separate tabella.

Tabella 54: SCENARI BASE CASUALI

2 giocatori	3 giocatori	Scenario
01-01	01-05	Standard. Punteggio 100 pt.
06-10	-	Bande da guerra divise. Due bande da guerra in quattro angoli.
11-15	06-10	Battaglia eterna. Le creature eliminate tornano a combattere.
16-20	11-15	Beneficio rapido. La prima banda da guerra che arriva a 20 pt. totalizza +20 pt.
21-25	16-18	Giocio al singhiale. Lotta per abbattere un singhiale crudele.
24-25	19-20	Contacorde vespertine. Gli settori diventano più forti.
26-35	21-35	Colpo rapido. Si vince a 70 pt. (o con una creatura nemica rimasta).
36-38	36-38	Gioco al saccheggio. Cerca la stanza del tesoro per trovare oggetti magici.
39-41	39-43	Corsa per lo status. I giocatori giocano per ottenere un beneficio da ciascuna delle due statue sulla griglia di battaglia.
42-44	44-46	Forza vitale. Le creature ridotte da 0 a 5 punti ferita possono sopravvivere.
45-48	47-50	Morti inquieti. Zombi all'attacco.
49-51	51-54	Onda della battaglia. La banda da guerra al comando vince l'iniziativa.
52-54	55-57	Predatore in caccia. Un oroscopo a spasso.
55-59	58-62	Riconoscimento in forze. Si totalizzano punti uscendo dalla griglia di battaglia ¹ .
60-62	63-65	Rovine cadenti. Molto pitetico.
63-64	66-68	Rovine nude. Meno tessere terreno.
65-67	69-71	Rovine nebbiose. Linea di visuale limitata a 6 quadrati, disposizione sparsa ² .
68-70	72-76	Sole dell'austramento. Le creature ferite perdono punti ferita.
71-74	77-81	Shovido. Ogni giocatore depone 1420 punti di creature per round.
75-77	-	Segnato a morte. Uccidi due creature nemiche.
78-80	82-84	Storie del anno. Gli attacchi infingono più danni e i 20 sui tiri per colpire sono letali.
81-83	85-87	Storie magiche. Le statue conferiscono benefici ³ .
84-86	88-90	Storie teletrasporti. Utilizzare le statue per il teletrasporto ⁴ .
87-90	91-94	Tenere casuale. Collocare il terreno casualmente.
91-95	95-98	Tenere corretto. Lotta per il controllo del centro.
96-97	99-100	Tomba del signore della guerra. Evoca un warth.
98-100	-	Vittoria mensile. Lo scenario dipende dalle fazioni.

¹ Tirare nuovamente se il numero di giocatori è diverso da due o quattro.

² Massimo di un giocatore per ogni due tessere terreno.

³ Tirare nuovamente se non ci sono statue nelle tessere terreno.

⁴ Tirare nuovamente se c'è solo una statua nelle tessere terreno.

Scenario standard

Utilizzare queste regole a meno che uno scenario variante che si sta utilizzando specifichi altrimenti.

Numero di giocatori: Qualsiasi.

Bande da guerra: La dimensione base della banda da guerra è 100 punti, sebbene anche bande da guerra da 50 o 200 punti producano battaglie diverse. In una banda da guerra da 100 punti, nessuna creatura può costare più di 70 punti (o più di 30 punti in una partita da 50 punti, o più di 140 punti in una partita da 200 punti).

Disposizione del terreno: Come descritto in "Preparazione" all'inizio di questo capitolo.

Disposizione della banda da guerra: Per gli scenari in cui le creature si dispongono su tessere terreno, collocare la creatura completamente sulla tessera terreno. Se non c'è spazio sufficiente sulla tessera adunanza per tutte le creature della banda da guerra, riempire per primi i quadrati disponibili. Disporre poi le creature in avanzo in quadrati adiacenti alla tessera adunanza.

Vittoria: Ogni creatura vale il suo costo in punti vittoria per il giocatore che l'ha eliminata. Eliminare una creatura può significare distruggerla con le proprie creature o farla scappare in rotta fuori della griglia di battaglia. Si vince quando si ha totalizzato un numero di punti vittoria uguale al costo della propria banda da guerra, o quando tutte le creature dell'avversario sono state eliminate.

Eliminare le proprie creature: Le creature non possono compiere attacchi in mischia o a distanza contro gli alleati. Se si elimina una propria creatura (utilizzando un incantesimo o capacità speciale che ha effetto su di un'area), o se una delle proprie creature viene eliminata senza alcun intervento nemico (come una creatura che fugge in rotta dalla griglia di battaglia a causa della capacità Cowardly [Cowardia]), gli avversari si dividono i punti vittoria della creatura, arrotondando per difetto. (In una battaglia a due giocatori, l'avversario riceverebbe tutti i punti vittoria).

Pareggio: Se nessuna creatura ha danneggiato una creatura o effettuato un tiro per colpire o costretto una creatura nemica ad effettuare un tiro salvezza per 10 round consecutivi, il vincitore è il giocatore con il maggior numero di punti per aver eliminato creature nemiche. Se i giocatori sono ancora pari, il vincitore è il giocatore con la creatura più vicina al centro della griglia di battaglia. (Nel caso in cui i giocatori siano ancora in parità, il giocatore che controlla la creatura con il costo più alto e più vicina al centro è il vincitore).

Bande da guerra divise

Le bande da guerra si sono divise nel dungeon. Mentre cercano di radunarsi si scontrano in battaglia.

Disposizione: Ogni giocatore colloca due tessere adunanza e due tessere generiche (invece di una tessera adunanza e tre tessere generiche). Le tessere adunanza si trovano in angoli opposti.

Bande da guerra: Ogni giocatore divide la propria banda da guerra in due grappi, dividendo le creature il più equamente possibile. Una metà della banda da guerra si dispone su di una tessera adunanza e l'altra metà sull'altra tessera adunanza. Per tutti gli altri aspetti, trattare i due gruppi come una sola banda da guerra.

Battaglia eterna

La vittoria degli dei spesso li porta a rapire mortali per combattere in battaglia in cui lottano, muoiono e risorgono per combattere ancora. In questo scenario (detto anche "Massacro libero"), le creature eliminate ritornano in gioco il round successivo in una locazione casuale.

Regola speciale - Resurrezione: Le creature eliminate dalla battaglia valgono punti vittoria per il giocatore che le ha eliminate, poi ritornano sulla griglia di battaglia all'inizio del round successivo.

Prima dell'inizio di un nuovo round, ogni creatura eliminata durante il round precedente torna in gioco. Se più di un giocatore ha delle creature da far risorgere all'inizio di un round, il giocatore con il maggior numero di punti vittoria risorge le creature per primo, seguito dal giocatore con il secondo miglior totale e così via. In caso di parità di punti vittoria, determinare casualmente chi risorgerà le creature per primo.

Per risorgere una creatura, scegliere casualmente una tessera terrena e poi collocarla sopra la creatura. Si potrebbe così collocare la propria creatura adiacente ad uno o più nemici. Se il terreno scelto non ha spazio per la creatura, sceglierne casualmente un altro.

In nota: Le creature in lotta vengono rimosse nel round successivo a quello in cui sono uscite dalla griglia di battaglia.

Capacità speciali e sostituzioni: Le creature ricorrono in gioco con tutte le capacità speciali, incantesimi e statistiche riportate sulla loro carta statistiche (o altrimenti disponibili, nel caso di una campagna). Perdono qualsiasi beneficio fornito precedentemente (eccetto da incantesimi (eccetto per quelli con raggio di azione "your warband" [la tua banda da guerra]) o "any warband" [qualsiasi banda da guerra]).

Vittoria: La vittoria va al primo giocatore che elimina 150 punti di creature nemiche. Se le bande da guerra non sono costruite con 100 punti, la vittoria va al giocatore che per primo elimina creature nemiche per il 150% del costo della sua banda da guerra.

Beneficio rapido

Questo scenario ricompensa le bande da guerra che colpiscono rapidamente.

Vittoria: Utilizzare le regole dello scenario Standard, ma il primo giocatore ad ottenere 20 punti vittoria riceve immediatamente altri 20 punti vittoria.

Caccia al cinghiale

A volte gli dei mettono alla prova i propri seguaci, conferendo il loro favore a chi eccelle. In questo caso, hanno liberato tre cinghiali crudeli tra le rovine. Le bande da guerra che spargeranno il sangue delle bestie otterranno il favore divino.

Regola speciale - Cinghiale Divino: Collocare un Dire Bear (Cinghiale Crudel) al centro della griglia di battaglia dopo la disposizione del terreno. Questo Cinghiale Crudel (e gli altri che lo seguiranno) ha la capacità speciale *Feebles* (Tenerario) in aggiunta alle sue normali capacità. Alla fine di ogni round, dopo che tutte le altre creature sono state attivate, i giocatori tirano i dadi. Il vincitore attiva di conseguenza il Cinghiale Crudel come se il Cinghiale fosse un membro della sua banda da guerra.

Al termine di un round in cui il primo o secondo Cinghiale Crudel divino è stato eliminato, e dopo che tutte le altre creature sono state attivate, scegliere casualmente una tessera terrena sulla griglia di battaglia. Il giocatore con il minor numero di punti vittoria colloca un nuovo Cinghiale Crudel su quella tessera terrena. Determinare poi quale giocatore lo controlli durante l'attuale round tirando i dadi come sempre, con il vincitore che attiva il Cinghiale Crudel appena arrivato.

La battaglia termina quando il terzo Cinghiale Crudel è stato eliminato.

Vittoria: Ogni giocatore guadagna punti vittoria uguali ai punti di danno che le sue creature hanno inflitto a tutti e tre i Cinghiali Crudeli. I danni in eccesso a quanto necessario per distruggere un Cinghiale non sono considerati. Un giocatore guadagna anche il costo del Cinghiale Crudel in punti vittoria (23) se una delle sue creature distrugge il Cinghiale. Un giocatore perde punti per il guaiare un Cinghiale, uguali al numero di punti feriti guaiati.

Variante: Se i giocatori lo concedono prima, utilizzare qualsiasi miscela di animale crudel che costi almeno 20 punti al posto del Cinghiale Crudel.

Catacombe vampiriche

Nelle tombe dei non morti, il potere fluisce da coloro che muoiono in quelli che li uccidono.

Regola speciale - Beneficio vampirico: La prima volta che una creatura distrugge una creatura nemica, riceve un bonus di +1 a tutti i tiri per colpire e ai tiri salvezza e un bonus di +5 ai danni degli attacchi in mischia e a distanza per il resto del combattimento skirmish. Uccidere altre creature non concede altri benefici.

Colpo rapido

Questo scenario ricompensa chi agisce rapidamente, beneficiando i giocatori che colpiscono dato invece di tergiversare.

Vittoria: Se si sta giocando con bande da guerra da 100 punti, si vince eliminando creature nemiche per un totale di 70 punti.

Se non si sta giocando con bande da guerra da 100 punti, si vince quando si eliminano creature nemiche il cui costo totale è uguale al 70% di quello della propria banda da guerra. Ad esempio, se la propria banda da guerra vale 80 punti e quella del proprio avversario ne vale 110, si vince eliminando 56 punti di creature nemiche, mentre l'avversario deve eliminare 77 punti di creature nemiche.

Qualche che sia il costo totale delle bande da guerra in questo scenario, si vince immediatamente anche se l'avversario è rimasto con una sola creatura sul campo di battaglia.

Corsa al saccheggio

Saccheggiare la stanza del tesoro al centro del dungeon prima che i nemici trovino tutto il materiale interessante.

Disposizione: Ogni giocatore comincia con una tessera terrena in meno di quante ne avrebbe normalmente.

Prima di tirare per l'iniziativa del terreno, disporre due tessere Treasure Room (Stanza del Tesoro) al centro della griglia di battaglia. Collocarle adiacenti l'una all'altra nell'esatto centro della tavola, per lungo, cosicché la porta sul lato lungo di ogni tessera corrisponda alla porta sul lato lungo dell'altra tessera.

Regola speciale - Tesoro: Qualsiasi creatura Humanoid (Umanoide) o Monstrous Humanoid (Umanoide Mostroso), o qualsiasi comandante, in una stanza del Tesoro può mettersi a cercare un tesoro rinunciando ad attaccare nel proprio turno. Tirare 1d20. Con un tiro naturale di 16 o più, la creatura ha trovato un oggetto magico. Tirare sulla Tabella 5-6 "Oggetti magici casuali" per determinare il tesoro. La creatura manterrà l'oggetto magico per il resto della battaglia ma non può cederlo ad un membro della sua banda da guerra. (Nelle campagne, gli oggetti magici ottenuti dalla Stanza del Tesoro scompaiono alla fine della battaglia).

Corsa per la statua

Le bande da guerra gareggiano per ricevere doni magici dalle stanze del dungeon.

Disposizione: Ogni giocatore che non ha una Treasure Room (Stanza del Tesoro) tra le sue tessere generiche può scambiare una Stanza del Tesoro per un'altra tessera.

Regola speciale - Doni della statua: Utilizzare le regole per i "Doni della statua" dallo scenario "Statue magiche" descritto di seguito in questa sezione.

Vittoria: Se una banda da guerra ha ricevuto un dono da tutte le statue prima che siano passati 10 round, la banda da guerra vince immediatamente. Altrimenti, al termine di 10 round, la banda da guerra le cui creature hanno ricevuto doni dal maggior numero di statue, vince. Se i giocatori sono alla pari, utilizzare le regole del paragrafo dallo scenario Standard.

Forza vitale

Proprio come alcune rovine sono permeate di energia maligna, altre sostengono e proteggono coloro che vi si trovano dentro.

Regola speciale - Resilienza: Quando una creatura è ridotta a 0 o -5 punti ferita, tirare 1d20. Con un risultato di 11 o superiore, la creatura sopravvive e ha ora 5 punti ferita. Le creature ridotte a -10 punti ferita sono distrutte, come di norma.

Morti irrequieti

A volte i morti non sono contenti di restare ad aspettare.

Regola speciale - Zombi erranti: Dopo aver disposto il terreno e prima di collocare le creature, collocare uno Zombie (Zombi) su ogni tessera generica. Trattare tutti questi Zombi come Difficile (Difficile), ma senza valore (ovvero non possono mai essere messi sotto comando). Qualsiasi giocatore può attivare qualsiasi di questi Zombi come se fosse un membro della sua banda da guerra. Nessun Zombi errante può essere attivato più di una volta per round, ma giocatori diversi possono attivare lo stesso Zombi errante in round successivi.

Gli Zombi erranti si considerano sempre alleati essi scattano per attaccare solo la creatura più vicina controllata da un giocatore di

verso di quello che li sta attivando.

Gli Zombi erranti scacciatosi vanno in rotta verso l'angolo di uscita più vicino. Non possono essere ricognizzati, dato che sono sempre fuori comando.

Vittoria: 1 punto per le creature eliminate dagli Zombi erranti sono divisi su gli avversari, come di norma. Eliminare gli Zombi erranti non fa guadagnare punti.

Variante: Invece di utilizzare gli Zombi dal set *Habbigze*, utilizzare i *Troglodytes Zombi* (Zombi Trogloditi) (dallo stesso set) o zombi più potenti di propria creazione o da altri set. È più facile se si utilizzano creature identiche, ma se i giocatori sono d'accordo, le si possono anche mischiare.

India della battaglia

In questo scenario, la banda da guerra che sta vincendo il combattimento skirmish utilizza il suo impeto ad ancor maggior vantaggio.

Regola speciale - Impeto: Qualsiasi banda da guerra abbia ottenuto il maggior numero di punti vittoria vince automaticamente l'iniziativa. Se i giocatori sono alla pari in punti vittoria (come all'inizio del combattimento skirmish), i giocatori alla pari tirano normalmente per l'iniziativa.

Predatore in caccia

Un orosoglo furioso è un benefico per il comandante fortunato e una rovina per gli altri.

Regola speciale - Orosoglo predatore: Collocare un Owlbear (Orosoglo) al centro della griglia di battaglia, dopo la preparazione del terreno. Al termine di ciascun round, dopo che tutte le creature sono state attivate, i giocatori tirano i dadi. Il vincitore può quindi attivare l'Orosoglo come se fosse un membro della sua banda da guerra. Se l'Orosoglo va in rotta, si dirige verso un angolo di uscita casuale.

Vittoria: Utilizzare le regole dello scenario Standard. 1 punto per le creature eliminate dall'Orosoglo sono divisi tra gli avversari, come di norma. Eliminare l'Orosoglo non vale alcun punto.

Varianti: Se i giocatori concordano anticipatamente, utilizzare qualsiasi Animal (Animale) o Magical Beast (Bestia Magica) con Difficoltà (Difficile) 20 al posto dell'Orosoglo.

Per maggior divertimento, in particolare nelle battaglie multigiocatore, utilizzare due o più predatori. Il giocatore che ottiene il risultato più alto nella prima serie di tiri sceglie un predatore e lo attiva prima che i giocatori tirino i dadi per il successivo, e così via.

Riconoscimento in forze

Non si devono sempre uccidere tutti i nemici per vincere. Questo scenario ricompensa anche il conservare le proprie forze.

Vittoria: Si vince quando si è ottenuto un totale di punti vittoria eguale al costo della propria banda da guerra. Si ottengono punti vittoria sia per il costo dei nemici eliminati che per il costo delle proprie creature che escono dalla griglia di battaglia attraverso i quadrati di uscita opposti al proprio angolo.

Rovine cadenti

L'antica gloria del dungeon è stata ridotta in macerie, che ora ricoprono il pavimento. Gli arcieri preferiscono tendere qui le loro imboccature, dove i nemici sono rallentati nell'accorrere e disancare.

Disposizione: Tutti i quadrati sulla griglia di battaglia che non fanno parte di una tessera terreno sono considerati terreno imprevisto.

Rovine rade

I dungeon e le catacombe a volte sono meno elaborati del solito.

Preparazione del terreno: In un combattimento skirmish a due giocatori (o in un combattimento skirmish a quattro giocatori su di una griglia di doppie dimensioni), ogni giocatore colloca solo due tessere generiche (oltre alla tessera adunata) invece di tre. In un combattimento skirmish con tre giocatori o con cinque o più giocatori, ogni giocatore colloca una sola tessera generica invece di due.

Rovine nebbiose

Una nebbia inattesa avvolge il dungeon. I nemici sbattono gli uni contro gli altri prima di poter riconoscere il pericolo.

Disposizione: Le bande da guerra non si dispongono come al solito sulla loro tessera adunata ma compongono gruppi più piccoli sparsi su tessere terreno casuali.

In una battaglia a due giocatori, ogni giocatore colloca un terzo della propria banda da guerra alla volta, in 3 round separati di schieramento (arrondare le frazioni per difetto fino all'ultimo round). In una partita a tre o quattro giocatori, ognuno dispone metà della sua banda da guerra alla volta, in 2 round di schieramento.

Durante il round di schieramento di un giocatore, egli seleziona il numero appropriato di creature e poi determina casualmente una tessera terreno che non contenga già delle miniature. Le creature vengono disposte su quella tessera terreno.

Le creature in rotta devono comunque muoversi verso l'angolo di uscita della tessera adunata della banda da guerra.

Regola speciale - Nebbia: La linea di visuale è limitata a 6 quadrati. (Le creature con *Blindsight* [Vista Cieca] possono vedere normalmente). La linea di effetto, invece, si estende normalmente in mezzo alla nebbia. Ad esempio, un mago non può minare una creatura a 7 quadrati di distanza con un lightning bolt (*Saboteo*), ma l'effetto dell'incantesimo si estende comunque per 12 quadrati.

Regola speciale - Scout e Wandering Monster (Mostro Errante): Ignorare queste capacità speciali durante lo schieramento.

Sale dell'avvizzimento

Queste rovine maligne rifuggono vita e speranza. Anche i golem e i non morti sono soggetti alla spinta dell'avvizzimento.

Regola speciale - Avvizzimento: All'inizio di ogni round, tirare 1d20 per ogni creatura ferita. Con un risultato di 11 o superiore, la creatura subisce immediatamente 5 danni. I punti vittoria per le creature eliminate da questi danni vengono divisi tra gli avversari, come di norma.

Sbandati

Le bande da guerra sono sparpagliate per le rovine. I singoli membri, richiamati dal rumore della battaglia, compaiono uno alla volta, sperando di riuscire a tenere il nemico lontano dall'obiettivo.

Disposizione: Il combattimento skirmish comincia senza nessuna creatura schierata. In aggiunta, la prima tessera generica collocata deve coprire il centro della griglia di battaglia. Può essere orientata in qualsiasi posizione ammissibile, purché copra il centro della griglia di battaglia.

Regole speciali - Sbandati: All'inizio di ogni round, prima di tirare per l'iniziativa, un giocatore lancia 1d20. Il risultato è il numero di punti creature (sbandati) che ogni giocatore può portare in gioco durante il round imminente. Dopo aver visto il risultato, i giocatori determinano segretamente quali creature hanno intenzione di utilizzare in quel round. Poi le rivelano simultaneamente.

A partire dal giocatore con il più elevato numero di punti vittoria attuale, ogni giocatore colloca i suoi sbandati sulla tessera adunata della banda da guerra. Se non c'è spazio per una creatura sulla tessera adunata, la creatura non può essere collocata. I suoi punti vengono cumulati per essere utilizzati in round futuri, come descritto di seguito.

Non si può risparmiare punti. Se non si spendono tutti i punti per portare in campo delle creature, si devono applicare i rimanenti ad un'altra creatura nella banda da guerra. Se si comincia un round con dei punti già applicati ad una creatura, si deve continuare a spendere punti esclusivamente su quella creatura finché non entra in battaglia. Ad esempio, se si tira 12 nel primo round, si può far entrare una creatura da 8 punti e spendere i restanti 4 su di una creatura da 23 punti. I successivi 19 punti guadagnati devono essere tutti spesi sulla creatura da 23 punti.

Dopo che tutti i giocatori hanno collocato le creature appena arrivate, tirare per l'iniziativa e completare normalmente il resto del round.

Come per le normali creature che entrano in battaglia durante il gioco, incantesimi che hanno per bersaglio "your warband" (la tua banda da guerra) o "any warband" (qualsiasi banda da guerra) hanno effetto su di loro anche se l'incantesimo è stato lanciato prima del loro ingresso in battaglia.

Vittoria: A partire dal quinto round, la vittoria va al primo giocatore che inizia e termina un round come unico giocatore e cui creature occupano la tessera terreno centrale.

Le creature che terminano il round sulla tessera terreno non devono necessariamente essere le stesse che vi hanno cominciato sopra il round. Si vince anche se il nemico ha occupato la tessera terreno durante il round, purché al suo termine se ne sia andata.

Segnato a morte

Questo scenario è basato sull'eliminazione di membri chiave delle fazioni avversarie.

Vittoria: Prima di cominciare il gioco, entrambi i giocatori dispongono le proprie bande da guerra dove possono essere viste. Entrambi i giocatori scrivono segretamente il nome di una creatura nella propria banda da guerra e di una in quella dell'avversario, e poi rivelano simultaneamente il nome delle creature che hanno scelto.

Per vincere, si devono eliminare sia la creatura nemica scelta che quella scelta dal proprio avversario. Se entrambi hanno scelto la stessa creatura, per vincere si dovrà eliminare solo quella.

Se la banda da guerra presenta più miniature di una creatura "segnata a morte", bisognerà indicare qual è la prescelta. Se entrambi nominano la stessa creatura, solo quella specificata è segnata a morte. Ad esempio, se nella propria banda da guerra ci sono due "Half-Orc Assassin" (Mezzorco Assassino), bisognerà specificare qual è quello segnato a morte, e quello da eliminare sarà sempre noto ad entrambi i giocatori per tutto il combattimento skirmish.

Stanze del terrore

Sussurri di morte e distruzione vengono mormorati tra queste antiche rovine. Qui, anche i potenti possono cadere per un singolo colpo di spada.

Regola speciale - Bonus ai Danni: Tutte le creature infliggono ulteriori 5 danni con qualsiasi attacco in mischia o a distanza.

Regola speciale - Morte Istantanea: Qualsiasi tiro per colpire di 20 naturale distrugge immediatamente il bersaglio. Ciò avviene anche se l'attacco non avrebbe potuto normalmente ferire il difensore (ad esempio, grazie alla Damage Reduction [Riduzione del Danno] o un attacco che viene negato dalla capacità speciale Conceal [Occultamento]).

Stature magiche

Le statue del dungeon conferiscono doni magici alle creature che ne invocano i poteri.

Regola speciale - Doni della statua: Ogni statua sulla griglia di battaglia può concedere un dono magico ad una singola creatura di ciascuna banda da guerra in competizione. Nessuna banda da guerra ha accesso ai poteri di una statua finché non ha eliminato almeno una creatura nemica.

Una volta che la propria banda da guerra ha accesso al potere di

una statua, qualsiasi creatura che non abbia la capacità Difficult (Difficile) 20 può tentare di invocare il potere di una statua che non abbia ancora concesso un dono alla sua banda da guerra. Per ricevere il dono di una statua, una creatura deve trovarsi adiacente ad essa, utilizzare unione standard (al posto dei suoi attacchi) per invocare il potere della statua, e superare un tiro salvezza con CD 13. (Una creatura può terminare il proprio turno adiacente a più di una statua magica, ma può invocare i poteri soltanto di una per turno).

Il fallimento non ha conseguenze a meno che non si otenga un 1 naturale, in quel caso la creatura subisce 5 danni. Se il tiro salvezza riesce, tirare sulla tabella seguente per un dono casuale. Qualsiasi bonus conferito influenza quella creatura per il resto del combattimento skirmish.

La propria banda da guerra può ricevere solo un dono da una data statua. La stessa statua può comunque conferire un dono a ciascuna banda da guerra in conflitto. Bande da guerra diverse è probabile che ricevano doni diversi dalla stessa statua.

Stature teletrasportanti

Stature magiche all'interno del dungeon permettono ai combattenti di teletrasportarsi di luogo in luogo.

Disposizione: Devono esserci almeno due statue sulla griglia di battaglia. Ogni giocatore che non ha una Statue Room (Stanza della Statua) tra le sue tessere generiche può scambiare una Statua della Statua con un'altra tessera.

Regola speciale - Stature teletrasportanti: Le statue sulla griglia di battaglia agiscono da teletrasporti accessibili a tutte le bande da guerra, a partire dall'inizio del secondo round. A differenza dello scenario "Stature magiche", una banda da guerra non deve eliminare un nemico per utilizzare le statue, né una creatura deve superare un tiro salvezza. Non c'è limite a quante volte una data banda da guerra possa utilizzare una statua teletrasportante.

Come azione di movimento, una volta per turno una creatura sotto comando e adiacente ad una statua teletrasportante può spostarsi istantaneamente in una posizione legale adiacente a qualsiasi altra statua. Questo movimento non provoca attacchi di opportunità. Una creatura che inizi il proprio turno adiacente ad una statua può teletrasportarsi in un nuovo spazio e poi attaccare, lanciare un incantesimo o muoversi di nuovo. Una creatura che si muove in un quadrato adiacente alla statua potrebbe utilizzare il teletrasporto, ma farlo porrebbe fine al suo turno.

Una creatura incorporea o volante può teletrasportarsi in uno spazio in cui non è concesso fermarsi, purché possa poi spostarsi in uno spazio legale nello stesso turno.

Terreno casuale

A volte le bande da guerra non possono scegliere il terreno dello scontro.

Disposizione: Dopo aver disposto la tessera adunanza, voltate il resto delle tessere terreno dei giocatori a faccia in giù, mischiarle, e dividerle più o meno equamente sulla griglia di battaglia. Tenere uno spazio di 2 quadrati tra le tessere terreno e tra le tessere e i margini della griglia di battaglia. (Lasciare fuori le tessere che non si adattano). Poi rivoltare tutte e scoprite il campo di battaglia per cui si sta lottando.

Terreno conteso

In questo scenario, le bande da guerra competono per ottenere il controllo di una posizione di importanza strategica.

Vittoria: La prima tessera terreno disposta sulla griglia di battaglia deve coprire il centro. (Si può disporre questa tessera terreno in qualsiasi modo si desidera, purché copra il quadrato centrale e venga collocata legalmente). A partire dal quinto round, la vittoria va al primo giocatore che inizia e termina un round come unico giocatore e cui creature occupano la tessera terreno centrale.

Le creature che terminano il round sulla tessera terreno centrale non devono necessariamente essere le stesse che vi hanno cominciato sopra il round. Si vince anche se una creatura nemica occupa la tessera terreno durante il round, purché alla fine di esso se ne sia andata.

DONI DELLE STATUE MAGICHE

Id20	Effetto della statua
1	Guarisce tutti i danni (tranne nuovamente se non si è feriti)
2-3	Velocità +2
4-5	CA +2
6-15	Attacco +2
16-18	Danni in mischia e a distanza +5
19-20	Dono specifico per la fazione (vedi sotto)

Doni specifici della fazione

Con questo risultato, la creatura riceve un potente dono che dipende dalla fazione della sua banda da guerra, come segue.

LG (LH): CA +4.

CG (CB): Velocità +4. Attivare questa creatura non viene conteggiato nel limite di attivare due creature per fase. Quindi, se si desidera, si può attivare un'altra creatura durante il turno in cui si riceve questo dono.

LE (LM): Attacco +4.

CE (CM): Danni in mischia e a distanza +10.

Tomba del signore della guerra

Una banda da guerra con accesso illimitato alla tomba di un potente signore della guerra può evocare lo spirito del signore della guerra per combattere al suo fianco.

Preparazione del terreno: In aggiunta al normale terreno, collocare uno Shrine (Santuario) al centro della griglia di battaglia. (Tirare i dadi per vedere quale giocatore debba collocarlo).

Regola speciale - Tomba infestata: A partire dal secondo round di battaglia, un Whraith si unisce alla banda da guerra del primo giocatore che inizia e termina un round come unico giocatore le cui creature occupano la tessera Santuario. La creatura che termina il round sulla tessera terreno non deve necessariamente essere la stessa che vi ha iniziato il round. Si riceve il Whraith anche se creature nemiche occupano la tessera terreno durante il round, purché alla fine del round se ne siano andate.

Il Whraith si unisce alla banda da guerra anche se la sua fazione non è Lawful Evil (Legale Malvagio). A partire dal round seguente, lo si può attirare come un normale membro della banda da guerra.

Vittoria: Utilizzare le regole per lo scenario Standard. Il Whraith però non fa guadagnare punti al giocatore che lo elimina, né aumenta il numero di punti di cui un giocatore ha bisogno per vincere.

Vittoria morale

Finché in cui le bande da guerra si combattono dipende dai loro alleanzamenti.

Regola speciale - Resa (Good against Good [Bene contro Bene]): Quando due bande da guerra buone si affrontano, i combattenti feriti si arrendono invece che combattere alla morte. Qualora una creatura che scenda a metà o meno dei suoi punti ferita si ritira (la ritirata funziona esattamente come la rotta, eccetto che anche le creature con la capacità Fearless [Temerario] si ritirano). I nemici in ritirata non provocano attacchi di opportunità e le creature in ritirata non possono riorganizzarsi: si affrettano lontano dalla pugna per uscire dalla griglia di battaglia. Le creature con la capacità Difficult (Difficile) 20 non possono ritirarsi. Possono comunque andare normalmente in rotta, e i comandanti possono riorganizzarle.

Vittoria: Utilizzare le regole per lo scenario Standard, con le seguenti modifiche a seconda degli alleanzamenti delle bande da guerra in competizione.

Good against Good (Bene contro Bene): Ogni giocatore ottiene il pieno ammontare di punti vittoria per ogni creatura nemica che abbia obbligato a ritirarsi o abbia mandato in rotta fuori della griglia di battaglia. I nemici distrutti valgono invece la metà del loro costo in punti vittoria. L'eccezione sono le creature con la capacità speciale Difficult (Difficile) 20. Dato che non possono ritirarsi, non c'è disonore nell'ucciderle, e valgono il loro pieno costo in punti vittoria.

Good against Evil (Bene contro Male): Utilizzare le regole per lo scenario Standard, senza modifiche al valore in punti. Entrambe le parti vogliono solo il sangue.

Evil against Evil (Male contro Male): Si vince eliminando tutti i comandanti nemici. I comandanti di entrambe le bande da guerra sono tanto felici di conquistare e schiavizzare la banda da guerra nemica quanto di massacrarla. Se due o più comandanti delle bande da guerra vengono eliminati simultaneamente, determina il vincitore secondo lo scenario Standard.

CREATURE SPECIFICHE ALLO SCENARIO

Quando si inventa uno scenario personale che dipende da creature specifiche, bisognerà definire due dettagli.

Routing (In rotta): Quando una creatura va in rotta, normalmente si dirige verso il suo angolo di uscita. Se uno scenario comprende una creatura specifica, ci sarà bisogno di sapere dove andrà in rotta (se può infatti). Ad esempio, gli Zombie (Zombi) dello scenario "Morti invecchiati" non appartengono a nessuna banda da guerra, quindi lo scena-

SCENARI DI COSTRUZIONE DELLA BANDA DA GUERRA

I seguenti scenari chiedono ad uno o entrambi i giocatori di modificare la propria banda da guerra o addirittura crearne di nuove da zero. Richiedono maggior preparazione degli scenari base, e non sono perfetti per il gioco da campagna. Sono però una grande opportunità per i giocatori alla ricerca di sfide strategiche per sé e per gli altri.

Scegliere uno degli scenari riportati nella Tabella 5-5: "Scenari di costruzione della banda da guerra casuale", o tirare a caso. Prima di tirare, tutti i giocatori dovrebbero avere già pronta una banda da guerra da 100 punti. Tutti gli scenari assumono le regole Standard a meno che non venga specificato altrimenti. Ogni scenario è descritto in dettaglio dopo la tabella.

TABELLA 5-5: SCENARI DI COSTRUZIONE DELLA BANDA DA GUERRA CASUALI

2 giocatori d% 01-20	Multigiocatore d% 21-30	Scenario
01-20	01-20	Fuori della scatola. Agiri un Exterminator Pack e giocare come se fosse la sua banda da guerra utilizzando lo scenario Standard.
21-30	-	Atterro letale. Banda da guerra da 100 pt. contro due bande da guerra da 60 pt.
31-40	21-30	Coos triplo. Tre combattimenti skirmish, con bande da guerra da 50 pt., 100 pt. e 200 pt.
41-50	31-45	Deipio battaglia. Bande da guerra a forza raddoppiata.
51-60	-	Deipio sfida. Fai raggiungere a dei corridori l'altra estremità del campo di battaglia.
61-65	46-60	Guardiani divini. Guadagni 40 pt. di esterni ed eroi.
66-75	61-75	Quattro contro quattro. Quattro combattimenti skirmish con quattro diverse bande da guerra.
76-85	76-90	Riflessi. 50 pt. extra di creature si uniscono ad una battaglia in corso.
86-90	91-100	Sfida di progettazione. Dimensione della banda da guerra e restrizioni alle creature casuali.
91-100	-	Squadra di assalto. Banda da guerra da 75 pt. costruita da zero contro una banda da guerra da 100 pt.

Fuori della scatola (Out of the Box)

Quando si gioca con delle miniature appena prese dalla scatola, ignorare le restrizioni delle fazioni per la banda da guerra e giocare con ciò che si ottiene!

Bande da guerra: Ogni giocatore apre uno DC-D Miniatures Dispenser Pack sigillato e gioca con le miniature al suo interno.

Non esistono fazioni per le bande da guerra in uno scenario "Fuori della scatola". Utilizzare la fazione della singola creatura al fine di capacità speciale come Smito Evil (Punire il Male). Se una creatura può appartenere a più fazioni, utilizzare la lista seguente.

- LG/CG (LR/CB): La creatura è considerata buona ma non è né legale né caotica.

- LG/LE (LR/LM): La creatura è considerata legale ma non è né buona né malvagia.

rio specifica che si muovono verso l'angolo più vicino.

Punti: Se una creatura non fa parte di una banda da guerra regolare, lo scenario deve specificare chi ottiene i punti che essa guadagna e chi ottiene i punti per eliminarla. Ad esempio, il Whraith dello scenario "Tomba del signore della guerra" può unirsi alla banda da guerra di un giocatore ma non vale alcun punto per il giocatore che lo elimina, né influenza il numero di punti vittoria che la sua banda da guerra deve ottenere per vincere.

- CG/CE (CG/CM): La creatura è considerata caotica ma non è né buona né malvagia.

- LE/CE (LE/CE): La creatura è considerata malvagia ma non è né legale né caotica.

- Qualsiasi: La creatura non è né buona né malvagia, né legale né caotica.

Negli scenari "Fuori della scatola" e in altri formati Limitati, un giocatore che non riceve un comandante nella sua schiera di iniziatore può scegliere di rendere la sua creatura dal costo più basso, non Difficile (Difficile) un comandante con valore Comandante 0. Le creature con un valore Difficile stampato non possono diventare comandanti. Il costo in punti della creatura aumenta di 5. Risogna indicare e annunciare chiaramente al proprio avversario quale creatura sia il comandante prima dell'inizio del combattimento skirmish. Se più creature eleggibili sono alla pari come costo più basso, il giocatore sceglie quale rendere il comandante. Questi creature "Comandante 0" non hanno Effetto del Comandante.

"Fuori della scatola" e altri scenari Limitati non pongono limite al costo massimo di una creatura aggiungibile alla propria banda da guerra (che è il 70% per uno scenario standard e la maggior parte degli altri scenari, ovvero con una banda da guerra da 100 punti, non si può disporre di una singola creatura che costi più di 70 punti).

Vittoria: Come nello scenario Standard, si vince quando si ottengono punti vittoria uguali al costo della propria banda da guerra, o quando tutti gli avversari sono stati eliminati. Dato che le creature dei giocatori durano probabilmente dei tonni differenti, le bande meno costose potranno vincere senza eliminare tutte le creature degli avversari.

Condizioni di vittoria alternative: Le condizioni di vittoria per lo scenario "Colpo rapido" funzionano bene per rendere più equilibrate le battaglie "Fuori della scatola" per i giocatori che aprono scatole contenenti creature più deboli. Gli scenari "Segno e morte" e "Battaglia eterna" sono anch'essi adatti alle battaglie "Fuori della scatola". (Vedi le descrizioni di questi scenari nelle pagine precedenti di questo capitolo).

Attrito letale

Può una banda da guerra più grande sopravvivere contro due bande da guerra più piccole?

Bande da guerra: Determinare casualmente quale giocatore svilupperà la banda da guerra da 100 pt. L'altro giocatore creerà due bande da guerra separate da 60 pt. Queste due bande da guerra possono essere di fazioni diverse.

Scenario: Determinare casualmente quale delle due bande da guerra da 60 pt. combatterà nel primo combattimento skirmish. Giocare lo scenario Standard, eccetto che si ottiene la vittoria solo eliminando interamente la banda da guerra avversaria.

Risultato: Se la banda da guerra da 100 punti vince (e dovrebbe), giocare un secondo scenario Standard utilizzando la seconda banda da guerra da 60 punti contro i sopravvissuti della banda da guerra da 100 punti. *Paralysis (Paralisi)*, *Stun (Stordimento)* e tutti gli altri effetti temporanei terminano alla fine del primo combattimento skirmish (se non sono già terminati), ma gli effetti che durano fino al termine di un combattimento skirmish, come *Poison (Veleno)*, continuano fino al termine del secondo combattimento skirmish.

Vittoria: Il giocatore con la banda da guerra da 100 punti deve eliminare entrambe le bande da guerra da 60 punti per vincere. Il giocatore con le bande da guerra da 60 punti vince eliminando la banda da guerra da 100 punti.

Caos triplo

Con l'inasprirsi degli scontri, i signori della guerra chiamano rinforzi.

Bande da guerra: Costruite bande da guerra da 50 punti composte di un massimo di nove creature ciascuna.

Scenario: Combattere uno scenario base casuale determinato tirando sulla Tabella 5-4.

Risultato: Al termine del primo combattimento skirmish, ogni giocatore aggiunge creature alla propria banda da guerra per portare il totale a 100 punti, con un massimo di dodici creature. Ogni gio-

catore può rimuovere una creatura della sua banda originale da 50 punti per rimuovere un anello debole o fare spazio ad altre creature, ma il resto della banda da guerra originale deve trovarsi nella seconda banda da guerra.

Combattere un secondo scenario base casuale, poi portare la propria banda da guerra a 200 punti (massimo di diciotto creature). Prima di aggiungere le nuove creature si può rimuovere una creatura dalla banda da guerra da 100 punti. Giocare un terzo scenario casuale con le bande da guerra da 200 punti.

Vittoria: Chi vince due scontri su tre è il vincitore. Se nessuno vince due combattimenti skirmish, lo scenario termina in pareggio.

Doppia battaglia

Per le battaglie più importanti, i signori della guerra reclutano troppe e comandanti extra.

Bande da guerra: I giocatori raddoppiano le loro bande da guerra in modo che ora ciascuna abbia il doppio di ognuna delle creature originali. (Si ha il permesso di superare il normale limite di dodici creature). Se una banda da guerra contiene una creatura Unico (Unico), farà combaciare con una creatura che costa uguale o di meno (piuttosto che con il suo gemello).

Vittoria: Se si gioca con una banda da guerra da 200 punti (dopo aver raddoppiato), si vince eliminando creature nemiche per un totale di 140 punti.

Se si sta giocando con bande da guerra che non sono da 200 punti ognuna (dopo aver raddoppiato), si vince eliminando nemici per un totale del 70% del costo in punti della banda da guerra. Ad esempio, se la banda da guerra vale 160 punti e l'avversario vale 140, si vince eliminando 112 punti di creature, mentre gli avversari devono eliminare solo 98 punti.

Quale che sia il costo totale delle bande da guerra in questo scenario, si vince immediatamente se ogni avversario non ha più di una creatura rimasta sul campo di battaglia.

Doppia sfida

Fare arrivare i propri "corridori" oltre il nemico e impedire a quelli del nemico di oltrepassare le proprie forze.

Bande da guerra: In aggiunta alla normale banda da guerra, aggiungere sei "corridori": creature che costano un massimo di 3 punti ciascuna. I corridori non possono avere la capacità Difficile (Difficile). La banda da guerra può eccedere il normale limite di dodici creature.

Segnare o indicare in altre mode i corridori. Non permettere che vengano confusi con creatore simili della propria banda da guerra.

Entrambi gli avversari devono avere bande da guerra delle stesse dimensioni. Se le bande da guerra non sono costruite con 100 punti di creature ciascuna, allora si riceve un corridore per ogni 15 punti.

Regola speciale - Griglia di battaglia aperta: Entrambi i giocatori dispongono come al solito le tessere adunanza, ma i lati corti della griglia di battaglia sono considerati aperti, anziché pieni. Le pareti e i terreni non attraversabili non possono essere collocati entro 2 quadranti da questi spazi aperti. (Se uno dei giocatori sta utilizzando la tessera adunanza con la stanza, entrambi devono utilizzare il loro rispettivo angolo destro della griglia di battaglia come angolo di entrata). Le creature in rotta si muovono verso il quadrato più vicino dalla parte della griglia di battaglia della banda da guerra, poi escono dritte invece di correre verso l'angolo di uscita.

Vittoria: Ogni giocatore cerca di spostare i propri corridori fuori del margine della griglia di battaglia dell'avversario. Chiunque porti fuori il maggior numero di corridori è il vincitore.

Nota: Se si hanno a disposizione le miniature giuste, questo diventa un buono scenario da aggiungere alla Tabella 5-4: "Scenari base casuali" (modificando le probabilità percentuali di conseguenza).

Guardiani divini

Le divinità e altre potenti creature dei Piani Esterni mandano i loro campioni ad aiutare le bande da guerra che frivoliscono.

Bande da guerra: Ogni giocatore somma 40 punti di *Outsider (Esseri)* e personaggi (creature Unico [Unico]) alla propria banda

la guerra. Determinare in segreto queste creature aggiuntive. Quando vengono aggiunte queste creature si ha il permesso di superare il normale limite di 150 creature. Esse sono considerate normali membri della banda da guerra e devono poter combattere per la sua fazione.

Quattro contro quattro

Si mette alla prova la propria maestria delle tattiche scendendo in battaglia contro bande da guerra di ciascuna fazione.

Bande da guerra: Ogni giocatore costruisce quattro bande da guerra da 100 punti per ciascuna fazione. Non si giocheranno mai due bande da guerra in contemporanea, quindi le bande possono essere utilizzate le creature. Se si possiede una singola miniora del "Korax Raider" (Asse Prezone), ad esempio, può appartenere sia alle bande da guerra Lawful Good (Legale Buona) che Lawful Evil (Legale Malvagia).

Scenario: Determinare casualmente uno scenario base sulla Tabella 44. Ogni giocatore sceglie segretamente una banda da guerra tra le quattro a sua disposizione per affrontare lo scenario.

Terminata la battaglia, si mettono da parte le bande da guerra utilizzate e si determinata casualmente un secondo scenario. Ogni giocatore sceglie un'altra banda da guerra tra le tre che non sono state ancora utilizzate.

Dopo il secondo combattimento skiemish, giocare una terza e una quarta allo stesso modo, cosicché ogni giocatore abbia modo di utilizzare ogni banda da guerra una volta.

Vittoria: il giocatore con il maggior numero di vittorie sulle quattro battaglie è il vincitore. Se c'è una situazione di parità, lo scenario termina in pareggio.

Inferi

In mezzo alla battaglia, arrivano nuove truppe.

Bande da guerra: Ogni giocatore dà un'occhiata alla banda da guerra propria del avversario. Poi ognuno costruisce segretamente una "banda da guerra parziale" composta di fino a sei creature che totalizzano non più di 50 punti. Tenete nascosti questi rinforzi fino a quando non li si schiera.

Regola speciale - Rinforzi: Al termine di ogni round, tirate 1d6 e annotare il risultato, sommandolo al "totale rinforzi". Quando il totale raggiunge 50 o più, tutti i rinforzi vengono schierati all'inizio del round successivo. A partire dal giocatore con il maggior numero di punti vittoria e in ordine discendente di punti vittoria, ogni giocatore colloca i rinforzi sulla propria tessera adunanza. Si possono schierare rinforzi vicini alle creature nemiche. Una volta che tutti i rinforzi sono stati radunati, continuare come di norma il round.

Vittoria: il vincitore è il primo giocatore a ottenere 150 punti eliminando le creature nemiche.



Sfida di progettazione

Questo scenario presenta regole complesse per la creazione di bande da guerra. Creature diverse divengono più o meno preziose nella propria banda da guerra, e bisogna modificare le strategie di costruzione della propria banda da guerra per soddisfare i limiti casuali dello scenario.

Bande da guerra: Ogni giocatore seleziona una fazione. Poi un giocatore lancia 1d20 e fa riferimento alla tabella seguente per determinare casualmente il numero di punti in ogni banda da guerra e il costo massimo o minimo di una singola creatura nella banda da guerra. Ad esempio, se il risultato del tiro è 7, allora tutti i giocatori creano bande da guerra da 100 punti, e nessuna creatura può costare più di 35 punti. Se il risultato è 13, allora tutti i giocatori creano bande da guerra da 50 punti, e nessuna creatura costa meno di 8 punti.

1d20	Costo della creatura (in punti)	Dimensione della banda da guerra (in punti)
1	Fino a 15	50
2	Fino a 15	100
3	Fino a 20	50
4	Fino a 20	100
5	Fino a 25	100
6	Fino a 30	100
7	Fino a 35	100
8	Fino a 35	200
9	Fino a 40	200
10	Fino a 50	200
11	Almeno 5	50
12	Almeno 5	100
13	Almeno 8	50
14	Almeno 10	100
15	Almeno 15	100
16	Almeno 20	100
17	Almeno 30	100
18	Almeno 30	200
19	Almeno 40	200
20	Almeno 50	200

Squadra di assalto

Un rivale ha spedito una banda da guerra specializzata e mobile ad eliminare il nemico. Per vincere, questa squadra di assalto ha bisogno di sfruttare le debolezze del nemico. La banda da guerra bersaglio può vincere rispondendo agli assalti del nemico.

Bande da guerra: Un giocatore utilizza la banda da guerra che ha preparato. L'altro costruisce una banda da guerra conoscendo la composizione della banda da guerra nemica ma spendendo solo 75 punti (o il 75% del costo della prima banda da guerra, se diverso da 100 punti).

Vittoria: Si vince eliminando l'intera banda da guerra del nemico.

SCENARI DI SQUADRA

Con quattro giocatori, si può giocare a squadre. Insieme al compagno di squadra si cerca di sconfiggere l'altra squadra.

Con sei giocatori, si può giocare con due squadre da tre o tre squadre da due. È possibile giocare battaglie di squadra con otto o più giocatori, ma quattro è il numero più comune e gestibile.

Ogni squadra mantiene un solo totale di punti vittoria. Il punteggio necessario a vincere è basato sul totale di entrambe le bande da guerra nella squadra. (Ad esempio, nello scenario "Colpo rapido", le squadre vincono se eliminano un totale di creature nemiche pari al 70% del costo combinato delle loro bande da guerra).

I compagni di squadra di solito siedono l'uno di fronte l'altro, in modo da avere un avversario a destra e uno a sinistra. In questo modo, due bande da guerra della stessa squadra non agiscono l'una dopo l'altra.

La maggior parte degli scenari per due giocatori funziona bene anche per le battaglie a squadre.

Bene contro Male

Questo è uno scenario che richiede esattamente quattro giocatori, che giocano a squadre.

Bande da guerra: Ogni giocatore costruisce una banda da guerra da 100 punti di una diversa fazione: una Lawful Good (Legale Buona), una Chaotic Good (Caotica Buona), una Lawful Evil (Legale Malvagia) e una Chaotic Evil (Caotica Malvagia). Inoltre, ogni banda da guerra ha 100 punti di rinforzi pre-selezionati che cominciano la battaglia tra le riserve.

Squadre: I due giocatori con le squadre buone sono compagni, così come i due con le squadre malvage.

Regola speciale - Rinforzi doppi: Al termine di ogni round, tirare 2d20 e annotare il risultato, sommandolo al "totale rinforzi". Quando il totale raggiunge 100 o più, tutti i rinforzi vengono schierati all'inizio del round successivo. A partire dal giocatore con la squadra con il maggior numero di punti vittoria e girando il tavolo alla sua sinistra, ogni giocatore dispone i rinforzi sulla propria tessera adunata. Si possono schierare i rinforzi anche vicino alle creature nemiche. Una volta che tutti i rinforzi sono stati disposti, continuare il round come al solito.

Vittoria: La squadra vincitrice è quella che totalizza per prima 400 punti. (Cioè, la squadra che per prima elimina entrambe le bande da guerra nemiche, compresi tutti i rinforzi).

SKIRMISH DI SFIDA

Proprio come un Dungeon Master in una campagna di gioco di ruolo predispone un'avventura e poi sfida i giocatori ad intraprenderla, si può predisporre una "skirmish di sfida" e invitare i propri amici ad affrontarla.

Di solito, il giocatore definisce tutti gli aspetti della sfida eccetto la banda da guerra dello sfidante: la propria banda da guerra, il terreno e come collocarla, le regole di disposizione, le condizioni di vittoria e qualsiasi regola speciale dello scenario.

Le skirmish di sfida si concentrano meno su chi vince di quanto facciano le semplici battaglie uno contro uno. Sono piuttosto un'opportunità di provare nuove tecniche con le proprie miniature. Se una sfida è troppo dura o troppo facile (tale da non essere una sfida per entrambi i giocatori), modificare lo scenario finché non sarà una battaglia alla pari.

Esempio di skirmish di sfida: Dungeon della Guardia Nera
Una guardia nera guida un branco di segugi infernali in un dungeon pieno di mostri. Lo sfidante guida una banda da guerra at-

traverso il dungeon al fine di distruggere la guardia nera prima che possa richiamare ulteriori creature dagli Inferni.

Bande da guerra: Il giocatore della guardia nera ha un Human Blackguard (Umano Guardia Nera) (46 punti) e tre Hell Hounds (Segugi Infernali) (50 punti ciascuno). Inoltre, ci sono 30 punti di "mostri erranti" neutrali e malvagi sparsi per la griglia di battaglia. (Non sono ammesse creature che combattono solo con una fazione buona). I mostri erranti si attivano come parte della banda da guerra della guardia nera ma sono considerati avere Difficoltà (Difficile) 20. (Non lavorano realmente per l'Umano Guardia Nera, ma sfruttano l'opportunità di attaccare degli intrusi).

Lo sfidante costruisce una normale banda da guerra da 100 punti.

In alternativa, entrambi i giocatori possono "puntare" per essere lo sfidante. Chiunque sia disposto a costruire la banda da guerra con meno punti, sarà lo sfidante. Ad esempio, se

un giocatore ritiene di poter eliminare la Guardia Nera e i suoi servi con 90 punti e il proprio avversario non vuole puntare meno di 95 punti, allora quel giocatore sarà lo sfidante, ma dovrà costruire una banda da guerra da 90 punti, invece che da 100.

Disposizione: Collocare la tessera Shrine (Santuario) ad estremità della griglia di battaglia. Sei altre tessere sono disseminate sulla griglia di battaglia. Lo sfidante colloca una tessera adunata in uno dei due angoli all'estremità opposta della tessera Santuario.

Il giocatore della guardia nera colloca l'Umano Guardia Nera e i Segugi Infernali sulla tessera Santuario. Lo sfidante colloca i mostri erranti sulle sei tessere terreno rimanenti ma non sulla propria tessera adunata. Dividere il più equamente possibile i mostri sulle sei tessere terreno. (Non si possono avere tre creature su di una tessera, ad esempio, quando c'è solo una creatura su un'altra tessera).

L'angolo di uscita opposto alla tessera adunata dello sfidante è l'uscita della banda da guerra della guardia nera. Non collocare le tessere in modo che le pareti blocchino uno dei cinque angoli di uscita.

Assistenza infernale: All'inizio del quarto round, e ogni round successivo, se l'Umano Guardia Nera si trova sul cerchio sacro, una creatura casuale Outsider Lawful Evil (Esterno Legale Malvagio) potrebbe apparire nel cerchio sacro. Tirare un d6 e consultare la tabella seguente.

Perché la creatura appaia deve esserci un quadrato disponibile all'interno del cerchio sacro. Se non ce ne sono disponibili, la cre-



Elio dei Buschi
Cavaliere

REGOLE DI SQUADRA

Se si vuole combattere un combattimento skirmish con più creature sulla griglia di battaglia, si possono utilizzare delle semplici regole di squadra. Le regole di squadra permettono di attivare un gruppo di creature alla volta, dando un vantaggio alle creature deboli individualmente ma che collaborano bene tra di loro. Tutti i giocatori devono accettare anticipatamente l'utilizzo delle regole di squadra. Quando si utilizzano le squadre, si gioca con bande da guerra più grandi (provare con 200 punti e fino ad un massimo di ventiquattro creature).

ATTIVARE UNA SQUADRA

Quando si attiva una creatura, possono essere attivate fino ad altre cinque creature con lo stesso nome. Tutte le creature attivate costituiscono una squadra. Ognuna di queste creature deve trovarsi entro 2 quadrati da un'altra creatura della squadra. Si determina quali creature verranno attivate come parte di una squadra, e poi se si attiva una alla volta. Questa regola permette di attivare fino ad una dozzina di creature (due squadre da sei) in una fase, invece che solo due creature.

Tutte le creature che possono qualificarsi come membri di una squadra, possono attivarsi. Se più di sei creature potrebbero qualificarsi come membri di una squadra, il giocatore determina quali sono le sei che contano come tali.

Comando e squadra: Se la creatura attivata per prima comincia il proprio turno sotto comando o fuori comando, quando verranno attivati, tutti i membri della squadra saranno ugualmente sotto o fuori comando. Quindi, i membri di una squadra possono agire sotto comando anche quando non sarebbero tali se attivati.

Squadra, non unità: Una squadra non si muove né agisce necessariamente come un gruppo, allo stesso modo in cui fa un'unità durante una battaglia di massa (vedi Capitolo 6 di questo libro). I membri della squadra si attivano nella stessa fase ma possono intraprendere azioni differenti. Cominciare "in una squadra" significa solo possedere la capacità di attivarsi nella stessa fase di una creatura vicina della stessa specie. La squadra non ha alcuna identità oltre che il momento di attivazione dei suoi membri. Due creature possono essere attivate come parte di una squadra in un round, e attivate separatamente in quello successivo.

non non compare in quel sound ma "attende" finché il quadro non è disponibile all'inizio di uno dei round successivi. Se, all'inizio di uno dei round successivi, ci sono più mostri a disposizione dei quadri disponibili, il giocatore della guardia nera sceglie il mostro da comparire.

	Esterno Legale Malvagio
0%	Nulla
01-20	Azer Raider (Azer Predone)
21-30	Hell Hound (Segugio Infernale)
31-50	Barghest
51-100	Bearded Devil (Diavolo Barbuto)

Equilibrare: Se si ha bisogno di equilibrare lo scenario in qualche modo, si possono cambiare le creature che svolgono il ruolo di mostri erranti. Si possono anche aggiungere mostri erranti buoni, come il Crested Fell Drake (Dracode Crestato), che possono essere attirati dallo sfidante ma sono considerati con Difficoltà (Difficile) 20 (proprio come i mostri erranti neutrali e malvagi).

Vittoria: Lo sfidante vince eliminando l'Umano Guardia Nera. Il giocatore della guardia nera vince eliminando l'intera banda da parte dello sfidante.

CAMPAGNA SKIRMISH

(Come a giocare dei singoli combattimenti skirmish, si può anche giocare una campagna estesa. In una campagna, i giocatori combattono una serie di combattimenti skirmish, e le bande da guerra e i loro capi crescono di potere finché un giocatore rivendica la vittoria finale.

Altrimenti in generale, ci sarà bisogno di almeno quattro giocatori regolari per una campagna soddisfacente. Non è un problema se si usano nuovi giocatori ad una campagna già in corso.

BASI DELLA CAMPAGNA

È un riassunto dei passi nella preparazione e gioco di una campagna skirmish. Ognuno di questi passi è spiegato in maggiori dettagli nel testo seguente.

PREPARAZIONE DELLA CAMPAGNA

1. Il gruppo definisce la lunghezza della campagna. Ogni giocatore riceve un punteggio di 50.

Rapido: il primo giocatore che arriva a 100 punti vince.

Maggiore: il primo giocatore che arriva a 140 punti vince.

Epica: il primo giocatore che arriva a 180 punti vince.

2. Ogni giocatore sceglie un comandante del costo massimo di 25 punti, che svolge il ruolo di signore della guerra.

3. Ogni giocatore crea una banda da guerra iniziale con 50 punti di creature, compreso il signore della guerra.

Nessuna creatura può avere un valore Comandante superiore a quello del signore della guerra.

Ogni giocatore seleziona quattro tessere terreno.

GIOCARE UN ROUND

1. I giocatori si dividono a coppie.

1" contro 2", 3" contro 4" e così via.

Handicap: 10 punti di creature per 15 punti di differenza di punteggio.

2. Ogni coppia tira i dadi per determinare uno scenario.

3. Il punteggio del vincitore aumenta di 10 (o di 15 in una campagna a tre giocatori). Il vincitore riceve un oggetto magico casuale.

Il punteggio del perdente diminuisce di 5. Il perdente potrebbe ricevere un oggetto magico casuale.

DOPPO UN ROUND

1. Un signore della guerra che vince e sopravvive avanza di 1 livello.

PREPARARE LA CAMPAGNA

Prima di giocare la prima battaglia della campagna, scegliere come sarà strutturata.

Passo 1: Lunghezza

Prima dell'inizio della battaglia, bisognerà decidere con quanti punti si gioca: 100, 140 o 180. (Provare all'inizio con una campagna breve).

Tipi di campagna	Punteggio da ottenere
Rapida	100
Maggiore	140
Epica	180

Tutti i giocatori in una campagna iniziano con un punteggio di 50. Con lo svilupparsi del gioco, i punteggi dei vincitori aumentano e quelli dei perdenti diminuiscono (vedi "Vittoria e sconfitta", più avanti in questa sezione). Il gioco da campagna continua finché il punteggio di un giocatore è uguale o superiore al punteggio da ottenere nella campagna (100, 140 o 180). A quel punto, i due migliori giocatori si affrontano in uno scenario finale. Il vincitore di questo combattimento skirmish vince anche la campagna.

Se più di due giocatori raggiungono o eccedono il punteggio da ottenere allo stesso momento, saranno i due migliori a giocare il combattimento skirmish finale. Se tre o più giocatori sono alla pari per il miglior punteggio, giocheranno lo scenario finale in una partita multigiocatore.

Ad esempio, Massimo sta giocando in una campagna veloce. Dopo aver vinto sette combattimenti skirmish e persi quattro, diventa il primo giocatore a raggiungere il punteggio di 100. Ciò attiva il combattimento skirmish finale contro il secondo miglior giocatore: il vincitore prende tutto!

Un signore della guerra che vince ma muore, o uno che perde, ritorna senza guadagnare nulla.

2. I giocatori risistemano le bande da guerra.

Apportare i cambiamenti prima di determinare il prossimo avversario.

Assegnare gli oggetti magici.

Tutte le bande da guerra aumentano a 100 punti quando il punteggio di un giocatore arriva a 75.

Tutte le bande da guerra aumentano a 200 punti quando il punteggio di un giocatore arriva a 125.

3. Ritornare a "Giocare un round" e continuare finché un giocatore non vince la campagna.

CAMPAGNE A DUE O TRE GIOCATORI

Se ci sono solo due giocatori nella campagna, ovviamente ci si confronterà ripetutamente contro lo stesso avversario. Si può comunque avere molta varietà nelle battaglie, dato che si può sistemare liberamente la propria banda da guerra tra uno scontro e l'altro, e gli scenari offrono sfide molto diverse. Entrambi i giocatori dovrebbero risistemare in segreto le loro bande da guerra per tenere nascosta la natura del nemico. Si consideri di giocare solo campagne rapide (fino ad un punteggio di 100) così che finiscano presto, permettendo di ricominciare con bande da guerra completamente diverse. Si ha anche l'opzione di cambiare signore della guerra durante la campagna (vedi "Risistemare la banda da guerra", più avanti in questa sezione), cosa che può risultare particolarmente interessante per aumentare le opzioni tra due giocatori.

Una campagna a tre giocatori è simile ad una campagna a due giocatori, eccetto che le battaglie sono combattimenti skirmish a tre giocatori. L'ultima battaglia, però, è solo tra i due migliori giocatori. In alternativa, si possono giocare solo combattimenti skirmish a due giocatori, accordandosi per incontrarsi a coppie, invece che radunare tutti e tre i giocatori allo stesso tempo.

Passo 2: Signori della guerra

Una volta confermato il gruppo iniziale di giocatori, ogni giocatore sceglie uno specifico comandante del costo massimo di 25 punti che agirà da signore della guerra del giocatore. Questo signore della guerra compaia in tutti i combattimenti skirmish, mentre le altre creature andranno e verranno.

Passo 3: Bande da guerra

Ogni giocatore sviluppa una banda da guerra da 50 punti compreso il suo signore della guerra e quanto tessere terreno.

Niente signori della guerra "migliori": La banda da guerra non può includere un comandante con un valore Comandante migliore di quello del proprio signore della guerra. Questa banda da guerra è, dopotutto, sotto il comando di quel signore della guerra.



Rago Misterioso Grande

GIOCARE UN ROUND

Una campagna consiste di un numero indefinito di round. Durante ogni round, ciascuno gioca contro un avversario. Giocare a round permette a tutti di giocare lo stesso numero di battaglie.

Passo 1: Accoppiamenti

Per il primo round, i giocatori possono accoppiarsi in qualsiasi modo concordato. Nei round successivi, gli accoppiamenti sono basati sui punteggi. I due migliori giocatori giocano l'uno contro l'altro, così come il terzo e quarto, il quinto e sesto e così via. Se ci sono punteggi di parità, i giocatori alla pari tirano i dadi per determinare chi gioca con chi. Due giocatori che si sono già scontrati in un round precedente, non possono affrontarsi di nuovo finché tutti non hanno giocato almeno una volta con tutti gli altri.

Ad esempio, Massimo, Michele, Emanuele e Damiano si sono riuniti per organizzare una campagna. Dopo che ognuno ha giocato il primo round della campagna, sono così messi in classifica.

Giocatore	Punteggio
Massimo	90
Damiano	80
Emanuele	75
Michele	60

Nel round successivo, Massimo e Damiano si affronteranno in un combattimento skirmish, mentre Michele ed Emanuele si affronteranno nell'altro. Se dopo un altro round di gioco i giocatori rimanesse nello stesso ordine, Massimo giocherebbe contro Emanuele nel round successivo (perché non può giocare due volte di fila contro Damiano ed Emanuele ha il punteggio più alto dopo di lui), mentre Damiano affronterebbe Michele.

Handicap: Se c'è una differenza pari o superiore a 15 tra i punteggi dei due contendenti, il giocatore con il punteggio più basso riceve delle truppe di supporto come handicap. Per ogni 15 punti di differenza tra i due punteggi, il giocatore con il punteggio inferiore riceve 10 punti di truppe di supporto. Le truppe di supporto non sono conteggiate quando si determina quante creature possono comporre una banda da guerra, né valgono punti vittoria per i nemici che le eliminano. Le truppe di supporto non possono essere comandanti. Non si può resistere alla propria banda da guerra quando si aggiungono truppe di supporto. I 10 punti per queste creature sono spesi separatamente, e terminata la battaglia queste creature lasciano la banda da guerra.

Skirmish a tre giocatori: Se la campagna ha un numero di giocatori dispari, i tre giocatori di rango inferiore giocano un combattimento skirmish a tre giocatori. I due giocatori con i punteggi più bassi possono ricevere truppe di supporto come handicap, a seconda del punteggio del giocatore migliore impegnato nel combattimento skirmish.

Bene contro Bene: Alcuni gruppi preferiscono che due bande

da guerra buone non si combattano tra di loro. Seguire questa politica, però, può deviare una campagna, a meno che non si faccia attenzione ad equilibrare bene la situazione. Ad esempio, va a beneficio dei giocatori più esperti se entrarsi tra non giocando banda da guerra buone e non devono combattere tra di loro. La soluzione più facile è quella di lasciare ogni banda da guerra combattere tutte le altre.

**Passo 2: Determinare lo scenario**

Un membro di ciascun gruppo di giocatori in competizione tira un d6 e consulta la Tabella 5-4: "Scenari base casuali" per determinare in quale scenario giocare.

Passo 3: Vittoria e sconfitta

Dopo una battaglia, il vincitore guadagna terreno e lo sconfitto recede.

Distruzione di oggetti magici: Ogni giocatore seleziona un oggetto magico trasportato da una creatura distrutta (ma non in rotta) appartenente al giocatore alla sua sinistra e tira 1d20. Con un risultato di 16 o più, l'oggetto magico è distrutto.

Modifica dei punteggi: Ogni battaglia vinta aumenta il punteggio di un giocatore di 10 e ogni battaglia persa lo diminuisce di 5. (Nell'improbabile caso di un pareggio, il punteggio dei giocatori non cambia).

Skirmish a tre giocatori: Il totale del vincitore aumenta di 15. Il punteggio di ogni sconfitto diminuisce di 5.

Aumento della banda da guerra: Oltre a determinare la battaglia finale della campagna, i punteggi dei giocatori determinano anche le dimensioni di tutte le bande da guerra. I giocatori cominciano con bande da guerra da 50 punti (vedi "Preparazione della campagna", sopra). Una volta che il punteggio di un giocatore raggiunge 75 punti, le bande di tutti salgono a 100 punti. Allo stesso modo, quando un giocatore raggiunge i 125 punti, tutte le bande salgono a 200 punti. Le bande da guerra non diminuiscono più di dimensioni anche se il punteggio del miglior giocatore scende sotto 75 o 125.

Ottenere oggetti magici: Il vincitore di ciascuna battaglia riceve un oggetto magico casuale (vedi "Oggetti magici" per maggiori informazioni). Ogni sconfitto ha il 50% di probabilità di ottenere un oggetto magico casuale. Nel caso di un pareggio, ogni giocatore ha una probabilità del 50% di ottenere un oggetto magico.

DOPO UN ROUND

Tra un round e l'altro le bande da guerra possono mutare. Una volta che i giocatori hanno aggiornato le proprie bande da guerra, ha inizio il round successivo.

Fase 1. Progressione del signore della guerra

Se vince uno scenario con il proprio signore della guerra vivo e presente sulla griglia di battaglia, egli ottiene un nuovo livello nella classe di prestigio del signore della guerra. (Questa classe di prestigio semplificata è presentata qui invece che nel Capitolo 1: "Prestigio", dato che si applica solo alle campagne skirmish). Un signore della guerra che viene distrutto o fugge dalla battaglia non progredisce di livello, anche se si vince lo scenario.

Un signore della guerra non può mai perdere livelli. Se va in esilio o viene distrutto, ritorna a piene forze prima della battaglia successiva.

Ogni livello nella classe di prestigio del signore della guerra fornisce i seguenti benefici:

- livello +1.
- melee attack (attacco in mischia) +1.
- ranged attack (attacco a distanza) +1 (se lo possiede già).
- +1 hp (pf).
- shaman +5 hp (pf) o un utilizzo addizionale di un incantesimo che il signore della guerra è già in grado di lanciare.
- I signori della guerra che non sono incantatori ricevono solo attacco +1 e +10 hp (pf) ogni round. Gli incantatori possono scegliere di ricevere +10 hp (pf) o +5 hp (pf) e un altro utilizzo di uno dei loro incantesimi già conosciuti.

Per ogni due livelli ottenuti dal signore della guerra nella classe di prestigio del signore della guerra, il suo valore Comandante cresce di 1.

Fase 2. Risistemare la banda da guerra

In un combattimento skirmish e l'altro, i giocatori possono modificare le bande da guerra come vogliono, ma devono utilizzare un signore della guerra in ogni combattimento skirmish. Tra i combattimenti possono anche cambiare le tessere terrene scelte.

Cambiare il signore della guerra: Tra un combattimento skirmish e l'altro, si può porre la propria banda da guerra sotto un signore della guerra diverso. Questo nuovo signore della guerra parte senza livelli nella classe di prestigio del signore della guerra, anche se il precedente signore della guerra era avanzato di livello. Cambiare il signore della guerra riduce il proprio punteggio di 5, proprio come se si fosse persi un combattimento skirmish. La banda da guerra perde anche tutti gli oggetti magici che aveva precedentemente accumulato con il precedente signore della guerra. Per sostituire il signore della guerra, se ne può scegliere anche uno di una fazione diversa. In scenari successivi è possibile anche ripetere in gioco un signore della guerra precedente. In questo caso, il signore della guerra torna in gioco senza alcun livello nella classe di prestigio del signore della guerra.

Ridistribuire gli oggetti magici

Ne un combattimento skirmish e l'altro si possono ridistribuire gli oggetti magici. Ogni oggetto magico viene assegnato ad una particolare creatura, seguendo certe restrizioni (vedi "Assegnare oggetti magici", sotto). Una creatura potrebbe avere più di un tipo di oggetto magico, ma i bonus dagli oggetti magici dello stesso tipo non sono cumulativi.

Se si rimuove una creatura da una banda da guerra, si possono ridistribuire i suoi oggetti magici ad altre creature.

OGGETTI MAGICI

Sopra tra le tavole e i dunque conosci dai signori della guerra ci sono i resti di grandi battaglie del passato. Le bande da guerra spesso trovano oggetti magici di vari tipi durante le loro incursioni in queste aree.

Durante una campagna, una banda da guerra che vince un combattimento skirmish riceve un oggetto magico casuale e una che perde ha il 50% di probabilità di ottenere un oggetto magico casuale.

EFFETTI DEGLI OGGETTI MAGICI

Alcuni oggetti magici conferiscono bonus alle statistiche o valori delle capacità speciali delle creature. Questi bonus sono cumula-

tivi con altri bonus simili (sebbene i bonus degli oggetti magici dello stesso tipo non siano cumulativi). Ad esempio, una creatura può possedere un'armatura magica che conferisce un bonus di +1 alla AC e un anello che conferisce un bonus di +2 alla AC, per un bonus totale di +3. Il beneficio di un oggetto magico che conferisce una capacità speciale non è cumulativo con il beneficio derivante da una capacità speciale. Ad esempio, una creatura con la capacità speciale Hide (Nascondersi) non riceve alcun beneficio dal bene una pozione che conferisce la capacità speciale Nascondersi.

Molti oggetti magici duplicano gli effetti di capacità speciali o incantesimi. Gli effetti delle pozioni sono simili agli effetti degli incantesimi. Proprio come i bonus di due incantesimi identici non sono cumulativi, i bonus di due pozioni identiche (o da una pozione e un incantesimo con effetti identici) non sono cumulativi.

Certi altri oggetti magici duplicano incantesimi, utilizzando nella loro descrizione il nome di un incantesimo. Il beneficio di un oggetto magico il cui effetto duplica quello di un incantesimo non è cumulativo con il beneficio dell'incantesimo. Il bonus di +2 alla AC da un *anello dell'assoluta natura*, ad esempio, conferisce a chi lo indossa l'equivalente dell'incantesimo *barbarico* (pelle oscura). Quindi, questo bonus non è cumulativo con quello conferito dall'incantesimo *pelle oscura*.

Assegnare oggetti magici

Quando la banda da guerra ottiene un oggetto magico, lo si assegna ad una creatura che ne fa parte. Si può rinominare la propria banda da guerra prima di assegnare gli oggetti magici alle creature.

Nelle regole per miniature, ci sono dei limiti a quali creature possano far uso di oggetti magici. Questi limiti sono più rigidi di quelli delle regole del gioco di ruolo perché sono posti per semplificare i cambiamenti da apportare alle creature. Per scoprire quali oggetti stia utilizzando una creatura, consultare le statistiche del gioco di ruolo sulla carta statistica.

Assegnare armature: Si può assegnare un'armatura magica solo a una creatura che già stia indossando delle armature. L'armatura si presume essere dello stesso tipo di quello che la creatura sta indossando, quindi non influenza la velocità e cambia la Classe Armatura solo per l'ammontare del bonus di potenziamento.

Assegnare scudi: Si può assegnare uno scudo magico solo ad una creatura che stia già utilizzando uno scudo. Lo scudo si presume essere dello stesso tipo che la creatura già possiede, quindi modifica la Classe Armatura solo dell'ammontare del suo bonus di potenziamento. (Gli scudi animati sono un'eccezione; vedi Tabella 5-8. Anche così, non si può assegnare uno scudo animato ad un incantatore).

Assegnare armi: Si può assegnare un'arma magica solo ad una creatura che stia già impugnando un'arma. Quando lo si fa, decide qual è l'arma sostituita dalla sua versione magica. (Una creatura non può ricevere un'arma a distanza se non possiede un attacco a distanza). Una creatura non può avere più armi magiche dello stesso tipo di armi con cui parte. I benefici magici si applicano solo agli attacchi con le armi magiche. Quando un combattente con due armi compie più di un attacco, almeno uno deve essere portato con ciascuna arma (così se solo un'arma è magica, almeno un attacco deve essere portato con un'arma non magica).

Assegnare pergamene: Si possono assegnare le pergamene solo agli incantatori.

Assegnare pozioni, anelli e oggetti meravigliosi: In generale, qualsiasi creatura può utilizzare questi oggetti. Se l'oggetto può essere attivato (come un *anello di invisibilità* o una *collana delle palle di fuoco*), solo una creatura con un punteggio di Intelligenza 3 o più può utilizzarlo. Bere una pozione è come lanciare un incantesimo con raggio di azione personale. Attivare un anello o un oggetto meraviglioso sostituisce l'attacco di quella creatura per quel round. Molti anelli e oggetti meravigliosi, non devono essere attivati. Le creature incorporee non possono utilizzare oggetti magici.

Ridistribuire oggetti magici: Tra una battaglia e l'altra, si possono ridistribuire gli oggetti magici da una creatura ad un'altra. Certi oggetti magici, quando vengono ridistribuiti, possono cambiare la propria natura. Ad esempio, se si trasferisce un'ar-



Diavolo Barbaro

matura magica da una *Sword of Heironoeus* (Spada di Heironoeus) a Jozan, Cleric of Felor (Jozan, Chierico di Felor), essa passa da full plate (armatura completa) a scale mail (corazza a scaglie). (L'armatura non si trasforma realmente; invece la banda da guerra, "tornata in paese" dopo una battaglia, scambia un'armatura magica con un'altra).

Oggetti indossati e trasportati: Una creatura può indossare o trasportare diversi oggetti magici, come indicato nella lista seguente. (La lista presume si tratti di una creatura dalla forma umanoide; le creature di altri tipi potrebbero non avere i requisiti fisici o le estremità per sfruttare alcune di questi oggetti. Ad esempio, una Hyena [Iena] non può utilizzare un paio di guanti). Tabella 5-12: "Oggetti meravigliosi" fornisce gli "slot fisici" occupati da un oggetto meraviglioso se il suo nome non identifica che specie di oggetto sia.

- Un elmo
- Un amuleto
- Una camicia o veste
- Un'armatura (solo creature che indossano armature)
- Uno scudo (solo creature che utilizzano scudi)
- Un'arma magica da mischia (o due, per chi impugna due armi)
- Un'arma magica a distanza (se la creatura può compiere attacchi a distanza)
- Una cintura
- Un marteello
- Un paio di guanti d'arme, bracciali o guanti
- Due anelli
- Un paio di stivali
- Qualsiasi quantità di pozioni e pergamene, o altri oggetti non ripetuti sopra

Oggetti magici casuali

Quando si vince un combattimento skirmish, tirare per determinare casualmente che tipo di oggetto magico sia stato rinvenuto. La Tabella 5-6: "Oggetti magici casuali" riporta ad una di altre sei tabelle, su ognuna delle quali si tira per ottenere uno specifico oggetto magico. Una banda da guerra che perda uno scenario ha il 50% di probabilità di ottenere un oggetto magico casuale.

TABELLA 5-6: OGGETTI MAGICI CASUALI

d%	Oggetto magico
01-15	Armatura (Tabella 5-7)
16-25	Scudo (Tabella 5-8)
26-45	Arma (Tabella 5-9)
46-60	Pozione (Tabella 5-10)
61-70	Anello (Tabella 5-11)
71-85	Pergamena
86-100	Oggetto meraviglioso (Tabella 5-12)

Armature magiche e scudi

Un'armatura o scudo magico fornisce un bonus alla Classe Armatura di chi lo porta e a volte conferiscono anche degli ulteriori benefici.

TABELLA 5-7: ARMATURE MAGICHE

d%	Tipo di armatura	Bonus AC	Beneficio aggiuntivo
01-25	armatura+1	+1	-
26-40	armatura+2	+2	-
41-50	carica	+1	Powerful Charge (Carica Poderosa) +5/valore Comandante -1 (se lo possiede)
51-60	comando	+1	Fearless (Temerario)
61-65	cuor di leone	+1	Hide (Nascondersi)
66-70	ombra	+1	Hide (Nascondersi)
71-75	resistenza agli incantesimi	+1	Resistenza agli incantesimi
76-79	resistenza all'acido	+1	Resistenza all'acido 10
80-83	resistenza al freddo	+1	Resistenza al freddo 10
84-87	resistenza all'elettricità	+1	Resistenza all'elettricità 10
88-91	resistenza al fuoco	+1	Resistenza al fuoco 10
92-95	resistenza al suono	+1	Resistenza al suono 10
96-97	armatura+3	+3	-
98-99	invulnerabilità	+1	DR 5
100	forma eterna	+1	Incorporeo mentre si muove

1 Cumulativo con il beneficio di Powerful Charge (Carica Poderosa) se la creatura già possiede questa capacità speciale.

TABELLA 5-8: SCUDI MAGICI

d%	Tipo di scudo	Bonus AC	Beneficio aggiuntivo
01-25	scudo+1	+1	-
26-40	scudo+2	+2	-
41-50	scudo del leone	+2	Attacco in mischia aggiuntivo al valore più alto (5 danni)
51-60	deviazione delle frecce	+1	Deflect Arrows (Deviare Frecce) (+4 AC contro attacchi a distanza)
61-70	scudo di spine	+1	Ottiene attacco a distanza +[d] (5 danni); [d] = livello (non cumulativo con altri attacchi a distanza)
71-75	scudo+3	+3	-
76-79	resistenza all'acido	+1	Resistenza all'acido 10
80-83	resistenza al freddo	+1	Resistenza al freddo 10
84-87	resistenza all'elettricità	+1	Resistenza all'elettricità 10
88-91	resistenza al fuoco	+1	Resistenza al fuoco 10
92-95	resistenza al suono	+1	Resistenza al suono 10
96-98	animato	+1/+3	+1 AC se sta già utilizzando uno scudo; +3 AC se non sta utilizzando uno scudo ¹
99-100	velocità alato	+3	Ottiene velocità F3 in aggiunta ai suoi altri valori di movimento

1 Può essere assegnato ad una creatura priva di scudo solo se quella creatura è competente con gli scudi come privilegio di classe o tratto della creatura e non lancia incantesimi arcani.

Armi magiche

Le armi magiche forniscono un bonus ai tiri per colpire e a volte conferiscono ulteriori effetti.

Danni magici: I danni inflitti da un'arma magica sono danni magici. Di conseguenza ignorano la Damage Reduction (Riduzione)

area del danno). Alcune armi magiche infliggono anche danni alla energia (vedi sotto).

Danni extra: I danni extra, come i 5 danni da fuoco inflitti da *arco traboccante*, non raddoppiano quando vengono raddoppiati i danni base, come con un colpo critico.

Anni da lancio: Se una creatura impugna un'arma da lancio, può ricevere un'arma magica a distanza. Il beneficio dell'arma, però, si applica solo al primo attacco a distanza che la creatura compie durante il combattimento skirmish.

TABELLA 5-9: ARMI MAGICHE

Arma	Bonus di attacco	Tipo ¹	Effetto
01-25 <i>arma-1</i>	+1	M, D	-
26-40 <i>arma-2</i>	+2	M, D	-
41-42 <i>arma-3</i>	+3	M, D	-
43-47 <i>incantesimo</i>	+1	M, D	Danni +5 fire (fuoco)
48-52 <i>gelida</i>	+1	M, D	Danni +5 cold (freddo)
53-57 <i>elettrolita</i>	+1	M, D	Danni +5 electricity (elettricità)
58-61 <i>effilata²</i>	+1	M	Ottiene un colpo critico con un 19 o 20 naturale
62 <i>velocità</i>	+1	M, D	Attacco addizionale al valore più alto ³
64-68 <i>energica</i>	+1	M, D	Danni +10 contro creature lawful (legali) ⁴
69-71 <i>caotica</i>	+1	M, D	Danni +10 contro creature caotiche ⁴
72-73 <i>scuro</i>	+1	M, D	Danni +10 contro creature malvagio ⁴
74-81 <i>buona</i>	+1	M, D	Danni +10 contro creature buone ⁴
82-85 <i>occo fantasma</i>	+1	M	Attaca le creature incorporee come se chi la impugna avesse la capacità incorporea (incorporeo)
86-90 <i>esplosione spaventosa</i>	+1	M, D	Con un 20 naturale, la creatura colpita deve effettuare un tiro salvezza su morale
91-95 <i>esplosione paralizzante</i>	+1	M, D	Con un 20 naturale, la creatura colpita resta paralizzato (tiro salvezza con CD 17 nega)
96-100 <i>precisione mentale</i>	+1	M, D	Sneak Attack (Attacco Furtivo) (se lo possiede) danni +10

1 M = Macchia, D = Distanza.

2 Solo armi perforanti e taglienti.

3 Non è cumulativo con altri effetti che conferiscono attacchi extra.

4 Cumulativo con il beneficio dell'abilità Sense (Percepire), se presente.

Pozioni

Le pozioni sono incantesimi conservati in forma liquida. Le creature bevono le pozioni per ottenere effetti magici.

TABELLA 5-10: POZIONI

Arma	Effetto
01-10 <i>best's endurance</i> (resistenza dell'orso)	Una creatura vivente guadagna +10 punti ferita.
11-20 <i>blur</i> (sfocatura)	Conceal (Occultamento) 6
21-30 <i>cut's gone</i> (grazia del gatto)	+2 AC, ranged attack (attacco a distanza) +2
31-50 <i>cure light wounds</i> (cure ferite leggere)	Guarisce 5 punti ferita
51-70 <i>cure moderate wounds</i> (cure ferite moderate)	Guarisce 10 punti ferita
71-80 <i>major resistance</i> (resistenza maggiore)	Tiro salvezza +3
81-85 <i>protection from energy</i> (fire) (Protezione dall'energia (fuoco))	Immune al fuoco
86-90 <i>resist energy</i> (fire) (Resistere all'energia (fuoco))	Resistenza al fuoco 10
91-100 <i>shield of faith</i> (scudo della fede)	+2 AC

Bere una pozione: Bere una pozione sostituisce gli attacchi della creatura per quel turno.

Effetti delle pozioni: Alcune pozioni duplicano gli effetti di un incantesimo e ne portano lo stesso nome. In questo caso, una creatura che beve una pozione ne ottiene l'effetto come se qualcuno gli avesse lanciato addosso l'incantesimo in questione. Altre pozioni hanno gli effetti descritti. Questi effetti durano fino al termine del combattimento skirmish.

Anelli

Gli anelli forniscono benefici magici continui a coloro che li indossano. La maggior parte degli anelli conferisce un effetto; gli anelli di protezione migliorano la Classe Armatura di una creatura.

TABELLA 5-11: ANELLI

Arma	Anello	Effetto
01-05	Resistenza all'energia, misore (acido)	Resistenza all'acido 10
06-10	Resistenza all'energia, misore (gelido)	Resistenza al freddo 10
11-15	Resistenza all'energia, misore (elettricità)	Resistenza all'elettricità 10
16-20	Resistenza all'energia, misore (fuoco)	Resistenza al fuoco 10
21-25	Resistenza all'energia, misore (suono)	Resistenza al suono 10
26-35	Protezione camaleontica	Hide (Nascondersi) +2 AC
36-65	Protezione	+2 AC, solo se non sta utilizzando uno scudo
66-80	Scudo di forza ¹	+2 AC, solo se non sta utilizzando uno scudo
81-90	invisibilità ¹	Invisible (Invisibile) (fratà chi lo indossa non attacca (non irritata))
91-100	Accumale incantesimi ¹	Guadagna magi missile (dardo incantato) (right [visuale]; 5 danni)

1 Solo una creatura con Intelligenza 3 o superiore può indossare questo anello.

Pergamene

Le pergamene contengono il potere di un incantesimo, che solo un incantatore può liberare. Una volta consumata una pergamena, questa scompare e non può più essere riutilizzata.

Per ogni pergamena posseduta da un incantatore, questi può lanciare una copia di un incantesimo che già conosce. Definire quale incantesimo la pergamena



Gordio Crudele

TABELLA 5-12: OGGETTI MERAVIGLIOSI

d%	Oggetto	Parte del corpo ¹	Effetto
01-04	Amuleto dell'armatura metallica		Come <i>barikain</i> (pelle cenerina) (+2 AC)
05-08	Amuleto della fortuna prevalente		Tirare nuovamente un tiro salvezza per battaglia
09-12	Amuleto della salute		Come <i>bear's endurance</i> (resistenza dell'orso) (creatura vivente guadagna +10 punti ferita)
13-14	Borsa di trucchi		Una volta per combattimento skirmish, sostituisce gli attacchi. Collocare un <i>Wolf</i> (lupo) adiacente alla creatura. Il lupo diventa parte della banda da guerra (costo 0)
15-18	Bracciali dell'armatura		Come <i>magi armor</i> (armatura magica) (+4 AC), solo se non sta indossando l'armatura
19-22	Bracciali dell'arciere inferiore		Ranged attack (attacco a distanza) +1 con un arco (non una balestra)
23	Bracciali dell'arciere superiore		Ranged attack (attacco a distanza) +2 con un arco (non una balestra)
24-27	Bracciali del colpo rapido		Come <i>snake's swiftness</i> (rapidità del serpente) (può compiere un attacco immediato)
28-31	Cintura del colpo pesante		Smite (Punire) +5
32	Collana delle palle di fuoco	A	Guadagna <i>fireball</i> (palla di fuoco) □ (sight [visuale]; raggio 4; 20 danni da fuoco; CD 15); l'oggetto viene consumato
33-36	Collare del comando	A	(Solo Animal [Animale]) Perde la capacità <i>Difficult</i> (Difficile)
37-40	Diadema incandescente minore	E	Guadagna <i>staring light</i> (lucido incandescente) □ (sight [visuale]; 10 danni o 20 danni contro non morti)
41-45	Elmo del recupero glorioso		Guarigione (se stesso; 25 punti ferita)
46	Feraglio dello scudo	A	Immune ai magi mistici □ (dardo incantato)

na contenga prima dell'inizio del combattimento skirmish. (Si può ridelineare quale incantesimo contenga la pergamena tra un combattimento skirmish e l'altro, a rappresentare l'incantatore che scambia una pergamena per un'altra).

Ad esempio, se il Cleric di Groomsh (Chierico di Groomsh) ha una pergamena, si può decidere che permetta al Chierico di lanciare un *damn* (deviazione), *infect moderate* (avvelena [infligge ferite moderate]) o *bear's endurance* (resistenza dell'orso) extra.

Oggetti meravigliosi

Gli oggetti meravigliosi hanno diversi effetti magici. La maggior parte di essi fornisce un beneficio continuo a chi li utilizza.

GLOSSARIO SKIRMISH

Questo glossario spiega i termini di gioco così come le parole chiave che compaiono sulle carte statistiche. Consente anche informazioni dettagliate su certe capacità speciali che sono troppo complesse per essere spiegate sulle carte statistiche.

d%	Oggetto	Parte del corpo ¹	Effetto
47-50	Guanti del colpo fortunato		Tira nuovamente un attacco per battaglia (deve utilizzare il secondo risultato)
51-54	Guanti della destrezza		Come <i>cat's grace</i> (grazia del gatto) (+2 AC, ranged attack [attacco a distanza] +2)
55-58	Maglia della felicità vita		+10 punti ferita
59-61	Maglia di resistenza		DR 5
62-65	Masterlo del caviano		Come <i>eagle's splendor</i> □ (splendore dell'aquila) (+2 valore Comandante [se presente]) Conceal (Occultamento) 6
66-68	Masterlo della distorsione minore		
69	Masterlo della firma etera		Incorporeal (Incorporeo) quando si muove
70-73	Masterlo della resistenza		Come <i>ambition</i> (ambizione) (firi salvezza +2)
74-76	Manto della resistenza agli incantesimi	M	Spell Resistance (Resistenza agli Incantesimi)
77-80	Sandali dell'accelerazione	S	Speed (Velocità) +6 per un turno
81-83	Scorbico di protezione	A	Spell Resistance (Resistenza agli Incantesimi)
84-86	Scotto dell'ebbrezza		+1 valore Comandante (se presente)
87	Stivali alati		Guadagna velocità F8 in aggiunta agli altri valori di velocità
88-90	Stivali della carica		Powerful Charge (Carica Poderosa) +5 ²
91-93	Stivali delle grandi foliate		Cuadraglia dimension <i>door</i> (porta dimensionale) □ (self [se stesso]) pongono chi li indossa in qualsiasi spazio possa vedere anche parzialmente)
94-96	Stivali molleggiati		Speed (Velocità) +2
97-100	Talismano di protezione contro il veleno	A	Immune Poison (Immune al Veleno)

1 A = Amuleto, E = Elmo, M = Martello, S = Stivali

2 Cumulativo con il beneficio di Powerful Charge (Carica Poderosa) se la creatura già possiede questa capacità speciale.

LINEE GUIDA ALLA LETTURA DELLE VOCI

Questo glossario utilizza alcuni termini abbreviati.

[#]: Questo simbolo rappresenta un valore variabile. Ad esempio, la voce "Conceal (Occultamento) [#]" descrive la capacità Occultamento ma le assegna uno specifico valore. Una data creatura ha un determinato valore di Occultamento, come Occultamento 6.

MAIUSCOLE: Una parola in maiuscolo, come "CREATURE (CREATURA)" o "ENERGY (ENERGIA)" rappresenta una voce variabile. Ad esempio, "Immune ENERGY (Immune a ENERGIA)" significa che la creatura non subisce danni da uno specifico tipo di energia, ma senza specificarne il tipo. Un *Large Fire Elemental* (Elementale del Fuoco Grande), ad esempio, è Immune al Fuoco.

□: Molte capacità speciali e incantesimi (e anche alcuni attacchi) possono essere utilizzate solo un numero limitato di volte per combattimento skirmish. In questi casi, ogni uso a disposizione è rappresentato da un quadrato vuoto. Segnare il quadrato (o tenere il conto in qualche altro modo) ogni volta che la capacità o incantesimo viene utilizzata. Se la capacità ad uso limitato richiede di effettuare con successo un attacco, come la capacità *Stunning Attack* (Attacco Stordente) del *Sun*



Sul trattate (inizio del
Anno Solare), allora il
paccatore dichiara l'uso della capacità prima di effettuare il tiro
per colpire. Un colpo mancato conta come un colpo andato
a segno per quanto riguarda l'utilizzo della capacità.



Lone Grubbe

DEFINIZIONI

I termini seguenti sono riportati in ordine alfabetico.

Abberation (Abberazione): Un tipo di creatura.

Acid (Acidale): (Parola chiave danni) Un tipo di energia.

Action (Azione): L'attività di una creatura. Di solito non bisogna tenere traccia dei diversi tipi di azione. Di solito la descrizione di un effetto contiene la frase "replace attacks" (sostituisci gli attacchi) o "replace move" (sostituisci il movimento) se prende il posto del tipo di azione indicato.

Per coloro che si trovano più a loro agio a pensarla in questi termini, ogni azione è classificata secondo uno di questi tipi: *statica, movimento, gratuita, veloce e immediata*. Ad esempio, "sostituisci gli attacchi" è equivalente di un'azione standard nelle regole del gioco di ruolo. In genere, una creatura ha un'azione di attacco e un'azione di movimento per turno, sebbene una creatura che non attacchi possa muoversi due volte.

Active (Attivo): Una creatura attiva non è routing (in rotta), stunned (svenata), asleep (addormentata), paralyzed (paralizzato) o altrimenti helpless (indifesa).

Adjacent (Adiacente): Occupare un quadretto vicino a quello spinto (anche in diagonale). Una creatura non è considerata adiacente ad una creatura dietro le pareti o altri oggetti che bloccano la linea di visuale o effetto.

Ally/Allied Creature (Alleato/Creatura Alleata): Gli alleati sono di solito altre creature nella stessa banda da guerra. Nelle battaglie a squadre, gli alleati comprendono le creature nella banda da guerra del compagno di squadra.

Animal (Animale): Un tipo di creatura.

Any (Qualsiasi): (Parola chiave incantesimo/capacità) Un incantesimo o capacità speciale che utilizza questa parola non segue le solite restrizioni del mirare solo il nemico o l'alleato più vicino. (La linea di visuale e la restrizione del raggio di azione si applicano ancora, a meno che non sia indicato altrimenti). Ad esempio, la frase "switch position of any two creatures" (scambia la posizione di due creature qualsiasi) può influenzare qualsiasi due creature nella linea di visuale dell'incantatore e all'interno del raggio di azione dell'incantesimo.

Any Warband (Qualsiasi Banda da Guerra): (Parola chiave incantesimo/capacità) Un raggio di azione fornito nella descrizione di certi incantesimi o capacità. Funziona come "your warband" (la tua banda da guerra, vedi quella voce) eccetto che si può scegliere qualsiasi banda da guerra come bersaglio; la propria, quella di un compagno di squadra o anche quella di un avversario.

Armor Class (Classe Armatura): Un numero che rappresenta la capacità di una creatura di evitare di essere colpita in combattimento. Se il risultato di un tiro per colpire è pari o superiore alla Classe Armatura del nemico, l'attacco va a segno.

Attack (Attacco): Esistono due tipi di attacchi, in mischia e a distanza. Il risultato di un attacco è determinato dal tiro per colpire. Molti bonus e penalità conferiti da incantesimi e capacità speciali possono influenzare l'attacco di una creatura. Se il tipo di attacco non è specificato, l'effetto si applica sia agli attacchi in mischia che a distanza.

Alcune capacità speciali, come *Gas Attack* (Attacco con lo Sguardo), utilizzano la parola "attack" (attacco) nel nome, ma seguono le regole della capacità speciale anziché quelle degli attacchi.

Attack of Opportunity (Attacco di Opportunità): Un attacco in mischia gratuito. Se un nemico esce da un quadretto minacciato da una creatura, la creatura può effettuare un singolo attacco di opportunità contro di esso. Non c'è limite al numero di attacchi di opportunità che una creatura può effettuare in un round, ma ne può effettuare solo uno per turno. Una creatura non è costretta ad effettuare l'attacco di opportunità.

Attack Roll (Tiro per Colpire): Un tiro di dado per determinare se un attacco colpisce. Tirare 1d20 e sommare il bonus di attacco rilevante (in mischia o a distanza), più qualsiasi modificatore per incantesimi o condizioni come il flanking (fiancheggiamento). Se il numero è pari o superiore alla *Armor Class* (Classe Armatura), il risultato va a segno e l'attacco infligge danni.

Automatic Hit (Colpo Automatico): Un attacco che colpisce quale che sia la *Armor Class* (Classe Armatura) del bersaglio. Un 20 naturale su di un tiro per colpire è sempre un colpo automatico, anche se il bersaglio è immune ai colpi critici (sebbene la capacità speciale *Conceal* (Occultamento) potrebbe comunque convertire questo colpo in un fallimento automatico). I colpi automatici possono risultare anche da certe situazioni, come un attacco in mischia contro un nemico helpless (indifeso).

Automatic Miss (Fallimento Automatico): Un attacco che va a vuoto quale che sia la *Armor Class* (Classe Armatura) del bersaglio. Un 1 naturale sul tiro per colpire è sempre un fallimento automatico. I fallimenti automatici possono essere anche il risultato di certe situazioni, come un tiro per colpire in mischia inferiore al valore di *Conceal* (Occultamento) del bersaglio.

Battle Grid (Griglia di Battaglia): La mappa di gioco a griglia quadrata sulla quale collocare le tessere terreno e le miniature.

Beastmaster (Signore degli Animali) (†): 1 druidi e altre creature possono parlare alle belve, aiutandole a combattere con maggiore tattica durante un combattimento skirmish.

Gli *Animal* (Animali) e *Magical Beast* (Bestie Magiche) nella banda da guerra di livello pari o inferiore al valore *Signore degli Animali* della creatura sono considerate come se fossero

prive della capacità speciale **Difficult** (Difficile). La maggior parte delle creature con questa capacità speciale sono anche comandanti, ma il loro valore Comandante può essere differente dal loro valore Signore degli Animali.

Se tutte le creature con la capacità Signore degli Animali di una banda da guerra vengono eliminate, gli **Animali** e le **Bestie Magiche** alleate ritornano al loro valore Difficile originale.

Blinded (Accecato): (Effetto incantesimo/capacità) Una creatura accecata non ha linea di visuale su nessun'altra creatura. Non può compiere attacchi a distanza o lanciare incantesimi con un raggio di azione diverso da "touch" (contatto), "self" (se stesso) o "your warband" (la tua banda da guerra). Una creatura accecata non minaccia i quadrati adiacenti e non riceve quindi attacchi di opportunità.

Una creatura accecata tratta tutte le altre creature come se possedesse la capacità speciale **Invisible** (Invisibile).

Movimenti accecati: La velocità di una creatura accecata è effettivamente dimezzata; Ogni quadretto conta come 2 quadretti e ogni quadretto diagonale conta come 3 quadretti. (Su terreno impervio, ogni quadretto costa 4 quadretti e ogni diagonale costa 6 quadretti).

Blind-Fight (Combattere alla Cieca):

Creature dell'oscurità e truppe altamente addestrate sono in grado di combattere basandosi sull'udito e sull'istinto, anche contro nemici che non possono vedere.

Una creatura con questa capacità può tirare due volte contro la capacità **Conceal** (Occultamento) di un nemico quando compie un attacco in mischia. Se uno dei due risultati è un successo, l'attacco riesce. Questa creatura può muoversi alla sua normale velocità anche se non può vedere. Coloro che attaccano una creatura che non può vederli non ricevono alcun bonus di attacco contro di essa. Una creatura con questa capacità non può comunque vedere nemici invisibili, quindi non può effettuare attacchi di opportunità contro di essi. La creatura ignora gli effetti di **Gaze Attack** (Attacco con lo Sguardo).

Blindsight (Vista Cieca): Una creatura con questa capacità speciale può individuare i nemici utilizzando sensi non visivi. Essa supera automaticamente le prove contro i nemici con la capacità **Conceal** (Occultamento). Può muoversi a velocità normale anche se non può vedere. Gli attaccanti che la creatura non può vedere non ricevono un bonus ai tiri per colpire in mischia contro di essa. Una creatura con **Vista Cieca** ignora gli effetti del **Gaze Attack** (Attacco con lo Sguardo), effetti di invisibilità e la capacità **Hide** (Nascondersi), inoltre ha la capacità speciale **Immune Blindness** (Immune alla Cecità).

Blood Rock (Roccia di Sangue): Qualsiasi creatura sul terreno roccia di sangue ottiene un colpo critico con un tiro per colpire in mischia naturale 19 o 20. Il colpo critico colpisce automaticamente non importa quale sia la **Armor Class** (Classe Armatura) del bersaglio, anche se il difensore è immune ai danni raddoppiati dei colpi critici. Gli attacchi a distanza non sono influenzati dal tipo di terreno roccia di sangue. (Le creature immuni ai colpi critici ne restano immuni).

Bonus: La maggior parte dei bonus sono cumulativi, eccet-

to quelli provenienti da incantesimi o effetti. (Vedi la definizione di "stacking" per sapere quali varianti di incantesimi sono considerate identiche all'incantesimo base).

Burrow (Scavare) [8]: Certe creature sotterranee, come il temibile **umber hulk**, possono viaggiare sottoterra, come il sembrava con cui camminano.

Una creatura con questa capacità può muoversi sottoterra invece che in superficie. Se sceglie di scavare, utilizza quel modo per tutti i movimenti di quel turno, e la velocità è quella riportata in questa voce. Una creatura che scava ignora gli effetti del terreno in superficie mentre si muove e può anche attraversare quadretti contenenti pareti o creature nemiche, sebbene debba terminare il movimento in una posizione legale. Mentre scava, una creatura è immune agli attacchi di opportunità e non può caricare; al termine del movimento, ritorna in superficie e può attaccare ed essere attaccata normalmente.

Una creatura fuori comando con la capacità **Scavare** può muoversi sottoterra a velocità 2. Può però scattare il doppio della sua velocità di Scavare verso il nemico più vicino che riesce a vedere e può raggiungere alla fine del turno.

Una creatura in rotta con la capacità **Scavare** può muoversi sottoterra, ma solo se così facendo riuscirebbe ad avvicinarsi al proprio angolo di uscita più rapidamente che utilizzando un altro metodo di movimento.

Chaotic (Caotico): (Parola chiave incantesimo/capacità) Le creature nelle bande da guerra **Chaotic Good** (Caotiche Buone) o **Chaotic Evil** (Caotiche Malvagie) sono caotiche, quali che siano le fazioni rappresentate sulle loro carte statistiche. Sono soggette agli incantesimi e le capacità speciali che influenzano le creature caotiche.

Charge (Caricare): Per caricare, una creatura si muove a velocità raddoppiata verso il nemico più vicino che possa vedere all'inizio del proprio turno. Se nulla la rallenta e si sposta di almeno 2 quadretti, la creatura può compiere un singolo attacco in mischia contro quel nemico con un bonus di +2 al tiro per colpire. La creatura che carica deve muoversi verso il più vicino spazio non occupato dal quale può attaccare il nemico più vicino. Se qualsiasi linea tracciata tra il punto di partenza della creatura e lo spazio di arrivo attraversa uno spazio che rallenta o impedisce il movimento, o contiene una creatura (anche un alleato), non si può caricare.

Cleave (Incalzare): Una volta per turno, se una creatura con questa capacità distrugge un nemico riducendo i suoi punti ferita a 0 con il proprio attacco in mischia (anche un attacco di opportunità), può immediatamente compiere un attacco in mischia extra contro un altro nemico.

Cloud (Nube): (Parola chiave incantesimo/capacità) Una nube è un tipo di terreno creato da un incantesimo o capacità, il permanente e blocca la linea di visuale ma non rallenta il movimento né blocca la linea di effetto. Le creature che si trovano all'interno della nube sono **blinded** (accecate) (cosa che potrebbe influenzarne il movimento) e considerate avere la capacità speciale **Invisible** (Invisibile). Alcuni incantesimi il cui effetto è una nube, come per altre aree di effetto permanenti (vedi la voce "Permanent Area of Effect" più sotto) possono essere diretti verso qualsiasi quadretto anziché il nemico o alleato più vicino. A volte un effetto che produce una nube specifica non blocca la linea di visuale, nel qual caso si tratta semplicemente di un'area di terre-



se con l'effetto indicato.

Cold (Freddo): (Parola chiave dannò) Un tipo di energia.

Commander (Comandante) (#): Una creatura con la capacità speciale *Comandante* stampata in cima alla carta statistica è un comandante, con un valore Comandante uguale al numero segnato.

I valori Comandante sono di solito numeri positivi, ma alcuni comandanti hanno delle capacità di comando talmente strane che il loro valore Comandante è 0 o addirittura negativo. Questi comandanti, possono comunque mettere creature sotto comando e possono scegliere di non sommare il loro valore comando e possono scegliere di non sommare il loro valore Comandante alla maggior parte dei tiri salvezza sul morale, ma il loro valore Comandante negativo conta come una penalità ai tiri salvezza sul morale compiuti per un tentativo di negoziare.

Un comandante può sempre sommare il suo valore Comandante ai propri tiri salvezza sul morale, anche quando è stordito (stordito) o altrimenti incapace di mettere altre creature sotto comando. Un comandante può utilizzare il proprio valore Comandante, o quello di un altro comandante, quando effettua un tiro salvezza sul morale ma non entrambi.

Commander Effect (Effetto del Comandante): La maggior parte dei comandanti conferisce ai propri seguaci (le creature che fanno parte della loro banda da guerra e non sono esse stesse comandanti) un beneficio, detto Effetto del Comandante. Per ottenere il beneficio, un seguace deve trovarsi sotto comando ed entro 6 quadranti dal comandante (che non è mai seguita il beneficio).

Occasionalmente, un Effetto del Comandante conferisce invece uno svantaggio ad una creatura nemica. Questo effetto ha sempre un raggio di azione di 6 quadranti ma agisce su tutti i nemici (anche altri comandanti e creature Difficile [Difficile]) nel raggio di azione.

Una creatura può essere soggetta a più di un Effetto del Comandante alla volta, ma i modificatori alla stessa statistica da parte di comandanti diversi non sono cumulativi. Ad esempio, una creatura potrebbe ottenere un attacco (attacco) +2 da un comandante e un Morale Sveto (Tiro Salvezza sul Morale) +4 da un altro. Se un comandante conferisce attacco +2 e un altro comandante conferisce meleé attack (attacco in mischia) +4, la creatura guadagna un bonus di +4 agli attacchi in mischia e un bonus di +2 agli attacchi a distanza.

Un comandante routing (in rotta), stunned (stordito), confused (confuso) o helpless (indifeso) non può mettere altre creature sotto comando, e quindi il suo Effetto del Comandante non funziona.

Conceal (Occultamento) (#): Colpire una creatura con la capacità speciale *Occultamento*, come una displacer beast (bestia distortante), è una questione di fortuna quanto di abilità.

Quando un'altra creatura ottiene il tiro per colpire un risultato che avrebbe indicato un colpo a segno contro una simile creatura, l'attaccante deve tirare un altro 1d20. Se il risultato del secondo tiro è pari o superiore al valore *Occultamento* della creatura, l'attacco va a segno; altrimenti, è un colpo mancato. Anche un 20 naturale sul tiro per colpire è un colpo mancato se il tiro dell'attaccante contro la capacità *Occultamento* del difensore va a vuoto. Se diversi effetti conferiscono *Occultamento* ad una creatura, si applica solo il valore più alto.

Cone (Corno): (Parola chiave incantesimo/capacità) Un raggio di azione fornito nella descrizione di certi incantesimi e capacità. Un cono agisce su tutte le creature fino a 6 quadranti di distanza dall'incantatore in un quarto di cerchio. Il punto di origine del cono (mostrato dalle frecce che puntano verso l'esterno nello schema) deve essere un angolo di un quadrante dello spazio dell'incantatore. I quadranti nello schema del cono devono allinearsi con i quadranti della griglia di battaglia.

Il bersaglio dell'incantesimo o capacità deve trovarsi all'interno dell'area colpita, ma si può altrimenti posizionare il cono in qualsiasi posizione legale.

Confusion (Confusione): (Effetto incantesimo/capacità)

Lo sguardo ignoto dell'umber hulk fa sì che le truppe si comportino in maniera erratica.

La capacità *Confusione* agisce solo sulle creature viventi. Una creatura soggetta a questo effetto diventa confusa. Ogni volta che una creatura confusa viene attivata, tirare 1d20 e riferirsi alla tabella seguente per determinare ciò che può fare.

420	Effetto
1-5	Un avversario a caso controlla la creatura per quel turno come se fosse una sua creatura e avesse la capacità <i>Difficile</i> (Difficile) 20. Se lo si desidera, le creature della banda da guerra di cui faceva parte originariamente possono effettuare attacchi di opportunità contro di essa, ma è l'avversario che la sta controllando temporaneamente a ricevere i punti vittoria se questa viene eliminata mentre è sotto il suo controllo. L'attivazione viene considerata comunque una delle attivazioni da parte del possessore originale per quella fase.
6-15	La creatura resta immobile, non compiendo alcuna azione.
16-20	Il giocatore controlla normalmente la creatura per quel turno. Anche così, essa rimane confusa fino al termine della durata dell'effetto.

Una creatura confusa non può compiere attacchi di opportunità.

Un comandante confuso non può mettere altre creature sotto comando o sommare il suo valore Comandante alle prove di iniziativa, e il suo Effetto del Comandante non funziona.

Construct (Costrutto): Un tipo di creatura.

I Costrutti sono creature non viventi. Tutti i Costrutti hanno le seguenti capacità speciali: *Fearless* (Temerario); *Immune Confusion* (Immune alla Confusione), *Critical Hit* (Colpi Critici), *Dominant* (Dominazione), *Incite* (Incitare), *Paralysis* (Paralisi), *Poison* (Veleno), *Sleep* (Sonno), *Sneak Attack* (Attacco Furtivo), *Stun* (Stordimento). I danni positivi dagli effetti di guarigione (come i vari incantesimi *esse vivendi* [cura ferite]) e i danni negativi (come quelli dagli incantesimi *influx wordis* [infiggi friti]) non influenzano i Costrutti.

Countersong (Controcanto): Il canto di un bardo può interferire con le capacità dei comandanti nemici o ottenere il meglio dalle loro truppe.

Le creature entro 6 quadranti da una creatura con questa capacità non possono beneficiare o subire gli Effetti del Comandante di un comandante nemico. Gli Effetti del Comandante dei comandanti nemici entro 6 quadranti da questa creatura non funzionano.

Cover (Copertura): Certe peculiarità del terreno forniscono copertura contro gli attacchi, fornendo un bonus di +4 alla *Armor Class* (Classe Armatura) del difensore. Per determinare se una creatura abbia copertura da un attacco a distanza, il giocatore che controlla la creatura che attacca sceglie un angolo di un quadrante nello spazio della creatura attaccante. Se una linea tracciata da questo punto verso qualsiasi parte dello spazio del bersaglio attraversa un quadrante o un margine che fornisce copertura (compreso uno spazio occupato da un'altra creatura), il bersaglio ha copertura. Il bersaglio non ha copertura se la linea corre lungo o tocca il bordo di una parete o altro quadrante che normalmente fornirebbe copertura.

Creature (Creatura): Una singola entità rappresentata da una singola miniatura.

Creature Type (Tipo di Creatura): Una delle diverse grandi categorie di creature. I tipi di creatura sono *Aberration* (Aberrazione), *Animal* (Animale), *Construct* (Costrutto), *Dragon* (Drago), *Elemental* (Elementale), *Fey* (Folletto), *Giant* (Gigante), *Humanoid* (Umanoide), *Magical Beast* (Bestia Magica), *Monstrous Humanoid* (Umanoide Monstruoso), *Ooze* (Melma), *Outsider* (Estraneo), *Plant* (Vegetale), *Undead* (Non Morto) e *Vermin* (Parassita). Il tipo di una creatura può includere un sottotipo, indicato tra parentesi sulla carta statistica.

Critical Hit (Colpo Critico): Un colpo che finisce un'area vitale e infligge danni raddoppiati. Un colpo critico si ottiene quando l'attaccante ottiene un 20 naturale sul tiro per colpire. Certi tipi di creature sono immuni ai colpi critici; un tiro di 20 naturale è comunque un colpo automatico, ma infligge solo danni normali.

Damage (Danni): Gli attacchi in mischia e a distanza infliggono danni, così come molti incantesimi e capacità speciali. I vari tipi di danni sono mele (mischia), ranged (a distanza), energy (energia) [acid (acido), cold (freddo), electricity (elettricità), fire (fuoco), sonic (sonoro)], magic (magia), negative (negativo) e positive (positivo).

I danni in mischia e a distanza sono soggetti alla Damage Reduction (Riduzione del Danno). I danni dagli incantesimi sono considerati magici a meno che non sia diversamente indicato. I danni delle creature evocate dagli incantesimi sono del tipo normalmente inflitto dalla creatura (le creature evocate non infliggono danni magici solo perché sono il prodotto di un incantesimo).

Se una capacità speciale conferisce un aumento di danni (come *Smite* [Punire]), allora i danni extra sono dello stesso tipo del danno originale. Se la creatura già infligge danni base di un tipo e danni extra di un altro, il danno incrementato dalla capacità speciale è dello stesso tipo del danno base, non del danno extra. Ad esempio, una *Sword of Heirloom* (Spada di Heirloom) con una *flaming sword* (spada infuocata) infligge danni magici più danni extra da fuoco. Il danno aggiuntivo da Punire sarebbe danno magico, non danno da fuoco.

Double Damage (Danni Raddoppiati): Quando si calcolano i danni raddoppiati, aggiungere i danni extra dopo aver raddoppiato i danni base. (Ad esempio, raddoppiare i danni in mischia del *Large Fire Elemental* [Elementale del Fuoco Grande] di 10 + 5 fuoco risulta in un danno totale di 20 + 5 fuoco). Se la creatura danneggiata ha una DR (vedi sotto), applicare la DR ai danni dopo che sono stati raddoppiati.

Half Damage (Danni Diminuiti): Quando si dimezzano i danni, come dopo un tiro salvezza riuscito, arrotondare per difetto al più vicino multiplo di 5. Ad esempio, metà di 15 danni è 5; metà di 5 danni è 0.

DC (CD) (#): (Parola chiave incantesimo/capacità) DC (CD) sta per Difficulty Class (Classe Difficoltà). Una creatura può evitare o ridurre certi effetti superando un tiro salvezza. Tirare 1d20 e sommare il livello della creatura; il tiro salvezza riesce se il risultato è pari o superiore alla CD indicata.

Death Attack (Attacco Mortale) (DC (#)): Quando una creatura con questa capacità speciale sta per compiere un *Sneak Attack* (Attacco Furtivo), può tentare di utilizzare la sua capacità Attacco Mortale. Il tentativo deve essere dichiarato prima di compiere il tiro per colpire. Una creatura colpita da un Attacco Mortale deve superare un tiro salvezza contro la CD indicata o venire distrutta. Anche se il tiro salvezza riesce, l'attaccante infligge comunque i danni extra dell'Attacco Furtivo. Questa capacità non ha effetto sulle creature immuni agli attacchi furtivi.

Death Burst (Esplosione Mortale) (ENERGY (#): DC (#)): Quando una creatura con questa capacità speciale viene distrutta dai danni, tutte le creature adiacenti subiscono l'ammontare del tipo di danno indicato. Un tiro salvezza riuscito dimezza i danni.

Deflect Arrows (Deviare Freccie): Una creatura con questa capacità speciale riceve un bonus di +4 alla sua AC contro attacchi a distanza.

Destroy/Destroyed (Distruggere/Distrutto): Una creatura viene distrutta quando i suoi punti ferita scendono a 0 o meno. Anche certi incantesimi o effetti possono distruggere direttamente una creatura. Rimuovere le creature distrutte dalla griglia di battaglia. Una creatura distrutta totalizza punti vittoria per l'avversario responsabile della sua distruzione.

Se un incantesimo o capacità (ma non una condizione di scenario come le motti della "Battaglia eterna") riportano in qual-

che modo in vita una creatura distrutta, i giocatori che hanno guadagnato punti per la sua distruzione, li perdono.

Difficult (Difficile) (#): I Troll danno ascolto solo ai comandanti che sono troppo forti da divorare. La maggior parte dei comandanti non è in grado di impedire ad uno di loro di gettarsi nella mischia.

Una creatura con questa capacità speciale può essere messa sotto comando solo da un comandante il cui valore Comandante è pari o superiore al valore Difficile della creatura. Ad esempio, un Troll (Difficile 5) può essere messo sotto comando solo da un comandante il cui valore Comandante sia 5 o superiore.

A differenza delle creature normali, una creatura fuori comando con la capacità speciale Difficile deve scattare verso il nemico più vicino che riesca a vedere durante il proprio turno. Se il nemico più vicino non è abbastanza vicino a essere raggiunto, la creatura agisce come se fosse fuori comando. (La sua Speed [Velocità] diventa 2).

Se la creatura ha un attacco a distanza e può attaccare il nemico più vicino dal suo punto di partenza, può restare ferma e compiere un attacco a distanza anziché scattare. Dispone di questa opzione anche se può utilizzare un incantesimo a distanza o capacità speciale per mirare il nemico o l'alleato più vicino.

Difficult Terrain (Terreno Impervio): Pietrisco, pile di roccie e altri ostacoli che riempiono interi quadrati rallentano il movimento e impediscono le cariche. Ogni quadrato di terreno impervio costa 2 quadrati per entrarvi (3 quadrati se si tratta di un movimento diagonale). Una creatura può sempre muoversi di almeno 1 quadrato (vedi "Minimum Move" [Movimento Minimo], sotto). Gli effetti di certi incantesimi possono trasformare quadrati in terreno impervio.

Dominant/Dominated (Dominare/Dominato): (Effetto incantesimo/capacità) Certi incantesimi e capacità possono dominare un nemico, facendolo diventare membro della propria banda da guerra. Dominare agisce solo sulle creature nemiche non ha effetto sulle creature alleate. Si può attivare una creatura nel round in cui è stata dominata solo se l'avversario non l'aveva già fatto prima nel round.

Trattare una creatura dominata in tutto e per tutto come parte del proprio esercito e sotto il proprio controllo. Finché si controllerà la creatura, essa verrà considerata ai fini dei punti vittoria; anche se si trova ancora sulla griglia di battaglia. Se viene distrutta mentre se ne è in controllo, si mantengono i punti vittoria della sua eliminazione. Non si può utilizzare Dominare per condurre una creatura fuori dalla griglia di battaglia.

Double Speed (Velocità Raddoppiata): Una creatura che non attacca, lancia un incantesimo o compie un'azione standard può muoversi fino al doppio della sua normale velocità durante il proprio turno. Una creatura può inoltre scattare e caricare verso il nemico più vicino o andare in rotta al doppio della velocità.

DR (RD) (#): Il barghest riesce ad ignorare gli attacchi più fini e reggere facilmente quelli più potenti. Una spada magica invece, riuscirà a superare la sua resistenza soprannaturale.

DR sta per Damage Reduction (Riduzione del Danno): Quando una creatura con questa capacità speciale subisce danni da un attacco in mischia o a distanza, sottrarre l'ammontare indicato dai danni subiti. I danni da energia, i danni dalla maggior parte degli incantesimi, e i danni magici non vengono ridotti dalla Riduzione del Danno.

Se la creatura riceve un tiro salvezza per ridurre i danni, effettuare prima il tiro salvezza. Basare qualsiasi riduzione del danno sui danni inflitti dopo il tiro salvezza.

Dragon (Drago): Un tipo di creatura. I draghi sono di tutte le dimensioni, dal piccolo crested feildrake (dracode crestato) ai possenti veri draghi.

Tutti i Draghi hanno le seguenti capacità speciali: *Innate Paralysis* (Paralisi), *Sleep* (S sonno).

Electricity (Elettricità): (Parola chiave danno) Un tipo di energia.

Elemental (Elementale): Un tipo di creatura. La furia del fuoco e la nobiltà della pietra hanno il loro uso in battaglia. Solo gli Elementali hanno le seguenti capacità speciali: Immune ai Colpi Critici, Flanking (Fiancheggiamento), Immune al Paralisi, Poison (Veleno), Sleep (Sonno), Sneak Attack (Furto) e Stun (Stordimento).

Elf (Elfo): Un sottotipo del tipo Humanoid (Umanoide). Gli Elfi hanno la capacità speciale Immune Sleep (Sonno).

Eliminated (Eliminato): Le creature distrutte o in rotta non della griglia di battaglia sono eliminate. Esse divengono parte vincente per i giocatori che le hanno eliminate.

Enemy (Nemico Creatura (Nemico/Creatura Nemica): I nemici sono le creature nelle bande da guerra degli avversari, che non si trovano nella propria banda da guerra o in quella di un compagno di squadra.

Energy (Energia): (Parola chiave danni) Una delle seguenti forme di danno: acid (acido), cold (freddo), electricity (elettricità), fire (fuoco) o sonic (sonoro). I danni da energia non vengono ridotti dalla Damage Reduction (Riduzione del Danno).

Entangled (Intralciare/Intralcio): (Effetto incantesimo/capacità) Una creatura soggetta a questo effetto è incapace di muoversi se non supera un tiro salvezza contro la CD indicata dell'effetto. Al termine del turno della creatura intralciata essa effettua un altro tiro salvezza (stessa CD). Se questo tiro salvezza riesce, l'effetto di intralciare è rimosso e la creatura può agire normalmente nel turno successivo.

Se l'effetto di intralciare a volte produce un'area di difficoltà senza terreno impervio. Anche una creatura che superi il suo tiro salvezza, se si trova in quest'area, deve comunque pagare il costo del movimento su terreno impervio.

Evil (Malvagio): (Parola chiave incantesimo/capacità) Le creature nelle bande da guerra Lawful Evil (Legali Malvagie) o Chaotic Evil (Caotiche Malvagie) sono malvagie, quali che siano le fazioni segnate sulla loro carta statistiche. Esse possono essere colpite da incantesimi e capacità speciali che influenzano creature malvagie.

Factions (Fazioni): Esistono quattro grandi categorie per classificare le creature secondo i loro punti di vista etici e morali. In breve, questi sono giustizia (Legale Buono), libertà (Caotico Buono), tirannia (Legale Malvagio) e distruzione (Caotico Malvagio). La fazione per cui una creatura combatte non sempre corrisponde all'allineamento che possiede nelle regole del gioco di ruolo.

Fearless (Temerario): Una creatura con questa capacità speciale riesce automaticamente i tiri salvezza sul morale. Non è influenzata da effetti che possono renderla spaventata (vedi "Frightened", più avanti).

Ci uniscono alla capacità Temerario: le creature Undead (Non Morti) che possiedono tutte questa capacità) devono effettuare un tiro salvezza sul morale contro la capacità Turn Undead (Scacciare Non Morti) con le normali probabilità di fallimento invece di avere un successo automatico.

Fey (Folletto): Un tipo di creatura.

Fire (Fuoco): (Parola chiave danni) Un tipo di energia.

Flanking/Flanked (Fiancheggiare/Fiancheggiato): Una creatura è fiancheggiata se si trova in un quadrato mitato da nemici su lati o angoli opposti. Se una linea immaginaria tra il centro di due creature attaccanti passa attraverso margini opposti dello spazio del difensore (compresi gli angoli di questi margini), allora queste creature stanno fiancheggiando l'avversario. Quando si compie un attacco in mischia, una creatura

che fiancheggia riceve un bonus di +2 al tiro per colpire. Solo una creatura che minaccia il quadrato del difensore può aiutare l'attaccante a ricevere il bonus di fiancheggiamento. Se la creatura occupa più di un quadrato, qualsiasi quadrato occupato conta per il fiancheggiamento.

Flight (Volare): Le ali di un drago gli forniscono un vantaggio decisivo sul campo di battaglia.

Una creatura con la capacità Volare può sorvolare la griglia di battaglia invece che restare sulla superficie, atterrando al termine del suo movimento. Il suo valore di velocità ha un prefisso "F". Non è rallentata da caratteristiche del terreno che normalmente rallenterebbero il movimento, come terreno impervio o statue. Deve comunque aggirare le pareti (che si estendono fino al soffitto del dungeon). Può spostarsi sopra una fossa ma non può terminare il proprio movimento sopra di essa. Una creatura volante è immune agli effetti di Entangle (Intralciare).

La creatura può muoversi e anche caricare attraverso quadrati occupati da altre creature (sebbene non possa terminare il movimento in uno spazio occupato da un'altra creatura o in una posizione illegale). Ignora gli attacchi di opportunità da parte dei nemici dopo il primo quadrato di movimento durante il proprio turno. (Utilizza il primo quadrato per "decolare" ed è soggetta ad attacchi di opportunità solo quando lascia lo spazio di partenza).

Follower (Seguace): Un non comandante della banda da guerra. Al fine di determinare quali creature possano beneficiare del Commander Effect (Effetto del Comandante), un seguace è qualsiasi creatura che un comandante ha sotto comando e si trovi entro 5 quadrati da quel comandante.

Frighten/Frightened (Spaventare/Spaventato): (Effetto incantesimo/capacità) Una creatura che è spaventata è intimorita ma non in rotta. Subisce una penalità di -4 ai tiri per colpire, tiri salvezza e Classe Armatura.

Gaze Attack (Attacco con lo Sguardo): (Sostituisce gli attacchi: RAGGIO DI AZIONE, EFFETTI E CONDIZIONI; DC [#]) Invece di compiere i suoi normali attacchi, una creatura con questa capacità speciale può utilizzare un Attacco con lo Sguardo contro il nemico più vicino. La creatura nemica è soggetta all'effetto della capacità a meno che non superi un tiro salvezza contro la CD indicata. Inoltre, qualsiasi creatura entro il raggio di azione dell'Attacco con lo Sguardo che mira la creatura che possiede questa capacità con un attacco a distanza, incantesimo o capacità speciale deve superare un tiro salvezza dopo l'attacco per evitare l'effetto dell'Attacco con lo Sguardo.

Per funzionare un Attacco con lo Sguardo richiede linea di visuale, ma non linee di effetto. Ad esempio, un muro di ombra ne arresta l'effetto, ma non un wall of force (muro di forza). Una creatura con l'Attacco con lo Sguardo che è stata resa invisibile non può utilizzare questa capacità.

Giant (Gigante): Un tipo di creatura.

Good (Buono): (Parola chiave incantesimo/capacità) Le creature nelle bande da guerra Lawful Good (Legali Buone) o Chaotic Good (Caotiche Buone) sono buone, quali che siano le fazioni segnate sulla loro carta statistiche. Esse possono



Beha Dinosaur

sono essere colpite da incantesimi e capacità speciali che influenzano le creature buone.

Heal (Guarigione) [9]: (Effetto *incantesimo/capacità*) Questo effetto rimuove l'ammontare di danni indicati da una creatura vivente ferita. Non può accrescere i punti ferita della creatura sopra l'ammontare iniziale.

Un effetto di guarigione infligge l'ammontare indicato di danni positivi alle creature Undead (Non Morte). La creatura riceve un tiro salvezza per dimezzare i danni (CD 12 + livello dell'incantesimo, o se non si tratta di un incantesimo, il livello della creatura che produce l'effetto di guarigione). I Constructs (Costrutti) sono immuni all'effetto di guarigione, a meno che l'incantesimo o capacità specifichi diversamente, in quel caso solo un Costrutto può essere curato.

Helpless (Indifeso): Diverse situazioni ed effetti possono rendere una creatura indifesa.

Una creatura indifesa non può muoversi, attaccare, lanciare incantesimi, minacciare quadrati adiacenti, compiere attacchi di opportunità, conferire bonus di fiancheggiamento, utilizzare capacità speciali che devono essere attivate o mirate, o mettere creature sotto comando. Essere indifesa non cambia il morale di una creatura in rotta, ma la condizione che rende la creatura indifesa potrebbe impedirle di scappare.

Qualsiasi attacco in mischia contro una creatura indifesa riesce automaticamente (non c'è bisogno di tirare) e infligge danni raddoppiati. Gli attacchi a distanza infliggono danni normali e richiedono comunque un tiro per colpire, ma l'attaccante riceve un bonus di +4 al tiro.

Altre creature possono attraversare lo spazio di una creatura indifesa ma non possono terminarvi il movimento.

Hide (Nascondersi): Se una creatura con questa capacità ha copertura contro una creatura non adiacente da qualche cosa che non sia un'altra creatura (come una parete o una statua), viene considerata come se avesse la capacità speciale Invisible (Invisibile) contro la creatura attaccante. Ciò significa (tra le altre cose) che un attaccante a distanza senza Blindsight (Vista Cieca) non può vedere o mirare una creatura con Nascondersi che abbia una simile copertura.

HP (PF): Hit points (punti ferita). Una creatura i cui punti ferita scendono a 0 viene distrutta. Se un incantesimo o capacità speciale conferisce punti ferita extra, questo beneficio rimuove i danni di una creatura ferita e può anche incrementarne i punti ferita sopra l'ammontare iniziale (se il bonus di punti ferita supera i danni già subiti). Aggiungere punti ferita in questo modo non influenza sul raggiungimento della metà dei punti ferita di una creatura (per i tiri salvezza sul morale). I punti ferita in eccesso all'ammontare iniziale della creatura non possono essere riacquisiti da un effetto di guarigione una volta che sono stati persi.

Humanoid (Umanoide): Un tipo di creatura. Esistono molti tipi di umanoidi, compresi Elf (Elfo), Halfling, Human (Umano) e Orc (Orco).

Illusion (Illusione): (Parola chiave *incantesimo/capacità*) Le illusioni possono obbligare un nemico a sprecare il proprio attacco o gettarsi in una trappola.

Alcuni incantesimi o capacità speciali producono illusioni, selezionando un quadrato o quadrati come membri della banda da guerra dell'utilizzatore. Questi sono considerati come se fossero aree di effetto permanenti (vedi la voce "Permanent Area of Effect", più avanti), che possono mirare qualsiasi quadrato non occupato piuttosto che il nemico o alleato più vicino. Infatti, questo effetto deve mirare un quadrato non occupato.

Lo spazio conta come membro della banda da guerra e in-

fluisce normalmente sulle creature in movimento: le creature nemiche non possono attraversarlo, e le proprie creature non possono caricarsi attraverso o terminarvi il movimento. L'area si fini della determinazione del nemico più vicino. Minaccia i quadrati adiacenti come se fosse una creatura attiva (quindi può aiutare nelle situazioni di fiancheggiamento) ma non può compiere attacchi o intraprendere azioni.

Qualsiasi attacco contro l'illusione ha automaticamente successo. Qualsiasi danno inflitto all'illusione, che sia un attacco, un incantesimo o capacità speciale, rimuove immediatamente l'effetto. Gli incantesimi e le capacità che non infliggono danni o rimuovono incantesimi sono inefficaci contro l'illusione.

Immediata (Immediata): (Parola chiave *incantesimo/capacità* e tipo di azione) Un tipo di azione veloce (vedi la voce "Swift Action", più avanti) che una creatura può compiere istantaneamente, in qualsiasi momento, anche quando non è il proprio turno. Questa azione può interrompere altre azioni, svolgendosi esattamente prima di loro. Ultima azione immediata dichiarata si svolge prima della precedente.

Immune Effect (Immune Effetto): Una creatura con la capacità Immune ignora il tipo di attacco, energia, capacità o condizione indicata. Le creature con più immunità le riportano in un'unica voce, separate da virgole; ad esempio, una creatura immune agli effetti di freddo e fuoco avrebbe la capacità Immune Cold (Inferno), Fire (Fuoco).

Improved Countersong (Coronato Migliorato): I bardi di più alto livello possono utilizzare il loro canto per danneggiare i comandanti nemici.

Una creatura con questa capacità è ritenuta possedere la capacità Countersong (Controcanto, vedi sopra). Inoltre, le creature nemiche entro e quadrati da questa creatura non possono essere messe sotto comando da altre creature. I comandanti nemici entro e quadrati da questa creatura non possono mettere altre creature sotto comando.

In a Square (In un Quadrato): Una creatura è "in" un quadrato se qualsiasi parte del suo spazio occupa quel quadrato.

In Melee (In Mischia): Una creatura è considerata "in mischia" se è attiva e minaccia il quadrato di un nemico, o se una creatura attiva ne minaccia il quadrato.

Incite/Incited (Incitare/Incitato), Inhibit (Inibito) (Inibire/Inibito): (Effetto *incantesimo/capacità*) Una creatura incitata da un incantesimo o capacità speciale deve svolgere il proprio turno il prima possibile nel round.

Le altre creature della sua banda da guerra non possono agire prima nel round a meno che non siano state anch'esse incitate.

Una creatura inibita deve svolgere la propria azione il più tardi possibile nel round. Le altre creature nella sua banda da guerra non possono agire dopo a meno che non siano state anch'esse inibite.

Qualsiasi creatura che abbia la capacità speciale *Increase Incite* (Immune Incitare) è anche Immune Inhibit (Immune Inibire).

Incorporeal (Incorporeo): Il wraith fluttua attraverso le pareti per tendere imboscate ai nemici.

Una creatura con questa capacità speciale è spettrale e priva di sostanza. Ogni volta la creatura verrebbe danneggiata da un attacco, da un incantesimo o capacità speciale, tirare 1d20 con un risultato di 11 o più, la creatura non subisce danni. (Non riceve però la capacità di evitare gli attacchi di altre creature con la capacità Incorporeal (Incorporeo), né è protetta da incantesimi o capacità speciali che non infliggono danni).



Cavalier Theban

il movimento della creatura non è influenzato dal terreno, può addirittura attraversare le pareti e le fosse, ma non vedervi attraverso. Non può terminare il proprio movimento su di una linea dietro una parete o in qualsiasi altra posizione illegale. Non provoca attacchi di opportunità quando attraversa le pareti. Una creatura può attraversare le creature nemiche che non possiedono la capacità Incorporate (Incorporea) ma non può terminare il proprio movimento in uno spazio occupato da un'altra creatura.

Independent (Indipendente): Una creatura con questa capacità speciale è sempre sotto comando. È in grado di riorganizzarsi da sola allo stesso modo di un comandante, sebbene senza un comandante aggiunge solo il proprio livello al tiro salvezza sul morale, come se fosse riorganizzata da un Comandante.

Invisible (Invisibile): (Effetto incantesimo/capacità) Le altre creature non hanno linea di visuale su di una creatura invisibile. La creatura ottiene la capacità Conceal (Occultamento) il contro gli attaccanti che non la possono vedere (di solito, le creature che non hanno Blindsight [Vista Cieca]). Un nemico che non può vedere una creatura invisibile non ne minaccia il quadrato (e quindi non può compiere attacchi di opportunità contro di essa o impedirle di lanciare incantesimi o compiere attacchi a distanza). Una creatura invisibile guadagna un bonus di +2 agli attacchi compiuti contro i nemici che non possono vederla.

Large (Grande): Una creatura Grande ha una base di 40 mm e occupa uno spazio largo 2 quadrati e lungo 2 quadrati.

Lawful (Legale): (Parola chiave incantesimo/capacità) Le creature nelle bande da guerra Lawful Good (Legali Buone) o Lawful Evil (Legali Malvagie) sono legali, quali che siano le fatture segnate sulla loro carta statistiche. Esse possono essere colpite da incantesimi e capacità speciali che influenzano le creature legali.

Level (Livello): Una misura di progressione o potenza applicata a vari aspetti del gioco. Una creatura applica il suo livello come bonus ai tiri salvezza. Il livello di un incantesimo è una misura relativa della sua potenza; alcuni incantesimi e ca-

pacità speciali fanno riferimento al livello dell'incantesimo.

Line (Linea): (Parola chiave incantesimo/capacità) Un raggio di azione definito nella descrizione di certi incantesimi e capacità. Una linea colpisce le creature in linea retta a partire dall'Incantatore verso il nemico o alleato più vicino. Tracciate una linea immaginaria dall'angolo di un quadrato dello spazio della creatura attaccante fino ad un angolo nello spazio del bersaglio. La linea agisce su tutti i quadrati che attraversa o tocca. La linea prosegue fino al suo massimo raggio di azione, di solito attraversando il bersaglio e colpendo altre creature. Una linea non ha effetto sulle creature lontane più di 12 quadrati.

Line of Effect (Linea di Effetto): La linea di effetto è quasi sempre identica alla linea di visuale (line of sight, vedi sotto). Alcuni effetti speciali, come un wall of force (muro di forza), bloccano il movimento di una creatura e le impediscono di attaccare o interagire con lo spazio con un incantesimo o capacità speciale ma non bloccano la linea di visuale su quello spazio. Si dice che questi effetti bloccano la linea di effetto.

Line of Sight (Linea di Visuale): Una creatura che può vedere un bersaglio ha linea di visuale su di esso. Certi tipi di terreno, come le pareti, bloccano la linea di visuale, così come l'effetto della capacità speciale Invisible (Invisibile). Per determinare la linea di visuale, tracciate una linea immaginaria tra qualsiasi punto nello spazio di una creatura e qualsiasi punto nello spazio dell'altra creatura. Se una qualsiasi di queste linee non è bloccata, allora le creature hanno linea di visuale tra di loro. La linea è pulita se non incrocia né tocca quadrati che bloccano la linea di visuale. Se una creatura non può vedere il bersaglio (ad esempio, a causa della capacità Invisible), non può avere una linea di visuale su di esso, anche se potrebbe tracciare una linea libera tra il proprio spazio e quello del bersaglio.

Living (Vivente): Tutte le creature viventi, eccetto le creature Construct (Costrutto) e Undead (Non Morto).

Magic Damage (Danno Magico): (Parola chiave danno) Un tipo di danno che non viene ridotto dalla Damage Reduction (DR, Riduzione del Danno). Gli incantesimi infliggono danno magico (e possibilmente anche danni da energia) a meno che non sia indicato altrimenti.

Magical Beast (Bestia Magica): Un tipo di creatura.

Medium (Media): Una creatura Media ha una base di 25 mm (1 pollice) e occupa 1 quadrato. Se la carta statistiche della creatura non fornisce una taglia, si assume che la creatura sia Media.

Melee Attack (Attacco in Mischia): Uno di due tipi di attacchi (vedi anche "Ranged Attack", più avanti). La maggior parte delle creature può compiere attacchi in mischia solo contro creature adiacenti.

Melee Reach (Portata di Mischia) [R]: Una creatura con questa capacità speciale può compiere attacchi in mischia contro nemici che si trovano fino al numero indicato di quadrati di distanza. Utilizzare le regole per gli attacchi a distanza per determinare se l'attaccante ha copertura di linea di visuale verso il bersaglio e se il bersaglio gode di linea di visuale.

Quando si determina se una creatura con Portata di Mischia può compiere un attacco in mischia, contare normalmente le diagonali. (Una creatura con Portata di Mischia 2 non può attaccare una creatura che si trova distante 2 quadrati in diagonale).

Questa capacità non permette ad una creatura di minacciare quadrati che non sono adiacenti o compiere attacchi di opportunità contro nemici che non sono adiacenti. Non permette neppure di arrestarsi deliberatamente prima di trovarsi adiacenti ad un nemico che si sta cacciando o verso cui si sta scattando. Una creatura che utilizza Portata di Mischia per attaccare a distanza non genera una situazione di flanking (fianceggiamento). Non viene considerata in mischia a meno che non sia adiacente ad una creatura.

Minimum Move (Movimento Minimo): Una creatura attiva può sempre utilizzare il suo intero turno per muoversi di 1 quadrato in qualsiasi direzione, anche in diagonale, terreno

Linea

Una linea colpisce le creature in linea retta a partire dall'incantatore verso il nemico più vicino. Tracciate una linea immaginaria dall'angolo di un quadrato dello spazio della creatura attaccante fino ad un qualsiasi angolo nello spazio del bersaglio. La linea agisce su tutti i quadrati che attraversa o tocca.

La linea prosegue fino al suo massimo raggio di azione, di solito attraversando il bersaglio e colpendo altre creature. Una linea non ha effetto sulle creature lontane più di 12 quadrati.

Il Pyromancer with wand of lightning bolt (Il Mago Fiammante con bacchetta del fulmine)



Il Pyromancer with wand of lightning bolt (Il Mago Fiammante con bacchetta del fulmine)

impervio o spazi stretti. (Questa regola non permette ad una creatura di attraversare terreno invalicabile o di muoversi quando il movimento è proibito, come quando è paralyzed [paralizzato]).

Minions (Servitori) (#) CREATURES: Se si aggiunge alla propria banda da guerra una creatura che possiede dei servitori, si riceve anche il numero di creature indicate senza costi aggiuntivi. Questi servitori non si sommano al costo della banda da guerra, né valgono punti vittoria per gli avversari che li eliminano. I servitori non contano per il limite di dodici creature di una banda da guerra; una banda da guerra può contenere dodici creature più servitori.

Mobility (Mobilità): Una creatura con questa capacità speciale guadagna un bonus di +4 alla AC contro attacchi di opportunità.

Monstrous Humanoid (Umanoide Mostroso): Un tipo di creatura.

Morale Save (Tiro Salvezza sul Morale): Una speciale tiro salvezza effettuato per evitare la rotta. Tutti i tiri salvezza sul morale hanno CD 20. Un comandante fornisce un bonus pari al suo valore Comandante ai tiri salvezza sul morale compiuti da creature sotto comando. Una creatura che fallisce un tiro salvezza sul morale è in rotta; si muove a velocità raddoppiata verso il proprio angolo di uscita finché non si riorganizza o esce dalla griglia di battaglia.

Incantesimi e capacità speciali possono attivare i tiri salvezza sul morale. Le creature senza la capacità speciale Fearless (Temerario) effettuano un tiro salvezza quando i loro punti ferita scendono per la prima volta alla metà del massimo iniziale.

Morale Save (Tiro Salvezza sul Morale) (#): Sommare il bonus indicato a tutti i tiri salvezza sul morale della creatura.

Mounted (In Sella): Un modificatore ad un tipo o sottotipo di creatura. Certi incantesimi, capacità speciali o effetti possono riferirsi a creature in sella.

Mounted Melee Attack (Attacco in Mischia in Sella): Quando ci si muove a velocità raddoppiata (che non sia una carica), una creatura con questa capacità può compiere un singolo melee attack (attacco in mischia) in qualsiasi punto del suo percorso.

Mounted Ranged Attack (Attacco a Distanza in Sella): Quando ci si muove a velocità raddoppiata (che non sia una carica), una creatura con questa capacità può compiere un singolo ranged attack (attacco a distanza) in qualsiasi punto del suo percorso.

Move Action (Azione di Movimento): Un'azione che è l'equivalente di una creatura che si muove fino al limite della propria velocità. Durante il proprio turno, una creatura può sostituire i suoi attacchi con un'azione di movimento, permettendole di andare a velocità raddoppiata. A volte, alcune azioni speciali, incantesimi o effetti sostituiscono una o entrambe le azioni. (Vedi anche "Minimum Move", sopra).

Nearest Enemy (Nemico Più Vicino): Il nemico più vicino ad una specifica creatura è il nemico più vicino che essa possa vedere. Un altro nemico più vicino, ma fuori della linea di visuale, non si qualifica come il più vicino.

Quando si scatta o carica, contare la distanza verso il nemico considerando qualsiasi costo in movimento per il terreno e qualsiasi modo speciale di movimento della creatura che si sposta, come Flight (Volare) o Burrow (Scavare). Al contrario, gli attacchi e gli effetti a distanza ignorano il terreno che non blocca la linea di visuale e la linea di effetto. (Quindi il nemico più vicino quando si scatta o carica potrebbe non essere lo stesso del nemico più vicino di un attacco a distanza). Se due o più nemici sono alla stessa distanza, la creatura che agisce può scegliere uno qualsiasi come più vicino.

Negative (Negativo): (Parola chiave danni) Un tipo di danno. Il danno negativo ignora la Damage Reduction (Riduzione del Danno). Il danno negativo rimuove i danni alle creature Undead (Non Morti) e non ha effetto sulle creature Construct (Costrutti).

Nonliving (Non vivente): I Constructs (Costrutti) e gli Undead (Non Morti) sono creature non viventi.

Not Subject to Commander Effect (Ignora l'Effetto del Comandante): Una creatura con questa capacità non può beneficiare dell'Effetto del Comandante dei comandanti della sua banda da guerra. Ignora anche l'Effetto del Comandante dei comandanti nemici che agiscono solo sui nemici, come quello del Mind Flyer.

On Terrain (Sul Terreno): Di solito una creatura è considerata essere su di un pezzo di terreno se qualsiasi parte del suo spazio occupa un quadrato che contiene quel tipo di terreno. Eccezione avviene durante lo schieramento, quando le creature che devono essere disposte su di una specifica tessera devono essere interamente collocate su di essa.

Onze (Melme): Un tipo di creatura. Tutte le Melme hanno le seguenti capacità speciali: Blindsight (Vista Cieca), Fearless (Temerario), Immune Confusion (Confusione), Critical Hits (Colpi Critici), Flanking (Fiancheggiamento), Gaze Attack (Attacchi con lo Sguardo), Incite (Incitare), Paralysis (Paralisi), Poison (Veleno), Sleep (Sonno), Sneak Attack (Attacco Furtivo), Stun (Stordimento).

Opponent (Avversario): Un giocatore contro cui si sta giocando una battaglia.

Outsider (Esterno): Un tipo di creatura.

Paralysis (Paralisi): (Effetto incantesimo/capacità) Una creatura soggetta a questo effetto è paralizzato se non supera un tiro salvezza contro la CD indicata dall'effetto. Una creatura paralizzato è helpless (indifesa). Al termine del turno della creatura paralizzato, dopo che ha perso la sua opportunità di agire per quel round, deve effettuare un altro tiro salvezza (stessa CD). Se il tiro salvezza riesce, la paralisati viene rimossa e la creatura può agire normalmente durante il suo turno successivo.

Permanent Area of Effect (Area di Effetto Permanente): (Parola chiave incantesimo/capacità) Incantesimi e capacità che producono aree di effetto permanenti di solito modificano il terreno in un raggio di 2 o 4 quadrati. A meno che non sia indicato altrimenti, il normale terreno di queste aree non viene rimosso. Invece, le aree di effetto permanenti di solito aggiungono un ulteriore effetto o modificatore di terreno a quadrati all'interno dell'area.

A differenza di altri incantesimi e capacità speciali, le aree di effetto permanenti possono essere mirate su qualsiasi quadrato all'interno del raggio di azione dell'incantesimo o capacità, non devono mirare il nemico o l'alleato più vicino.

Personal (Personale): (Parola chiave incantesimo) Un incantesimo con raggio di azione personale che agisce solo sull'incantatore.

Phase Out (Fuori Fase): (Parola chiave incantesimo/capacità) Alcuni incantesimi e capacità speciali portano una creatura fuori della griglia di battaglia senza eliminarla. (Annunciare la posizione della creatura quando è fuori fase; a meno che non sia indicato altrimenti, essa ritorna in gioco nello stesso spazio). Mentre si trova fuori della griglia perché fuori fase, la creatura non può essere influenzata da nulla che sia in gioco, ma è considerata eliminata e vale punti vittoria fino a quando non rientra in gioco. Una creatura fuori fase svolge normalmente il proprio turno (cosa che può essere importante se riesce a tornare in gioco).

Plant (Vegetale): Un tipo di creatura. Tutte le creature Vegetali hanno le seguenti capacità speciali: Immune Confusion (Confusione), Critical Hits (Colpi Critici), Dominant (Dominante), Incite (Incitare), Paralysis (Paralisi), Poison (Veleno), Sleep (Sonno), Sneak Attack (Attacco Furtivo), Stun (Stordimento).

Poison (Veleno) (EFFECT; DC #): Quando una creatura viene colpita da un attacco o soggetta ad un effetto che comprende la parola "Poison" (Veleno), quella creatura deve superare un tiro salvezza contro la CD indicata o restare avvelenata e subire l'effetto indicato. Gli effetti del Veleno possono includere danni immediati (un tiro salvezza riuscito li dimezza).

Debuff (Pulis) o addirittura la morte.

La maggior parte degli effetti del Veleno indicano "5 damage whenever possessed creature activates" (5 danni ogni volta che la creatura avvelenata si attiva). Fino al termine del combattimento o meno, all'inizio del turno della creatura avvelenata e mentre è in attesa di intraprendere qualsiasi azione, subisce immediatamente 5 danni. Gli effetti di Veleno scritti allo stesso modo non sono cumulativi.

Devote (Positivo): (Parola chiave danni) Un tipo di danno. Il danno positivo ignora la Damage Reduction (Riduzione del Danno). Il danno positivo infligge danni alle creature Undead (Non-Morti) e non ha effetto sulle creature Construct (Costrutti).

Powerful Charge (Carica Poderosa) +[#]: Una creatura con questa capacità speciale infligge l'ammontare indicato di danni extra in mischia quando carica.

Precision Shot (Tiro Preciso): Una creatura con questa capacità speciale può compiere attacchi a distanza contro un nemico impegnato in mischia senza dare al bersaglio il normale bonus di +4 alla Armor Class (Classe Armatura).

Tiro Preciso non permette di ignorare il bonus di +4 alla Classe Armatura che un bersaglio riceve dalla copertura (compresa la copertura che fornisce una creatura in mischia con il bersaglio).

Push/Pull (Spingere/Tirare): Effetto incantesimo/capacità. Certi incantesimi o capacità spingono le altre creature lontano (o le tirano verso) la creatura che fa uso dell'incantesimo o capacità. La creatura spinta o tirata non può entrare o attraversare in uno spazio occupato da altre creature o oggetti. Le creature spinte o tirate non possono subire attacchi di opportunità.

Range: Una creatura spinta lontano da un'altra deve sempre muoversi di un quadrato più lontano dalla creatura che spinge.

Retreat: Una creatura tirata verso un'altra creatura deve sempre muoversi di un quadrato più vicino alla creatura che tira.

Se un effetto indica che si può "push or pull" (spingere o tirare), il bersaglio può terminare più vicino, più lontano, o alla stessa distanza dalla creatura che produce l'effetto.

Range (Raggio di Azione) 6: (Parola chiave incantesimo/capacità) Un raggio di azione fornito nella descrizione di certi incantesimi e capacità. L'effetto mira il nemico o l'alleato più vicino entro 6 quadrati e nella linea di visuale della creatura da cui origina.

Ranged Attack (Attacco a Distanza): Uno di due tipi di attacco (vedi anche "Melee Attack", sopra). Una creatura non può compiere un attacco a distanza se si trova in un quadrato minacciato da un nemico.

Ranged Sneak Attack (Attacco Furtivo a Distanza) +[#]: Funziona come l'Attacco Furtivo (vedi "Sneak Attack", sotto), ma la creatura deve compiere un attacco a distanza entro 6 quadrati del bersaglio, e il difensore deve essere stunned (stordito), helpless (indifeso) o incapace di vedere la creatura.

Remove (Rimuovi): (Parola chiave incantesimo) Per negare, sopprimere o cancellare uno o più effetti esistenti su di una creatura, oggetto magico o area. A meno che non sia indicato

altrimenti, la rimozione è permanente.

Retaliate (Squartare) +[#]: Se durante lo stesso turno una creatura con questa capacità speciale colpisce con due attacchi in mischia una creatura, con il secondo attacco infligge l'ammontare di danni da mischia extra indicato.

Replace/Replaces (Sostituire/Sostituisci): Alcuni incantesimi o capacità speciali hanno "replaces" (sostituisce) come testo speciale, come "replaces attacks" (sostituisce attacchi) o "replaces move" (sostituisce movimento). Quando fa uso dell'incantesimo o capacità, la creatura è considerata come se avesse intrapreso l'azione specificata.

Requires CREATURE (Richiede CREATURA): Un elemento del fuoco lascia il campo se il comandante che ha permesso di servirvi viene ucciso.

Una creatura con questa capacità può essere inchiodata in una banda da guerra solo se essa contiene anche la creatura indicata. Quando si prepara una banda da guerra, scegliere qual è la creatura richiesta. Se la creatura richiesta viene eliminata, anche questa creatura è eliminata, ed entrambi assegnano punti vittoria all'avversario. Ad esempio, il Large Fire Elemental (Elementale del Fuoco Grande) ha la capacità Requires Commander (Richiede Comandante). Quando si prepara la banda da guerra scegliere uno dei comandanti. Se quel comandante viene eliminato, anche l'Elementale del Fuoco Grande è eliminato.

In uno scenario Fuori della Scatola (vedi "Scenari di costruzione delle bande da guerra", prima in questo capitolo), se non si ha una creatura che si qualifica per il tipo richiesto, scegliere una qualsiasi altra creatura.

Reroll (Tirare nuovamente): A volte un incantesimo o capacità speciale permettono di tirare nuovamente un dado. Si può tirare nuovamente il tipo di dado specificato dall'incantesimo o capacità. Non si possono tirare nuovamente i dadi associati con la preparazione dello scenario o con una creatura o oggetto (come una status magica) non controllati da alcun giocatore. Ogni volta che si tira nuovamente, si deve accettare il risultato del secondo tiro.

Resist [#] ENERGY (Resistere [#] ENERGIA): Quando una creatura con questa capacità speciale subisce danni del tipo di energia specificato, ridurre i danni inflitti dell'ammontare indicato.

Se la creatura riceve un tiro salvezza per ridurre i danni, effettuare prima il tiro salvezza. Sottrarre la resistenza all'energia ai danni inflitti dopo il tiro salvezza.

Rounding (Arrotondamento): Arrotondare le frazioni per difetto, a meno che non sia indicato altrimenti. Ad esempio, se si distrugge il proprio Orc Warrior (Oroco Combattente) (3 punti) in una partita a tre giocatori, gli avversari si dividono i punti e ricevono 1 punto ciascuno.

Rush (Scattare): Una creatura fuori comando che inizia il proprio turno fuori comando può scattare verso il nemico più vicino che possa vedere e raggiungerlo durante il turno. Si muove fino al doppio della Speed (Velocità) stampata verso quel nemico e può effettuare qualsiasi percorso, anche in circolo, purché termini il proprio movimento adiacente ad un nemico.

Scatter and attack: Una creatura che scatta deve attaccare quella verso cui è scattata se si è mossa della sua Velocità stampata o meno. Può anche caricare se ne soddisfa le condizioni.

Una creatura che scatta non può muoversi dopo l'attacco. Qualsiasi movimento deve avvenire prima dell'attacco. Non può attaccare una creatura, distruggerla, e poi scattare verso



Umbler Husk

un'altra. Dopo che ha cominciato a muoversi non può scattare verso un nemico diverso.

Creare Difficile (Difficile) e scattare: A differenza di una normale creatura, una creatura fuori comando Difficile che è troppo distante da un nemico per compiere un meleé attack (attacco in mischia) deve scattare verso il nemico più vicino che possa vedere e raggiungere durante il turno. Una creatura Difficile fuori comando può restare ferma ed effettuare un ranged attack (attacco a distanza), capacità speciale a distanza o Incantesimo a distanza invece di scattare. Lo può fare solo se c'è un bersaglio a girata all'inizio del suo turno.

Sacred Circle (Cerchio Sacro): Una creatura su di un quadrato contenente un cerchio sacro guadagna un bonus di +2 ai tiri per colpire, e i suoi attacchi infliggono danni magici finché rimane su quel quadrato. I cerchi sacri non hanno effetto sul movimento.

Save (Tiro Salvezza): Numerosi effetti richiedono ad una creatura un tiro salvezza contro una CD specifica per evitare o ridurre un effetto avverso. Tirare 1d20 e sommare il livello della creatura, poi comparare il risultato alla CD del tiro salvezza. (Alcune creature ricevono un bonus addizionale ai tiri salvezza come capacità speciale; vedi sotto). Se il tiro salvezza è pari o superiore alla CD, il tiro salvezza riesce.

Se un incantesimo o capacità speciale infliggono danni e hanno una CD, l'effetto infligge metà danni superando un tiro salvezza. Altri effetti vengono negati da un tiro salvezza riuscito.

Come per i tiri per colpire, un 20 naturale è sempre un successo, e 1 naturale sempre un fallimento.

Save +[#] (Tiro Salvezza +[#]): Sommare il bonus indicato a tutti i tiri salvezza della creatura.

Scout: Invece di collocare una creatura con questa capacità speciale sulla propria tessera adanzata all'inizio della battaglia, la si può collocare su di una tessera generica di propria scelta che non contenga già una creatura. Se questa creatura entra sulla griglia di battaglia dopo il primo turno, entra sul terreno come qualsiasi altra creatura.

Shot on the Run (Tiro in Movimento): Una creatura con questa capacità può muoversi, compiere un singolo attacco a distanza, e poi muoversi di nuovo, purché la distanza coperta durante il proprio turno non superi la sua Speed (Velocità).

Sight (Visuale): (Parola chiave Incantesimo/capacità) Un incantesimo con raggio di azione visuale mira il nemico o l'alleato più vicino su cui l'incantatore ha linea di visuale.

Size (Taglia): Le dimensioni fisiche di una creatura o oggetto. Le taglie delle miniature, dalla più piccola alla più grande, sono Small (Piccola), Medium (Media), Large (Grande), Huge (Enorme), Gargantuan (Mastodontica), Colossal (Colossale). Le creature Enorme occupano uno spazio di 3 quadrati per lato, le creature Mastodontiche occupano uno spazio di 4 quadrati per lato e le creature Colossali occupano uno spazio di 6 quadrati per lato.

Skips Next Turn (Salta il Prossimo Turno): (Effetto Incantesimo/capacità) Durante il prossimo turno, una creatura soggetta a questo effetto si attiva ma non può intraprendere azioni. Viene comunque considerata attiva. Minaccia i quadrati normalmente e può compiere attacchi di opportunità.

Sleep (Sonno): (Effetto Incantesimo/capacità) Una creatura soggetta a questo effetto è addormentata. Se l'effetto di Sonno ha una CD del tiro salvezza, allora un tiro salvezza riuscito nega l'effetto.

Una creatura addormentata è helpless (indifesa) fino a quando un'altra creatura non la sveglia. Una creatura adiacente ad una o più creature addormentate può rimuovere il Sonno da una creatura addormentata con un'azione standard (che sostituisce l'attacco). Gli effetti del Sonno vengono anche immediatamente rimossi quando una creatura addormentata subisce danni.

Slide (Slittare): (Effetto Incantesimo/capacità) Questo effetto funziona come Spingere/Tirare (vedi la voce

"Push/Pull"), eccetto che il movimento della creatura colpita può essere in qualsiasi direzione.

Slow Melee Attack (Attacco in Mischia Lento): Una creatura con questa capacità speciale non può muoversi nello stesso turno in cui compie un attacco in mischia.

Slow Ranged Attack (Attacco a Distanza Lento): Una creatura con questa capacità speciale non può muoversi nello stesso turno in cui compie un attacco a distanza.

Small (Piccolo): Una creatura Piccola ha una base di 20 mm e occupa 1 quadrato.

Smite (Punire) TYPE OR ALIGNMENT +[#]: Una creatura con questa capacità speciale può infliggere danni extra con un attacco in mischia contro il tipo indicato di creatura nemica o creatura dell'allineamento specificato. Il tentativo di Punire deve essere dichiarato prima di compiere l'attacco. Se l'attacco colpisce, infligge l'ammontare indicato di danni extra.

Se nessun tipo o allineamento viene specificato per questa capacità, ha effetto su qualsiasi creatura.

Sneak Attack (Attacco Furtivo) +[#]: Una creatura con questa capacità speciale guadagna il bonus indicato ai suoi tiri per i danni in mischia sotto certe condizioni: la creatura deve fiancheggiare il difensore, o il difensore deve essere stunned (sordo), helpless (indifeso) o incapace di vedere l'attaccante.

Sonic (Sonoro): (Parola chiave danni) Un tipo di energia.

Sorcerer Spells (Incantesimi da Stregone): (Parola chiave Incantesimo) Una creatura con questa capacità dispone di un piccolo numero di incantesimi di ogni livello ma può lanciare un determinato incantesimo ripetutamente, fino al suo limite per quel livello. La creatura può utilizzare uno slot incantesimo di livello più alto per lanciare un incantesimo di livello inferiore.

Non tutte le creature che hanno questa capacità fanno realmente parte della classe dello stregone. I bardi, ad esempio, hanno la capacità Incantesimi da Stregone perché possono lanciare "al volo" come gli stregoni.

Space (Spazio): Il quadrato o quadrati che una creatura occupa.

Speed (Velocità): Il numero di quadrati che una creatura può coprire quando attivata. Una creatura che non attacca o lancia incantesimi (o compie un'altra azione standard) può muoversi fino al doppio della sua velocità nel proprio turno.

Spell Level (Livello dell'Incantesimo): Un numero da 1 a 9 che indica la potenza relativa di un incantesimo.

Spell (Incantesimo): Lanciare un incantesimo è un'azione standard che sostituisce l'attacco di una creatura durante il proprio turno. Una creatura non può lanciare un incantesimo mentre un nemico minaccia un quadrato che occupa, eccetto per gli incantesimi con raggio di azione touch (contatto). Un incantesimo che gode di copertura in mischia contro un nemico adiacente, può invece lanciare gli incantesimi normalmente.

L'incantatore decide se mirare il nemico o l'alleato più vicino. A meno che non sia indicato altrimenti, gli effetti di danni e Stun (Stordimento) sono istantanei. I bonus e le capacità conferite dagli incantesimi, e altri effetti degli incantesimi, durano per l'intero combattimento skirmish o fino a qualche condizione determinata dall'incantesimo.

Spell Resistance (Resistenza agli Incantesimi): Questa capacità speciale è a volte abbreviata come SR (RI). Quando si lancia un incantesimo che avrebbe effetto su di una creatura che ha Resistenza agli Incantesimi, tirare 1d20. Con un risultato di 11 o più, l'incantesimo ha normalmente effetto sulla creatura, altrimenti non ha alcun effetto. La creatura può scegliere di non resistere all'incantesimo.

La Resistenza agli Incantesimi non fornisce alcuna protezione contro bonus o capacità che i nemici ricevono da incantesimi che sono stati lanciati su di loro. Ad esempio, una creatura sotto l'effetto dell'incantesimo bull's strength (forza del toro) (touch; meleé damage +5) (contatto; danni in mischia +5) infligge comunque danni extra con un attacco in mischia che colpisce una creatura con Resistenza agli Incantesimi.

Alcuni incantesimi (come *leser fire* o *glòbo di fuoco minore*) agiscono la Resistenza agli Incantesimi. Non effettuare alcun effetto la Resistenza agli Incantesimi contro di questi; essi risolvono automaticamente. Essi hanno effetto anche sulle creature che possiedono la capacità Spell Resistance All (Resistenza agli Incantesimi Totale, vedi sotto).

Spell Resistance All (Resistenza agli Incantesimi Totale): Una creatura con questa capacità speciale non avverte mai gli effetti di un incantesimo che richiede un tiro sulla Resistenza agli Incantesimi, e non può scegliere di non resistere ad un incantesimo.

Spellcaster/Caster (Incantatore): Una creatura che ha la sua "Spells" (Incantesimi) sulla sua carta statistica è un incantatore.

Spring Attack (Attacco Rapido): Una creatura con questa capacità speciale può muoversi, compiere un attacco, e poi spostarsi di nuovo, purché la distanza coperta nel proprio turno non superi la sua velocità. La creatura non riceve alcuna protezione speciale dagli attacchi di opportunità provocati dal suo movimento.

Stacking (Cumulativo): In generale, gli effetti prodotti da incantesimi, capacità speciali e anche gli oggetti magici si sommano (sono cumulativi) gli uni con gli altri, seppure in alcuni casi le regole del gioco di ruolo non lo ammetterebbero. Esistono però delle eccezioni.

Non è effetto prodotto da un incantesimo, capacità speciale o oggetto magico e cumulativo con se stesso. Va bene che diversi incantesimi e oggetti conferiscano ciascuno danni in mischia ad una creatura, ma una creatura non può ricevere danni in mischia +10 da due lanci di *ball's strength* (forza del tiro).

I bonus duplicati dagli Effetti del Comandante non sono mai cumulativi. Un singolo segnale può beneficiare da qualunque numero di Effetti del Comandante alla volta, ma se più di uno conferisce un bonus alla stessa statistica, si applica solo il bonus più alto.

Inoltre, gli incantesimi con le parole "greater" (superiore), "leser" (inferiore), "legion" (legione), "mass" (massa), "swift" (veloce) come parte del loro titolo sono semplicemente derivati da altri incantesimi. I loro effetti non sono cumulativi con gli effetti degli incantesimi con cui sono imparentati.

Standard Action (Azione Standard): Effettuare un'azione standard costituisce l'attacco di una creatura per quel turno.

Statue (Statua): Una statua rallenta il movimento. Spostarsi in un quadrato contenente una statua costa 2 quadrati (o 3 quadrati se ci si sposta in diagonale). Una creatura non può terminare il proprio movimento in un quadrato contenente una statua. Le statue forniscono copertura alle creature dietro di loro, ma quelle creature possono ancora essere viste. Alcuni effetti di gioco, come i *Gate Attacks* (Attacchi con lo Sguardo) di una Medusa, creano nuove statue. Se una creatura trasformata in statua viene rimessa in gioco, rimosovere la statua e collocare la creatura sulla griglia di battaglia nel suo spazio.

Stun (Stordimento): (Effetto incantesimo/capacità) Una creatura soggetta a questo effetto è stordita. Se l'effetto di Stordimento ha una CD del tiro salvezza, allora un tiro salvezza rinvia nega l'effetto.

Una creatura stordita non è attiva; non può muoversi, attaccare, minacciare quadrati adiacenti, o intraprendere azioni, ma non è helpless (indifesa). Una creatura stordita subisce una penalità di -2 alla *Armor Class* (Classe Armatura). Smette di essere stordita al termine del suo prossimo turno (in altre parole, perde una possibilità di agire). Un comandante stordito non può mettere altre creature sotto comando o aggiungere il suo valore Comandante alle prove di iniziativa, e il suo Effetto del Comandante non funziona.

Le creature stordite devono comunque effettuare tiri salvezza sul morale, e una creatura stordita può comunque aggiungere il proprio valore Comandante ai suoi tiri salvezza sul morale se non c'è un comandante di più alto valore a disposizione per aiutarla.

Stunning Attack (Attacco Stordente) (DC [4]): Una volta per turno, una creatura con questa capacità speciale può compiere uno speciale attacco in mischia nel tentativo di incapacitare un nemico. Se l'attacco colpisce e infligge danni, la creatura danneggiata deve superare un tiro salvezza come la CD indicata o rimanere stordita (vedi "Stun", sopra). Il tentativo deve essere dichiarato prima di compiere l'attacco. L'effetto di Stordimento termina alla fine del turno successivo della creatura.

Summon (Evocare): (Parola chiave incantesimo) Un incantesimo *summon* (ovvio) (come *evoca mostri* o *evoca alleato naturale*) porta una o più creature, entro determinate restrizioni, sulla griglia di battaglia entro o quadrati dall'evocatore. Il giocatore che lo controlla fornisce la miniatura o miniature appropriate. Una creatura evocata non si attiva nel round in cui appare, ma dal round seguente si attiva come un normale membro della sua banda da guerra. Una creatura evocata non si aggiunge al costo della banda da guerra, né vale punto vittoria per l'avversario che la elimina. Le creature evocate non costano per il limite di dodici creature di una banda da guerra: una banda da guerra può contenere dodici creature più le creature evocate. I comandanti non possono essere evocati. Dopo essere evocata, una creatura assume la fazione della banda da guerra del suo evocatore (indipendentemente da quella stampata sulla sua carta statistica).

Una creatura evocata viene immediatamente eliminata se la creatura che l'ha evocata viene eliminata. Ignorare qualsiasi capacità speciale *Require Creature* (Richiede CREATURA) della creatura evocata.

Le normali restrizioni sul tipo di creatura evocata comprendono tipo, fazione e costo.

Swift (Veloce): (Parola chiave incantesimo/capacità) Una creatura può utilizzare un incantesimo o capacità speciale veloce durante il proprio turno (ma non durante i turni di altre creature). Questa azione veloce non è considerata tra le azioni normali né sostituisce gli attacchi. Una creatura può compiere un'azione veloce prima di qualsiasi altra azione, durante il movimento o dopo una qualsiasi delle sue azioni per il turno.

Switch Position (Scambiare Posizione): (Effetto incantesimo/capacità) Alcuni incantesimi e capacità speciali fanno sì che la creatura che utilizzi questa capacità si scambi di posizione con il bersaglio, o di scambiare la posizione di due altre creature. Se due creature occupano spazi delle stesse dimensioni, scambiarle semplicemente di posto sulla griglia di battaglia. Se le creature occupano spazi di dimensioni diverse, possono scambiarsi di posizione solo se la creatura più grande può essere collocata in una posizione legale. Ogni creatura deve terminare su almeno uno dei quadrati occupati dall'altra creatura. Il giocatore che controlla l'effetto controlla la sua esatta posizione, finché si tratti di una posizione legale.

Essere scambiato fuori o dentro un quadrato minacciato da una creatura nemica non provoca attacchi di opportunità.

Threaten (Minacciare): Una creatura attiva minaccia tutti i quadrati adiacenti ad essa. Una creatura può compiere un attacco di opportunità contro una creatura nemica che esce da un quadrato che essa minaccia. Gli incantatori non possono lanciare incantesimi (tranne quelli con raggio di azione touch [contatto]) quando sono minacciati, e le creature con attacchi a distanza non possono utilizzarli quando si trovano in un quadrato minacciato da un nemico.

Se la creatura che minaccia non può vedere il nemico o se il nemico ha copertura in mischia contro la creatura minacciate, la creatura nel quadrato minacciato può muoversi normalmente, lanciare un incantesimo o compiere attacchi a distanza.

Tied Die Rolls (Tiri dei Dadi Pari): Se due o più giocatori paragonano con un tiro di dado, il giocatore con il bonus più elevato su quel tiro di dado vince. Se due o più giocatori hanno il bonus più alto, i giocatori alla pari tirano nuovamente.

Touch (Contatto): (Parola chiave incantesimo/capacità) Un raggio di azione dato nella descrizione di certi incantesimi e capacità. Un incantatore può lanciare un incantesimo con

raggio di azione contatto contro qualsiasi creatura possa portare un attacco di contatto in mischia o su se stesso. Gli incantesimi che hanno raggio di azione contatto possono essere lanciati anche quando un nemico minaccia il quadrato dell'incantatore. L'incantatore può scegliere il bersaglio del suo incantesimo tra tutte le creature contro cui possa compiere un attacco in mischia.

Temple (Travolgere) [#] (DC [#]): Una volta durante il proprio turno, una creatura con questa capacità speciale può attraversare lo spazio di un nemico di almeno una taglia inferiore. Quel nemico subisce l'ammontare indicato di danni da mischia se fallisce un tiro salvezza contro la CD indicata. Una creatura che travolge provoca comunque attacchi di opportunità. Travolgere non sostituisce l'attacco di una creatura per quel turno.

Una creatura fuori comando può utilizzare la capacità Travolgere purché si sposti a velocità 2 o scatti verso il nemico più vicino che possa vedere e raggiungere.

Turn Undead (Scacciare Non Morti) [#]: Invece di attaccare o lanciare un incantesimo, una creatura con questa capacità speciale può tentare di scacciare la creatura Undead (Non Morto) più vicina del livello indicato o inferiore.

Solo le creature Non Morte entro 12 quadrati e con le quali l'incantatore ha linea di visuale possono essere colpite. Per resistere allo scacciare, una creatura Non Morta deve effettuare un tiro salvezza sul morale con CD 20. Se il tiro salvezza fallisce, la creatura Non Morta va in rotta. Un comandante nella banda da guerra della creatura Non Morta può conferire bonus al tiro salvezza sul morale e può tentare di riorganizzare la creatura Non Morta.

Tyrannical Morale (Morale Tirannico) + [#]: (Effetto del Comandante) Se lo si desidera, un comandante che ha questo effetto può dare ad un suo seguace entro 6 quadrati un ulteriore bonus al suo tiro salvezza sul morale uguale al numero fornito. Se il tiro salvezza fallisce, la creatura viene distrutta invece di andare in rotta. L'avversario la cui creatura ha provocato il tiro salvezza sul morale o ha originariamente mandato in rotta la creatura riceve i punti vittoria della sua eliminazione.

Uncanny Dodge (Schivare Prodigioso): Quando una creatura con questa capacità speciale è attiva, ha le seguenti capacità speciali: Immune Flanking (Fiancheggiamento), Sneak Attack (Attacco Furtivo).

Undead (Non Morto): Una creatura con questa capacità speciale ha le seguenti capacità speciali: Fearless (Temerario); Immune Confusion (Confusione), Critical Hits (Colpi Critici), Dominate (Dominare), Incite (Incitare), Paralysis (Paralisi), Poison (Veleno), Sleep (Sonno), Sneak Attack (Attacco Furtivo), Stun (Stordimento). Gli effetti di guarigione, come i vari incantesimi cure *usuali* (non *forte*), infliggono danni positivi alle creature Non Morte.

Unique (Unico): Una creatura con questa capacità speciale è unica del suo genere e ha un nome specifico, come Tordek, Dwarf Fighter (Nano Guerriero). Una creatura di questo tipo viene a volte chiamata personaggio. Non si può avere più di una creatura con questa capacità speciale con lo stesso nome proprio nella banda da guerra. Ad esempio, Tordek, Nano

Guerriero e Tordek, Dwarf Champion (Nano Campione) entrambi contano come "Tordek"; se ne può avere solo uno o l'altro nella propria banda da guerra. Ogni avversario e compagno di squadra può avere la propria copia di una creatura di tipo Unico.

Ignorare la capacità Unico nella costruzione delle bande da guerra nelle partite Fuori della Scatola (vedi "Scenari di costruzione della banda da guerra", prima in questo capitolo).

Unlimited Uses (Usi Illimitati): La maggior parte degli incantesimi possono essere utilizzati solo alcune volte, come indicato da uno o più riquadri (□). Gli incantesimi con utilizzi illimitati possono essere lanciati da una creatura ogni volta che vuole. Le capacità speciali che non hanno riquadri si assume abbiano usi illimitati.

Vermin (Parassita): Un tipo di creatura. Tutte le creature Parassite hanno le seguenti capacità speciali: Immune Confusion (Confusione), Dominate (Dominare), Incite (Incitare), Sleep (Sonno).

Vulnerable DAMAGE TYPE (Vulnerabile TIPO DI DANNO): Per ogni 10 danni dall'energia specificata inflitti a questa creatura, essa subisce 5 danni extra dello stesso tipo. Ad esempio, una creatura con Vulnerabile Fuoco che subisce 5 danni da fuoco non subisce ulteriori danni. Se quella creatura subisce invece 15 danni da fuoco, subirebbe anche 5 danni extra, per un totale di 20 danni da fuoco.

Se la creatura riceve un tiro salvezza per ridurre i danni, effettuare prima il tiro salvezza. Basare qualsiasi incremento del danno sui danni inflitti dopo il tiro salvezza.

Wall (Parete): Le pareti e altre aree di pietra solida bloccano il movimento e la linea di visuale. Una creatura non può attraversare o effettuare un attacco a distanza attraverso una parete. Non si può neppure muovere diagonalmente intorno ad un angolo o alla fine di una parete. Contare aggirando le pareti per determinare se i comandanti sono sufficientemente vicini per influenzare le creature nelle loro bande da guerra.

Wandering Monster (Mostro Errante): Invece di collocare una creatura con questa capacità speciale sulla propria tessera adunata all'inizio della battaglia, collocarla su di una tessera generica casuale. Se questa creatura entra sulla griglia di battaglia dopo il primo turno, entra come qualsiasi altra creatura.

Warband Building (Costruzione della Banda da Guerra): (Effetto del Comandante) Aggiungere una creatura con questa capacità speciale alla propria banda da guerra permette di infrangere una o più delle solite regole di costruzione delle bande da guerra, come indicato dopo il nome della capacità. Di solito, questa capacità permette di ignorare le restrizioni di allineamento per un certo tipo di creatura.

Wounded (Ferito): Una creatura che ha subito danni, riducendo i suoi punti ferita sotto l'ammontare iniziale, si dice ferita.

Your Warband (La Tua Banda da Guerra): (Parola chiave incantesimo/capacità) Un raggio di azione dato nella descrizione di certi incantesimi e capacità. Un incantesimo di questo tipo agisce su tutte le creature nella propria banda da guerra, non importa dove si trovino. (Negli scenari speciali, agisce anche sulle creature che non sono ancora in gioco).



Claro of Troll



Ogro keep

Our warriors led by a Trolfling fighter

Un centinaio di orchi si abbattono sugli audaci arcieri elfi. Sebbene siano sopraffatti due ad uno, gli elfi giurano di combattere fino all'ultimo. Se riuscissero a fermare abbastanza a lungo queste unità avanzate, permetterebbero l'arrivo di unità di elfi ranger che spazzerebbero via le forze degli orchi in pochi minuti. Ma i rinforzi tardano ad arrivare, ora è solo compito degli arcieri resistere. Con un cotzare di acciaio e tendersi di archi la battaglia è ingaggiata!

Le regole per i combattimenti skirmish non sono sufficienti a gestire un conflitto che coinvolge decine o centinaia di creature. Queste regole per battaglie di massa sono progettate per permettere lo svolgimento di combattimenti su larga scala utilizzando le miniature di D&D.

Si giocano battaglie di massa su di un tavolo oppure una grande superficie piana (come un'area di pavimento) con movimenti e distanze misurati in pollici. (In questo caso sono di grande aiuto dei piccoli righelli).

Le battaglie di massa richiedono più tempo sia per la preparazione che per lo svolgimento dello scontro, quindi sono più adatte a combattimenti prolungati che a scontri veloci. Dato che è più difficile costruire un grande esercito che una banda da guerra per combattimenti skirmish, adattare liberamente le regole e le condizioni di vittoria seguenti agli eserciti di cui si dispone.

BASI DELLE BATTAGLIE DI MASSA

Consultare questa sezione per diventare familiari con i termini base, e dopo immergersi nelle regole più specifiche che seguono.

ROUND

Una battaglia di massa si gioca in round. Il round inizia effettuando una prova di iniziativa. Durante ogni round, i giocatori

completano le fasi in ordine. Durante ogni fase di azione si può attivare una, due o tre unità del proprio esercito; un'unità effettua tutte le proprie azioni, poi è il turno della successiva. (Si può attivare una data unità solo una volta per round).

I round di una battaglia di massa sono diversi dai round di un combattimento skirmish. Ogni round rappresenta 6 secondi sul campo di battaglia (la stessa durata del round nel gioco di ruolo di D&D). Durante ogni fase di azione, si può attivare una o più unità del proprio esercito. (Si può attivare una specifica unità solo una volta per round).

Un round termina quando tutti i giocatori hanno attivato tutte le loro unità almeno una volta. Poi comincia un nuovo round.

Iniziativa

Ogni esercito effettua una prova di iniziativa prima dell'inizio di ciascun round. A differenza delle regole skirmish, questa prova è un tiro non modificato di 1d20. Il giocatore dell'esercito che vince la prova di iniziativa decide quale parte aggiri per prima.

Fasi

I round sono divisi in fasi che aiutano a gestire il conflitto. Ogni esercito dispone di una o più fasi durante un round. Quando un giocatore compie tutte le azioni concessegli da una fase, è ora al giocatore successivo completare una fase.

Ogni giocatore completa le fasi in ordine di gioco (in quanto tutte le unità non saranno state attivate. Le azioni che avvengono durante l'attivazione di una specifica unità vengono definite il turno di quell'unità.

UNITÀ

In una battaglia di massa, le creature vengono radunate in gruppi detti unità. Anche una creatura singola è considerata un'unità, sebbene le regole per le creature solitarie siano leggermente diverse. Le unità possono essere regolari, con le creature che marcano in ranghi serrati e collaborano tra di loro, o irregolari, con meno disciplina ma maggiore capacità di manovra sul campo di battaglia.

Vassoi. Per permettere ai giocatori di muovere più miniature alla volta, le unità vengono spesso assemblate su dei "vassoi" composti di pezzi di cartoncino o carta rigida. Raccogliatori ritagliati sono molto adatti a questo scopo. In fondo a questo libro ci sono molti esempi di vassoi, che possono essere fotocopiati, ritagliati e incollati ad un pezzo di cartoncino.

Attivazione

Durante ogni fase del round, si possono attivare fino a tre unità del proprio esercito, una alla volta. Un'unità arriva può svolgere una delle seguenti attività.

- Muoversi della sua velocità e compiere un attacco, o compiere un attacco e poi muoversi.
- Muoversi fino al doppio della propria velocità.
- Non muoversi e compiere attacchi multipli, se in grado.
- Caricare.

Invece di compiere un attacco, un'unità o creatura solitaria può lanciare un incantesimo o utilizzare una capacità speciale, come Turn Undead (Scacciate Non Morti).

Movimento

Ogni unità ha un valore Speed (Velocità), misurato in pollici (un pollice equivale a 2,5 cm). Un'unità che si muove fino al limite della sua Velocità può compiere un attacco o svolgere un'azione standard. Si può prima muovere e poi attaccare, o prima attaccare e poi muovere. Un'unità che non fa nient'altro che muoversi, può spostarsi fino al doppio della propria Velocità in un turno.

Ad esempio, un'unità irregolare di Wood Elf Skirmisher (Elfo dei Boschi Combattente) ha Velocità 6. Se l'unità si muove e basta, o se carica, può coprire fino a 12 pollici. Se compie un singolo attacco, si può muovere di un massimo di 6 pollici (prima o dopo l'attacco). Se l'unità effettua entrambi i suoi attacchi a distanza, non può proprio muoversi.

ATTACCARE

Quando un'unità attacca, una o più creature al suo interno possono attaccare contemporaneamente. Tutte le creature nell'unità che possono agire effettuano i loro tiri per colpire simultaneamente. Ciascuna tira 1d20 e somma il valore di attacco in mischia della creatura, più qualsiasi altro modificatore applicabile (vedi Tabella 6-4: "Modificatori di combattimento").

Se il risultato di un tiro per colpire è pari o superiore alla Armor Class (Classe Armatura) del difensore, l'attacco va a segno. Ogni creatura che attacca e che riesce a colpire, infligge danni.

Il valore di hit points (punti ferita) dell'unità in difesa è uguale al valore della singola creatura che compone l'unità. L'unità in difesa rimuove una miniatura per ogni ammontare di danni subiti uguali al suo valore di punti ferita; questa rimozione di una miniatura viene detta subire una perdita. Qualsiasi danno in eccesso viene tenuto da parte per la prossima volta che l'unità viene attaccata.

Ad esempio, un'unità di Wood Elf Skirmisher infligge 5 danni per colpo. Sferra cinque colpi ad un'unità di Gnomi, infliggendo 25 danni. Dato che ogni Gnomi ha 10 punti ferita, c'è danno sufficiente per provocare due perdite. Il giocatore in difesa rimuove due miniature di Gnomi da quell'unità. I restanti 5 danni vengono tenuti da parte. Se l'unità di Wood Elf Skirmisher attacca di nuovo l'unità di Gnomi e infligge altri 25 danni, altre tre miniature di Gnomi verranno perse perché i danni totali da considerare sono 30 punti.



Clerico di Tandel

MORALE

I danni e gli effetti di alcuni incantesimi e capacità speciali, possono diminuire il desiderio di combattere di un'unità.

Un'unità colpita da un simile effetto deve effettuare un tiro salvezza sul morale. Tirare 1d20 e sommare il livello dell'unità (uguale al livello di qualsiasi singola creatura che ne fa parte). Se il risultato del tiro salvezza è pari o superiore a 20, il tiro salvezza riesce.

Un tiro salvezza sul morale fallito, indica un calo del morale dell'unità. Le unità partono con un morale normale, che gli permette di manovrare e attaccare senza restrizioni dovute al morale. Un'unità che fallisce un tiro salvezza sul morale diventa shaken ("scossa", meno disposta a combattere, subisce delle penalità). Un'unità scossa che fallisce un tiro salvezza sul morale e routing ("in rotta", cerca di fuggire dal campo di battaglia). I comandanti possono riorganizzare le unità per migliorarne il morale.

COMANDANTI

I comandanti spendono punti comando per attivare unità e impartire ordini speciali. Un comandante ha un numero di punti comando disponibili ogni round uguali al suo valore Comandante.

I comandanti possono essere aggregati ad un'unità per ricevere protezione e aiutare l'unità. Essi possono guidare l'unità dalla prima linea (e prendere parte al combattimento) o dal fondo (evitando lo scontro).

PREPARAZIONE

Esistono delle regole standard nella preparazione di una battaglia di massa.

GIOCATORI

Possono partecipare due o più giocatori. Ogni giocatore deve avere un esercito, oppure ogni esercito può essere condiviso da due o più giocatori. Se ogni giocatore ha un esercito, si può giocare un tutti contro tutti od organizzare i giocatori in squadre.

CAMPO DI BATTAGLIA

Le battaglie di massa, in genere, vengono combattute in superficie, di solito in un'area aperta. Alcune aree sotterranee po-

rebbero essere sufficientemente grandi per ospitare una battaglia di massa, e si potrebbe tentare di svolgere battaglie di massa anche in questi ambienti.

Un grosso tavolo (o un'area sgombera di pavimento) di almeno 180 per 120 cm è ideale. Con una scala di 1 pollice (2,5 cm) = 3,5 metri, questa rappresenta un campo di battaglia di 108 metri per 72 metri. A differenza delle regole skirmish, i margini del campo di battaglia non sono invalicabili.

Se sono coinvolti solo due giocatori, ognuno prende posizione su uno dei lati lunghi del campo di battaglia. Più giocatori possono essere disposti in maniera equidistante lungo il perimetro per una battaglia tutti contro tutti o allinearsi sul lato opposto per formare delle squadre. Ogni giocatore dovrebbe collocarsi in un punto equidistante dagli altri. Se sono coinvolti più di quattro giocatori, aumentare le dimensioni del campo di battaglia a 240 cm per 120 cm.

Terreno

Il terreno più semplice (e campo di battaglia base) è una piana piana e senza particolari, priva di laghi, fiumi, edifici, alberi o colline. Quel poco di vegetazione che vi si trovi non influisce sul movimento delle truppe. Aggiungere terreni particolari è però uno dei divertimenti delle battaglie di massa, sfidando i giocatori a manovrare i loro eserciti sopra e intorno i vari terreni. Il tipo di terreno da collocare sul campo di battaglia modifica il modo in cui si svolge il combattimento. Le regole per vari tipi di terreni vengono fornite più avanti in questo capitolo.

Si possono fotocopiare i tipi di terreno trovati in fondo a questo libro, ritagliarli e incollarli sull'area di gioco. Incollare i pezzi di terreno è importante, altrimenti rischierebbero di spostarsi sulla superficie (cosa per cui alberi e pareti non sono nati). Si possono anche disegnare le proprie peculiarità del terreno, inventando qualsiasi cosa si desideri. Alcune persone utilizzano modelli di terreno tridimensionali, che creano da soli o comperano nei negozi specializzati.

Tanto che il terreno può fornire un vantaggio ad un esercito o l'altro, bisogna essere onesti nella sua disposizione. Il modo migliore per generare un territorio di cui entrambe le parti siano costrette è far disporre il terreno ad un giocatore e far scegliere all'altro il lato del campo di battaglia da cui partirà. Entrambi i giocatori decidono anticipatamente che tipi di terreni utilizzare e in che quantità.

Pre-disposizione del terreno: Esistono solo due regole per la predisposizione del terreno. Nessun pezzo di terreno invalicabile può trovarsi entro 2 pollici da un altro pezzo di terreno invalicabile, né può trovarsi entro 2 pollici dal margine del campo di battaglia.

ESEMPI DI ESERCITI

Ecco due esempi di piccoli eserciti utilizzando creature dal set *Hobbit*™, il primo esercito appartiene alla fazione Lawful Good (legale Buono) e il secondo a quella Chaotic Evil (Cattica Malvagia).

#	Creatura	Comando	Costo	Totale
1	Sword of Heironeous	Cmd 7	49*	49
2	Cleric of Order	Cmd 5	44*	88
2	Cleric of Yondalia	Cmd 3	34*	68
1	Hound Archon		31	31
1	Ember, Human Monk		18	18
1	Dwarf Axe-fighter		12	96
6	Halling Veteran		11	66
6	Sun Soul Initiate		8	48
12	Man-at-Arms		3	36
				500

CONSTRUIRE ESERCITI

Ogni giocatore scegliere le creature che compongono il suo esercito. Seguire le stesse indicazioni per la costruzione di una banda da guerra secondo le regole skirmish con le seguenti eccezioni.

Totale punti esercizio

Costruire eserciti per una battaglia di massa costa molto di più che la creazione di bande da guerra per combattimenti skirmish. La dimensione dell'esercito dipende da quanto si voglia far durare la battaglia.

Battaglia piccola: 500 punti.

Battaglia media: 1.000 punti.

Battaglia epica: 3.000 punti o più.

Numero di creature

A differenza delle regole skirmish, non c'è un limite massimo al numero di creature che si può avere in un esercito.

Acquisto delle unità

Le creature, comandanti a parte, sono acquistate come parti di unità.

Il numero minimo di creature in un'unità dipende dall'avere un'unità regolare o irregolare e dalle dimensioni della creatura, come mostrato sulla Tabella 6-1. Un'unità contiene sempre creature identiche.

Se si dispone di più di un'unità composta da creature della stessa specie, assicurarsi di annotare con quante creature è partita ciascuna unità in modo da sapere quando l'unità ha raggiunto metà delle perdite (vedi "Morale"). Ad esempio, si possono acquistare due unità di Gnoll, una contenente sei creature e un'altra contenente nove.

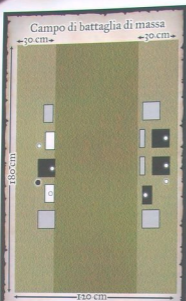
TABELLA 6-1: MINIMO DI CREATURE IN UN'UNITÀ






Taglia della creatura	Regolare	Irregolare
Small (Piccola)	6 (un rango)	1
Medium (Media)	5 (un rango)	1
Large (Grande)	3 (un rango)	1

Molte creature (come le *Magical Beasts* [Bestie Magiche]) possono trovarsi solo in unità irregolari, mentre altre possono trovarsi in entrambi i tipi di unità. Se si stanno acquistando creature del secondo tipo, non bisogna decidere anticipatamente quale tipo di unità formare. Finché si hanno sufficienti creature per riempire almeno un rango di un'unità regolare e non più del numero massimo di creature permesse in un'unità irregolare (vedi Tabella 6-3), si possono schierare le creature come regolari o irregolari, come è più comodo.

#	Creatura	Comando	Costo	Totale
2	Tjelling, Captain	Cmd 4	41*	82
1	Cleric of Gnumsh	Cmd 3	41*	41
1	Minotaur		17	17
6	Drow Archer		14	84
6	Drow Archer		9	54
11	Wolf Skeleton		8	40
5	Orc Archer		8	40
5	Orc Berserker		5	60
12	Orc Spearfighter		3	36
12	Orc Warrior			499

*Comprende ulteriori 20 punti perché comandante in una battaglia di massa



-  unità da mischia regolare
-  unità da mischia irregolare
-  unità a distanza irregolare
-  creatura solitaria
-  comandante

Due eserciti vengono schierati sui lati opposti del campo di battaglia. L'esercito sulla sinistra ha un'unità da mischia pesante (regolare) sostenuta da due unità a distanza. I fanti (unità da mischia irregolare) sono predisposti a proteggere le unità a distanza e minacciare le unità regolari dai lati, e un'unica grossa creatura solitaria serve da truppa d'assalto. L'esercito sulla destra ha tre unità da mischia regolari, con fanti a proteggerle dagli attacchi a distanza e impedire che vengano attaccate ai fianchi.

Ad esempio, si acquista un'unità di Gnoll contenente nove creature (il massimo concesso per un'unità irregolare di creature Medie). Gli Humanoid (Umanoidi) possono formare unità regolari irregolari, e solo cinque creature Medie sono necessarie per formare un rango. Si vede che l'avversario sta schierando un'unità di El Archers (Elfi Arcieri). In risposta si schiera l'unità di Gnoll irregolari in modo che possano meglio reagire agli attacchi a distanza.

Comandanti

Aggiungere 20 punti al costo stampato di ciascun comandante che si acquista. I comandanti sono più potenti nelle battaglie di massa di quando lo siano nei combattimenti skirmish perché sono in grado di comandare più creature.

Punti massimi per miniatura

Si può spendere fino al 20% dei propri punti su multipli di una stessa miniatura (ad esempio, fino a 200 punti in un esercito da 1.000 punti). Un esercito da 1.000 punti non potrebbe avere più di 6 Hound Archon ("Arconte Segugio", 31 punti ciascuno). Comprendere il costo aggiuntivo di 20 punti per i comandanti quando si determinano i punti per copie multiple di una specifica miniatura comandante.

CONDIZIONI DI VITTORIA

Dopo aver deciso le dimensioni degli eserciti e averli programmati, scegliere le condizioni di vittoria. Ciò determinerà le regole per vincere la battaglia.

SCHIERARE LE FORZE

Dopo aver deciso le posizioni di partenza e le condizioni di vittoria, i giocatori schierano i loro eserciti.

Ogni giocatore tira 1d20. Chi ottiene il risultato più alto sceglie chi schiererà la prima unità. L'ordine di gioco passa poi a chi si trova alla sua sinistra. In caso di parità, i giocatori tirano nuovamente.

Il giocatore che schiera per primo depone tutte le sue unità sul campo di battaglia all'interno della sua zona di schieramento (vedi sotto). I comandanti aggregati alle unità vengono schierati nello stesso momento in cui viene schierata l'unità che comandano. Poi sta al giocatore successivo disporre le sue unità, e così via, finché non sono state tutte disposte.

Schierare comandanti

Quando si schiera un'unità, si può schierare un comandante aggregato ad essa. L'unico modo che ha un comandante di cominciare una battaglia aggregato ad un'unità che deve essere schierata è questo. Determinare se il comandante sta guidando dalla prima linea o dal fondo. (Vedi "Comandanti" per maggiori informazioni sui comandanti e ciò che vuol dire essere aggregato ad un'unità).

Se è il proprio turno di schierare e si sono già schierate tutte le proprie unità, è il mo-



Gnoll

modo di schierare tutti i comandanti disaggregati, uno alla volta. Un giocatore ha finito quando ha schierato tutte le sue unità e i comandanti disaggregati.

Tavola di schieramento

In una battaglia a due giocatori, ognuno schiera le unità del suo esercito entro 12 pollici (30 centimetri) dal suo punto di partenza del margine del campo di battaglia e non più vicino di 12 pollici ad uno dei lati più corti. (Se si utilizza un'area di gioco più piccola i giocatori possono schierare le truppe solo entro 4 pollici dal punto di partenza). In una partita multigiocatore tutti, come tutti, i giocatori si dispongono comunque lungo i lati, mantenendosi a pari distanza gli uni dagli altri lungo il perimetro.

SEQUENZA DEL ROUND

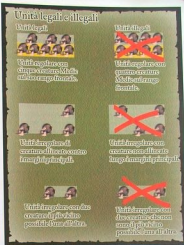
Una volta che il campo di battaglia è predisposto e le unità schierate, è il momento di combattere. Seguire la sequenza del round riassunta di seguito.

1. Iniziativa: Ogni giocatore tira 1d20 per vedere chi agisce per primo.
2. Determinare il numero di fasi: il numero maggiore di unità dato 3.
3. Attivare le unità: Ogni giocatore completa una fase, in ordine di gioco. Durante ciascuna fase, un giocatore può attivare fino a tre unità. Nessuna unità può essere attivata più di una volta per round. Le unità attivate possono muoversi, muoversi e attaccare, caricare, riorganizzarsi o intraprendere qualche altro tipo di azione. Le unità danneggiate possono essere eliminate od obbligate ad effettuare tiri salvezza sul morale.
4. Termine del round: Ritornare al passo 1 e cominciare il round successivo.

Il gioco continua finché le condizioni di vittoria non vengono soddisfatte. Che vinca l'esercito migliore!

UNITÀ

Gli eserciti sono composti di creature. Ogni miniatura rappresenta un singolo combattente, e queste creature sono radunate in unità. Un'unità è sempre composta di miniature dallo stesso nome (se-



bene vi possa essere aggregato un comandante). Quindi, i membri di una determinata unità hanno le stesse caratteristiche, compresi attacchi, Armor Class (Classe Armatura), tipo di creatura e così via.

Nelle regole per le battaglie di massa, le creature non combattono come individui, formano invece unità coese che possono essere guidate da comandanti. Un'unità manovra come una singola entità. Le unità regolari consistono di miniature organizzate in uno o più ranghi. Esse sono potenti quando attaccano a testa bassa, ma sono lente e vulnerabili agli attacchi dai fianchi e alle spalle. Le unità irregolari sono meno potenti negli scontri diretti ed più precarie che si dividano e disperdano, ma sono più rapide e manovrabili delle unità regolari. Si decide se un'unità sia regolare o irregolare quando la si schiera sul campo di battaglia, e in seguito non si può volontariamente cambiare la sua condizione.

VASSOI

Per facilitare il gioco si possono collocare le miniature di un'unità su di un vassoio. Un vassoio misura 5 pollici per 5 pollici. Capiente fornisce tre esempi da utilizzare.

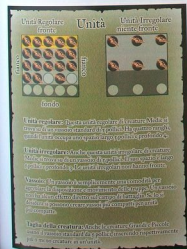
Non importa che tipo di creatura si stia schierando, e se siano unità regolari o irregolari, le miniature in qualsiasi unità devono rientrare in un vassoio standard. Anche se non si fa uso di un vassoio fisico, le miniature di un'unità devono rientrare in uno spazio che verrebbe coperto dal vassoio.

Un vassoio è una comodità e non rappresenta un oggetto fisico. Quindi, se un'unità non riempie completamente un vassoio, la porzione vuota di esso non blocca il movimento di altre unità, non blocca la linea di visuale o la linea di effetto, né impedisce alle unità nemiche di attaccare il fianco di un'altra unità. (Il vassoio dell'unità che attacca può sovrapporsi alla porzione vuota del vassoio dell'unità in difesa).

UNITÀ REGOLARI

Un'unità regolare ha almeno un rango di creature (un numero di miniature disposte fianco a fianco in fila) e possibilmente altri. Quando un'unità regolare subisce abbastanza perdite da non poter più sostenere un singolo rango, diventa un'unità irregolare.

Una singola linea di creature ad angolo retto con un solo rango viene detta una fila.



Unità Regolare fronte

Unità

Unità Irregolare niente fronte



Unità regolare: In una unità regolare di creature Mide il fronte di un vassoio standard di 5 pollici. Ha quattro ranghi, quindi il fronte occupa uno spazio di 4 pollici e profondità di 5 pollici.

Unità irregolare: In una unità irregolare di creature Mide il numero di un vassoio di 5 pollici. Il fronte può occupare il lato più corto di un vassoio di 5 pollici. Le unità irregolari non hanno fronte.

Vassoi: Un vassoio è semplicemente una comodità per agevolare la disposizione e movimento delle truppe. Un vassoio non ha alcun effetto davanti ad un campo di battaglia. Se lo si desidera si possono creare vassoi più compatti, più alti, più bassi, ecc.

Taglia della creatura: Anche le creature Grande e Piccola usano il vassoio standard di 5 pollici, inserendo rispettivamente più o meno creature in un'unità.

Numero di creature in un'unità regolare

Per qualificarsi come regolare, un'unità deve avere almeno un rango, e tante creature nel suo rango frontale quante ne servono per riempire il fronte di un vassoio standard (5 pollici). Allo stesso modo, un'unità regolare non può avere più ranghi di quanti ne entri in un vassoio standard (5 pollici). Le creature Medie utilizzano miniature con una base di 25 mm (all'incirca 1 pollice) di diametro, quindi un'unità regolare di creature Medie deve contenere un minimo di cinque miniature (un rango) e un massimo di venticinque miniature (cinque ranghi completi).

La Tabella 6-2 fornisce il numero minimo di creature in un rango e in un'unità regolare. Lo schema del vassoio in fondo a questo libro mostra unità regolari di creature Small (Piccole), Medium (Medie) e Large (Grandi). Le creature Tiny (Minuscole) o più piccole di solito non prendono parte ad una battaglia. Le creature Huge (Enormi) o più grosse sono sempre creature solitarie piuttosto che parte di un'unità.

Le unità regolari godono di un bonus al tiro salvezza sul morale, a seconda di quanti ranghi esse contengano (vedi "Morale"). Ogni rango dopo il primo deve contenere almeno una creatura, e non si può fermare un nuovo rango finché il precedente non è completo. Ad esempio, da una a quattro creature Medie non sono sufficienti per un singolo rango, cinque creature formano un rango, da sei a dieci formano due ranghi e così via.

TABELLA 6-2: CREATURE IN UN'UNITÀ REGOLARE

Taglia delle creature	Numero minimo di creature nel 1° rango	Numero massimo di ranghi	Numero massimo di creature
Small (Piccola)	6	6	36
Medium (Medie)	5	5	25
Large (Grande)	3	3	9

Orientamento

Un'unità regolare ha un orientamento ben distinto, che è importante per determinare i modificatori al tiro per colpire e i tiri salvezza sul morale. Ha un fronte (definito dalle creature nel suo primo rango), due fianchi e un fondo. Le unità regolari guadagnano un bonus al tiro per colpire e alla Armor Class (Classe Armatura) quando combattono unità nemiche sul fronte, ma sono svantaggiate quando combattono unità nemiche da un fianco o dal fondo.

Ranghi incompleti

Le creature in un rango incompleto delle retrovie possono spostarsi liberamente da un lato all'altro dell'unità. Ad esempio, se un'unità ha quattro ranghi completi



Illustrazione dell'Armata Solare

e un quinto rango incompleto con due creature in esso, allora le creature nel rango incompleto possono muoversi su entrambi i fianchi come necessario per la difesa. Se l'unità viene attaccata su entrambi i fianchi, una creatura può muoversi a sinistra e l'altra a destra, permettendo a cinque creature di combattere su ogni fianco.

Diventare irregolare

Quando le creature vengono distrutte in battaglia, sono rimosse da un'unità. Quando un'unità perde tante creature che non può più avere un primo rango completo, l'unità passa dalla formazione regolare a irregolare.

Ogni volta che un'unità diventa irregolare, deve effettuare immediatamente un tiro salvezza sul morale (vedi "Morale").

Creature che non possono trovarsi in un'unità regolare

Solo Humanoids (Umanoidi), Monstrous Humanoids (Umanoidi Mostruosi) e creature Undead (Non Morti) basate su Umanoidi o Umanoidi Mostruosi possono far parte di un'unità regolare. (Quando in dubbio, controllare il lato "D&D Quick Reference" della carta statistica per determinare il tipo di Non-Morto su cui è basata una creatura; ad esempio, lo Zombie [Zombi] è basato su di un umano popolano). Le creature di altro tipo possono scendere in campo solo come parte di unità irregolari.

Alcuni tipi di creature non possono mai far parte di unità regolari anche se sono dei tipi sopra menzionati.

Un comandante non può trovarsi in un'unità regolare dato che è addestrato ad agire liberamente, non a lavorare fianco a fianco con altre creature. Infatti, un comandante non può trovarsi in una formazione irregolare che contenga più di una creatura. Un comandante può essere una creatura solitaria, o aggregato ad un'unità.

Le creature con classi di personaggio giocante o classi di prestigio non possono trovarsi in un'unità regolare perché tendono ad essere avventurieri individualisti. Eccellono nel combattere da soli, di solito con una piccola banda loro pari. Essi non si uniscono in formazioni allo stesso modo dei membri di un esercito. (Il lato "D&D Quick Reference" della carta statistica dice quali classi possiede un personaggio).

Le truppe con attacchi a distanza illimitati non possono trovarsi in una formazione regolare: esse combattono sempre in formazione aperta (come unità irregolari) in modo da avere spazio per mirare e utilizzare i loro archi o altre armi a distanza.

UNITÀ IRREGOLARI

Le unità irregolari non hanno un ordine standard né contengono ranghi. Sono più rapide e manovrabili delle unità regolari ma non altrettanto capaci in combattimento.

Numero di creature in un'unità irregolare

Le unità irregolari, con la loro scarsa organizzazione, hanno meno creature di un'unità regolare. Un'unità irregolare potrebbe consistere di una sola creatura (sebbene si applichino alcune regole speciali; vedi "Creature solitarie", sotto).

A differenza di un'unità regolare, un'unità irregolare non aderisce ad un vassoio standard (o ad una sua porzione). Le creature in un'unità irregolare sono sparse per il vassoio, come mostrato nel diagramma.

La Tabella 6-3 mostra il numero minimo di creature in un'unità irregolare. Gli schemi in fondo a questo libro mostrano unità irregolari di creature Small (Piccole), Medium (Medie) e Large (Grandi).

TABELLA 6-3: CREATURE IN UN'UNITÀ IRREGOLARE

Taglia della creatura	Numero minimo di creature	Numero massimo di creature
Small (Piccola)	1	16
Medium (Medie)	1	9
Large (Grande)	1	4

Orientamento

Un'unità irregolare non ha un orientamento come un'unità regolare. Non ha fronte, fianco o fondo.

Un'unità irregolare non guadagna bonus ai tiri salvezza sul morale per ranghi multipli, né bonus di attacco e alla Armor Class (Classo Armatura) quando combatte un nemico sul suo fianco (in effetti, non ha fronte). D'altra parte, non subisce penalità per essere ammassata dai fianchi o dal fondo (non li ha).

Costantemente, un'unità irregolare ha un lato guida, importante per misurare le distanze e controllarne il movimento. Al termine del turno dell'unità irregolare, tutte le creature al suo interno devono trovarsi il più vicino possibile ad uno dei quattro lati del vassoio. Quel lato diventa così il lato guida di quella unità. Questa distribuzione di miniature assomiglia ai ranghi di un'unità regolare, ma le creature in un'unità irregolare possono ridistribuirsi per ottenere un lato guida diverso ogni round.

Ad esempio, tre creature Medie in un'unità irregolare terminano il loro turno il più vicino possibile ad uno dei lati del vassoio, formando una linea di tre rivolta verso quel lato guida. Se un'altra unità attacca "dal fianco" (cioè da una direzione diversa rispetto al lato guida), allora durante il turno dell'unità irregolare, queste creature possono ridisporre in una linea che si oppone direttamente alle creature nell'unità nemica, permettendo così a tutte le creature nell'unità irregolare di attaccare.

Se nell'unità irregolare non ci sono creature sufficienti a riempire un lato (due creature Medie o due o tre creature Piccole), allora quelle creature si allineano quanto più possibile vicino l'una all'altra lungo il lato guida, con solo uno spazio tra di loro, come mostrato nel diagramma dal nome "Unità legali e illegali".

Creature solitarie

Un'unità può contenere solo una creatura, perché è stata così costruita o per la malasorte sul campo di battaglia. I comandanti disaggregati sono anch'essi creature solitarie. Le creature solitarie non di solito trattate come unità irregolari ma sono soggette ad alcune regole speciali.

Le creature solitarie si attivano come normali unità, sebbene i comandanti vengono comunque attivati gratuitamente.

Una creatura solitaria viene facilmente sopraffatta. Il doppio del normale numero di creature in un'unità regolare può compiere attacchi in mischia contro una creatura solitaria (ma non in numero superiore alle creature nell'unità).

Un'unità a distanza può ignorare una creatura solitaria quando attacca l'unità più vicina, e una creatura solitaria non fornisce copertura in mischia alle unità dietro di sé.

Un comandante non può essere aggregato ad una creatura so-

litaria. I danni ad una creatura solitaria ne riducono i punti ferita. Come per le regole skirmish, una creatura solitaria deve tentare un tiro salvezza sul morale quando i suoi hit points (punti ferita) totali scendono a metà o meno del suo ammontare iniziale, e va in rotta se fallisce il tiro salvezza. Una creatura solitaria non effettua tiri salvezza sul morale per le stesse motivazioni di un'unità, né applica i modifier dell'unità ai suoi tiri salvezza sul morale.

SPAZIO DELL'UNITÀ

Lo spazio occupato da un'unità è uguale alla sua più grande larghezza e profondità, a seconda del numero di creature al suo interno e che sia un'unità regolare o irregolare. Un nemico entra in contatto con l'unità al margine di questo spazio, quale che sia l'attuale posizione delle miniature all'interno dell'unità.

Ogni rango all'interno di un'unità regolare è largo 5 pollici, anche se incompleto. Ad esempio, un'unità regolare di Orc Warriors (Orchi Combattenti) contenente undici elementi ha due ranghi completi di cinque creature ciascuno e un terzo rango incompleto contenente una creatura. Occupa uno spazio largo 5 pollici e profondo 3.

In un'unità irregolare, la larghezza è uguale alla larghezza del lato guida (di solito 5 pollici) e la profondità è il totale delle creature e gli spazi in mezzo. Ad esempio un'unità irregolare di Elf Archers (Elfi Arcieri) contenente quattro creature sarebbe larga 5 pollici e profonda 3 (1 pollice per il lato guida di tre creature, 1 pollice per lo spazio in mezzo e 1 pollice per la quarta creatura).

Se un'unità irregolare ha poche miniature al suo interno, è larga meno di 5 pollici. Ad esempio, un'unità irregolare formata da due miniature Medium (Medie) sarebbe larga 3 pollici: 2 pollici per le due miniature più 1 pollice per lo spazio tra di loro.

Quando si misura la distanza tra un'unità e un'altra, misurare a partire dai punti più vicini tra gli spazi delle unità.

INIZIATIVA

All'inizio di ciascun round, ogni parte tira 1d20 per determinare l'iniziativa. I dettagli della vittoria dell'iniziativa dipendono se si sta giocando una partita a due o più giocatori.

Iniziativa a due giocatori

Chi ottiene il risultato più alto, vince. In caso di parità si tira nuovamente.

Se si perde il tiro, si può sfidare l'iniziativa facendo spendere ad un comandante 1 punto comando (vedi "Comandanti"). Si può così tirare nuovamente il tiro di iniziativa. Se il risultato del secondo tiro è uguale o inferiore a quello dell'avversario, si perde l'iniziativa e non la si può sfidare nuovamente in questo round.

BATTAGLIE DI MASSA A SQUADRE

Se si desidera un gioco più rapido, semplice e libero, utilizzare queste regole alternative.

Unità unità regolari: Le unità regolari non sono legali. Le unità irregolari sono chiamate squadre. (Le battaglie si svolgono più in fretta se le unità non hanno un orientamento).

Senza vassoi: Senza unità regolari, probabilmente si può fare a

meno dei vassoi. Mettere insieme le creature di una squadra. Si applicano comunque le normali regole dei combattimenti tra unità, come numero di attaccanti, danni e perdite.

Esercizi più piccoli: Dato che le unità di solito hanno meno creature, le battaglie a squadre funzionano meglio con costi in punti inferiori. Provare da 300 a 1.000 punti invece che da 500 a 1.000 punti.



Se il secondo tiro è superiore a quello dell'avversario, si vince, ma ora l'avversario ha l'opzione di sfidare l'iniziativa. (Se l'avversario vince la sfida, lo si potrà sfidare nuovamente, e così via).
Chiunque vince alla fine l'iniziativa deciderà chi agirà nella prima fase.

Iniziativa a più giocatori

Con più di due giocatori, la sequenza della sfida di iniziativa prosegue così:

1. Tutti i giocatori tirano per l'iniziativa. Se due giocatori pareggiano, tutti i giocatori tirano nuovamente.
2. Ogni giocatore, a partire da chi ha ottenuto il risultato più basso a salire, decidono se vogliono sfidare l'iniziativa, al costo di 1 punto comando. Un giocatore che decida di intraprendere la sfida, deve effettuarla immediatamente (senza aspettare la decisione degli altri giocatori).
3. Un giocatore che tira nuovamente e non supera il tiro di iniziativa più alto è fuori della competizione e non può più sfidare l'iniziativa.
4. Un giocatore che tira nuovamente e batte il punteggio di iniziativa più alto prende il comando. Il giocatore successivo nell'ordine ora decide se sfidare il risultato. Se tutti i giocatori hanno avuto almeno una possibilità di sfidare l'iniziativa, un giocatore che aveva prima effettuato con successo una sfida ma ora non è più al comando può decidere di lanciare una nuova sfida. Ripetere i passi dal 2 al 4 finché tutte le sfide non sono state risolte.
5. Chiunque vinca finalmente l'iniziativa determina quale giocatore agisce nella prima fase.

FASI

Determinare il numero di fasi per ogni giocatore all'inizio di ciascun nuovo round di combattimento. Il giocatore il cui esercito contiene il maggior numero di unità divide il totale delle sue unità per 3, arrotondando per eccesso. Il risultato è il numero di fasi in quel round. Ogni giocatore dispone dello stesso numero di fasi. Ad esempio, se il giocatore con più unità ha sette unità, ogni giocatore ha tre fasi (7 diviso 3, arrotondando per eccesso, fa 3).

Si divide il numero di unità per 3 perché si possono attivare fino a tre unità per fase. In questo modo, ci sono abbastanza fasi ogni round perché il giocatore con il maggior numero di unità le possa attivare tutte almeno una volta durante il round.

Quando si determina il numero di unità da una parte, escludere i comandanti. Essi sono attivati gratuitamente, e non contano per la determinazione delle fasi in un round. Le creature solitarie che non sono comandanti contano invece come unità (danno che vengono attivate normalmente).

ATTIVARE UNITÀ

I giocatori completano le fasi in ordine, attivando fino a tre unità ogni fase.

Fasi e attivazione

Durante ogni fase, si possono attivare fino a tre unità. Non le si devono attivare tutte e tre (o anche attivarne alcuna), ma si devono attivare tutte le unità prima della fine del turno. Un'unità non può essere attivata più di una volta per turno.

Ad esempio, se si dispone di sette unità e ci sono tre fasi, se possono attivare tre nella prima fase, tre nella seconda e l'ultima nella terza. In alternativa, se ne può attivare una nella prima fase, poi tre e infine le ultime tre. O due nella prima, tre nella seconda e due nell'ultima. È possibile qualsiasi combinazione purché si riesca ad attivare tutte le unità almeno una volta per round.

In una fase si deve attivare un numero sufficiente di unità da non lasciarne di inattive al termine del round. Ad esempio, se si possiedono sette unità e tre fasi in un round, nella prima fase si deve attivare almeno un'unità. (In questo modo, si possono attivare tutte le unità restanti nelle successive due fasi).

Un comandante aggregato ad un'unità si attiva insieme ad es-



Capitano Trefing

sa. Si può attivare gratuitamente un qualsiasi numero di comandanti non aggregati durante la propria fase (prima, durante o dopo aver attivato le unità). Si possono anche attivare comandanti non aggregati durante una fase quando non si attivano altre unità. Vedi "Comandanti" per maggiori informazioni.

Unità sotto comando

Quando si attiva un'unità, un comandante spende 1 punto comando (o più) per metterla sotto comando. Un'unità sotto comando può svolgere una delle seguenti attività.

- Muoversi della sua velocità e poi compiere un attacco, o compiere un attacco e poi muoversi.
- Muoversi del doppio della sua velocità.
- Non muoversi e compiere attacchi multipli, se può farlo.
- Caricare.

Invece di effettuare i suoi attacchi, un'unità può intraprendere un'azione standard per lanciare un incantesimo o utilizzare una capacità speciale, come un Gaze Attack (Attacco con lo Sguardo).

Quando un'unità viene attivata, intraprende immediatamente tutte le azioni che le sono concesse; non può aspettare un altro momento del round.

Un comandante deve trovarsi entro il raggio di azione di comando per mettere un'unità sotto comando. Il raggio di azione di comando di un comandante dipende dal fatto di essere aggregato e (se lo è) se sta comandando dal fronte o dal fondo.

Quando si attiva un comandante, non si devono spendere punti comandante per farlo agire.

Unità fuori comando

Se si attiva un'unità (a parte un comandante) senza che un comandante spenda punti comando per farlo, essa è fuori comando. Un'unità fuori comando ha opzioni limitate. Può intraprendere solo una delle seguenti azioni obbligatorie.

- Rotta:** Se l'unità è in rotta, continua la sua rotta (vedi "Movimento").
- Attacco:** Se l'unità non è in rotta e ingaggia una o più creature nemiche, deve compiere tutti gli attacchi in mischia che le sono concessi contro queste unità. Deve anche voltarsi di quanto le sia possibile (fino ad 1 pollice) per entrare in contatto con il massimo numero di creature nemiche. (Vedi "Movimento", sotto per regole dettagliate sul voltarsi).

Tirare: Se l'unità non è in rotta, non è ingaggiata, e può compiere un attacco a distanza contro l'unità nemica più vicina, può farlo.

Ferma: Se l'unità non è in rotta e non può attaccare un'unità nemica dalla sua posizione attuale, deve restare ferma. Un'unità ferma può aggiustare leggermente la propria posizione. Un'unità regolare può muoversi fino ad 1 pollice in avanti, o muoversi

obliquo di 1/2 pollice. Un'unità irregolare può muoversi di 1 pollice in qualsiasi direzione. Un'unità standard non può attaccare, anche se il suo movimento la porta in una posizione da cui potrebbe normalmente attaccare.

Comandanti e azioni

I comandanti non richiedono mai punti comando, neanche i propri, per agire. Non sono mai obbligati a intraprendere azioni obbligate.

MOVIMENTO

Le unità non possono scontrarsi finché non si avvicinano abbastanza gli uni agli altri da scatenare i propri attacchi.

Un'unità può muoversi e poi attaccare, attaccare e poi muoversi, o muoversi a velocità raddoppiata se non intraprende alcuna altra azione (o se carica).

Tutti i movimenti desiderati possono essere misurati in anticipo. Non si devono stimare le distanze prima di decidere che cosa intraprendere.

MOVIMENTO DELLE UNITÀ REGOLARI

Un'unità regolare si muove dritta in avanti a meno che non scelga una speciale opzione di movimento: deviare, rotare, indietreggiare.

Deviare

Ogni volta che un'unità regolare si muova in avanti più della sua velocità (come quando compie un movimento raddoppiato o una carica), può deviare, terminando il suo movimento 1 pollice a sinistra o a destra rispetto al suo percorso. La deviazione non conta per la capacità di movimento dell'unità. Rappresenta l'unità che si muove in linea retta ma sterza con una piccola angolatura piuttosto che in maniera secca. Per convenienza, spostare quell'unità di 1 pollice a lato in qualsiasi punto del suo percorso (ma solo una volta).

Rotare

Un'unità regolare può rotare intorno ad uno dei suoi angoli frontali per cambiare orientamento.

Per rotare, scegliere uno dei due angoli frontali come centro del punto, poi spostare il fronte dell'unità in avanti intorno al punto di perno, come mostrato nei diagrammi. Determinare la distanza coperta da una rotazione misurando la linea tracciata dall'angolo dello spazio dell'unità più distante dal punto di rotazione. Questa distanza conta per il movimento dell'unità in quel turno. Una volta completata la rotazione, l'unità può proseguire il suo movimento, con il nuovo orientamento, fino al limite consentito dalla sua velocità.

Un'unità può rotare più di una volta, finché le rimane sufficiente movimento per farlo.

Indietreggiare

Un'unità regolare può indietreggiare invece di muoversi in avanti. Indietreggiare funziona come il movimento in avanti, eccetto che costa il doppio.

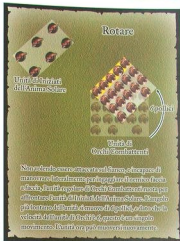
Un'unità regolare non può deviare mentre indietreggia, perché anche con un movimento raddoppiato non può muoversi più lontano della sua velocità. Un'unità regolare non può rotare mentre indietreggia, perché una rotazione si effettua intorno ad un angolo frontale.

MOVIMENTO DELLE UNITÀ IRREGOLARI

Le unità irregolari non hanno orientamento e quindi possono muoversi ovunque. Quindi non hanno bisogno di indietreggiare o deviare come manovre speciali.

Rotare

Un'unità irregolare può rotare intorno a qualsiasi punto. Determinare la distanza coperta misurando la linea tracciata dall'an-



Non avendo cuore, un'unità solitaria, o una parte di manovra o liberamente può aggirare il centro (fianco a fianco). Un'unità regolare di Occhi Combattenti non può affiorare. Un'unità del fronte dell'Anima Solitaria o un'unità può rotare. Un'unità si muove di 2 pollici, o due volte la velocità di un'unità di Occhi e questo è un semplice movimento. Un'unità ora può muoversi nuovamente.

golo più distante dello spazio dell'unità dal punto di rotazione. La distanza conta per il movimento dell'unità in quel turno.

Le unità irregolari non necessitano di rotare tanto spesso quanto le unità regolari dato che non hanno orientamento. Ciò significa che possono muoversi di lato o anche in diagonale senza dover prima rotare.

MOVIMENTO E UNITÀ AMICHE

Un'unità regolare non può attraversare un'unità amica a meno che l'unità amica sia un comandante non aggregato. Nessuna unità a parte un comandante non aggregato può attraversare un'unità regolare.

Un'unità irregolare può muoversi liberamente attraverso un'altra unità irregolare amica, ma non può terminare il proprio movimento sovrapponendosi allo spazio occupato da un'altra unità.

Anche le creature solitarie non possono attraversare unità regolari, né un'unità regolare può attraversare una creatura solitaria. I comandanti non aggregati possono muoversi liberamente attraverso le unità regolari. Come per due unità irregolari, però, il comandante non aggregato e l'unità regolare non possono terminare un turno occupando lo stesso spazio.

MOVIMENTO E UNITÀ NEMICHE

Un'unità non può mai attraversare un'unità nemica, ma può spostarsi per entrare in combattimento in mischia contro di essa. Farlo richiede tre passi base.

Primo, l'unità si muove finché non raggiunge l'unità nemica.

Secondo, se le unità non sono allineate fianco a fianco, l'unità in movimento si volta finché non è allineata.

Terzo, l'unità in movimento compie un attacco in mischia (se il movimento era parte di una carica, o se l'unità si è mossa della sua velocità o meno).

Ingaggiare

Un'unità in movimento si ferma quando qualsiasi sua parte tocca una qualsiasi parte di un'unità nemica. Adesso ha ingaggiato il nemico.



Convergere

Una volta che un'unità si è spostata per ingaggiare un'unità nemica, deve convergere su quell'unità. Convergere significa ruotare per allinearsi fianco a fianco con l'unità nemica. (Se le unità sono già fianco a fianco, l'unità che si muove non deve convergere).

L'unità che converge deve ruotare in un senso o nell'altro, a seconda di quale lato sia il più vicino all'unità nemica. Se due lati sono ugualmente vicini, è il giocatore che agisce a scegliere. Convergere non conta come parte del movimento dell'unità.

Normalmente un'unità regolare può solo ruotare in avanti intorno ad un angolo frontale. Queste restrizioni non si applicano quando si converge. (Un'unità regolare che converge, ruota intorno al punto di contatto).

Un'unità che comincia il proprio turno ingaggiando un'unità nemica ad un angolo deve convergere o disimpegnarsi (vedi sotto). Non può però convergere se farlo le provocherebbe il disimpegno da un'altra unità nemica.

Attacco in mischia

Se l'unità che converge ha completato una carica o si è mossa della sua velocità o meno, ora può compiere un singolo attacco in mischia contro l'unità nemica. (Se le creature nell'unità convergente hanno attacchi multipli in mischia, possono compiere solo una serie di tiri per colpire).

Ingaggiare un nemico con Portata di Mischia

Se un'unità si sposta per ingaggiare un'unità nemica con la capacità speciale Melee Reach (Portata di Mischia), l'unità nemica può compiere immediatamente un attacco di opportunità contro di essa prima che l'unità in movimento possa attaccare. Seguire le normali regole per il contatto in mischia (vedi "Attacchi e danni", sotto), ma se l'unità nemica è regolare, solo un rango di creature al suo interno può attaccare. Ogni creatura che lo fa può effettuare un solo attacco in mischia come parte del suo attacco di opportunità. Se l'unità in movimento converge, l'attacco avviene dopo la rotazione.

Un'unità in movimento evita questo attacco se possiede un valore Portata di Mischia almeno uguale a quello dell'unità in difesa.

A differenza delle regole skirmish, un'unità con Portata di Mischia non combatte a distanza. Anche se entrambe le unità han-

no Portata di Mischia, l'unità in movimento deve convergere per portare il suo lato contro il lato del nemico.

CARICARE

Qualsiasi unità può caricare l'unità nemica più vicina per coprire il più terreno e attaccare con un vantaggio.

Movimento

Per caricare, un'unità si muove verso l'unità nemica più vicina che possa vedere. Se due o più unità nemiche sono equidistanti, il giocatore dell'unità attaccante sceglie quale caricare. Un'unità che carica può muoversi del doppio della propria velocità e deve riuscire a muoversi di almeno 2 pollici prima di compiere il suo attacco.

Un'unità che carica deve muoversi in linea retta (anche se può deviare). Se una qualsiasi linea tracciata tra la posizione di partenza e di arrivo dell'unità attraversa un terreno che rallenta o impedisce il movimento, o terreno che contiene un'unità (anche un'unità amica o una creatura solitaria), la carica non è ammessa.

Quando l'unità che carica ingaggia un'unità nemica, compie una sola serie di tiri per colpire in mischia (detta anche colpo di massa) con un bonus di +2. Un'unità con attacchi multipli in mischia, quando carica può usarne uno solo.

Un'unità regolare può caricare in avanti (compreso deviare), ma non può ruotare o indietreggiare come parte di una carica. Un'unità irregolare può muoversi in qualsiasi direzione e di solito non ha bisogno di ruotare, ma può farlo.

Un'unità non può caricare se comincia il suo turno ingaggiata da un'unità nemica. (Tutto ciò che può fare è attaccare quell'unità o disimpegnarsi, vedi sotto). Un'unità non può caricare se non può vedere alcuna unità nemica all'inizio del suo turno.

Se qualcosa impedisce ad un'unità di caricare l'unità nemica più vicina, non può caricare.

Ingaggiare il nemico

Se l'unità che carica è regolare e può far entrare altre sue creature in contatto di mischia (vedi sotto) con l'unità nemica deviato, deve farlo.





Esempio di carica

Movimento: l'unità di Orchi Combattenti si muove in avanti di un pollice, caricando l'unità di Armigeri. Deve deviare e pollice per pollice può caricare in contatto di mischia con l'unità nemica (quando tocca l'unità di Armigeri). L'unità di Orchi Combattenti compie una rotazione graduata per convergere, mettendosi fianco a fianco con l'unità nemica.

Attacco: l'unità di Orchi Combattenti riceve un bonus di 2 al attacco in mischia per la carica e può compiere quattro attacchi in mischia (tre per le creature in contatto di mischia, più uno per il Orco Combattente adiacente sulla destra). Un tiro per colpo su 20 segue, infliggendo i danni. L'unità di Armigeri subisce due perdite (per ciascuno).

Morale: Avendo subito delle perdite da una carica significa che l'unità di Armigeri deve effettuare un tiro salvezza sul morale (D10 su 2). Unita in bonus di +2 al tiro salvezza sul morale perché ci sono ancora due ranghi in piedi dopo le perdite subite. Se subisce il tiro salvezza, l'unità diventa shaken (ricossa), penarsi di 2 agli attacchi, AC e tiro salvezza sul morale.

Se l'unità che carica è irregolare, deve caricare verso il lato più vicino dell'unità nemica. Non può, per esempio, caricare per contornare il fianco di un'unità regolare, se esiste un percorso più breve verso il fronte dell'unità regolare.

Perdite e tiri salvezza sul morale

Se l'unità che carica provoca delle perdite all'unità in difesa, l'unità in difesa deve effettuare un tiro salvezza sul morale. Se l'unità che carica non riesce a provocare neppure una perdita all'unità in difesa, allora è l'unità che carica che deve effettuare un tiro salvezza sul morale. (Le creature solitarie, non provocano né devono effettuare tiri salvezza sul morale quando caricano o vengono caricate).

In entrambi i casi, se il livello dell'altra unità è 5 o più superiore al suo, un'unità deve effettuare due tiri salvezza sul morale invece di uno (vedi "Caricare e tiro salvezza sul morale").

DISIMPEGNARE

Un'unità può tentare di disimpegnarsi da (uscire dal contatto con) un'unità nemica con cui inizia il turno ingaggiata, ma farlo è rischioso.

Prima di muoversi, l'unità che si disimpegna deve effettuare un tiro salvezza sul morale con una penalità di -4. Quale che sia il risultato del tiro salvezza, l'unità nemica da cui si disimpegna ottiene un attacco di opportunità contro di essa. L'unità nemica compie un attacco in mischia contro l'unità che si disimpegna come di norma, eccetto che ogni creatura può compiere un singolo attacco in mischia (non tutti gli attacchi in mischia di cui possa disporre). Questo attacco di opportunità non conta per il numero di attacchi che l'unità può compiere nel round.

Un'unità che si disimpegna non può intraprendere altre azioni oltre a muoversi. (Ad esempio, non può compiere un attacco e poi muoversi). Può muoversi fino al limite della sua velocità e può anche deviare, rotare o indietreggiare (se è un'unità regolare).

Un'unità che si disimpegna deve terminare il suo movimento ad almeno 1 pollice di distanza dall'unità nemica da cui si disimpegna. Se non può, grazie alle penalità di movimento o limitazioni di spazio, allora l'unità non può disimpegnarsi.

ATTACCHI E DANNI

Le regole per gli attacchi in mischia e a distanza nelle battaglie di massa sono simili. Questa sezione comincia con una discussione degli attacchi in mischia e poi descrive il modo in cui gli attacchi a distanza differiscono.

Quando un'unità attacca un'unità nemica, tutte le creature idonee compiono i loro tiri per colpire simultaneamente. Di solito ciò vuol dire tirare diversi d20 alla volta. (Una serie di attacchi in mischia viene a volte detta un "colpo di massa"). Ogni tiro viene modificato dal valore di attacco dell'unità (in mischia o a distanza, come appropriato) e comparato all'AC dell'unità in difesa. Ogni colpo andato a segno infligge danni all'unità in difesa.

Colpi critici

Ogni volta che un'unità che attacca ottiene un 20 naturale (un 20 non modificato su di un 1d20), quell'attacco colpisce automaticamente e infligge danni raddoppiati. Alcune creature sono immuni ai colpi critici e non subiscono danni raddoppiati, ma un 20 naturale le colpisce comunque.

CONTATTO DI MISCHIA

Quando un'unità ostile ingaggia un'altra, utilizzare le regole per il contatto di mischia per determinare quante creature in ciascuna unità possano attaccare.

Faccia

Anche se le creature di un'unità hanno una base circolare, sono considerate in mischia con le creature nemiche con cui sono in contatto. La faccia di una creatura è la porzione del margine della miniatura che corrisponde alla larghezza della base della miniatura.

Allineare le unità (Contrapporre)

Quando delle unità ostili entrano in mischia, allinearle in modo che le facce delle creature si sovrappongano, senza essere mai direttamente opposte le une alle altre. Ciò permette il contatto in mischia tra il numero più grande possibile di creature. Se la faccia di una miniatura di un'unità si allinea perfettamente con

quella di un'altra, allora l'unità che si è spostata in posizione si allinea leggermente di lato per contrapporre le facce.

Unità regolari

Un'unità regolare può compiere un numero di tiri per colpire uguali al numero di creature in contatto di mischia con l'unità nemica, più uno per ogni creatura adiacente nello stesso rango di quelle creature (o nella stessa fila, se l'attacco è contro il fianco dell'unità).

Possono essere creature su entrambi i lati di un gruppo di creature in contatto di mischia, quindi l'unità potrebbe essere in grado di compiere uno o due attacchi in più del numero di creature con cui è realmente in contatto. Vedere il diagramma seguente per un esempio.

Modificatori di fronte: Le unità regolari sono maggiormente efficaci quando attaccano un nemico sul fronte, ma sono molto più vulnerabili agli attacchi ai fianchi e al fondo.

Un'unità regolare che attacca un'unità nemica dal fronte guadagna un bonus di +2 ai suoi tiri per colpire. I tiri per colpire contro i nemici ai fianchi hanno una penalità di -2. Gli attacchi contro nemici sul fondo hanno una penalità di -4.

Allo stesso modo, un'unità regolare riceve un bonus di +2 alla AC quando viene attaccata dal fronte, una penalità di -2 alla AC quando attaccata in mischia da un fianco e una penalità di -4 alla AC quando attaccata in mischia dal fondo. (Questi e altri modificatori sono riassunti nella Tabella 4-4).

È raro che un'unità regolare abbia contatto di mischia con un'unità nemica solo da un angolo. In questo caso, il contatto è considerato essere lungo il lato più vicino all'unità nemica. Vedi il diagramma di seguito per un esempio.

Portata di Mischia: Se un'unità regolare consiste di creature Small (Piccole) o Medium (Medie) con Portata di Mischia 2 o maggiore, può compiere ulteriori attacchi in mischia contro i nemici sul fronte. Il secondo rango di creature può attaccare come se si trovasse nel rango frontale, determinando il contatto di mischia allo stesso modo. Anche le unità Large (Grandi) con Portata di Mischia 3 o maggiore ricevono questo beneficio. (Nella situazione migliore, la Portata di Mischia permette ad un'unità regolare di compiere il doppio dei tiri per colpire rispetto alla norma).

Contatto di mischia [1]

Unità di Iniziativa dell'Arma Solare Irregolare

Unità di Orchi Combattenti (regolare)

Unità di Iniziativa dell'Arma Solare: Le due creature in contatto di mischia possono attaccare tutti gli Orchi Combattenti. Il terzo Iniziativa dell'Arma Solare della stessa fila (gruppo) può attaccare i due Orchi Combattenti del fronte, ma non quelli del fondo.

Unità di Orchi Combattenti: Quando vengono possono attaccare l'unità di Iniziativa. In caso di contatto di mischia, il gruppo di Iniziativa può attaccare gli Orchi Combattenti in contatto di mischia. Sono che l'unità di Iniziativa è in contatto dal fronte, riceve un bonus di +2 ai tiri per colpire.

Contatto di mischia [2]

Unità di Orchi Combattenti (attacco +3)

Unità di Armigeri (attacco +3)

Unità di Armigeri: L'unità può attaccare con due creature (entrambe considerate in contatto di mischia). Ha una penalità di -2 ai tiri per colpire per attaccare il nemico di fianco. L'unità di Orchi Combattenti (a) venendo attaccata dal fronte, quindi ha un bonus di +2 alla AC.

Unità di Orchi Combattenti: L'unità può attaccare con cinque creature (tre in contatto di mischia più due adiacenti). Ha un bonus di +2 ai tiri per colpire per attaccare un nemico dal fronte. L'unità di Armigeri (b) attaccata dal fianco, quindi ha una penalità di -2 alla AC.

La Portata di Mischia non permette alle unità di compiere più tiri per colpire in mischia quando attacca dal fianco o dal fondo.

Unità irregolari

Un'unità irregolare ha degli spazi vuoti tra due creature. Le unità irregolari, quindi, ricevono meno tiri per colpire in mischia perché non possono disporre di altrettanta forza da utilizzare contro il nemico. Dato che due creature in un'unità irregolare non sono davvero adiacenti, una creatura può attaccare solo se lo spazio vuoto adiacente è in contatto di mischia. (Trattare lo spazio vuoto come se avesse una faccia uguale alla sua larghezza).

Portata di Mischia: Le unità irregolari, a causa del loro ordine sparso, non possono compiere attacchi in mischia extra utilizzando la capacità Portata di Mischia.

Ingaggiati con più unità

Un'unità attacca tutte le unità nemiche con cui è ingaggiata. Una data creatura, può contribuire agli attacchi solo contro un'unità nemica.

Se una creatura in un'unità regolare è in contatto di mischia con un'unità nemica ed è adiacente ad una creatura in contatto di mischia con un'altra unità nemica, non può contribuire agli attacchi contro la seconda unità. Se una creatura è in contatto di mischia con due unità nemiche, può contribuire agli attacchi contro una o l'altra ma non contro entrambe. Se è adiacente a creature che sono in contatto con due unità differenti, può contribuire agli attacchi contro l'una o l'altra ma non contro entrambe. (Quando le creature che attaccano sono in un'unità irregolare, ai fini di questa regola, trattare gli spazi vuoti adiacenti dell'unità come creature adiacenti).

Prima di compiere tiri per colpire contro un'unità nemica, bisogna decidere quali creature stanno contribuendo all'attacco. Non si può prima tirare e poi decidere di aggiungere altre creature all'attacco.

Scorrimiento

Un'unità che inizia il suo turno ingaggiata ad un'unità nemica può scorrere di fianco per aumentare il suo lato in contatto di mischia con l'unità nemica. La distanza dello scorrimento è

regole alla lunghezza della base di una creatura nell'unità.
 Una scorrimento non conta come movimento. Un'unità di creature con più attacchi in mischia può compiere tutti i suoi attacchi in mischia dopo lo scorrimento.

Un'unità non può scorrere se farlo non incrementa la lunghezza del lato in contatto con il nemico. Un'unità inoltre non può scorrere se nel farlo perderebbe il contatto con una seconda unità nemica o ridurrebbe la lunghezza del lato in contatto di mischia con un'unità nemica.

Rotare intorno ad un punto di contatto

Un'unità irregolare può rotare intorno ad un punto di contatto con un'unità nemica se così facendo porterebbe più creature in contatto con l'unità nemica. Non può compiere la rotazione se nel farlo finirebbe per disimpegnarsi da altre unità. Questo movimento è considerato un normale movimento dell'unità per quel turno.

Unità di dimensioni diverse

Spesso un'unità composta di creature più piccole ha più contami in mischia di quanti ne abbia un'unità opposta di creature più grandi. Ad esempio, quando un'unità regolare di creature Small (Piccole, sei per rango) è allineata fronte a fronte con un'unità regolare di creature Large (Grandi, 3 per rango), tutte e sei le creature Piccole sono in contatto con tre creature Grandi. Tutte e sei le creature Piccole contribuiscono all'attacco in mischia, compiendo sei tiri per colpire, mentre le tre creature Grandi rispondono con tre tiri per colpire.

Spazio stretto tra unità

A volte il terreno o un'altra unità impediscono ad un'unità di interagire completamente con un'unità nemica con cui è ingaggiata. In questo caso, le creature lungo il margine più vicino sono considerate in mischia se si trovano entro 1 pollice dall'unità nemica (Pareti, altre creature e altri ostacoli che impedirebbero ad una creatura di muoversi, impediscono questo contatto).

REGOLE GENERALI DI MISCHIA

Tutte le unità rispondono alle seguenti regole per il combattimento in mischia, che siano regolari o irregolari.

Contatto in mischia su di un angolo

Un'unità di Orci Combattenti ha ingaggiato l'unità di Armigeri ma non può sovrapporre un'azione a causa di una parete di terra. Il contatto è a pollice di distanza più vicino all'unità in mischia, e le creature adiacenti a questo possono anch'esse attaccare. Questo creatore nell'unità di Orci Combattenti può attaccare l'unità di Armigeri e tre creature nell'unità di Armigeri possono attaccare l'unità di Orci Combattenti.

Scorrimento

Un'unità di Armigeri si muove a pollice verso destra.

Un'unità di Armigeri comincia il proprio turno di ingaggiamento con l'unità di Orci Combattenti. In questa posizione, l'unità di Armigeri può compiere quattro attacchi in mischia contro l'unità nemica.

Un'unità di Armigeri può scegliere di scorrere una base di lunghezza di pollice alla destra per portare una porzione maggiore del proprio lato in contatto con l'unità di Orci Combattenti. Dopo averlo fatto, può compiere cinque attacchi in mischia invece di quattro.

CAPITOLO 6
 REGOLE PER
 IL COMBATTIMENTO DI MASSA

Attacchi in mischia multipli

Alcune creature hanno attacchi in mischia multipli, indicati sulla carta stantistica da due o più numeri separati da una barra diagonale (come +7/+2). Un'unità di simili creature compie prima un colpo di massa utilizzando il numero prima della barra. Dopo aver applicato gli effetti dei danni (incluso qualsiasi tiro salvezza sul morale da parte dell'unità in difesa), un'unità può compiere un altro colpo di massa utilizzando il numero dopo la barra, e così via per ogni attacco disponibile. Tutti gli attacchi effettuati da una creatura nell'unità devono essere effettuati contro l'unità che la creatura ha attaccato durante il primo colpo di massa.

Se un'unità con attacchi multipli si muove durante il proprio turno, può effettuare un solo colpo di massa (utilizzando il numero che precede la barra). Se gli attacchi infliggono danni diversi, si può scegliere quale usare. Un'unità che attacca più di una volta, non può poi muoversi nello stesso turno.

Attacchi in mischia contro creature solitarie

È facile per un gruppo di nemici circondare e sopraffare una creatura solitaria. Quando un'unità regolare attacca una creatura solitaria, il doppio della normale quantità di creature può assalirla. (L'unità non può far attaccare più creature di quante ne abbia a disposizione).

ATTACCHI A DISTANZA

Proprio come in mischia, un'unità compie tutti i suoi attacchi a distanza simultaneamente, ciascuno modificato dal valore di attacco a distanza dell'unità. (Una serie di tiri per colpire a distanza viene detta anche "raffica"). La maggior parte delle unità che compiono attacchi a distanza sono irregolari, ma in unità regolari si possono incontrare creature con attacchi a distanza dall'uso limitato.

Scegliere un bersaglio

Un attacco a distanza deve essere portato contro l'unità nemica più vicina in linea di visuale ed entro la gittata. L'unità nemica più vicina è quella che contiene la creatura più vicina. Quando si determina qual è l'unità più vicina, un'unità che attacca può ignorare le creature solitarie (ma non deve farlo per forza). Un'unità può mirare un'unica unità nemica per raffica, non si posso-

no dividere gli attacchi a distanza per attaccare due o più bersagli alla volta.

I comandanti possono impattare ad un'unità di creature con attacchi a distanza (detta anche "unità a distanza") un ordine speciale di ignorare le unità più vicine e mirare contro bersagli più lontani.

Le unità irregolari possono sparare in qualsiasi direzione ignorando l'orientamento.

Determinare la gittata

A meno che non sia indicato altrimenti sulla carta statistiche della creatura, tutti gli attacchi a distanza hanno una gittata di 24 pollici. Per determinare se un'unità bersaglio è entro il raggio di azione, misurare dal lato della base più vicina della miniatura più vicina nell'unità bersaglio. Se quella distanza è 24 pollici o meno, l'unità a distanza può attaccare normalmente.

Numero massimo di attacchi a distanza

Quando un'unità irregolare spara una raffica, il numero di tiri per colpire è limitato dalla taglia delle creature che compongono l'unità, come mostrato sulla tabella seguente. Naturalmente, se l'unità contiene meno creature del numero massimo di attacchi permesso, può compiere solo tanti attacchi quante sono le creature di cui dispone.

Taglia creatura	Numero massimo di attacchi a distanza
Small (Piccola)	8
Medium (Media)	6
Large (Grande)	4

Per le unità regolari che compiono attacchi a distanza, vedi sotto.

Attacchi a distanza limitati

Se una creatura in un'unità ha un numero limitato di attacchi a distanza (di solito uno), allora anche l'unità ha lo stesso limite. Ogni volta che l'unità spara una raffica, questo viene sottratto dal limite quale che sia il numero di creature che attacca.

Attacchi a distanza multipli

Alcune creature dispongono di attacchi a distanza multipli, indicati sulla carta statistiche da due o più numeri separati da una barra diagonale (come +6/+1). Proprio come gli attacchi in mischia, un'unità di simili creature prima spara una raffica utilizzando il numero precedente alla barra. Dopo aver applicato gli effetti del danno, può sparare un'altra raffica utilizzando il numero dopo la barra, e così via finché ha attacchi a disposizione.

Un'unità a distanza con attacchi multipli può selezionare un bersaglio legale diverso per ogni raffica. Di solito l'unità deve attaccare l'unità nemica più vicina, ma esistono delle eccezioni. Ad esempio, un'unità di Elf Archer (Elfo Arciere) potrebbe ignorare un Troll solitario per sparare contro un'unità di Orc Spearfighter (Orc Lanciere). La sua prima raffica infligge danni sufficienti a rendere shaken (scossa) l'unità di Orci. In vista del diminuito morale dell'unità di Orci, il Troll solitario diventa una minaccia più seria, quindi la seconda raffica è contro di lui.

Proprio come gli attacchi in mischia, se un'unità con più attacchi a distanza si sposta durante il proprio turno, può sparare una sola raffica (utilizzando il numero prima della barra). Se gli attacchi infliggono danni diversi, può scegliere quale utilizzare. Un'unità che attacca più di una volta, non può muoversi durante lo stesso turno.

MODIFICATORI AL COMBATTIMENTO A DISTANZA

I seguenti modificatori si applicano al combattimento a distanza. (Questi e altri modificatori vengono riassunti nella Tabella 6-4).

Contatto di mischia

Un'unità non può compiere un attacco a distanza se è ingaggiata da un'unità nemica.

Copertura

Le unità e certe peculiarità del terreno, come pareti, alberi e strutture, forniscono una certa copertura dagli attacchi a distanza. La copertura rende più difficile colpire un nemico. L'unità in difesa guadagna un bonus di +4 alla Classe Armatura.

Per determinare se un'unità ha copertura da un attacco a distanza, determinare se l'unità attaccante ha la linea di visuale libera. La linea di visuale è libera se ogni creatura attaccante nell'unità a distanza può tracciare un percorso libero verso almeno una creatura nell'unità in difesa. Più attaccanti possono tutti tracciare lo stesso difensore per determinare la linea di visuale. Se il percorso tra anche una delle creature attaccanti e una creatura in difesa attraverso un'altra unità (alleata o nemica) o un terreno che fornisce copertura (vedi "Effetti del terreno sulla copertura"), l'unità difesa ha la copertura.

Unità fraposte: Se una o più unità (alleate o nemiche) sono sul percorso di un attacco a distanza, l'unità in difesa ha copertura. Le creature solitarie non forniscono copertura ad altre creature, contro attacchi a distanza.

Se c'è un'unità frapposta, l'unità attaccante ha l'opzione di compiere un numero minore dei tiri per colpire a distanza crescenti, attaccando solo con creature che hanno una linea di visuale libera sull'unità nemica.

Sparare in mischia

Ogni volta che un'unità a distanza attacca un'unità nemica che ingaggia o viene ingaggiata da un'unità alleata, l'unità in difesa guadagna un bonus di +4 alla AC.

Attacchi a distanza contro unità irregolari

Un'unità a distanza ottiene solo la metà dei tiri per colpire altrimenti concessi (arrotondare per difetto, minimo uno) contro un'unità irregolare in difesa (compresa una creatura solitaria).

UNITÀ REGOLARI CHE EFFETTUANO ATTACCHI A DISTANZA

Mentre le creature con attacchi a distanza non possono trovarsi in un'unità regolare, alcune creature hanno un numero limitato di attacchi a distanza (di solito uno). Queste creature si possono trovare in unità regolari. Quando compiono un attacco a distanza, queste unità seguono le regole generali per gli attacchi a distanza, modificate come segue.

Orientamento

Quando un'unità regolare compie un attacco a distanza, determinare da quale lato dell'unità origina l'attacco. Questo è il lato dell'unità attaccante che è il più vicino alla creatura più vicina nell'unità.



Indice: Applicare il modificatore appropriato ai tiri per colpire come se l'unità a distanza stesse compiendo un attacco in mischia (+2 se attacca dal fronte, -2 se attacca dal fianco, e -4 dal fondo).

Numero di attaccanti

Tutte le creature nel rango o fila lungo il lato da cui origina l'attacco, e fino ad un ulteriore rango o fila (quale dei due è più vicino all'unità nemica), possono partecipare in un attacco a distanza. Il numero di tiri per colpire a distanza è uguale a quel numero di creature (ma viene comunque dimezzato con un'unica immagine in difesa).

Ogni raffica di attacco a distanza conta per il limite dell'unità, anche se non tutte le creature hanno partecipato alla raffica.

TABELLA 6-4: MODIFICATORI DI COMBATTIMENTO

Unità regolare che attacca...	Modificatore
Dal fronte	Attacco +2
Dal fianco	Attacco -2
Dal fondo	Attacco -4
Una creatura solitaria	Raddoppia gli attacchi
Unità regolare che si difende...	Modificatore
Da attacco in mischia dal fronte	+2 AC
Da attacco in mischia dal fianco	-2 AC
Da attacco in mischia dal fondo	-4 AC
Da attacco a distanza dal fronte	+2 AC
Da attacco a distanza dal fianco e dal fondo	+0 AC
Attaccante in combattimento a mischia che è...	Modificatore
In carica	Attacco +2
Shaken (Scosso)	Attacco -2
Routing (In rotta)	Niente attacchi
Su terreno rialzato	Attacco +1
Difensore in combattimento a mischia che è...	Modificatore
Shaken (Scosso)	-2 AC
Routing (In rotta)	-4 AC
Attaccante in combattimento a distanza che è...	Modificatore
Shaken (Scosso)	Attacco -2
Routing (In rotta)	Niente attacchi
Su terreno rialzato	Attacco +0
Difensore in combattimento a distanza che è...	Modificatore
Dietro copertura parziale	+4 AC
Dietro copertura totale	Non può essere attaccato
Anche in combattimento di mischia irregolare	Subisce la metà degli attacchi
Shaken (Scosso)	-2 AC
Routing (In rotta)	-4 AC

DANNI E PERDITE

Quando un'unità subisce danni, viene ridotta in forze, perdendo singoli membri. In un certo senso, le creature sono per un'unità ciò che i punti ferita sono per una creatura.

Non importa quante creature ci siano in un'unità, l'unità nel suo intero ha un singolo valore di hit points (punti ferita), che è uguale al valore di punti ferita di ogni singola creatura dell'unità. Ad esempio, se un'unità di Man-at-Arms (Armigeri) contiene dieci creature, ciascuna con 5 punti ferita, l'unità ha un valore di 5 punti ferita.

Perdite

I danni subiti da un'unità provocano la perdita di singole miniature. Ogni ammontare di danno subito dall'unità uguale al valore di hit points (punti ferita) dell'unità rimuove una miniatura da quell'unità. Una miniatura rimossa viene detta perdita.

Ad esempio, se l'unità di Armigeri dell'esempio di sopra subisce



L'unità di Elf Arciere sta compiendo un attacco a distanza contro l'unità di Orchi Combattenti. Le creature dell'unità di Elf Arciere hanno visualizzato se almeno una creatura nell'unità di Orchi Combattenti è stata uccisa. Se almeno una creatura sparasse l'unità di Orchi Combattenti, l'unità di Elf Arciere si muove verso l'unità di Orchi Combattenti. L'unità di Elf Arciere può anche attaccare l'unità di Orchi Combattenti con gli archi del tiro a distanza. Se un'unità di Elf Arciere crea una creatura con la quale libera l'unità di Orchi Combattenti, il bonus per l'unità fraposta.

se 5 danni dall'attacco di un'unità nemica, subirebbe una perdita, e rimuoverebbe la miniatura di un Armigero. Se subisse 10 danni, l'unità subirebbe due perdite. Non importa se i danni provengono da più colpi o da un singolo attacco riuscito.

Unità regolari: Quando un'unità regolare subisce delle perdite, le miniature vengono rimosse dall'ultimo rango dell'unità.

Unità irregolari: Quando un'unità irregolare subisce delle perdite, le miniature più lontane dal lato guida dell'unità vengono rimosse per prime.

Contatto di mischia: Se possibile, rimuovere come perdite quelle miniature che non sono in contatto di mischia con le unità nemiche.

Avanzare per mantenere il contatto: A volte un'unità potrebbe subire sufficienti perdite che le creature di un'unità nemica che sta ingaggiando non sono più in contatto di mischia. In questo caso, quell'unità nemica può avanzare per mantenere il contatto di mischia. Questo movimento è gratuito e si verifica anche se non è la fase di azione di quel giocatore. Un'unità nemica può avanzare in questo modo anche se non è stata lei a provocare le perdite, e anche se si tratta di un'unità regolare che si muove di lato (cosa che normalmente non può fare). Un'unità non può avanzare in questo modo se nel farlo si disimpegnerebbe da altre unità.

Segnare i danni

A volte un'unità subisce danni inferiori al suo valore di punti ferita e quindi insufficienti a provocare una perdita. In questo caso, l'unità somma questo ammontare di danno al danno inflitto nella prossima volta che finirà sotto attacco. (Si possono utilizzare per questo i segnalini per il danno del DG-D Miniatures Entry Book). I danni si applicano all'unità nel suo intero, non ad una particolare creatura al suo interno.

Giù fino all'ultima creatura

Se un'unità viene ridotta ad una miniatura, ora è una creatura solitaria.

Se i danni che riducono un'unità ad una creatura solitaria avrebbe provocato un tiro suvezza sul morale per quella creatura, la creatura solitaria deve effettuare un tiro suvezza sul morale e subire gli effetti come avrebbe fatto una normale unità. Un

fallimento porta il morale della creatura solitaria roasting (in rotta), anche se l'unità non era shaken (scossa).

Qualsiasi danno in eccesso che normalmente sarebbe stato applicato all'unità, viene invece inflitto alla creatura solitaria. Se è sufficiente a far scendere gli hit points (punti ferita) della creatura a metà o meno del suo valore iniziale, essa deve effettuare un tiro salvezza sul morale o andare in rotta (vedi "Creature solitarie e tiri salvezza sul morale", sotto).

Se un comandante era aggregato all'unità, non è più aggregato, dato che una creatura solitaria non può avere un comandante aggregato (vedi "Comandanti aggregati", sotto). Collocare il comandante in qualsiasi punto entro 1 pollice dalla creatura.

EFFETTI DEGLI ATTACCHI SPECIALI

A volte l'attacco di una creatura ha un effetto speciale, come la capacità speciale Ghoul Touch (Tocco del Ghoul). In questo caso, è importante sapere non solo quanti danni un'unità di quelle creature infligge ma anche quante creature nell'unità in difesa possano essere colpite dall'effetto speciale. Il numero di creature in difesa colpite è uguale al numero di colpi andati a segno meno il numero delle perdite già subite dal difensore.

Ad esempio, un'unità di Ghoul colpisce cinque volte un'unità di Gnoll. Ogni colpo infligge 5 danni, per un totale di 25. Ogni Gnoll ha 10 pf, quindi l'unità subisce due perdite. Dato che l'unità di Gnoll ha subito solo due perdite dai cinque colpi, altri tre Gnoll devono effettuare dei tiri salvezza per evitare la capacità speciale Tocco del Ghoul.

Quando alcune, ma non tutte, le creature di un'unità sono soggette ad un effetto, il difensore di solito sceglie tra far subire l'effetto all'intera unità o eliminare le creature colpite. Tutte le creature eliminate in questo modo valgono punti vittoria per l'attaccante. Vedi il glossario al termine di questo capitolo per i dettagli sulle specifiche condizioni.

MORALE

Quando le sorti di un'unità mutano, o accade qualcosa di inaspettato, c'è una possibilità che cambi anche il morale dell'unità. La condizione morale di un'unità è l'atteggiamento generale delle creature in un'unità. Di solito cambia esclusivamente se l'unità fallisce un tiro salvezza sul morale. I tiri salvezza sul morale sono tiri salvezza speciali che le unità devono effettuare in risposta all'attivazione di determinate condizioni, come indicato di seguito.

Normale: La condizione morale in cui si trovano di base le unità, quando va tutto bene.

Shaken (Scossa): Le unità in questa condizione sono agitate, maldisposte ad entrare in battaglia ed è probabile che si ribellino.

Routing (In rotta): Le unità in questa condizione sono in totale ritirata, e a meno che non vengano riorganizzate (vedi "Riorganizzare", sotto), fuggono dal campo di battaglia.

La condizione morale di un'unità può essere migliorata di un livello se supera un tiro salvezza speciale sul morale detto prova di riorganizzare (vedi "Riorganizzare", sotto).

Il morale funziona diversamente per i comandanti e le creature solitarie rispetto alle unità.

TIRI SALVEZZA SUL MORALE

Per effettuare un tiro salvezza sul morale, tirare 1d20 e sommare il livello dell'unità, poi comparare il risultato alla Classe Difficoltà del tiro salvezza sul morale (CD). Se il risultato è inferiore della CD del tiro salvezza, il morale dell'unità peggiora di un livello. Un'unità che fallisce un tiro salvezza provocato da un incantesimo o capacità speciale va in rotta quale che sia la sua condizione morale originale.

Come per qualsiasi tiro salvezza, un 1 naturale fallisce sempre e un 20 naturale riesce sempre.

Un'unità deve effettuare immediatamente un tiro salvezza sul morale quando si verifica una qualsiasi delle seguenti condizioni. Queste condizioni sono spiegate in dettaglio di seguito.

- Subisce la prima perdita.



Santovai Raso

- Subisce delle perdite per la metà o più della sua forza iniziale (numero di minuzare).
- Subisce una perdita da un attacco di un'unità che ha appena effettuato una capacità*.
- Carica un'altra unità e non riesce ad infliggere almeno una perdita*.
- Si disimpegna da un'unità nemica.
- È un'unità regolare e diventa irregolare per una qualsiasi ragione.
- Un comandante aggregato che guida dal fronte si sposta sul fondo, si disaggrega o viene distrutto**.

*Se l'unità nemica ha almeno 5 livelli più dell'unità che effettua il tiro salvezza sul morale, l'unità che effettua il tiro salvezza deve effettuare due invece che uno (vedi "Carica e tiro salvezza sul morale", sopra).

**Se l'unità è disimpegnata, un comandante che si sta disimpegnando o spostando sul fondo può cancellare il movimento qualora il tiro salvezza sul morale fallisca (vedi "Cambiate aggregazione", sotto).

Perdite e tiri salvezza sul morale

Subire delle perdite provoca ad un'unità di effettuare tiri salvezza sul morale, mentre i sopravvissuti si chiedono se sopravvivranno al prossimo attacco.

Prima perdita: Un'unità effettua un tiro salvezza sul morale quando subisce la sua prima perdita. Subire dei danni non è sufficiente ad obbligare ad effettuare un tiro salvezza sul morale; l'unità deve perdere una creatura.

Forza dimezzata: Un'unità effettua un tiro salvezza sul morale quando subisce per la prima volta delle perdite che la portano a metà forza o inferiore (arrotondare per difetto). Ad esempio, un'unità contenente quindici creature effettua un tiro salvezza sul morale quando subisce la sua ottava perdita, rimanendo con sole sette creature.

Se un'unità subisce la sua prima perdita e viene ridotta a metà forza dallo stesso attacco, deve effettuare un tiro salvezza sul morale per entrambe le condizioni. Ad esempio, un'unità con una

una creatura di cinque creature che subisce tre perdite durante il primo attacco, deve effettuare due tiri salvezza sul morale.

Caricare e tiri salvezza sul morale

Normalmente, qualsiasi carica comporta uno o più tiri salvezza sul morale.

Subire perdite a causa di una carica: Un'unità effettua un tiro salvezza sul morale se un'altra unità la carica e le provoca almeno una perdita con l'attacco che segue la carica.

Carica inefficace: Un'unità effettua un tiro salvezza sul morale se carica un'altra unità ma non riesce a provocare almeno una perdita con l'attacco che segue la carica.

Per tiri salvezza: Se l'unità che esegue il tiro salvezza ha un livello di almeno 5 inferiore all'altra unità, che sia l'unità che ha effettuato la carica o l'unità che ha caricato, deve effettuare due tiri salvezza sul morale, uno dopo l'altro. Un comandante aggregato all'unità non ne influenza il suo livello ai fini di questo calcolo.

Creatura solitaria: Le creature solitarie non provocano né devono effettuare tiri salvezza sul morale per aver caricato o aver subito una carica.

Disimpegnarsi

Un'unità che si disimpegna effettua un tiro salvezza sul morale con una penalità di -4 prima di cominciare a muoversi. (Vedi "Disimpegnare", prima in questo capitolo).

Diventa irregolare

Un'unità regolare effettua un tiro salvezza sul morale se diventa irregolare. Ciò di solito accade quando perde così tante miniature che non può più mantenere neppure un singolo rango.

Comandante che non guida più dal fronte

Se un comandante sta guidando un'unità dal fronte, l'unità deve effettuare un tiro salvezza sul morale quando il comandante si disimpegna, si sposta sul fondo o viene distrutto. (Vedi "Comandanti aggregati", sotto, per maggiori informazioni).

TIRI SALVEZZA SUL MORALE CUMULATIVI

I tiri salvezza sul morale che sono il prodotto di una carica o del diventare irregolari sono cumulativi con qualsiasi tiro salvezza risultante dalle perdite. Ad esempio, un'unità irregolare e integra di Man-o-Arms (Armigeri) contiene cinque creature di 1° livello con 5 pf ciascuna. Viene caricata da un UMBER HULK (8° livello) che infligge 15 danni all'unità, sufficienti a produrre tre perdite. Danni di Armigeri, che ora è composta di due creature, deve effettuare cinque tiri salvezza sul morale: uno per aver subito la prima perdita, uno per essere scesa a metà forza, due per aver subito perdite da una carica da parte di una creatura di 5 livelli superiore, e uno per essere divenuta irregolare (l'unità ora ha neppure poche miniature per completare un rango).

MODIFICATORI AI TIRI SALVEZZA SUL MORALE

Diverse condizioni possono modificare un tiro salvezza sul morale, come mostrato sulla tabella seguente. Tutti i modificatori sono cumulativi.

TABELLA 6-5: MODIFICATORI AI TIRI SALVEZZA SUL MORALE

Condizione	Modificatore
Unità nemica ingaggiata al fianco	-2
Unità nemica ingaggiata sul fondo	-4
Unità nemica ingaggiata su terreno più elevato	-1
Unità shaken (scossa)	-2
Unità routing (in rotta)	-4
Unità regolare	+2 per rango
Unità che si disimpegna	-4
Comandante aggregato sul fondo	+1/2 valore Comandante
Comandante aggregato sul fronte	+ valore Comandante
Ordini speciali	Per ordine; vedi "Ordini speciali", sotto

CONDIZIONI DI MORALE

Ogni unità si muove in tre condizioni di morale: normale, scossa (shaken) o in rotta (routing).

Normale

Un'unità in questa condizione agisce normalmente.

Shaken (Scossa)

Un'unità scossa è meno efficace in combattimento. Subisce le seguenti penalità:

- Penalità di -2 a tutti i tiri per colpire.
- Penalità di -2 all'AC.
- Penalità di -2 ai tiri salvezza sul morale.

Un'unità scossa non può muoversi dove un'unità nemica la ingaggia. (Se è già ingaggiata, però, non è necessario che si disimpegni). Può comunque muoversi per ingaggiare un'unità irregolare nemica.

Routing (In rotta)

Un'unità in rotta fugge dal combattimento. Va immediatamente in rotta quando raggiunge questa condizione, anche se l'unità non è stata ancora attivata.

Un'unità in rotta si muove a velocità raddoppiata lungo il percorso più efficiente verso il margine del campo di battaglia. Il percorso più efficiente è quello che la porta più vicina a quel margine, considerando i costi aggiunti di movimento per il terreno. Potrebbe trattarsi di un percorso non dritto, purché porti l'unità più vicina al margine di qualsiasi altro percorso.

Quando un'unità in rotta si allontana da un'unità che l'ha ingaggiata, ogni unità nemica può compiere un attacco di opportunità contro l'unità in rotta. Tuttavia, se l'unità è in rotta come risultato dell'attacco di un'unità che l'ha ingaggiata, l'unità che l'ha appena attaccata non ha diritto a questo attacco di opportunità.

Un'unità in rotta fuori del campo di battaglia viene eliminata. Un'unità è fuori del campo di battaglia se qualsiasi parte della base di qualsiasi miniatura si trova fuori del margine.

Un'unità in rotta non può compiere attacchi, compresi attacchi a distanza.

Un'unità in rotta subisce una penalità di -4 ai tiri salvezza sul morale. Un'unità in rotta che fallisce un tiro salvezza sul morale si sposta nuovamente a velocità raddoppiata verso il margine del campo di battaglia.

Quando un'unità in rotta si attiva, continua a muoversi a velocità raddoppiata lungo lo stesso percorso, a meno che un comandante non riesca a riorganizzarla.

Che un'unità sia regolare o irregolare, ai fini degli attacchi contro di essa si ignora l'orientamento. L'unità subisce una penalità di -4 all'AC.

RIORGANIZZARE

La condizione morale di un'unità può essere migliorata di un livello da uno speciale tiro salvezza sul morale detto prova di riorganizzare.

Ogni volta che un'unità shaken (scossa) o routing (in rotta) viene attivata, un comandante alleato può essere attivato contemporaneamente e cercare di riorganizzare quell'unità.

Il comandante deve essere nel raggio di azione di comando (vedi "Raggio di comando", sotto), e deve mettere l'unità sotto comando.

Per un comandante, cercare di riorganizzare un'unità è un'azione standard. Quindi, un comandante può muoversi prima o dopo il tentativo di riorganizzare un'unità, ma nello stesso turno non può anche attaccare.

Quando un comandante effettua un tentativo di riorganizzare, l'unità scossa o in rotta effettua un altro tiro salvezza sul morale. Se riesce, la sua condizione morale migliora di un livello (scossa diventa normale; in rotta diventa scossa). Se fallisce, il morale dell'unità è immutato. Ad ogni modo, il comandante completa il turno e l'unità può svolgere il proprio turno.

Risultato della prova di riorganizzare

Se la conclusione di morale di un'unità è migliorata da scossa a normale, la prova di riorganizzare riuscita è considerata un'azione di movimento. L'unità può adesso muoversi della sua velocità o compiere un singolo attacco.

Se la condizione di morale di un'unità è migliorata da in rotta a scossa, la prova di riorganizzare riuscita è considerata un'azione standard. L'unità può ora spostarsi della sua velocità, ma non può anche attaccare durante lo stesso turno (anche se ha attacchi multipli). Un'unità regolare che passa da in rotta a scossa recupera il suo normale orientamento e può ruotare per rivolgersi verso qualsiasi direzione (a meno che nel farlo non si disimpegni da altre creature).

Se la condizione del morale dell'unità non migliora grazie ad una prova di riorganizzare fallita, allora svolge normalmente il proprio turno. Non riuscire a riorganizzarsi non fa consumare tempo all'unità.

CREATURE SOLITARIE E COMANDANTI

Le creature solitarie e i comandanti effettuano i tiri salvezza sul morale in maniera diversa dalle unità.

Creature solitarie e tiri salvezza sul morale

Quando i punti ferita scendono a metà o meno dell'ammontare iniziale, una creatura solitaria effettua un tiro salvezza sul morale. Se fallisce, va in rotta.

Caricare ed essere caricato non implica un tiro salvezza sul morale per una creatura solitaria, o per unità che caricano o sono caricate da essa. I comandanti non possono aggregarsi ad una creatura solitaria, quindi i tiri salvezza sul morale per i comandanti aggregati non si applicano.

Una creatura solitaria (che non sia un comandante) compie una prova di riorganizzare allo stesso modo di qualsiasi altra unità, ma se la prova riesce, la sua condizione morale ritorna a normale. Una creatura solitaria non è mai shaken (scossa): o sta bene o è in fuga.

Comandanti e tiri salvezza sul morale

Il morale di un comandante funziona come quello di una creatura solitaria, anche quando è aggregato ad un'unità. Egli effettua un tiro salvezza sul morale solo quando i suoi hit points (punti ferita) scendono a metà o meno del valore iniziale. Non subisce alcun effetto quando un'unità a cui è aggregato fallisce un tiro salvezza sul morale.

Un comandante aggregato che guida dal fronte guadagna lo stesso modificatore ai suoi tiri salvezza sul morale dell'unità, ovvero +2 per rango (Non guadagna però, il bonus dall'essere un comandante aggregato che guida dal fronte). Un comandante scema sempre il suo pieno valore Comandante al proprio tiro salvezza sul morale, che sta guidando dal fronte o dal fondo, e anche se non è aggregato ad un'unità.

Un comandante in rotta si muove a velocità raddoppiata verso il margine del campo di battaglia. Se era aggregato ad un'unità se ne disaggrega. Disaggregarsi è considerato un'azione di movimento, e forza l'unità lasciata ad un tiro salvezza sul morale. Un comandante in rotta non può spendere punti comandante, mettere unità sotto comando, aggregarsi ad un'unità o utilizzare il suo Effetto del Comandante. Può tentare di riorganizzarsi da solo durante il proprio turno, aggiungendo il proprio valore Comandante al tiro. Se riesce, non è più in rotta ma per quel turno non può intraprendere altre azioni. Se fallisce, continua a muoversi a velocità raddoppiata verso il margine del campo di battaglia.

COMANDANTI

Ogni esercito necessita di almeno un comandante, o la sua vita sul campo di battaglia verrà misurata in appena qualche round. Se si è convertito il proprio personaggio giocante di D&D nelle regole per le battaglie di massa, probabilmente egli sarà un comandante.

A differenza dei comandanti nelle regole skirmish, i comandanti nelle battaglie di massa hanno un numero di punti comando uguali al loro valore Comandante, che utilizzano per mettere le unità sotto comando e



Un comandante può aggregarsi a un'unità sia dal fondo che dal fronte.

Comandanti aggregati

Guidare dal fondo

Il Cherico di Voridala sta guidando dal fondo. Non si muove e non demora più a metà del valore Comandante del Cherico (4).

Il Cherico può spendere punti comando sulle altre unità entro 6 spazi.

I punti applicati al Cherico non vengono applicati al Cherico. Le unità non devono essere in una situazione di Cherico vicino, Istruzione o di Disgreggio dal Fronte.

Cherico di Voridala



Capitano Vredling



Unità di Orchi Combattenti

Guidare dal fronte

Il Capitano Vredling sta guidando dal fronte. Non si muove e non demora più a metà del valore Comandante del Vredling (4).

Il Vredling non può spendere punti comando su altre unità.

Il Vredling può spendere punti comando su quattro creature nel ventaglio di Armigeri. I punti applicati al Cherico non si applicano al comandante. Non si deve effettuare un tiro salvata sul movimento del Vredling né durante il punto di Disgreggio dal Fronte.

In entrambi casi l'attuale posizione delle miniature è irrilevante, importa solo se il comandante sta guidando dal fronte o dal fondo.

ziate le unità in battaglia. I comandanti possono spendere punti comando che siano o meno attivi.

Un comandante sul campo di battaglia è aggregato ad un'unità o disgregato. Un comandante aggregato si attiva e muove con l'unità. Un comandante disgregato si comporta come una creatura solitaria e può attivarsi durante qualsiasi fase senza contare per il limite di tre attivazioni per fase.

La Tabella 6-6 riassume ciò che i comandanti di vari tipi sono capaci di fare. Ogni voce della tabella viene spiegata in dettaglio nella sezione seguente.

Un comandante aggregato viene conteggiato per ciò che riguarda riempire i ranghi di un'unità regolare. Quindi un'unità regolare che contiene quattro creature Regole e un comandante ha un rango completo. (Non importa se il comandante è di taglia diversa rispetto alle altre miniature). Inoltre, un comandante può essere aggregato anche ad un'unità che ha già il numero massimo di creature. La miniatura del comandante si trova sul vassoio dell'unità, mentre la miniatura in più segue l'unità finché questa non subirà delle perdite.

COMANDANTI AGGREGATI

Un comandante può essere aggregato ad un'unità. Un comandante aggregato fornisce dei benefici alla sua unità ma ha minori capacità di comandare le unità vicine. Un comandante può cominciare una battaglia aggregato ad un'unità, oppure può aggregarsi ad un'unità in un secondo momento.



Umano Thog

Attivazione dell'unità e comandanti aggregati

Un comandante aggregato si attiva quando viene attivata l'unità a cui è aggregato.

Di solito, si può scegliere di attivare un comandante appena prima o dopo l'attivazione dell'unità. A volte il comandante deve attivarsi per primo, come quando tenta di riorganizzare un'unità shaken (scossa) o routing (in rotta). A volte deve attivarsi allo stesso momento, come quando un comandante che guida dal fronte partecipa ad un attacco.

Movimento e comandanti aggregati

Un'unità con un comandante aggregato si muove sempre alla velocità dell'unità, anche se questa fosse più rapida di quella del comandante.

Se il comandante e la sua unità non condividono uno speciale metodo di movimento (come volare, teletrasporto o scavare), allora non possono muoversi utilizzando lo stesso metodo.

Morale e comandanti aggregati

Se un'unità è shaken (scossa), il comandante aggregato non lo è.

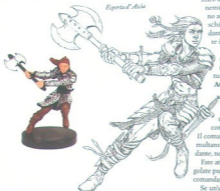
Se un'unità è routing (in rotta), il comandante aggregato deve inizialmente muoversi verso il margine del campo di battaglia insieme all'unità. Non viene però considerato anch'egli in

Aggregarsi ad un'unità

Ogni volta che un comandante disgregato entra in contatto con un'unità del suo esercito, può effettuare un'azione di movimento per aggregarsi, scegliendo di guidarla dal fronte o dal fondo. Se l'unità non è stata ancora attivata, il comandante appena aggregato può muoversi con l'unità ma non attaccare insieme ad essa.

Numeri, ranghi e comandanti aggregati

Un solo comandante può essere aggregato ad un'unità. Collocare la miniatura del comandante aggregato sul vassoio dell'unità.



rona. Il comandante può attivarsi normalmente, mettere unità sotto comando, impartire ordini speciali o anche disaggregarsi dall'unità in rotta.

Effetti del Comandante e comandanti aggregati

L'unità alla quale un comandante è aggregato beneficia del suo Effetto del Comandante, che il comandante sta guidando dal fronte o dal fondo. Se l'Effetto del Comandante è efficace contro le creature nemiche e il comandante sta guidando dal fronte, influenza tutte le unità nemiche che l'unità del comandante ingaggia. Un comandante disaggregato può utilizzare il suo Effetto del Comandante su tutte le unità che ingaggia.

Effetti dell'unità e comandanti aggregati

Quando un effetto, come un incantesimo o capacità speciale, agisce su di un'unità, il controllore dell'unità sceglie se questo influenza anche il comandante aggregato. Ad esempio, se un chierico alleato lancia *legion's conviction* (convincimento della legione) sull'unità, si può decidere che l'incantesimo agisca anche sul comandante aggregato. Ma quando un chierico avversario lancia *legion's curse of petty falling* (maledizione del piccolo avvertimento della legione), si può fare che il comandante ignori l'effetto.

POSIZIONE DI COMANDO

Un comandante aggregato guida la sua unità dal fronte o dal fondo, che l'unità sia regolare o irregolare. La posizione della miniatura del comandante serve ad indicarlo ma non rappresenta la reale posizione del comandante. Indica semplicemente se il comandante sia nel centro dell'azione o nelle retrovie.

Che sta guidando dal fronte o dal fondo, la distanza da un comandante aggregato è la stessa che c'è dall'unità stessa. La posizione della miniatura rappresentante il comandante è irrilevante. Ad esempio, un comandante che guida dal fondo può spendere punti comando su altre unità entro 6 pollici dall'unità a cui è aggregato.

Guidare dal fronte

Un comandante aggregato che guida dal fronte fornisce ad un'unità un supporto migliore di uno che guida dal fondo, ma è vulnerabile agli attacchi e non può comandare altre unità.

In un'unità regolare, un comandante guadagna il bonus di +2 dell'unità agli attacchi effettuati contro i nemici sul fronte (e il bonus di +2 all'AC contro gli attacchi dal fronte). Subisce però anche la penalità agli attacchi e all'AC per gli assalti dal fianco o dal fondo.

Essere attaccato: Un'unità che attacca in mischia può selezionare un numero di creature come attaccate di un comandante ne-

mico aggregato che guida dal fronte. Qualsiasi numero di unità nemiche che stanno attaccando l'unità del comandante possono attaccare il comandante. Solo le creature in contatto di mischia con l'unità del comandante possono attaccare il comandante. Fino a sei creature possono essere assegnate ad attaccare il comandante ogni round.

Un comandante che guida dal fronte ignora gli attacchi a distanza o gli incantesimi diretti contro la sua unità. Se l'unità subisce danni sufficienti da eliminare tutte le sue creature, i danni in eccesso non si "riversano" sul comandante.

Attaccare: Un comandante che guida dal fronte può sostituire i suoi attacchi per quelli di un'altra creatura nell'unità. Un comandante attacca nello stesso momento in cui attacca l'unità. Ad esempio, se quattro creature in un'unità possono attaccare un'unità nemica in mischia, il comandante può prendere il posto di una di queste creature.

Il comandante e tre creature compiono attacchi in mischia simultanei, che utilizzano i valori di attacco e danni del comandante, non delle creature.

Fare attaccare il comandante è opzionale. Anche se un'unità regolare può attaccare con tutte le creature sul suo rango frontale, il comandante non deve essere uno di questi attaccare.

Se un'unità effettua un tiro per colpire contro un comandante nemico e l'unità a cui è aggregato, il comandante in attacco può decidere se attaccare l'unità o il comandante (o nessuno).

Effetti a distanza, unità non ingaggiate: Un comandante che guida dal fronte non può compiere attacchi a distanza a meno che la sua unità possa effettuare attacchi a distanza. Non può lanciare incantesimi o utilizzare capacità speciali, eccetto sulla propria unità o su se stesso. D'altra parte, non può essere mirato come bersaglio di attacchi a distanza, incantesimi o capacità speciali.

Effetti a distanza, unità ingaggiate: Un comandante che guida dal fronte può utilizzare solo incantesimi o capacità speciali con raggio di azione touch (contatto). Non può essere bersaglio di attacchi a distanza, incantesimi o capacità speciali. Le creature incaricate di attaccare il comandante in mischia, però, possono attaccarlo con capacità speciali che sostituiscono i loro attacchi, come *Gaze Attack* (Attacco con lo Sguardo) o *Reach Weapon* (Arma a Soffio).

Morale: Quando un comandante guida dal fronte, la sua unità riceve un bonus ai tiri salvezza sul morale pari al suo valore Comandante.

Raggio di comando: Se un comandante guida dal fronte, può spendere punti comando e impartire ordini speciali solo alla sua unità.

Guidare dal fondo

Un comandante aggregato che guida dal fondo, a differenza di uno che guida dal fronte, può comandare le unità vicine ed è sicuro dagli attacchi. Non fornisce però alla sua unità gli stessi benefici in battaglia.

Essere attaccato: Un comandante che guida un'unità dal fondo non può essere mirato dagli attacchi. Quando un'unità subisce delle perdite, il comandante non è mai tra di esse. Quando l'unità perde la sua ultima creatura, qualsiasi danno extra da quell'attacco viene sprecato. Non si "riversa" sul comandante.

Un comandante che guida dal fondo di un'unità regolare non può essere attaccato anche se l'unità è attaccata dal fondo. Ricordarsi che la posizione della miniatura del comandante rappresenta il modo in cui sta guidando, non la sua reale posizione.

Un comandante che guida dal fondo è vulnerabile se un nemico con attacchi multipli elimina l'unità e ha degli attacchi in avanzato. In questo caso, l'unità in attacco può dirigere i suoi attacchi rimanenti contro il comandante (che adesso è una creatura solitaria).

Attaccare: Un comandante che guida dal fondo non può compiere attacchi in mischia o a distanza o lanciare incantesimi di un'unità a cui è aggregato.

Morale: Quando un comandante guida dal fondo, l'unità rice-

o un bonus al suo salvezza sul morale pari a 1/2 del valore Comandante (armonizzare per difetto).

Valore Comandante: Se un comandante guida dal fondo, può spendere punti comando e impartire ordini speciali alla propria unità e alle unità entro e pollici, quale che sia la linea di visuale (ovvero accanto agli ostacoli). Se qualsiasi parte di un'unità è all'interno del raggio di comando, allora lo è l'intera unità.

Cambiare aggregazione

Un comandante aggregato può cambiare la sua posizione relativa nell'unità.

Spostarsi dal fondo al fronte: Un comandante che guida dal fondo può spostarsi sul fronte all'inizio del turno dell'unità (e del comandante). farlo è un'azione gratuita, quindi il comandante può muoversi e attaccare normalmente.

Spostarsi dal fronte al fondo: Un comandante che guida dal fronte può spostarsi sul fondo al termine del turno dell'unità (e del comandante). Le truppe possono però interpretare questo come segno di debolezza o paura. L'unità a cui il comandante è aggregato deve effettuare immediatamente un tiro salvezza sul morale (sempre 1/2 del valore Comandante per il guidare dal fondo, non il puro valore Comandante come quando si guida dal fronte).

Se l'unità non è ingaggiata, si può prima effettuare il tiro salvezza sul morale e poi decidere se spostare il comandante dopo aver visto il risultato. Se l'azione disingegnerà il morale dell'unità, si può cancellare l'azione pianificata.

Disaggregarsi: Un comandante aggregato può disaggregarsi da un'unità all'inizio del turno della sua unità. Collocare la montagna del comandante in una posizione di propria scelta adiacente all'unità. Questa ora rappresenta la reale posizione del comandante sul campo di battaglia. Disaggregarsi è un'azione di movimento, quindi il comandante durante quel turno può anche attaccare o muoversi fino al limite della propria velocità.

Se il comandante stava guidando dal fronte, allora, dopo aver completato il proprio turno, l'unità da cui si è disaggregato deve effettuare un tiro salvezza sul morale. (Il morale di un'unità non viene influenzato dal disaggregarsi di un comandante che guida dal fondo). Come per lo spostamento di un comandante dal fronte al fondo, se l'unità è disimpegnata, si può prima effettuare il tiro salvezza sul morale e poi decidere se disaggregare il comandante dopo aver visto il risultato.

Morte: Se il comandante che guida dal fronte viene distrutto, la sua unità deve effettuare immediatamente un tiro salvezza sul morale.

Disaggregazione forzata

Se un comandante aggregato perde il suo status di comandante (o perde in qualche altro modo la sua capacità di aggregarsi ad un'unità), non può più restare aggregato. Si sposta immediatamente in una posizione a scelta del giocatore che lo controlla, adiacente all'unità. Ad esempio, se un'unità è confusa, un comandante aggregato potrebbe essere escluso.

TABELLA 5-6: COSA POSSONO FARE I COMANDANTI

Regola	Disaggregato	Aggregato-fondo	Aggregato-fronte
Attivazione	Libero	Con l'unità	Con l'unità
Movimento	Normale velocità; può attraversare unità alleate regolari e unità alleate irregolari	Con l'unità	Con l'unità
Raggio di comando	24 pollici se uguale alla linea di visuale; 6 pollici quale che sia la linea di visuale	6 pollici quale che sia la linea di visuale	Solo la propria unità
Effetto del Comandante (amichevole)	Nessun effetto	Agisce sulla propria unità	Agisce sulla propria unità
Effetto del Comandante (ostile)	Agisce su tutte le unità nemiche che il comandante ingaggia	Nessun effetto	Agisce su tutte le unità nemiche che l'unità del comandante ingaggia
Bonus di morale	Nessuno, eccetto ordini speciali	+1/2 valore Comandante, più qualsiasi ordine speciale	+ valore Comandante, più qualsiasi ordine speciale
Compiere attacchi in mischia	Sì	No	Sì; il comandante sostituisce una creatura che avrebbe altrimenti attaccato; condivide i bonus e le penalità di orientamento dell'unità
Compiere attacchi a distanza	Sì	No	Sì, se l'unità può compiere attacchi a distanza; se un'unità regolare, condivide il bonus o la penalità per l'orientamento
Lanciare incantesimi/ utilizzare capacità speciali	Sì	Sì, solo se mira su se stesso o la propria unità	Sì, o mira un'unità nemica con un incantesimo/capacità con raggio di azione di contatto o mira la propria unità (o se stesso) con qualsiasi incantesimo/capacità
Essere attaccato a distanza	Sì, come creatura solitaria	No	No
Essere attaccato in mischia	Sì, come creatura solitaria	No	Sì, fino a quattro creature per unità che attacca (cinque se il comandante è più grande delle creature attaccanti)
Soggetto allo stesso effetto a cui è soggetta l'unità (amichevole o ostile)	-	A scelta del comandante	A scelta del comandante
Messaggio di effetto amichevole	Sì	Sì; contare la distanza dall'unità	Sì; contare la distanza dall'unità
Disaggregarsi da unità	-	Azione di movimento all'inizio del turno del comandante (e dell'unità)	Azione di movimento all'inizio del turno del comandante (e dell'unità); l'unità effettua un tiro salvezza sul morale (se l'unità non è ingaggiata, si può effettuare il tiro salvezza e poi decidere se disaggregare il comandante)
Muoversi al fronte/fondo	Azione di movimento per aggregarsi ad un'unità adiacente (e guidare dal fronte o fondo)	Azione gratuita all'inizio del turno del comandante (e dell'unità) per muoversi sul fronte	Azione gratuita al termine del turno del comandante (e dell'unità) per muoversi sul fondo; l'unità effettua un tiro salvezza sul morale con 1/2 del valore Comandante del comandante come bonus (se l'unità non è ingaggiata, si può effettuare il tiro salvezza e poi decidere di spostare il comandante)

COMANDANTI DISAGGREGATI

I comandanti non devono necessariamente aggregarsi ad un'unità. Un comandante disgregato agisce indipendentemente da altre unità. Ha un raggio di comando superiore di quello di un comandante aggregato e può quindi comandare più facilmente diverse unità.

In generale, i comandanti disgregati vengono trattati come creature solitarie. Gli si applicano però delle regole speciali.

Attivazione e comandanti disgregati

Si può attivare un qualsiasi numero di comandanti disgregati in qualsiasi fase, ed essi non vengono conteggiati per il limite di tre attivazioni per fase. I comandanti disgregati non vengono conteggiati quando si determina il numero di fasi in un round.

Un comandante disgregato non deve spendere punti comando su di sé per poter agire.

Attacchi e comandanti disgregati

I comandanti disgregati possono attaccare ed essere attaccati proprio come qualsiasi creatura solitaria.

Morale e comandanti disgregati

Un comandante disgregato effrena un tiro salvezza sul morale proprio come una creatura solitaria. Di solito non interviene sul morale di altre unità, anche se può spendere punti comando per farlo (vedi "Ordini", sotto).

Effetti del Comandante e comandanti disgregati

L'effetto del Comandante di un comandante disgregato non influenza gli alleati del comandante. Se l'effetto del Comandante è efficace contro le creature nemiche, agisce su tutte le creature nemiche con cui il comandante è ingaggiato.

Raggio di comando

Un comandante disgregato può spendere punti comando per impartire ordini speciali ad unità entro 24 pollici sulle quali abbia linea di visuale, o entro 6 pollici se la linea di visuale è bloccata. Misurate la distanza aggirando gli ostacoli, come nelle regole skirmish.

Movimento e unità amichevoli

Le unità amichevoli possono attraversare liberamente i comandanti disgregati, che siano unità regolari o no, e i comandanti disgregati possono attraversare liberamente le unità amichevoli. Se un'unità termina il movimento "in testa" a un comandante, collocare la miniatura del comandante adiacente al margine dell'unità più vicino alla sua posizione originale. Un comandante non può terminare il proprio movimento "su" di un'unità nemica.

ORDINI

I comandanti impartiscono due specie di ordini. Essi mettono le unità sotto comando, che permette ad un'unità di agire normalmente. I comandanti impartiscono anche ordini speciali per migliorare le prestazioni di un'unità.

Punti comando

Ogni comandante ha un valore Comandante. Nelle regole skirmish, questo numero ne rappresenta l'efficacia complessiva; nelle regole per battaglie di massa, indica quanti punti comando il

comandante possa spendere ogni round. Ad esempio, un *Human Blackguard* (Umano Guardia Nera) ha un valore Comandante 6, quindi ha 6 punti comando da spendere ogni round per dirigere il suo esercito.

Un comandante può spendere punti comando e impartire ordini speciali a prescindere che stia venendo attivato o sia stato già attivato in quel round.

I punti comando inutilizzati vanno perduti alla fine del round. Non si possono risparmiare punti comando di round in round.

I comandanti non possono sommare i loro punti comando per impartire un ordine speciale che nessuno di loro può impartire individualmente.

Raggio di comando

Un comandante disgregato può impartire ordini speciali alle unità entro 24 pollici e con linea di visuale condivisa, o alle unità entro 6 pollici indipendentemente dalla linea di visuale.

Un comandante aggregato che guida dal fondo può impartire ordini alle unità entro 6 pollici e con linea di visuale condivisa. Può sempre impartire ordini alla propria unità anche se, per qualche ragione, non ha linea di visuale sull'unità (ad esempio se l'unità è invisibile).

Un comandante aggregato che guida dal fronte può impartire ordini solo alla propria unità.

Mettere le unità sotto comando

L'ordine più basilare è quello di mettere un'unità sotto comando. Farlo costa 1 punto comando.

Quando si attiva un'unità, essa può intraprendere solo azioni obbligatorie a meno che non sia sotto comando. Se un'unità è messa sotto comando, per quel round può agire normalmente.

Un comandante deve mettere sotto comando l'unità prima di tentare di riorganizzarla.

Ricordarsi che un'unità che ingaggia un'unità nemica l'attacca come azione obbligatoria. Una volta che un'unità è in mischia, di solito non necessita di essere sotto comando.

Ordini speciali

I comandanti possono impartire ordini speciali alle unità entro raggio di comando. Un comandante può impartire più ordini speciali ogni round, fino al limite dei suoi punti comando. I vari ordini speciali sono riassunti nella Tabella 6-7 e descritti nella tabella immediatamente seguente.

Un'unità non deve essere sotto comando per ricevere un ordine speciale.

Un comandante generalmente non può impartire un ordine speciale ad un altro comandante; neppure a se stesso. L'unica eccezione è l'ordine speciale di ignorare le unità più vicine quando si mira un attacco a distanza o si carica. Un comandante può impartire quest'ordine speciale a se stesso (ma non ad un altro comandante).

Un ordine speciale impartito ad un'unità non si applica mai al comandante aggregato a quell'unità.

Un'unità può ricevere più ordini speciali, anche da comandanti diversi, ma gli ordini non sono cumulativi tra di loro. Ad esempio, non si possono spendere 2 punti comando per conferire due volte ad un'unità due bonus diversi di +2 ai suoi tiri salvezza sul morale (per un totale di +4).

Gli effetti di un ordine speciale durano fino al termine del round.

Un'unità difficile (vedi sotto) può ricevere ordini speciali solo da un comandante aggregato il cui valore Comandante sia almeno pari al valore Difficile (Difficile) dell'unità.



Spada di Heironeus

TABELLA 6-7: ORDINI SPECIALI

Ordine speciale	Punti comando
Slidare l'iniziativa*	1
Ignorare bersagli	1 per bersaglio
Conferire bonus di +2 ai tiri salvezza sul morale	1
Conferire bonus di +4 ai tiri salvezza sul morale	1
Conferire bonus di +2 ai tiri per colpire	2

1 Solo un comandante disaggregato può impartire questo ordine speciale.

2 Un comandante può impartire questo ordine speciale a se stesso (ma non ad un altro comandante).

Slidare l'iniziativa: Questo ordine non viene impartito ad un'unità. Il comandante spende semplicemente 1 punto comando per slidare l'iniziativa.

Ignorare bersagli: Normalmente, una unità deve scegliere l'unità nemica più vicina come bersaglio di un attacco a distanza o di una carica. Per ogni punto comando speso su questo ordine speciale, l'unità può ignorare un'unità nemica. Ad esempio, per 2 punti comando, un comandante potrebbe impartire un ordine che consenta ad un'unità a distanza di sparare contro la terza unità nemica più vicina (ignorando le altre due unità più vicine).

Conferire bonus ai tiri salvezza sul morale: Il comandante deve impartire questo ordine speciale prima che l'unità effettui il tiro salvezza sul morale.

Conferire bonus ai tiri per colpire: Il comandante deve impartire questo ordine speciale prima che l'unità effettui il tiro per colpire.

UNITÀ DIFFICILI

Un'unità difficile contiene truppe con la capacità speciale Difficile (Difficile). È più difficile comandarla rispetto ad un'unità standard.

Un comandante il cui valore Comandante è inferiore al valore Difficile dell'unità non conta come comandante per quella unità. Non può aggregarsi all'unità, non la può mettere sotto comando e non può impartirle ordini speciali.

Mettere un'unità Difficile sotto comando costa un numero di punti comando pari al suo valore Difficile.

Impartire un ordine speciale ad un'unità Difficile che è sotto comando costa punti comando uguali al suo valore Difficile.

Un'unità Difficile fuori comando si sposta a velocità raddoppiata verso l'unità nemica più vicina come azione costrittiva. Potrebbe caricare se ne soddisfa le condizioni, ma deve spostarsi verso il nemico anche se non carica. In alternativa, un'unità a distanza può restare ferma e compiere un attacco a distanza (o utilizzare un incantamento a distanza o una capacità speciale) contro quel nemico, se si trova entro la sua gittata all'inizio del turno. Se non vede un nemico, intraprende un'azione costrittiva allo stesso modo di un'unità normale (vedi "Unità fuori comando", prima in questo capitolo).

MORALE DEL COMANDANTE

Il morale di un comandante è diverso da quello dell'unità a cui è aggregato. Che il comandante sia aggregato o meno, il suo morale funziona come quello di una creatura solitaria.

Un comandante somma il suo valore Comandante ai suoi tiri salvezza sul morale.

CONDIZIONI DI VITTORIA

Le condizioni di vittoria standard, dettagliate di seguito, dispongono le regole base per vincere una battaglia di massa.

Per giocare una battaglia con condizioni di vittoria diverse o situazioni speciali, provare una delle varianti che seguono. Si possono anche mescolare le regole varianti fornite di seguito per creare condizioni di vittoria uniche.

Se si vuole variare o imprevedibilità, tirare un d% e consultare la seguente Tabella 6-8. (Tirare dopo aver costruito gli eserciti).

TABELLA 6-8: CONDIZIONI CASUALI PER LA VITTORIA IN BATTAGLIE DI MASSA

d%	Condizione di vittoria
01-20	Standard
21-40	Colpo rapido
41-60	Terreno conteso
61-80	Battaglia di dieci round
81-90	Battaglia di lunghezza variabile
91-100	Riconoscione in forze*

1 Solo per due giocatori. Se ci sono più di due giocatori, tirare nuovamente.

Condizione di vittoria standard

Ogni creatura vale al giocatore che la elimina il suo costo in punti vittoria. Ogni comandante vale ulteriori 20 punti sopra il costo stampato. Eliminare una creatura può essere ottenuto distruggendola o mandandola routing (in zetta) fuori del campo di battaglia. Si vince quando si ottengono punti vittoria uguali al costo del proprio esercito, o quando tutte le creature avversarie sono state eliminate.

In una battaglia a due giocatori con eserciti equilibrati, questa condizione di vittoria ammonna semplicemente all'eliminazione dell'esercito nemico. Queste stesse condizioni di vittoria funzionano anche in una battaglia multigiocatore e nelle contese tra eserciti leggermente squilibrati.

Eliminare le proprie creature: Come sempre in queste regole, le unità non possono attaccare unità alleate. Se si elimina una propria creatura, o se una propria creatura viene eliminata senza nessun intervento nemico (come tota fuori del campo di battaglia a causa della capacità Cowardly [Codardia]), gli avversari si dividono i punti vittoria per quella creatura, arrotondando per difetto. (In una battaglia a due giocatori, l'avversario riceverebbe tutti i punti).

Pareggio: Se nessuna creatura ha effettuato un tiro per colpire o tiro salvezza per 5 round interi, il vincitore è il giocatore che ha eliminato il maggior numero di punti di creature nemiche. Se i giocatori sono ancora pari, il vincitore è il giocatore la cui unità è più vicina al centro del campo di battaglia.

Colpo rapido

Questa condizione ricompensa i primi successi, favorendo i giocatori che lottano duro invece di attendere.

Invece di cercare di ottenere punti vittoria uguali al costo del proprio esercito, si vince eliminando creature nemiche il cui totale sia uguale al 70% del costo del proprio esercito.

Una battaglia a due giocatori tra eserciti non equilibrati, questa condizione di vittoria fornisce una contesa più equa.

Terreno conteso

In uno scenario che utilizza questa condizione di vittoria, gli eserciti competono per controllare un'area di importanza strategica.

Collocare un elemento di terreno al centro del campo di battaglia, di solito qualcosa di un drago. (Si può disporre il terreno in qualsiasi modo si desidera, purché copra il punto centrale e sia collocato legalmente). A partire dal quinto round, la vittoria va al primo giocatore che comincia e termina un round come unico giocatore le cui creature occupano quel terreno centrale. "Occupare" il terreno potrebbe significare cominciare a 2 pollici da esso, se è invalicabile.

Le creature che terminano il round occupando il terreno non devono necessariamente essere le stesse che vi hanno cominciato il round. Si vince anche se creature nemiche occupano il terreno durante il round, purché ne siano rimosse al suo termine.

Battaglia di dieci round

Terminare la battaglia alla fine del 10° round. Il vincitore è il giocatore con il più alto totale di punti vittoria.

Battaglia di lunghezza variabile

A partire dal sesto round, tirare 1d6. Con un risultato di 1 o 2, la battaglia termina, e il vincitore è il giocatore con il più alto totale

di punti vittoria. Alimenti, continuare a giocare, tirando 1ds al termine di ogni round finché non si ottiene 1 o 2.

Riconoscimento in forze

Non si deve sempre uccidere il nemico per vincere. Questa condizione di vittoria ricompensa anche la preservazione delle forze.

Si vince quando si ottengono punti vittoria uguali al costo del proprio esercito. Si ottengono punti vittoria sia per il costo di creature nemiche eliminate che per il costo delle proprie creature che escono dal margine del campo di battaglia dell'avversario.

Questa condizione di vittoria funziona solo in una battaglia a due giocatori.

BATTAGLIE PERSONALIZZATE

A volte una battaglia risulta da avvenimenti in una campagna di gioco di ruolo. In questi casi, la campagna determina la preparazione, terreno e gli eserciti coinvolti. A volte il DM predispone tutto; altre volte i PG possono, tramite le proprie azioni, influenzare le condizioni di battaglia. Potrebbero, ad esempio, reclutare alleati o attirare i nemici su un campo di battaglia che gli è più congeniale.

Vittorie nel gioco di ruolo

Se la battaglia frapponi i PG e le loro truppe da una parte contro l'esercito del DM, allora le "condizioni di vittoria" sono quelle che hanno più senso nella campagna. La battaglia è "vinta" o "persa" solo nel senso accettabile da ogni altro combattimento di D&D. È possibile, ad esempio, che l'esercito dei personaggi giocatori tenga il campo ma subisca talmente tante perdite, da aver effettivamente subito una sconfitta. Il DM non determina le condizioni di vittoria di questa battaglia né può né meno di quanto faccia per qualsiasi altro combattimento nella campagna di gioco di ruolo.

Condizioni di vittoria competitive

Se si vuole svolgere una battaglia competitiva come un gioco di stile, si avrà bisogno di regole rapide e precise per le condizioni di vittoria. Per passeggiare le probabilità di una battaglia squilibrata, lasciare che il lato più debole vinca se riesce a racimolare qualche punto vittoria piuttosto che eliminando l'intero esercito nemico. In quel modo, un giocatore può ottenere una vittoria tattica riuscendo meglio di quanto ci si aspettasse, anche se l'esercito nella campagna del gioco di ruolo eventualmente sarebbe stato sconfitto da una forza superiore.

Un modo semplice di testare l'equilibrio di una battaglia personalizzata è di fornire al giocatore che non ha preparato la battaglia la scelta delle parti. In alternativa, se entrambi i giocatori vogliono giocare la stessa parte (ad esempio, dei nani a difesa di un ponte), possono "offrire" punti vittoria per giocare quella parte. Ogni giocatore decide quanti punti vittoria bonus egli è disposto a "pagare" all'avversario in cambio della scelta della parte preferita. L'altro giocatore inizia con punti vittoria uguali al numero offerto, che vengono conteggiati nel normale totale di punti vittoria.

CAMPAGNA DI BATTAGLIE DI MASSA

Si può dirigere una campagna di battaglie di massa allo stesso modo in cui si dirige una campagna skirmish (vedi Capitolo 5), eccetto che gli eserciti sono dieci volte le dimensioni delle bande da guerra per combattimenti skirmish. Ad esempio, un esercito potrebbe cominciare con 700 punti di creature anziché 70.

Scenari speciali

Proprio come i DM creano delle avventure, si possono creare degli scenari speciali per battaglie di massa. Le battaglie personalizzate possono essere dettagliate quanto si vuole, narrando una storia allo stesso modo di un'avventura del gioco di ruolo. Di seguito ci sono alcune idee che si possono utilizzare, combinare e modificare. Alla fine, gli scenari personalizzati fanno affidamento sulla vostra immaginazione.

Alleanza scomoda: Nani e hobgoblin, entrambi creature legali, hanno stretto un patto temporaneo e scomodo per sconfiggere i caotici e malvagi droni e orchi. L'esercito legale ha al suo interno sia creature buone che malvagie, ma i comandanti buoni non possono impartire ordini alle creature malvagie e viceversa. Infatti, unità buona non si avvicinerà mai volentieri entro 6 pollici da una malvagia, perché è possibile che le due dimentichino il patto e si attaccino a vicenda. Se un'unità termina involontariamente entro 6 pollici da un'unità alleata di allenamento opposto (ad esempio, perché in rotta), non vi si può avvicinare volentieri di più. (Si possono invece eliminare unità per fare spazio a unità dell'altro allenamento, ma poi l'avversario riceverà i punti per quelle unità eliminate).

Attendere i rinforzi: Una parte comincia con un esercito più piccolo, ma ha dei rinforzi in arrivo. Ogni round a partire dal quarto, c'è una probabilità del 50% che si presentino i rinforzi.

Battaglia a mezzogiorno: Le creature sensibili alla luce subiscono delle penalità al combattimento secondo le regole standard di D&D. (Si assume che le battaglie si svolgano sotto nubi o luce solare indiretta, come la prima mattinata o il tardo pomeriggio).

Battaglia notturna: La visuale è limitata a 12 pollici (18 metri). (Si assume che di solito le battaglie si svolgano di giorno).

Cacciatori di occhi nani: In una battaglia tra fazioni Lawful Good (Legale Buona) e Chaotic Evil (Caotica Malvagia), un'unità di Dwarf Axe-fighter (Nani Ascieri) appartiene ad un corpo di elite di cacciatori di occhi. Se possibile questa unità deve caricare, avvicinare o attaccare le unità composte di orchi (le creature la cui carta statistiche comprenda il sottotipo Orc [Oco]). Se l'unità si ingaggiando degli orchi, riceve un bonus di +4 ai tiri salvezza sul morale.

Comandante supremo: Una parte ha un grande esercito, ma è tenuta insieme solo dalla presenza personale del capo dell'esercito (il comandante con il più alto valore Comandante). Se quel comandante viene ucciso, l'esercito va in rotta.

Diffendere il ponte: Una parte difende un largo ponte sopra un baratro, mentre l'altra parte cerca di sfondare le difese.

Mille coboldi: Un esercito di elfi crociati sta cercando di sconfiggere uno Human Blackguard (Umano Guardia Nera) e il suo esercito Lawful Evil (Legale Malvagio). Essi affrontano il nemico in una radura all'interno di un bosco infestato da coboldi. Al termine di ogni round, compare un'unità irregolare di Kobold Warrior (Coboldi Combattenti) in una di sei locazioni casuali a 24 pollici dal centro del campo di battaglia. L'unità contiene 1ds creature e fa ora parte dell'esercito del giocatore dell'Umano Guardia Nera. Se un'unità di Coboldi Combattenti compare in un luogo dove già si trova un'altra unità simile disimpegnata, le due si uniscono (fino ad un massimo di sedici creature). Dato che i Coboldi Combattenti hanno la capacità speciale Cowardly (Codardi), queste unità potrebbero fuggire prima ancora di unirsi allo scontro se i comandanti Legali Malvagi non spediscono delle unità alleate nelle loro vicinanze o le conducono vicino a delle unità alleate.

Onda della battaglia: In uno scontro decisivo tra due eserciti avversari, la speranza è l'arma migliore di un esercito. Durante



Lucentblade

ogni round, il giocatore che ha più punti vittoria vince l'iniziativa.

Sempiglio: Un esercito si schiera in una piccola area. L'altro esercito spinge per il campo di battaglia, con le creature non disposte in formazione di battaglia. L'esercito che si trova nello stesso punto ha il vantaggio di essere organizzato. L'esercito spinto può più facilmente circondare il nemico. L'esercito spinto schiera ovunque delle unità, ma nessuna unità può trovarsi a più di 6 pollici da un'unità alleata o a più di 12 pollici da un'unità nemica.

Sempiglio doppio: Entrambi gli eserciti si schierano sparsi per il campo di battaglia, seguendo le stesse regole dello scenario "Sempiglio". Essi rappresentano i sopravvissuti di una più grande battaglia che cercano di riorganizzarsi per combattere nuovamente ottenendo un risultato decisivo.

Unità neutrali: Un'unità neutrale di Lizardfolk (Lucertoloidi) è pronta combattere per una delle parti, senza essersi unita a nessun esercito. Quando l'esercito di un giocatore ha guadagnato metà dei punti vittoria necessari per vincere, l'unità dei Lucertoloidi si unisce a quell'esercito.

TERRENO

Alcune battaglie si svolgono su pianure aperte senza variazioni di altura o terreno. Altri, pareti di pietra, colline e altre peculiarità del terreno rendono le battaglie più competitive e interessanti. Il terreno di solito influisce sul movimento e la copertura. I terreni speciali possono influenzare anche altri aspetti di una battaglia.

EFFETTI DEL TERRENO SUL MOVIMENTO

Le unità si muovono a massima velocità solo su terreno aperto. Le peculiarità del terreno le rallentano o fanno deviare. Esistono tre classificazioni generali di terreno che influenzano il movimento: aperto, impervio e invalicabile.

Terreno aperto

Il terreno aperto vuol dire nessun tipo di terreno. Ovviamente, non influisce sul movimento.

Terreno impervio

Il terreno impervio permette comunque il passaggio di unità, ma le rallenta.

Penalità al movimento: Tutto il movimento che un'unità effettua mentre una qualsiasi parte del suo spazio si trova su terreno impervio costa doppio. Ad esempio, se un'unità profonda 3 pollici incontra un'area di cespugli larga 2 pollici, attraversarla completamente costa all'unità 5 pollici extra di movimento.

Tipi di terreno impervio: I tipi seguenti di terreno costituiscono terreno impervio.

- Boschi
- Cespugli e altra vegetazione rampicante
- Pendii e colline (solo se si va verso l'alto)
- Sabbia profonda
- Pietraie e distese di macigni

BATTAGLIE A SQUADRE

Con quattro o sei giocatori, si possono giocare battaglie a squadre. I compagni di squadra siedono uno davanti all'altro sul campo di battaglia in modo che uno non agisca subito dopo l'altro.

I compagni di squadra hanno un singolo totale di punti vittoria combinato. Le unità dei compagni di squadra in genere costano come alleate, tranne che i propri comandanti non possono comandare le unità di un compagno di squadra.

- Ruscelli o guadi in un fiume
- Scalini
- Fango spesso, acquitrini e paludi
- Macerie e detriti

Terreno invalicabile

Il terreno invalicabile non permette ad un'unità o ad alcuna parte di un'unità di attraversare lo spazio che occupa sul campo di battaglia.

Se qualsiasi parte di un'unità sta per entrare in un terreno invalicabile, l'unità deve tornare, indietreggiare o riorganizzarsi in qualche altro modo per evitare il terreno.

Passaggi e unità irregolari: A volte un terreno invalicabile ha un passaggio, come un'apertura in una parete o uno spazio tra due pareti, che è troppo stretto per far accedere un'unità regolare. Le unità irregolari, invece, a volte possono stringersi attraverso una simile apertura.

Un'unità irregolare può attraversare un passaggio che sia almeno due volte più largo delle basi di ciascuna miniatra nell'unità. L'unità deve riuscire a mettersi in una posizione per cui nessuna sua parte si sovrapponga al terreno invalicabile. (Non si può fermare a metà strada del passaggio).

Tipi di terreno invalicabile: I seguenti tipi di terreno costituiscono un terreno invalicabile.

- Pareti alte
- Teschi giganti di drago
- Rupi
- Laghi
- Fuorni profondi
- Edifici

EFFETTI DEL TERRENO SULLA COPERTURA

A volte gli attacchi a distanza sono bloccati da un terreno frapposto, che fornisce copertura. Esistono tre tipi di copertura: copertura parziale (come quella offerta da un albero), copertura bassa (come quella di una bassa parete) e copertura totale (come quella offerta da una parete alta).

Copertura parziale

La copertura parziale protegge le unità che vi si trovano dietro, ma non blocca la linea di visuale.

Bonus di copertura alla Classe Armatura: Quando un'unità compie un attacco a distanza contro un'unità con copertura parziale, l'unità in difesa riceve un bonus di +4 alla AC. (Questo è lo stesso bonus di copertura che un'unità riceve da un'unità frapposta. Il bonus non è cumulativo).

Linea di visuale libera: Come per le unità frapposte (vedi "Copertura", prima in questo capitolo), l'unità in difesa non gode di copertura se l'unità attaccante ha una linea di visuale libera. L'unità attaccante ha l'opzione di compiere meno attacchi a distanza di quanti concessole, attaccando solo con le creature che hanno una linea di visuale libera sull'unità nemica.

Sparando da dietro copertura parziale: Un'unità che attacca può ignorare la copertura parziale entro 1 pollice da lei. Tracciare una linea immaginaria dal punto più vicino dell'unità attaccante al punto più vicino dell'unità in difesa. Il primo 1 pollice di quella linea può attraversare terreno che conferisce copertura parziale senza influenzare l'attacco. Ad esempio, un'unità a distanza può trovarsi entro i margini di un bosco e sparare ai nemici senza penalità mentre gode essa stessa della copertura.

Tipi di terreno con copertura parziale: I boschi sono i soli tipi di terreno standard che forniscono copertura parziale.

Copertura bassa

La copertura bassa funziona come la copertura parziale, eccetto che il difensore deve trovarsi vicino al terreno per fornire una qualsiasi protezione.



Coboldi Combattenti

Raggio di azione della copertura: La copertura bassa si applica solo ad unità entro 6 pollici dal terreno.

Ignorare la copertura vicina: Un'unità che attacca può ignorare il terreno che fornisce una copertura bassa se si trova più vicino a quel terreno dell'unità che difende. Cioè, qualsiasi copertura bassa che è più vicina all'unità in attacco che all'unità in difesa non fornisce copertura al difensore.

Tipi di terreno con copertura bassa: I tipi seguenti di terreno possono offrire copertura bassa.

- Pareti basse
- Siepi
- Macigni bassi

Copertura totale

La copertura totale blocca la linea di visuale e gli attacchi a distanza.

Bloccare: Un'unità non può compiere attacchi contro unità dietro copertura totale.

Linea di visuale libera: Come per qualsiasi altro tipo di copertura, tutto ciò di cui un'unità ha bisogno per cui l'attacco sia legale è una linea di visuale libera verso almeno una creatura nell'unità in difesa. Non si può comunque attaccare con più creature di quante abbiano la mira libera. Se la copertura totale oscura anche parzialmente il percorso tra la creatura che attacca e quella che difende, allora la mira è bloccata.

Tipi di terreno con copertura totale: I tipi seguenti di terreno possono offrire copertura totale.

- Pareti alte
- Colline
- Teschi giganti di drago
- Edifici
- Enormi macigni

Movimento minimo

Un'unità può sempre utilizzare il suo turno per spostarsi di almeno 1 pollice in qualsiasi direzione, quale che sia il costo per effettuare questo spostamento. (Questa regola non permette ad un'unità di attraversare terreno invalicabile o di muoversi quando è proibito ogni genere di movimento, come quando è paralyzed [paralizzato]).

UNITÀ E TERRENO

In genere, si considera un'unità "su" o "in" un terreno se qualsiasi creatura nell'unità è sopra o all'interno del terreno, come definito dalle regole skirmish. A volte, come quando si determina di quanti tipi punti disponga un'unità che compie un attacco a distanza, si controllano le singole creature. Di base, però, considerare un'unità come una singola entità.

DISPORRE IL TERRENO

Di solito si dispone il terreno in base a ciò di cui si dispone, quale battaglia si intende simulare, e lo stile di gioco dei giocatori.

Come regola generale, lasciare almeno 5 pollici tra i vari pezzi di terreno invalicabile, cosicché le unità regolari possano attraversare i passaggi tra di essi. Per degli scenari speciali, si potrebbe voler l'uso di terreno invalicabile con passaggi di 4 pollici, che permette alle unità irregolari di passare ma non alle unità regolari.

TERRENO INSOLITO

Per un cambio di ritmo, si possono inventare terreni strani e magici per le battaglie di massa. Ecco alcune possibilità.

Pantano: Invalicabile.

Fila di spuntoni: Rallenta il movimento (come il terreno impervio) in una direzione ma non nell'altra.

Muro di forza: Invalicabile; blocca la linea di effetto per incantesimi e capacità, ma non la linea di visuale.

Cerchio di oscurità: Terreno impervio; le creature mancano il bersaglio la metà delle volte (colpiscono solo con 11+ con un

tiro separato di 1d20); blocca la linea di visuale ma non la linea di effetto.

Fossa di lava: Terreno impervio; infligge 5 danni da fuoco a qualsiasi creatura che entri o cominci il proprio turno sul terreno.

GLOSSARIO PER LE BATTAGLIE DI MASSA

Il glossario per le skirmish del termine del Capitolo 5: "Skirmish" spiega i termini di gioco e le parole chiave che compiono sulle carte statistiche. Contiene anche informazioni dettagliate su certe capacità speciali che sono troppo lunghe da spiegare su una carta statistiche.

Questo glossario è un supplemento del glossario per skirmish. Alcune voci del glossario sono proprie delle regole per battaglie di massa, mentre altre sono versioni per le battaglie di massa di voci che sono comparse anche nel glossario per skirmish. Questo glossario descrive anche le regole per battaglie di massa di alcune capacità speciali che sono spiegate per intero sulle carte statistiche. Se un termine non compare qui, compare nel glossario per le skirmish e significa la stessa cosa nelle battaglie di massa che nelle regole skirmish.

Questo glossario utilizza gli stessi termini abbreviati del glossario per le skirmish.

DEFINIZIONI

I termini seguenti sono riportati in ordine alfabetico.

Adjacent (Adiacente): Le unità sono adiacenti a tutte le altre unità con cui sono in contatto e con tutte le creature in quelle unità, eccetto possibili comandanti che guidano dal fondo. Un comandante che guida dal fondo è adiacente solo alla sua unità e al le unità alleate in contatto con essa.

Any (Qualsiasi): (Parola chiave incantesimo/capacità) Un incantesimo o capacità che utilizza questa parola non segue le solite restrizioni riguardo il mirare solo il nemico o fallare più vicino. Ad esempio, la frase "switch position of any two creatures" (scambia la posizione di due creature qualsiasi) può agire su qualsiasi due creature nella linea di visuale e all'interno del raggio di azione dell'incantesimo.

Any Warband (Qualsiasi Banda da Guerra): (Parola chiave incantesimo/capacità) Un incantesimo o capacità speciale con questo raggio di azione agisce sull'intera unità.

Area-Effect Damage (Danno ad Area di Effetto): Incantesimi e capacità speciali che infliggono danni



ogni raggio 2 o raggio 4 infliggono danni a tutte le creature in un'area invece di applicare il danno normalmente. L'effetto riduce il valore di hit points (punti ferita) dell'unità. Se l'unità viene ridotta a 0 hp, è eliminata. Se il valore di hp viene ridotto a sufficienza che qualsiasi danno già subito dall'unità è sufficiente a distruggere una creatura, la creatura viene eliminata e i danni restano all'unità.

Ad esempio, un'unità di sei Dwarf Axesfighters (Nani Assietti) viene colpito dall'incantesimo *fireball* (palla di fuoco) (20 danni). Lento fallisce il tiro salvezza, riducendo i propri hp da 30 a 10. Da quel punto in poi, ogni 10 danni subiti dall'unità provocheranno la perdita di un Nano Assietto.

Al contrario, i punti ferita di un'unità possono essere incrementati da un effetto di guarigione ad area (come *mass cure light wounds* [cura ferite leggere di massa]). Altre forme di guarigione possono curare una creatura dell'unità, ma solo una creatura alla volta.

Gli effetti di guarigione che possono riportare l'ammontare di punti ferita di una creatura al suo valore di partenza possono agire su di una creatura nell'unità. (Ciò significa che bisogna tenere traccia di quante creature nell'unità abbiano il massimo dei punti ferita e quante le abbiano dimostrate). Il danno si applica prima a quelle con i punteggi di hp più bassi.

Army (Esercito): Equivalente di una banda da guerra per combattenti skirmish nelle battaglie di massa.

Attached (Aggregato): Un comandante può essere aggregato ad un'unità (ma non ad una creatura solitaria). Un comandante aggregato può guidare dal fronte e dal fondo. Un comandante aggregato che comanda dal fronte combatte insieme alle creature nella sua unità. Un comandante aggregato che guida dal fondo dirige l'unità a cui è aggregato e può potenzialmente dirigere anche le unità vicine.

Una creatura con la capacità speciale **Unico** (vedi la voce "Unico") può aggregarsi ad un'unità proprio come un comandante, e può anche attaccare se guida dal fronte.

Attack (Attacco): Quando un'unità attacca, compie una serie di tiri per colpire. Il numero di tiri per colpire in mischia (detto anche colpo di massa) dipende da quante creature siano in contatto di mischia con il nemico. Il numero di attacchi a distanza (detto anche raffica) dipende da quante creature siano nell'unità, la loro taglia, e se abbiano o meno una linea di vista libera sul bersaglio.

Attack of Opportunity (Attacco di Opportunità): Un attacco in mischia gratuito effettuato da un'unità, di solito fuori del proprio turno. Se un nemico si disimpegna da un'unità, quell'unità effettua un singolo colpo di massa come attacco di opportunità contro il nemico che si disimpegna. Un'unità con **Melee Reach** (Portata di Mischia) ottiene un attacco di opportunità anche contro un nemico che si sposta per ingaggiarla (a meno che anch'esso non abbia Portata di Mischia di valore perlomeno pari). Gli attacchi di opportunità non sono conteggiati negli attacchi del round di iniziativa.

Attack Roll (Tiro per Colpire): Ogni colpo di massa o raffica di solito coinvolge, rispettivamente, un numero simultaneo di attacchi in mischia o a distanza.

Battlefield (Campo di Battaglia): Area di gioco su cui collocare le carte terreno e le miniature. È identica alla griglia di battaglia nelle regole skirmish.

Beastmaster (Signore degli Animali) [4]: Animali e Bestie

Magiche nell'esercito che sono di un livello equivalente o inferiore a quello del valore Signore degli Animali della creatura sono trattati come se non avessero la capacità speciale **Difficile** (Difficile). Ad esempio, *Volaria*, *Half-Elf Druid* (Mezzelfa Druida) è un comandante con la capacità speciale Signore degli Animali 2. *Vandria* potrebbe mettere sotto comando un'unità di *Ethanas* (Irene) o *Wolbes* (Lupi) (livello 2), ma non un'unità di *Owlbears* (Orsogiofi) di livello 5. La maggior parte delle creature con la capacità speciale Signore degli Animali sono anche comandanti, ma il loro valore Comandante potrebbe essere diverso dal valore Signore degli Animali. Se un Signore degli Animali non è un comandante (o è incapace a comandare), questa capacità non ha effetto.

Blinded (Accecato): (Effetto incantesimo/capacità) Un'unità accecata non ingaggia le unità nemiche a cui è adiacente (sebbene quelle unità possano ingaggiare lei). Altrimenti, questa condizione funziona nella stessa maniera che nelle regole skirmish.

Blind-Fight (Combattere alla Cieca): Anche un'unità con **Combattere alla Cieca** non ingaggia le unità nemiche invisibili. Altrimenti, questa capacità speciale funziona come nelle regole skirmish.

Blindsight (Vista Cieca): Un'unità con questa capacità speciale vede le unità invisibili e può ingaggiarle normalmente. Altrimenti questa capacità speciale funziona come nelle regole skirmish.

Burrow (Scavare) [8]: Un'unità con un comandante aggregato non può scavare a meno che non possa anche il comandante. Altrimenti questa capacità speciale funziona come nelle regole skirmish.

Charge (Caricare): Per caricare, un'unità si muove a velocità raddoppiata per ingaggiare il nemico più vicino che può vedere all'inizio del proprio turno. Se niente la rallenta e si sposta di almeno 2 pollici, quell'unità può compiere un singolo colpo di massa contro quel nemico con un bonus di +2 ai tiri per colpire. Un'unità regolare può caricare solo se si muove dritta, e può deviare (vedi la voce "drift") se in grado e se farlo porta più creature in contatto di mischia con l'unità nemica. Un'unità irregolare deve muoversi in linea retta, ingaggiare il nemico sul lato più vicino, e terminare avendo in contatto di mischia quante più creature possibile.

Cleave (Incalzare): Una volta per colpo di massa, se l'unità con questa capacità distrugge una o più creature riducendo i loro hit points (punti ferita) a 0 con un colpo di massa, una delle creature in quell'unità può effettuare immediatamente un tiro per colpire in mischia extra. Di solito un'unità riceve un solo attacco extra di Incalzare per turno, ma se attacca più unità nemiche o se l'unità può compiere colpi di massa multipli, allora potrebbe distruggere di più (fino ad uno per ciascun colpo di massa contro una particolare unità).

Se un comandante sta guidando dal fronte e partecipa all'attacco, ai fini di Incalzare considerarlo come un'unità separata. Sia il comandante che l'unità possono ricevere attacchi di Incalzare, ma solo se soddisfano per proprio conto le condizioni.

Cloud (Nube): (Effetto incantesimo/capacità) Una nube è un tipo di sereno creato da un incantesimo o capacità. È permanente e blocca la linea di visuale, ma non rallenta il movimento né blocca la linea di effetto. Le unità all'interno della nube risultano **blinded** (accecato), cosa che potrebbe influenzare il loro movimento, e sono considerate essere in possesso della capacità speciale **Invisibile** (Invisibile). Gli incantesimi il cui effetto è una nu-



Difensore Nanico

le, così come altri effetti ad area permanenti, possono mirare qualsiasi punto anziché l'unità alleata o nemica più vicina. Se una parte qualsiasi di un'unità è in contatto con una parte qualsiasi di una nube, l'intera unità viene considerata all'interno della nube, come per qualsiasi altro effetto ad area. (L'area di effetto di una nube rappresenta il suo "centro" piuttosto che dei margini precisi). A volte un effetto che produce una nube specifica che non blocca la linea di visuale, in quel caso si tratta solo di un'area di terreno con l'effetto indicato.

Command Point (Punto Comando): Ogni comandante riceve una riserva di punti comando che può spendere ogni round. Il numero di punti è uguale al valore Comandante della creatura. I comandanti utilizzano i punti comando per mettere le unità sotto comando, impartire ordini speciali e sfidare l'iniziativa. Non si possono risparmiare punti comando da un round all'altro; i punti non spesi vanno perduti. I punti comando vengono recuperati all'inizio di ogni round.

Commander (Comandante): I comandanti possono essere creature solitarie (vedi la voce "lone creatures") o aggregarsi a delle unità. Un comandante costa 20 punti extra quanto viene acquistato per un esercito.

Commander Effect (Effetto del Comandante): L'effetto del Comandante di un comandante si applica all'unità a cui è aggregato, se lo è. Se agisce sui nemici, l'effetto del Comandante si applica a tutte le unità nemiche che il comandante ingaggia, purché stia guidando dal fronte. Allo stesso modo, i comandanti disaggregati possono utilizzare l'effetto del Comandante contro le unità nemiche che ingaggiano.

Conceal (Occultamento) [W]: Quando si attacca un'unità con la capacità speciale Occultamento, tirare per ogni colpo potenziale separatamente, non per tutti in una volta sola.

Cone (Cono): (Parola chiave incantesimo/capacità) Nelle battaglie di massa, l'area influenzata da un cono non viene determinata dall'uso degli schemi per combattimenti skirmish. Invece, il cono mira una singola unità entro 2 pollici.

Se l'effetto del cono infligge danni, infligge il doppio dell'ammontare indicato contro l'unità, o l'ammontare indicato contro una creatura solitaria o un comandante aggregato. Se il cono ha un effetto che non provoca danni, come Stun (Stordimento), colpisce fino a due creature nell'unità.

Se le creature assegnate all'attacco di un comandante aggregato che guida dal fronte in mischia utilizzano un effetto a cono, il cono colpisce il comandante e l'unità a cui è aggregato. L'unità subisce danni normali (non raddoppiati), o solo una creatura (non due) ne subisce l'effetto.

Confusion (Confusione): (Effetto incantesimo/capacità) Un'unità soggetta a questo effetto è confusa. Un'unità confusa non

420 Effetto

- 1-5 Un avversario a caso controlla questa unità durante il proprio turno come se fosse una propria unità e avesse la capacità Difficult (Difficile) 20. Se l'unità ha un comandante aggregato, il comandante si disaggrega immediatamente (ma l'unità non deve effettuare alcun tiro salvezza su morale, anche se il comandante stava guidando dal fronte). Collocare il comandante adiacente all'unità. Se un comandante aggregato è confuso, si disaggrega immediatamente (provocando un tiro salvezza su morale come se il comandante stesse guidando dal fronte), e l'avversario che controlla il comandante colica la miniatura adiacente alla sua unità. Le altre unità possono compiere attacchi di opportunità contro questa unità, se lo si desidera, ma sarà l'avversario che controlla temporaneamente l'unità a ricevere i punti vittoria, se viene eliminata mentre è in suo controllo. Viene comunque conteggiata per le attivazioni a propria disposizione in una fase.
- 6-15 Questa unità rimane immobile durante il proprio turno, non agendo in alcun modo.
- 16-20 Questo turno il giocatore controlla normalmente l'unità. Anche così, essa rimane confusa, fino al termine della durata dell'effetto.

ingaggia le unità nemiche. Se alcune ma non tutte le creature in un'unità sono confuse, il controllore dell'unità decide se l'intera unità è confusa o di eliminare le creature confuse.

Ogni volta che si attiva un'unità confusa, tirare 1d20 e fare riferimento alla tabella per determinare cosa possa fare.

Un comandante confuso non può usare punti comando, e l'effetto del Comandante non funziona, ma potrebbe riuscire a rimanere aggregato ad un'unità.

Constitution Drain (Risucchio di Costituzione): Ogni colpo che un'unità con questa capacità speciale manda a segno contro un'unità vivente infligge 5 danni aggiuntivi (tiro salvezza per dimezzare i danni bonus totali). Ogni colpo andato a segno conferisce a questa unità 5 hit points (punti ferita) aggiuntivi.

Countersong (Controcanto): Le unità nemiche ingaggiate da un'unità con questa capacità speciale non possono tirare beneficio dagli ordini speciali. I comandanti ingaggiati da queste unità (o aggregati ad unità ingaggiate da questa) non possono usare l'effetto del Comandante.

Cover (Copertura): Certe peculiarità del terreno forniscono copertura contro gli attacchi, dando un bonus di +4 alla AC dell'unità in difesa. Un'unità che effettua un attacco a distanza può attaccare solo con quelle creature che hanno visuale libera su di una creatura nell'unità in difesa.

Cowardly (Codardia): Se un'unità con questa capacità speciale non si trova entro 6 pollici da un'altra unità alleata dopo la distruzione di un'unità alleata, deve effettuare un tiro salvezza su morale. (Se si tratta di una creatura solitaria e fallisce il tiro salvezza su morale, va in rotta).

Creature (Creatura): Un'unità è composta di creature. In generale, gli effetti speciali che si applicano a creature con date peculiarità si applicano anche ad unità composte di quelle creature. Ad esempio, un'unità di creature Construct (Costrutti) è immune agli effetti di Stun (Stordimento), proprio come lo sono le singole creature Costrutto.

In genere gli effetti speciali ostili che influenzano alcune ma non tutte le creature di un'unità agiscono sull'unità nel suo intero oppure eliminano solo le creature influenzate (a scelta del difensore). Ad esempio, non si ha mai un'unità composta di alcune creature paralyzed (paralizzate) e altre no. Invece, il difensore sceglie se avere paralizzato l'intera unità o eliminare le creature paralizzate dall'unità in modo che i sopravvissuti possano continuare ad operare normalmente.

È vero anche l'opposto per gli incantesimi e le capacità speciali che agiscono sulle proprie unità. Se l'effetto non si applica a tutte le creature nell'unità, si decide se l'effetto non agisce su nessuna creatura o eliminare le creature su cui non agisce. Ad esempio, se si ha un'unità composta di cinque Evoker's Apprentice (Apprendista dell'Invocatore) che lancia magic weapons (arma magica) su di un'unità di Man-at-Arms (Armigeri) contenente sei creature, o l'incantesimo non ha effetto oppure si elimina un Armiger, con i restanti cinque che traggono beneficio dall'incantesimo. Se un'unità subisce danni, si può riasolvere il danno eliminando una creatura in questo modo. (La creatura ferita è una delle creature abbandonate).

Se un effetto che influenza le singole creature può essere tirato immediatamente e non bisogna tenerne traccia, allora si limita a funzionare su alcune creature dell'unità e non su altre. Ad esempio, se un'unità di due creature lancia make's serpents (rapidità del serpente) su un'unità alleata di venti creature, l'unità alleata può compiere immediatamente un singolo colpo di massa durante il quale attaccano solo due creature.

Se un effetto modifica i punteggi di una creatura (come l'incantesimo dove deviazione), che riduce il bonus di attacco della creatura), di solito non ha alcun effetto su di un'unità che non sia una creatura solitaria. Se però almeno metà delle creature in un'unità vengono colpite dallo stesso effetto tutte in una volta, l'intera unità viene considerata influenzata. Ad esempio, se un'unità di Human Blackguard (Umani Guardie Nere) warrior (Orchi Combattenti), e quattro Orchi falliscono il loro tiro salvezza, l'intera

unità di Occhi Combattenti cade sotto l'effetto di *Arrestazione*. Se solo tre Occhi nell'unità falliscono il tiro salvezza, l'incantesimo crea la *Arrestazione* sull'unità.

Avanzo (Danni): A meno che non sia indicato altrimenti, i danni vengono applicati ad un'unità come se fosse una singola entità. Ad esempio, se un'unità di venenose creature con 10 hit points (punti ferita) subisce 35 danni, tre creature vengono rimosse come perdute, lasciando 5 danni di "avanzo" assegnati all'unità. Incantesimi e capacità speciali che infliggono danni a tutte le creature in un'unità (come un incantesimo con un effetto di raggio) riducono il valore di punti ferita di tutta l'unità, dato che ogni creatura che la compone subisce danni.

Quando il valore di danni di un'unità comprende l'effetto di una capacità speciale, come il Ghoul Touch (Tocco del Ghoul), la capacità agisce sulle singole creature nell'unità in difesa; di solito, un numero di creature uguali al numero di colpi andati a segno meno il numero di creature distrutte dai questi colpi. Ad esempio, se un'unità di Ghoul porta a segno quattro colpi contro un'unità di Sun Soul Initiate (Iniziati dell'Anima Solare) e distrugge una creatura, fino a tre degli altri Iniziati possono rimanere paralizzati (vedi la voce "Coartare [Creatura]", per maggiori informazioni).

Hit (Danni) (Danni Diminuiti): Quando un'unità riceve un tiro salvato per dimezzare i danni, applicare qualsiasi modificatore al danno dopo. Ad esempio, un'unità di Azer Raider (Azer Predoni) colpisce un'unità di Troll tre volte, infliggendo 5 danni da fuoco ogni volta, per un totale di 15 danni. L'unità di Troll ha la capacità speciale Vulnerable Fire (Vulnerabile al Fuoco), e subisce 50% di danno extra dal fuoco. Se l'unità di Troll fallisce il tiro salvezza, subisce 20 danni, mentre se lo supera ne subisce 10.

DC (CD) [R]: Quando un tiro salvezza riduce i danni, tirare una volta per l'unità e applicare il risultato (se il tiro salvezza ha successo) ai danni totali inflitti. Quando un tiro salvezza previene un effetto come Paralysis (Paralisi), tirare per ogni creatura colpita nell'unità.

Death Attack (DC [R]) (Attacco Mortale): Quando un'unità con questa capacità speciale sta per compiere uno Sneak Attack (Attacco Furtivo), può tentare di utilizzare anche la sua capacità Attacco Mortale. Questo tentativo deve essere dichiarato prima di effettuare l'attacco. Ogni attacco in mischia che colpisce obbliga l'unità nemica colpita ad effettuare un tiro salvezza contro la CD indicata. Con un tiro salvezza fallito, una creatura viene distrutta. Le creature già distrutte dai danni inflitti dall'attacco contano per il numero di tiri salvezza necessari da fare. Questa capacità non funziona sulle creature che ignorano gli attacchi furtivi.

Death Burst (Esplosione Mortale) (ENERGY [R]): DC [R]: Quando una creatura con questa capacità speciale viene distrutta dai danni, la sua unità e tutte le unità adiacenti subiscono il tipo di danno indicato. Un tiro salvezza riuosce dimezzare i danni.

Death Strike (Colpo Mortale): Ogni volta che una o più creature di un'unità con questa capacità vengono distrutte dai danni, l'unità può compiere un colpo di massa con un numero di attacchi uguale al numero di creature distrutte.

Destroy/Destrutto (Distruggere/Distrutto): Una creatura viene distrutta quando i suoi punti ferita scendono a 0 o meno. Un'unità viene distrutta quando tutte le creature che la compongono vengono distrutte. Certi incantesimi o effetti sono in grado di distruggere direttamente una creatura o unità. Ri-

mostrare le creature distrutte dal campo di battaglia. Una creatura distrutta totalizza punti vittoria per gli avversari responsabili della sua distruzione. Se un incantesimo o capacità (ma non una condizione di scenario), riporta in gioco in qualche modo una creatura distrutta, i giocatori che avevano preso i punti vittoria per la sua distruzione, li perdono.

Difficult (Difficile) [R]: Mettere sotto comando un'unità Difficile costa un numero di punti comando pari al valore Difficile invece che 1 punto. Un comandante il cui valore Comandante non è almeno pari al valore Difficile dell'unità non può aggregarsi all'unità. Un ordine speciale impartito ad un'unità Difficile costa punti comando aggiuntivi uguali al valore Difficile dell'unità.

Un'unità Difficile che è fuori comando si muove a velocità raddoppiata verso l'unità nemica più vicina come azione costrittiva, che possa o meno raggiungere quel nemico durante il turno. Potrebbe anche caricare se ne soddisfa le condizioni, ma deve muoversi verso il nemico anche se non può caricare. In alternativa, un'unità a distanza può restare ferma ed effettuare un attacco a distanza (o utilizzare un incantesimo o capacità speciale a distanza) contro quel nemico, se si trova entro la sua gittata al fine del turno.

Difficult Terrain (Terreno Impervio): Pietrisco, fitta vegetazione e altri ostacoli rallentano il movimento e impediscono le cariche. Le unità pagano il doppio del costo del normale movimento in aree di terreno difficile. Un'unità ha comunque un movimento minimo di 1 pollice. Certi incantesimi possono trasformare alcune aree in terreno impervio.

Disengage (Disimpegno): Quando un'unità si allontana da una o più unità nemiche, effettua un tiro salvezza sul morale con una penalità di -4, e l'unità da cui si disimpegna può effettuare un attacco di opportunità contro di essa. Durante quel turno l'unità che si disimpegna non può far altro che muoversi, e deve terminare il proprio movimento ad almeno 1 pollice di distanza dall'unità da cui si è disimpegnata. (Se non si disimpegna, l'unica opzione di movimento di un'unità ingaggiata è di scorticare [shift]).

Dominate/Dominated (Dominare/Dominato): (Effetto incantesimo/capacità) Certi incantesimi e capacità possono dominare un nemico solitario, creatura aggregata o un'unità, facendola diventare membro dell'armata del dominatore. Dominare agisce solo sulle unità nemiche; non ha alcun effetto sulle creature alleate. Si può attivare un'unità nel round in cui è stata dominata, solo se non è stata ancora attivata.

Trattare un'unità dominata come parte del proprio esercito e sotto il proprio controllo. Finché si controlla l'unità, essa viene considerata come eliminata dal campo di battaglia (anche se vi ci si trova ancora). Se viene distrutta mentre è sotto dominazione, il dominatore prende i punti vittoria per la sua eliminazione. Non si può far indurre volontariamente un'unità dominata ad uscire dal campo di battaglia.

Se alcune, ma non tutte, le creature di un'unità vengono dominate, eliminare le creature dominate o quelle non dominate, quale che sia il numero inferiore, più un numero uguale delle creature restanti. Ad esempio, se tre creature in un'unità di otto vengono dominate, eliminare sei creature, lasciandone due.

Se un'unità dominata ha un comandante aggregato, il comandante si disgrega immediatamente (l'unità non deve



Gnoll Strisciante



Azer Predator



effettuare alcun tiro salvezza sul morale, anche se il comandante stava guidando dal fronte). Il controllore del comandante colloca la sua miniatura adiacente all'unità dominata. Se un comandante aggregato viene dominato (e l'unità a cui è aggregato non è dominata dallo stesso avversario), il comandante deve disaggregarsi immediatamente, provocando un tiro salvezza sul morale come se stesse guidando dal fronte.

DR (RD) [R]: Quando un'unità con Damage Reduction (Riduzione del Danno) subisce danni normali da un attacco in mischia o a distanza, sottrarre l'ammontare di danno indicato da ogni creatura colpita. Altrimenti questa capacità speciale funziona come nelle regole skirmish.

Drift (Deviare): Ogni volta che un'unità regolare si muove dritta per più della sua velocità, come quando effettua un movimento raddoppiato o una carica, può deviare (spostarsi lateralmente di 1 pollice in qualsiasi punto del suo percorso). Un'unità regolare che compie una carica deve deviare se farlo porterà un numero superiore di creature in contatto di mischia con l'unità nemica.

Engaged (Ingaggiato): Un'unità viene ingaggiata ad un'unità nemica attiva adiacente ad essa. Le unità ingaggiate non possono usare attacchi a distanza o lanciare incantesimi con un raggio di azione diverso da touch (contatto). Una volta ingaggiata, un'unità non si può muovere liberamente; può solo disimpegnarsi o seccare (vedi le voci "Disengage" e "Shift").

In genere, le regole e gli effetti che riguardano il minacciare quadrati nelle regole skirmish si traducono nell'ingaggiare unità nemiche adiacenti nelle regole per battaglie di massa.

Entangle/Entangled (Intracciare/Intracciato): (Parola chiave incantesimo) Un'unità soggetta ad un effetto di Intracciare non può muoversi a meno che non superi un tiro salvezza contro la CD indicata dall'effetto. Per ogni turno in cui cerca di muoversi, un'unità intracciata tenta un tiro salvezza. Se il tiro salvezza riesce può muoversi. Se il tiro salvezza fallisce, non può muoversi per quel turno, ma viene considerata come se si fosse mossa (quindi potrebbe effettuare un attacco in mischia o a distanza, ma non attacchi multipli).

Gli effetti di Intracciare a volte producono un'area di terreno impervio. Anche se l'unità supera il tiro salvezza, se si trova in quell'area deve comunque pagare il normale costo del movimento su terreno impervio.

Se alcune ma non tutte le creature di un'unità sono intracciate, e l'unità si muove, effettuare un tiro salvezza per l'unità. Se il tiro salvezza fallisce, eliminare le creature intracciate. In alternativa, l'unità può effettuare un tentativo di tiro salvezza per turno per liberare le creature intracciate, ma non può muoversi quale che sia il risultato.

Facing (Orientamento): Un'unità regolare ha quattro "facce": un fronte, un fondo e due fianchi. Combate con un vantaggio sul fronte, e svantaggiata sui fianchi e sul fondo. Un'unità irregolare

non ha orientamento, ma ha un lato guida (vedi la voce "leading edge").

File (Fila): Una colonna di creature in un'unità regolare da fronte a fondo.

Flanking/Flanked (Fiancheggiare/Fiancheggiato): Non esiste fiancheggiamento nelle regole per battaglie di massa. Ai fini delle capacità speciali, un'unità regolare è considerata "fiancheggiare" una creatura solitaria che ingaggia. Ad esempio, una creatura solitaria che ha Immune Flanking (Immune al Fiancheggiamento) non riceve il doppio degli attacchi da un'unità regolare che la attacca.

Flight (Volare): Una creatura con la capacità Volare può spostarsi sopra gli ostacoli come per le regole skirmish. Può anche volare sopra le pareti. Inoltre, può compiere un'azione di round completo (vedi la voce "full-round action") per levarsi in alto nell'aria, diventando effettivamente fuori fase (vedi la voce "Phase Out" nel glossario skirmish). Durante il proprio turno, una creatura fuori fase con Volare può compiere un'azione di round completo per ripresentarsi in una qualsiasi posizione legale sul campo di battaglia.

Follower (Seguace): Un Effetto del Comandante che si riferisce ai seguaci si applica all'unità a cui il comandante è aggregato. Agisce sull'intera unità, non sulle singole creature. Ad esempio, se l'Effetto del Comandante conferisce un bonus ai seguaci che si sono spostati prima di attaccare, ciò che impetra è se l'intera unità si è spostata, non che le singole miniature si siano spostate all'interno dello spazio dell'unità.

Formed Unit (Unità Regolare): Un numero di creature che combatte come un gruppo in formazione compatta. Un giocatore decide durante lo schieramento quali delle sue unità saranno regolari o irregolari, e così rimarranno per tutta la battaglia. Solo alcuni tipi di creature possono formare unità regolari; tutte le altre devono essere irregolari (vedi la voce "unformed units"). Ciascun rango di un'unità regolare contiene fino a sei creature Small (Piccole), cinque Medium (Medie) o quattro Large (Grandi). La sua profondità non può mai essere superiore alla larghezza. Le unità regolari, a differenza delle unità irregolari, hanno un fronte, fianchi e un fondo (vedi la voce "Facing"). Combattono avvantaggiate sul fronte e svantaggiate sui fianchi e sul fondo. Un'unità regolare si sposta all'indietro a metà velocità e non può spostarsi lateralmente. Deve rotare per cambiare la direzione dell'orientamento.

Frontage (Faccia): La faccia di una creatura è la porzione del margine dell'unità che corrisponde alla larghezza della base della miniatura. Quando unità nemiche vengono in contatto l'una con l'altra, le facce delle loro creature sono incastrate, non allineate.



Hajong Pirano

Full-Round Action (Azione di Round Completo): Un'azione che consuma tutto il turno di un'unità.

Gain Attack (Attacco con lo Sguardo): (Sostituisce gli attacchi RAGGIO DI AZIONI); EFFETTI E CONDIZIONI; CD [#] invece di compiere il suo normale attacco, un'unità con questa capacità speciale può utilizzare un Attacco con lo Sguardo contro l'unità nemica più vicina. Per ogni creatura del genere, l'unità bersaglio deve effettuare un tiro salvezza, e ogni tiro salvezza fallito indica che una creatura è caduta vittima dell'effetto dello sguardo.

Great Swing (Grande Pendente): Quando un'unità con questa capacità speciale compie un attacco in mischia, riceve un colpo di mano gratuito contro la stessa unità (ma non contro una creatura solitaria).

Heal (Guarigione) [#]: (Effetto incantesimo/capacità) Quando calcolato su di una creatura solitaria o aggregata, un effetto di guarigione funziona come per le regole skirmish. Quando utilizzato su di un'unità con più creature, funziona quasi allo stesso modo. Se l'unità ha perso creature a causa del danno, e l'ammontare curato è almeno pari al valore di hit points (punti ferita) dell'unità, l'effetto di guarigione ristora una creatura ferita nell'unità. (Questa non è una rianimazione dei morti, ma piuttosto riportare una creatura incapacitata in buona salute). Se l'unità non ha perso alcuna creatura, o se l'ammontare curato è inferiore a punti ferita dell'unità, allora l'effetto di guarigione rimuove dal totale l'ammontare di danno indicato. L'effetto di guarigione non funziona su di un'unità che non abbia perso creature a causa del danno o che non sia ferita.

La maggior parte degli effetti di guarigione ristorano punti ferita a creature solitarie o aggregate, ma alcuni agiscono sulle creature in un'area. La guarigione con effetto di area riduce sia i danni subiti da un'unità che ripristina una creatura distrutta (se l'ammontare curato è sufficientemente elevato). È la variante migliore per ripristinare i danni degli attacchi ad area di effetto, che riducono i punti ferita complessivi di un'unità (vedi la voce "Area-Effect Damage").

Gli effetti di guarigione non possono essere utilizzati su unità distrutte, comprese creature solitarie o aggregate. Ad esempio, non si può utilizzare un effetto di guarigione su di un'unità per ripristinare il comandante che le era stato aggregato.

Un effetto di guarigione infligge l'ammontare indicato di danni positivi alle creature Undead (Non Morte). L'unità riceve un tiro salvezza per dimezzare i danni (CD 12 + il livello dell'incantesimo, o se non è un incantesimo, il livello della creatura che produce l'effetto di guarigione). I Construct (Costrutti) sono immuni agli effetti di guarigione, a meno che l'incantesimo o capacità specifichi altrimenti, nel qual caso solo i Costrutti sono soggetti all'effetto.

Helpless (Indifeso): Un'unità indifesa non ingaggia le unità nemiche. Un'unità può considerare un'unità nemica indifesa come allata, al fine dello spostamento. Ad esempio, un'unità irregolare può attraversare un'unità irregolare nemica indifesa.

Hide (Nascondersi): Se tutte le creature in un'unità con questa capacità speciale hanno copertura parziale o copertura bassa contro un'unità nemica non adiacente, l'unità è considerata come se avesse la capacità speciale Invisible (Invisibile) contro quell'unità nemica.

HP (PF): Hit points (punti ferita). Un'unità ha un valore di punti ferita uguale al valore di punti ferita delle creature che la compongono. Ogni volta che i danni subiti dall'unità si accumulano a punto in cui sono uguali agli hp dell'unità, l'unità perde una creatura.

Se un'unità guadagna punti ferita, ad esempio con le capacità speciali Constitution Drain (Rosucchio di Costituzione) o Feed (Nutrisci), questi punti ferita extra diminuiscono i danni all'unità. I punti ferita guadagnati in eccesso di ciò che serve a curare l'unità diventano una "riserva" di punti ferita bonus che assorbono i danni subiti dall'unità. Se questa riserva raggiunge 5 volte il numero delle creature nell'unità, il valore di punti ferita dell'unità sale di 5, e la riserva viene ridotta dell'ammontare appropriato. Ad esempio, se un'unità di tre Barghest (con la capacità speciale Nutrisci 10) distrugge due creature Humanoid (Umanoidi), guadagna una riserva di 20 hp. Per tre creature, 15 hp sono sufficienti a portare il punteggio di hp dell'unità da 35 a 40, con 5 hp di avanzo. Questi 5 punti ferita extra cancelleranno i successivi 5 danni subiti dall'unità.

Illusion (Illusione): (Parola chiave incantesimo/capacità) Alcuni incantesimi e capacità speciali producono illusioni, indicando un "quadro" o "quadretti" come membri del proprio esercito. (Queste aree sono quadretti di 1 pollice). Sono considerate produrre aree di effetto permanenti, e possono mirare qualsiasi area piuttosto che l'unità più vicina. Questi effetti vengono sospesi quando l'area è interamente occupata da un'unità.

Questa area conta come membro del proprio esercito al fine di determinare il nemico più vicino. Non conta come creatura solitaria, quindi non può essere ignorata. Non ingaggia le unità nemiche.

Qualsiasi attacco contro un'illusione riesce automaticamente. Qualsiasi danno inflitto ad un'illusione, sia da un attacco, da un incantesimo o capacità speciale, rimuove immediatamente l'effetto. Incantesimi e capacità che non infliggono danni o rimuovono incantesimi non hanno effetto sulle illusioni.

Improved Countersong (Controcanto Migliorato): Un'unità con questa capacità è considerata avere la capacità Controcanto. Inoltre, le unità nemiche che l'unità ingaggia non possono essere messe sotto comando da altre creature. I comandanti nemici aggregati a queste unità non possono mettere altre creature sotto comando.

In an Area (In un'Area): Un'unità è "in un'area" se qualsiasi parte del suo spazio occupa una parte qualsiasi dell'area.

Incorporeal (Incorporeo): Quando si tira per evitare i danni per un'unità con questa capacità speciale, tirare per ogni colpo andato a segno, ogni incantesimo e così via. Un'unità incorporea può allontanarsi liberamente dalle unità nemiche che la ingaggiano; non deve ingaggiare (con le penalità e le restrizioni che comporta il disimpegnarsi) a meno che non sia ingaggiata da un'unità che possiede anch'essa la

capacità Incorporeo. Altrimenti questa capacità speciale funziona come nelle regole skirmish.

Independent (Indipendente): Un'unità con questa capacità speciale è sempre suo comando.

Invisible (Invisibile): (Effetto incantesimo/capacità) Un'unità non ingaggia un'unità invisibile (a meno che non possa "vederla" in qualche modo, come con la capacità speciale Blindsight [Vista Cieca]).

Large (Grande): Le creature Grandi possono comporre unità regolari fino a nove elementi, o unità irregolari fino a quattro elementi. Fino a quattro creature Grandi in un'unità irregolare possono effettuare un attacco a distanza.

Leading Edge (Lato Guida): Mentre un'unità irregolare non ha un fronte, si devono comunque disporre le miniature nel suo spazio in modo che stiano il più vicino possibile ad un lato, che diventa poi il lato guida. Questa regola serve solo a tenere l'unità



Clerico dell'Ordine

compatta (quindi non si possono disporre le miniature in una configurazione a L, T o X).

Leading from the Front (Guidare dal Fronte): Un comandante aggregato guida dal fronte o dal fondo. Mentre guida dal fronte, un comandante può spendere punti comando solo sull'unità a cui è aggregato, ma può combattere con quell'unità.

Leading from the Rear (Guidare dal Fondo): Un comandante aggregato guida dal fronte o dal fondo. Mentre guida dal fondo, un comandante può spendere punti comando sulle unità alleate entro 6 pollici, ma non combatte con la sua unità.

Line (Linea): (Parola chiave incantesimo/capacità) Tracciare una linea di 12 pollici a partire dallo spazio dell'unità che agisce e fino a toccare lo spazio dell'unità bersaglio. La linea agisce su tutte le unità che tocca. Se l'effetto di una linea infligge danni, infligge il doppio dell'ammontare indicato a ciascuna unità (o il danno indicato ad una creatura solitaria o aggregata). Se la linea ha un effetto che non provoca danni, colpisce fino a due creature in un'unità.

Se delle creature assegnate all'attacco di un comandante aggregato che guida dal fronte in mischia utilizzano un effetto a linea, la linea colpisce il comandante e l'unità a cui è aggregato. L'unità subisce danni normali (non raddoppiati), oppure una creatura (non due) ne subisce gli effetti.

Line of Sight (Linea di Visuale): Un'unità che possa vedere un'altra unità ha linea di visuale su di essa. Certe specie di terreno, come le pareti, bloccano la linea di visuale, così come gli effetti della capacità speciale Invisibile. Un'unità ha linea di visuale verso un'altra se almeno una creatura nella prima unità ha la visuale libera di almeno una creatura nell'altra unità. Una visuale libera è bloccata da qualsiasi terreno che blocca la linea di visuale e che si frappone anche parzialmente tra due creature.

(Questo differisce dalle regole skirmish, dove due creature non devono avere visuale libera per avere linea di visuale l'una dell'altra).

Lone Creature (Creatura Solitaria): Un'unità composta da una creatura. I comandanti aggregati alle unità non contano come creature solitarie. Il giocatore che agisce può ignorare le creature solitarie al fine di determinare il nemico o l'alleato più vicino. Una creatura solitaria effettua un tiro salvezza sul morale la prima volta che i suoi punti ferita vengono ridotti a metà dell'ammontare iniziale, e va in rotta se lo fallisce.

Mass Strike (Colpo di Massa): L'equivalente di un attacco in mischia per un'unità. Un colpo di massa di solito permette a diverse creature dell'unità di compiere tiri per colpire in mischia. Il numero di creature che possono attaccare è determinato da quante di esse siano in contatto di mischia con il nemico. Se un'unità è composta di creature con attacchi multipli, se non si muove può compiere attacchi in mischia multipli.

Se un'unità compie colpi di massa multipli e attacca più di un'unità nemica, risolve tutti i colpi di massa contro un'unità prima di cominciare un colpo di massa contro un'altra.

A volte una capacità speciale (come Death Strike [Colpo Mortale]) o un incantesimo (come *snake's swiftess* [rapidità del serpente]) permette ad un'unità di compiere un colpo di massa con un certo numero di tiri per colpire. In questo caso, le regole del contatto di mischia continuano a limitare il numero di attacchi che un'unità può compiere. Ad esempio, il Colpo Mortale permette ad un'unità di effettuare un colpo di massa con cinque tiri per colpire, ma solo tre creature sono in contatto di mischia con un nemico, e quindi l'unità riceve solo tre tiri per colpire.

Spesso, le regole si riferiscono semplicemente ad un'unità che compie un "attacco in mischia", che intende effettuare un colpo

di massa e coinvolge più tiri per colpire.

Medium (Media): Le creature Media possono compiere un'unità regolare fino a 25 creature, o unità irregolari fino a nove. Fino a sei creature Media in un'unità irregolare possono effettuare un attacco a distanza.

Melee Attack (Attacco in Mischia): Quando un'unità compie un attacco in mischia, a volte viene detto colpo di massa. Un numero limitato di creature nell'unità in attacco può compiere ciascuna un tiro per colpire in mischia. Se le creature in un'unità possono compiere attacchi in mischia multipli, allora l'unità può compiere colpi di massa multipli, purché non si muova.

Melee Contact (Contatto di Mischia): Le creature sono in contatto di mischia con le creature nemiche la cui faccia tocca la loro. Un'unità regolare può effettuare un numero di tiri per colpire pari al numero delle creature in contatto di mischia con l'unità nemica, più uno per ogni creatura adiacente nello stesso rango di quelle creature (o nella stessa fila, se l'attacco avviene sul fianco dell'unità). Un'unità irregolare può effettuare un numero di tiri per colpire pari al numero delle creature in contatto di mischia con l'unità nemica, più uno per ogni creatura adiacente ad uno spazio vuoto che è in contatto di mischia con l'unità nemica.

Melee Reach (Portata di Mischia)

[#]: Un'unità con questa capacità speciale ha due vantaggi.

Primo, riceve un attacco di opportunità contro un'unità nemica che si muove per ingannarla. L'unità in movimento evita l'attacco di opportunità se ha un valore Portata di Mischia almeno pari a quello del difensore. L'unità in movimento subisce l'attacco di opportunità e applica qualsiasi risultato prima di effettuare il proprio attacco. (Quindi un'unità messa in rotta dall'attacco di opportunità, ad esempio, non può effettuare il suo attacco).

Secondo, un'unità regolare con Portata di Mischia riceve tiri per colpire extra quando attacca dal fronte. Le creature nel secondo rango sono considerate in contatto di mischia come se fossero nel rango frontale. Un'unità Large (Grande), riceve questi attacchi extra solo se la Portata di Mischia è 3 o superiore. (Portata di Mischia 2 è insufficiente a permettere alle creature nel secondo rango di allungarsi oltre le creature Grandi nel rango frontale). Un'unità irregolare non riceve attacchi extra per l'avere Portata di Mischia.

Mighty Rock Throwing (Scagliare Rocce Possente):

Quando un'unità con questa capacità speciale compie un attacco a distanza, ottiene due raffiche gratuite contro la stessa unità (ma non contro una creatura solitaria).

Mighty Swing (Fendente Possente): Quando un'unità con questa capacità speciale compie qualsiasi attacco in mischia normale (compresi gli attacchi di opportunità), riceve due colpi di massa gratuiti contro la stessa unità (ma non contro una creatura solitaria). Contro un'unità con solo due creature, riceve un unico colpo di massa gratuito extra.

Minimum Move (Movimento Minimo): Un'unità può sempre utilizzare un'azione di round completo per spostarsi di 1 pollice, ignorando il terreno impervio. (Questa regola non permette ad un'unità di attraversare terreno invalicabile o spostarsi quando ogni tipo di movimento è proibito, come quando è paralyzed [paralizzato] o engaged [ingaggiata]).

Morale Save (Tiro Salvezza sul Morale): Normalmente un tiro salvezza sul morale fallito rende shaken (scossa) un'unità normale e routing (in rotta) un'unità scossa. I comandanti possono concedere bonus ai tiri salvezza sul morale delle unità venendo aggregati loro o impartendole ordini speciali.

Un'unità effettua un tiro salvezza sul morale quando subisce la prima perdita, quando viene ridotta per la prima volta a metà ferite



Apprendista dell'Occultatore

o quando diventa irregolare (se era prima regolare), o quando un comandante aggregato smette di guidarla dal fronte. Effettua un **controllante** sul morale anche se subisce perdite a causa di una **carica** o se carica senza provocare perdite; in entrambi i casi, l'unità si ottiene un tiro salvezza sul morale extra se il livello dell'unità nemica è almeno di 5 punti superiore al suo.

Una **carica** solitaria che fallisce un tiro salvezza sul morale **o** si **rotta** anziché divenire scossa. Un'unità che fallisce un tiro salvezza sul morale provocato da un incantesimo o capacità speciale **o** si **rotta** anziché divenire scossa, a prescindere dalla sua precedente condizione morale. Quando un comandante tenta di riorganizzare un'unità scossa, la sua condizione morale **o** cambia se fallisce il tiro salvezza sul morale.

Mounted Melee Attack (Attacco in Mischia in Sella): Quando si sposta a velocità raddoppiata (ma non quando effetta una carica), un'unità con questa capacità speciale può effettuare un singolo colpo di missa in qualsiasi punto del suo percorso e può disimpegnarsi dall'unità che ha attaccato senza dover effettuare un tiro salvezza sul morale.

Mounted Ranged Attack (Attacco a Distanza in Sella): Quando si sposta a velocità raddoppiata (ma non quando effetta una carica), un'unità con questa capacità speciale può sparare una singola raffica in qualsiasi punto del suo percorso.

Move Action (Azione di Movimento): Un'azione che è equivalente di un'unità che si sposta alla sua velocità. Un'azione può sostituire i suoi attacchi con un'azione di movimento, permettendole di muoversi fino al doppio della velocità. A volte, azioni speciali, incantesimi o effetti sostituiscono una o entrambe le azioni di movimento. (Ad esempio, per un comandante aggregarsi ad un'unità è un'azione di movimento).

Nearest Ally (Alleanza Più Vicino): Funziona come il nemico più vicino (vedi la voce "Nearest Enemy") ma si applica alle unità alleate.

Nearest Enemy (Nemico Più Vicino): Il nemico più vicino ad una specifica unità e il nemico più vicino sul quale si abbia linea di visuale (vedi la voce "Line of Sight"). Un altro nemico, più vicino, ma fuori della linea di visuale, non si qualifica come il più vicino. Quando si carica, conta la distanza dal nemico tenendo conto di qualsiasi **costo di movimento** per il terreno e qualsiasi **metodo speciale di movimento** utilizzato dall'unità, come **Flight (Volare)** o **Burrow (Scavare)**. Per contrasto, gli attacchi a distanza e gli effetti ignorano il terreno che non blocca la linea di visuale e la linea di effetto. Se due o più nemici sono alla stessa distanza, il giocatore che agisce può scegliere qualsiasi di loro come il più vicino. Il giocatore che agisce può ignorare le creature solitarie ai fini di determinare il nemico più vicino, ma non deve necessariamente farlo.

On Terrain (Sul Terreno): La stessa cosa che "in un'area" (vedi la voce "In an Area").

Out of Command (Fuori Comando): Alcune capacità speciali, come Executioner's Blade (Lama del Boia), agiscono sulle unità che sono fuori comando. Se un'unità è stata messa sotto comando in questo round, viene considerata sotto comando dal round del round. Se non è stata ancora messa sotto comando, un comandante la può mettere sotto comando con un'azione im-

mediata per impedirle di essere considerata fuori comando. Quando poi l'unità viene attivata, sarà ancora sotto comando.

Paralysis (Paralisi): (Effetto incantesimo/capacità) La Paralisi può agire su intere unità o su creature solitarie o aggregate. Quando alcune, ma non tutte, le creature di un'unità restano paralizzate, il controllore dell'unità sceglie se avere l'intera unità paralizzata o eliminare le creature paralizzate. Ad esempio, un'unità di Ghoul ottiene cinque colpi su di un'unità di Sun Soul Initiates (Iniziati dell'Anima Solare), distruggendo una creatura e obbligando l'unità ad effettuare quattro tiri salvezza. L'unità di Iniziati dell'Anima Solare fallisce due tiri salvezza, quindi il controllore deve scegliere se eliminare altre due creature o vedere paralizzato l'intera unità.

Poison (Veleno) (EFFECT: DC [8]): Se nelle regole skirmish un Veleno infligge danni "whenever poisoned creature activates" (ogni volta che la creatura avvelenata si attiva), allora nelle regole per battaglie di massa infligge semplicemente danni extra immediati. Sommare i danni da Veleno dell'attacco. L'unità in difesa subisce quei danni extra a meno che non superi un tiro salvezza, nel qual caso ne subirebbe la metà.

Se il Veleno provoca un effetto come Paralysis (Paralisi), ogni colpo che non distrugge una creatura in difesa richiede che l'unità effettui un tiro salvezza o divenga vittima dell'effetto. Ad esempio, se un'unità di Thei-Kreen Ranger colpisce due volte con gli attacchi Veleno un'unità nemica, e distrugge una creatura tramite il danno, l'unità nemica deve effettuare un tiro salvezza o avere un'altra creatura paralizzata. (Il giocatore in difesa sceglie se avere l'intera unità paralizzata o eliminare la creatura paralizzata).

Pounce (Assaltare): Quando carica, un'unità con questa capacità speciale può compiere attacchi in massa multipli come se non si fosse mossa.

Push/Pull (Spingere/Tirare): (Effetto incantesimo/capacità) Certi incantesimi o capacità spingono le altre unità lontano (o tirano verso) la creatura che utilizza l'incantesimo o capacità. L'unità spinta o tirata non può entrare o attraversare uno spazio occupato da un'altra unità, o attraversare le pareti. Le unità spinte o tirate che erano ingaggiate vengono spostate come fossero obbligate a disimpegnarsi (e quindi evitano le relative conseguenze).

Spingere: Un'unità allontanata da un'altra unità deve muoversi in linea retta e terminare il più lontano possibile dall'unità che spinge.

Tirare: Un'unità attirata verso un'altra unità deve muoversi in linea retta e terminare più vicina possibile all'unità che tira.

Se un effetto dice che si può "spingere o tirare", il bersaglio può terminare più vicino, più lontano, o alla stessa distanza dall'unità che ha prodotto l'effetto.

Quando alcune, ma non tutte, le creature di un'unità vengono tirate o spinte, il giocatore in difesa sceglie tra il far coinvolgere tutta l'unità o eliminare le creature colpite.

Radius 2, Radius 4 (Raggio 2, Raggio 4): (Parola chiave incantesimo/capacità) Un raggio di azione fornito nella descrizione di certi incantesimi e capacità. Incantesimo o capacità speciale agisce sull'intera unità più qualsiasi unità nemica sia ingaggiata o sia ingaggiata dall'unità. Gli effetti che infliggono danni infliggono danni ad area di effetto, riducendo gli hit points (punti ferita) dell'unità. Se si tratta di un effetto che non procura dan-



Mistaro



ni, agisce sull'intera unità, che riceve un singolo tiro salvezza (se concesso) per resistere.

Ranged Attack (Attacco a Distanza): Quando un'unità effettua un attacco a distanza, l'attacco viene a volte detto raffica. La massima distanza di questi attacchi è 24 pollici a meno che non sia indicato altrimenti. Le unità ingaggiate non possono effettuare attacchi a distanza. Solo un certo numero di creature in un'unità irregolare possono prendere parte ad un attacco a distanza: otto creature Small (Piccole), sei creature Medium (Medie) o quattro creature Large (Grandi). Se le creature in un'unità possono effettuare attacchi a distanza multiple, allora l'unità può effettuare raffiche multiple purché non si muova.

Incantesimi e capacità speciali che funzionano a distanza, come Gaze Attack (Attacco con lo Sguardo), Breath Weapon (Arma a Soffio) e la maggior parte degli incantesimi sono limitate nello stesso modo degli attacchi a distanza.

Ranged Sneak Attack (Attacco Furtivo a Distanza) +[*]: Questa capacità funziona come Attacco Furtivo (vedi la voce "Sneak Attack"), ma l'attaccante deve effettuare un attacco a distanza e trovarsi entro 6 pollici, e non può colpire una creatura solitaria ingaggiata da un'unità regolare se non soddisfa nessuna delle altre condizioni.

Rear (Fondo): Un'unità regolare ha una penalità di -4 ai tiri per colpire, una penalità di -4 alla Armor Class (Classe Armatura) contro gli attacchi in mischia, e una penalità di -4 ai tiri salvezza sul morale quando è ingaggiata dal fondo.

Regeneration (Rigenerazione) [*]: Un'unità con questa capacità speciale può recuperare hit points (punti ferita) persi per i danni normali subiti. Se il valore di punti ferita dell'unità è stato ridotto da danni ad area di effetto, allora Rigenerazione ristora l'intero valore di punti ferita dell'unità (piuttosto che i danni subiti). La Rigenerazione non fa recuperare creature distrutte nell'unità.

Reud (Squartare) [*]: Quando un'unità con questa capacità speciale è una creatura solitaria che combatte una creatura solitaria, la capacità funziona come nelle regole skirmish. Altrimenti, utilizzare le seguenti regole per battaglia di massa.

Quando un'unità con questa capacità effettua due colpi di massa durante il proprio turno, può infliggere danni extra. Ottiene delle "squarterature" uguali al numero di successi nel colpo di massa che ne ha ottenuti di meno. Ogni squarteratura infligge 5 danni extra invece dell'ammontare indicato. Ad esempio, se un'unità di Troll ottiene due successi con il suo primo colpo di massa e quattro con il secondo, ottiene due squarterature e infligge 10 danni extra.

Se un'unità con la capacità Squartare compie più di due colpi di massa, utilizza gli attacchi che hanno inflitto il più alto numero di successi per determinare quante squarterature abbia ottenuto.

Resist (Resistere) [*] ENERGY: Applicare la resistenza ad ogni creatura danneggiata (o che sarebbe stata danneggiata) in un'unità. Ad esempio, l'incantesimo lightning bolt (fulmine) infligge 60 danni contro un'unità di Kuo-Toa. Ogni Kuo-Toa ha 10 hp e Resist Electricity (Resistere Elettricità) 5. Quindi ogni Kuo-Toa richiede 15 danni per essere distrutto, di conseguenza le creature eliminate sono quattro anziché sei.

Se un attacco infligge danni ad area di effetto a tutte le creature in un'unità, Resistere Energia protegge tutte. Ad esempio, se un incantesimo fireball (palla di fuoco) infligge 10 danni ad un'unità di Abyssal Maw (Mascelle Abissali) (con Resist Acid [Acido],

Cold [Freddo], Fire [Fuoco] 10), l'unità non subisce danni e il suo valore di punti ferita non viene ridotto.

Routing (In Rotta): Se un effetto, come l'incantesimo cause fear (mesti paura), obbliga alcune, ma non tutte le creature, di un'unità ad andare in rotta, il controllore sceglie tra il mandare in rotta tutta l'unità o eliminare le creature in rotta.

Save (Tiro Salvezza): Quando un'intera unità è soggetta ad un effetto, come l'incantesimo fireball (palla di fuoco), effettua un unico tiro salvezza per l'unità. Quando le creature di un'unità sono vittime di effetti multipli individuali, come gli Stunning Attacks (Attacchi Stordenti) contro un'unità, effettuare un tiro salvezza separato per ogni creatura colpita.

Scout: Si può schierare un'unità con questa capacità speciale in qualsiasi punto del tavolo ma ad almeno 12 pollici di distanza dalla zona di schieramento degli altri giocatori.

See (Vedere): Alcuni effetti si riferiscono agli spazi che una creatura può "vedere", come l'incantesimo dimensional door (porta dimensionale) dell'Hourd Anchor (Ancora Segugio). Come per la gittata della visuale, questa distanza nelle regole per battaglie di massa è limitata a 24 pollici.

Selective Shot (Tiro Selettivo) [*]: Un'unità con questa capacità speciale può mirare i suoi attacchi a distanza contro un'unità nemica invece che contro la più vicina. Con Tiro Selettivo 2, può mirare il nemico più vicino o il secondo più vicino. Con Tiro Selettivo 3, può scegliere anche il terzo più vicino e così via. Un comandante può migliorare questa capacità di mirare impartendo un ordine speciale, come per le altre unità che effettuano attacchi a distanza.

Shaken (Scosso): Un'unità (tranne una creatura solitaria) con morale normale e che fallisce un tiro salvezza sul morale è scossa ma non in rotta. Un'unità scossa subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire, tiri salvezza e Armor Class (Classe Armatura). Un'unità scossa non può muoversi dove un'unità nemica può ingaggiarla. (Se è già ingaggiata, però, non deve disimpegnarsi). Può comunque muoversi per ingaggiare un'unità irregolare. Essere scossi è un effetto collegato alla paura cosicché le creature con la capacità speciale Fearless (Temerario) ne sono immuni.

Shot on the Run (Tiro in Movimento): Un'unità con questa capacità speciale può muoversi, compiere una singola raffica, e poi spostarsi ancora, finché la distanza di cui si sposta durante il suo turno non eccede la sua Speed (Velocità).

Side (Fianco): Un'unità regolare ha una penalità di -2 ai tiri per colpire, una penalità di -2 alla Armor Class (Classe Armatura) contro gli attacchi in mischia, e una penalità di -2 ai tiri salvezza sul morale quando è ingaggiata dal fianco.

Sight (Vista): Capacità speciali e incantesimi con raggio di azione sight (visuale), nelle regole per battaglie di massa sono limitati a 24 pollici di distanza.

Skips Next Turn (Salta il Prossimo Turno): Effetto incantesimo/capacità) Durante il prossimo turno, un'unità soggetta a questo effetto si attiva ma non intraprende azioni.

Se alcune, ma non tutte, le creature di un'unità saltano il loro prossimo turno, il controllore sceglie tra il far saltare il turno all'intera unità o mettere fuori fase le creature in questione. Le creature fuori fase devono ritornare in gioco al termine del turno successivo della loro unità; se nel frattempo l'unità si sposta o viene eliminata, vengono eliminate permanentemente.

Sleep (Sonno): Effetto incantesimo/capacità) Se alcune, ma non tutte, le creature di un'unità sono addormentate, quelle rimaste sveglie possono svegliare le altre. Il controllore dell'unità



sceglie se far saltare a tutta l'unità il suo prossimo turno (mentre alcune creature stordiscono le altre) o eliminare le creature addeborate. Un'unità può compiere un'azione standard per ricevere il Sommo da un'unità adiacente addeborata (sostituendo i propri attacchi). Gli effetti del sommo vengono rimossi immediatamente anche quando un'unità addeborata subisce danni.

Small (Piccolo): Le creature Piccole possono compiere unità irregolari fino a tentacoli creatura, o unità irregolari fino a sedici. Una o due creature Piccole in un'unità irregolare possono effettuare un attacco a distanza.

Sneak Attack (Attacco Furtivo) +[E]: Un'unità con questa capacità speciale guadagna il bonus indicato al danno in mischia se l'unità in difesa è stunned (stordita), helpless (indifesa) o incapace di vedere l'attaccante. L'unità guadagna questo bonus anche contro una creatura solitaria, tranne nel caso in cui anche l'unità che attacca è una creatura solitaria. (Una creatura aggregata che guida dal fronte può utilizzare la capacità speciale Attacco Furtivo contro una creatura solitaria).

Space (Spazio): L'armatura di spazio sul campo di battaglia che un'unità occupa. Un'unità contenente il numero massimo di creature occupa un quadrato di 5 pollici di lato. Lo spazio di un'unità è definito dalla sua larghezza e profondità massima. Le unità sono larghe 5 pollici fino a quando non hanno così poche creature che non possono più coprire 5 pollici (tre creature Small (Piccole), due creature Medium (Medie) o una creatura Large (Grande)).

Spell (Incantesimo): Come per gli attacchi a distanza, solo un numero limitato di creature in un'unità può lanciare incantesimi a distanza. Le creature devono lanciare lo stesso incantesimo alla stessa unità bersaglio (o altro bersaglio). L'utilizzo di un incantesimo conta per il limite di lanci dell'intera unità anche se non tutte le creature nell'unità hanno partecipato nel lancio. Una creatura aggregata lancia incantesimi, se può, separatamente dal resto dell'unità.

Spell Resistance (Resistenza agli Incantesimi): Quando un'unità con Resistenza agli Incantesimi è colpita da un incantesimo, tirare una volta per l'unità anche se l'incantesimo colpisce più creature. Quando l'unità è colpita da più incantesimi, effettuare un tiro per ogni incantesimo.

Spring Attack (Attacco Rapido): Un'unità con questa capacità speciale può muoversi, compiere un colpo di massa, e poi muoversi di nuovo, finché la distanza di cui si muove durante il suo turno non eccede la sua velocità. Se si allontana da un'unità che ingaggia, provoca un attacco di opportunità e deve terminare ad almeno 1 pollice dall'unità, ma non deve effettuare un tiro salvezza sul morale.

Square (Quadrato): Il testo di regole che si riferisce a "square" (quadrati) nelle regole di battaglia di massa si converte in pollici. Ad esempio, la capacità Sidestep (Passo Laterale) si riferisce ad una creatura che si sposta di 1 quadrato, che indica un'unità che si sposta di 1 pollice nelle regole per battaglia di massa.

Statue (Statua): Le statue, come quelle create da un incantesimo o dallo sguardo di una Medusa, non hanno effetti sulle battaglie di massa. Le unità possono attraversarle senza penalità. Se una creatura trasformata in statua viene riportata sul campo di battaglia, collocarla in uno spazio libero il più vicino possibile a dove si trovava quando è stata trasformata in statua.

Stun (Stordimento): (Effetto incantesimo/capacità) Se tutte le creature in un'unità sono soggette a questo effetto, l'unità è stordita. Se l'effetto di Stordimento ha una CD del tuo salvezza, allora un tiro salvezza effettuato con successo nega l'effetto.

Un'unità stordita non può muoversi, attaccare o intraprendere azioni standard, ma non è helpless (indifesa). Un'unità stordita subisce una penalità di -2 alla Armee Class (Classe Armatura). Non è attiva, non ingaggia unità nemiche e non può nemmeno effettuare attacchi di opportunità. Un'unità stordita termina di essere stordita al termine del suo prossimo turno (in altre parole, perde una possibilità di agire). Effettua normalmente i suoi tiri salvezza sul morale.

Se alcune ma non tutte le creature in un'unità sono stordite, il

controllore sceglie tra avere l'intera unità stordita o eliminare le creature stordite.

Un comandante stordito non può mettere altre creature sotto comando o impartire ordini speciali, e il suo Effetto del Comandante non funziona. Può comunque effettuare normalmente i tiri salvezza sul morale.

Summon (Evocare): (Parola chiave incantesimo) Un incantesimo summon (evoca) (come evoca mostri o evoca alleato ratavard) porta una o più creature che soddisfanno specifiche restrizioni sul campo di battaglia, entro 4 pollici dall'evocatore. Questo effetto è altrimenti identico alle regole skirmish.

Switch Position (Scambiare Posizione): (Effetto incantesimo/capacità) Questo effetto di solito agisce solo sulle singole creature (che siano solitarie, aggregate o in un'unità). Una creatura scambiata di unità diventa una creatura solitaria che non può essere attivata fino al prossimo round. Se viene scambiata di posto con una creatura che faceva parte di un'unità, compare adiacente a quell'unità e non può attivarsi fino al prossimo round.

Alcuni incantesimi e capacità speciali fanno sì che l'unità che utilizza la capacità si scambii di posizione con il suo bersaglio, o che due altre unità si scambino di posto. Se due unità occupano spazi delle stesse dimensioni, scambiate di posto sul campo di battaglia. Se le unità che si scambiano di posto occupano spazi diversi, possono scambiarsi di posto solo se c'è una collocazione legale per l'unità più grande. Ogni unità deve finire almeno su parte dello spazio occupato dall'altra unità. Il giocatore che controlla l'effetto controlla anche l'esano posizionamento, finché si tratta di una posizione legale. Essere scambiati di posto mentre si è ingaggiati da un'unità nemica non è disimpegnarsi e non comporta nessuna delle conseguenze del disimpegnarsi. Le creature aggregate non possono farsi scambiare di posizione dai nemici.

Tactics (Tattiche): Un'unità con questa capacità speciale non viene conteggiata tra le unità che si devono attivare in un round o nel numero di unità da attivare in una fase, proprio come un comandante.

Target Creature (Mirare Creature): Incantesimi e capacità speciali che influenzano "target creatures" (creature bersaglio) possono mirare singole creature all'interno di un'unità. (Vedi la voce "Creature", sopra, per il modo in cui questo funziona nelle regole per battaglie di massa).

Non Attivo



Threaten (Minacciare): "Engage an enemy unit" (ingaggiare un'unità nemica) per le regole di battaglie di massa è più o meno equivalente a "threaten an enemy's square" (minacciare il quadrato di un nemico) nelle regole skirmish.

Touch (Contatto): (Parola chiave incantesimo/capacità) Un incantesimo di contatto a distanza di solito agisce sulle singole creature. (Vedi la voce "Creature", sopra, per il modo in cui questo funziona nelle regole per battaglie di massa).

Utilizzare le regole per il contatto di mischia per vedere quante creature in un'unità possano utilizzare un attacco con raggio di azione contatto contro un'unità nemica. Una qualsiasi quantità di creature in un'unità può utilizzare un effetto con raggio di azione contatto su un'unità alleata adiacente.

Trample (Travolgere) [R] (DC [R]): Una volta durante il proprio turno, un'unità con questa capacità speciale può attraversare lo spazio di un'unità nemica. Essa si sposta per ingaggiare l'unità, converge, e provoca un attacco di opportunità da parte dell'unità che sta per essere travolta; può attraversare (ma non rimanere sopra) quell'unità. L'unità in difesa subisce l'ammontare di danno in mischia indicato da ogni creatura che ne ha attraversato lo spazio, o la metà se supera un tiro salvezza. Travolgere non è contatto come attacco dell'unità per quel turno.

Tyrannical Morale (Morale Tirannico) +[R]: (Effetto del Comandante) Se un comandante che si controlla possiede questa capacità speciale, si può fornire all'unità a cui è aggregato un bonus aggiuntivo ai suoi tiri salvezza sul morale pari all'ammontare indicato. Se il tiro salvezza fallisce, quell'unità è distrutta anziché shaken (scossa) o routing (in rotta). L'avversario la cui unità ha provocato il tiro salvezza sul morale o ha inizialmente provocato la rotta dell'unità riceve i punti vittoria per l'eliminazione delle creature.

Unformed Unit (Unità Irregolare): Diverse creature che combattono in gruppo ma non in ordine serrato. Un giocatore decide durante lo schieramento quali sue unità saranno regolari o irregolari, e così rimarranno per il resto della battaglia. Solo alcuni tipi di creature possono formare unità regolari (vedi la voce "formed units"); tutte le altre devono essere irregolari. Le unità irregolari non hanno orientamento e nessun vero rango. Un'unità irregolare può avere fino a sedici creature Small (Piccole), nove Medium (Medie) o quattro Large (Grandi).

Unique (Unico): Una creatura con questa capacità speciale è unica del suo genere e ha un nome proprio, come Tordek, Dwarf Fighter (Nano Guerriero). Una creatura con questa capacità speciale viene a volte detta personaggio. Non si può avere più di una creatura unica con lo stesso nome nel proprio esercito. Ad esempio, Tordek, Nano Guerriero e Tordek, Dwarf Champion (Nano Campione) sono entrambe considerate "Tordek", nel proprio esercito si può avere o l'una o l'altra. Ciascuno dei propri avversari o compagni di squadra può avere la sua copia di una creatura di tipo Unico.

Le creature Unico possono aggregarsi alle unità proprie come i comandanti, e possono attaccare se "guidano" dal fronte. Non avendo un valore Comandante, non forniscono benefici all'unità, ma non provocano alcun tiro salvezza sul morale se cambiano aggregazione.

Unit (Unità): Un gruppo di una o più creature che agiscono insieme. Le creature devono avere tutte lo stesso nome, con l'eccezione del comandante aggregato (se c'è). A meno che non sia aggregata ad un'unità, una creatura per proprio conto è un'unità, detta creatura solitaria.

Volley (Raffica): È equivalente di un attacco a distanza per un'unità. Una raffica di solito permette a diverse creature di un'unità di compiere un tiro per colpire a distanza. Il numero di creature a cui è concesso attaccare viene determinato dalla taglia, che sia o meno un'unità irregolare, che l'unità abbia o meno linea di visuale libera sul bersaglio. Se l'unità è composta di creature con attacchi a distanza multipli, se non si muove può compiere raffiche multiple.

Spesso le regole si riferiscono ad un'unità che effettua un "ran-



geod attack" (attacco a distanza), che significa effettuare una raffica e coinvolge tiri per colpire multipli.

Vulnerable (Vulnerabile) DAMAGE TYPE: Questa capacità di solito funziona allo stesso modo delle regole skirmish, aumentando il danno di una volta e mezzo (arrotondare per difetto). Sommare tutti i danni da attacchi separati e simultanei prima di effettuare l'incremento. Ad esempio, se un'unità di Mummy (Mummia) con Vulnerable Fire (Fuoco) viene colpita da un incantesimo *leser fire orb* (globo di fuoco inferno) (5 danni da fuoco), subisce 5 danni. Se viene colpita da quattro incantesimi *leser fire orb* (globo di fuoco inferno) (20 danni da fuoco totale), subisce 30 danni da fuoco.

Wall (Parete): Le pareti e la pietra solida bloccano il movimento e la linea di visuale. Un'unità non può attraversare o compiere attacchi a distanza attraverso una parete. Contare aggirando le pareti per determinare se un comandante è abbastanza vicino da influenzare le creature nel suo esercito.

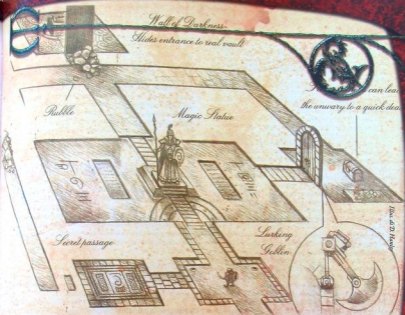
Wandering Monster (Mostro Errante): Schierare casualmente un'unità con questa capacità speciale, come segue. Collocare l'unità nel mezzo del tavolo, determinare casualmente un giocatore, e poi tirare 1d20. La posizione dell'unità è 1d12 pollici in una direzione casuale dal punto di partenza del giocatore.

4d20	Direzione
1-5	Più vicino
6-10	Più lontano
11-15	Sinistra
16-20	Destra

Whirlwind Attack (Attacco Turbinante): Durante il proprio turno, se un'unità con questa capacità speciale si è spostata di 1 pollice o meno, ognuna delle sue creature può effettuare due tiri per colpire in mischia (eccetto per gli attacchi contro creature solitarie o aggregate).

Wounded (Ferito): Un'unità che ha subito danni (insufficienti a provocare una perdita) si dice ferita.

Your Warband (La Tua Banda da Guerra): (Parola chiave incantesimo/capacità) Un effetto con il raggio di azione "la tua banda da guerra" può influenzare le unità alleate entro 6 pollici.



UN DUNGEON CASUALE BASE

Di seguito viene descritta una semplice discesa nel dungeon adatta a personaggi di 1° livello. Usa le regole più semplici: la si può giocare così com'è, anche senza leggere il resto del capitolo. Quando si creano i propri dungeon, si può utilizzare questo come linea guida o aggiungervi qualsiasi opzione discussa nel resto del capitolo.

Personaggi: Questo dungeon è per una compagnia di circa quattro personaggi di 1° livello.

Mapa: Utilizzare la griglia di battaglia della Guida del Dungeon Master. Il DM indicherà dove si trovano le porte mentre la compagnia esplora il dungeon. (Rendere le porte larghe 2 quadranti in modo che personaggi e creature le possano attraversare facilmente).

Mazzeo dungeon: Questo mazzeo dungeon contiene ventuno carte statistiche. Se non si possiedono tutte le creature riportate sulla lista seguente, se ne possono usare altre al loro posto, purché abbiano lo stesso GS. Per ottenere un migliore risultato, scambiare un intero set di creature per un set diverso. Ad esempio, se si hanno solo due scheletri, è meglio sostituire l'intero set di sei carte Skeleton (Scheletri) con quattro carte Zombie (Zombi) o due carte Wolf Skeleton (Lupo Scheletri), piuttosto che utilizzare i due scheletri che si hanno e aggiungere qualcos'altro.

Questo capitolo descrive un altro utilizzo per le miniature e le carte statistiche: la creazione e il gioco veloce di dungeon casuali. Si può giocare nel dungeon ripetutamente, e ogni volta sarà diverso. Per mantenere le cose interessanti, adattare il livello di potere del dungeon alle capacità della compagnia. Si può addirittura dirigere un dungeon casuale senza bisogno di Dungeon Master (i dettagli sono forniti più avanti in questo capitolo).

Si può giocare una di queste "discese nel dungeon" quando, insieme ad un paio di amici, si ha un po' di tempo a disposizione. O, se si piace, si può effettuare una discesa dietro l'altra, creando una semplice campagna di avventure nel dungeon.

Un dungeon casuale basato sulle miniature è composto di tre parti: una mappa tattica, le miniature dei mostri e le carte statistiche corrispondenti alle miniature, raccolte in un "mazzeo dungeon". I giocatori spostano le loro miniature sulla mappa, e poi il DM pesca le carte dal mazzeo per preparare gli incontri. Una volta costruito un mazzeo dungeon, si può giocare ripetutamente senza ulteriori preparativi.

In un dungeon casuale si possono interpretare personaggi dalla propria campagna di D&D, ma di solito è meglio creare nuovi personaggi scollegati alla campagna in corso. Così ci si potrà concentrare sul divertimento di questo mini-gioco, senza preoccuparsi di effetti che potrebbero alterare la campagna, come punti esperienza, oggetti magici e la morte del personaggio. Un dungeon casuale è un buon cambio di ritmo quando non si ha tempo o non si hanno tutti i giocatori di cui si ha bisogno per giocare.

#	Titolo carta	GS
6	Skeleton (Scheletro)	1/3
4	Human Bandit (Umano Bandito)	1/2
4	Orc Warrior (Orco Combattente)	1/2
2	Ghoul	1
2	Gnoll	1
2	Lizardfolk (Luzentolide)	1
1	Worg	2

21 carte in totale

Gioco: Scegliere una stanza della mappa come entrata al dungeon e far cominciare i personaggi da lì. I PG si dispongono di fronte alla porta che conduce fuori della stanza. L'incontro ha inizio quando i PG aprono la porta. Il DM determina casualmente le creature nell'incontro (vedi sotto). Tutti tirano per l'iniziativa. Al termine del combattimento, la compagnia trova un tesoro. Tirare sulla tabella 7-1: "Tesori del dungeon casuale" (verso la fine di questo capitolo). Le creature che sono state uccise vengono lasciate sulla griglia di battaglia, distese, ad indicare quali stanze sono già state conquistate. I giocatori conservano le carte statistiche delle creature sconfitte per tenere traccia dei propri progressi. Poi si dirigono verso la porta successiva.

Incontri: Per determinare casualmente un incontro, il DM mescola il mazzo dungeon, lo alza e pesca quattro carte.

Se viene pescata più di una carta della stessa creatura, quelle creature possono essere unite per formare un unico incontro. Utilizzare la carta o le carte che forniscono l'incontro più difficile. (Ad esempio, se si pescano tre carte Orc Warrior e una carta Gnoll, utilizzare gli orchi. Se si pescano tre Orc Warrior e una carta Worg, utilizzare il worg). In caso di pareggio per qual è l'incontro più difficile, utilizzare l'incontro con il maggior numero di creature. (Ad esempio, se si pescano due carte Orc Warrior, una carta Skeleton e una carta Lizardfolk, utilizzare gli orchi). In caso di parità di incontro con maggior numero di creature, utilizzare la creatura pescata per prima. Rimescolare le carte inutilizzate nel mazzo.

Vittoria: Se i personaggi sconfiggono mostri il cui GS totale è 8 o più, hanno vinto. Se i personaggi vengono uccisi prima di sconfiggere mostri il cui GS totale è 8 o più, perdono. La possibilità di perdere (veder morire tutti i personaggi) è molto più elevata in un dungeon casuale che in una normale partita di D&D, ma se i giocatori perdono possono sempre riprovare con nuovi personaggi!

CREARE UNA DISCESA NEL DUNGEON

La sezione precedente descrive quanto sia facile dirigere una discesa nel dungeon, ma c'è molto altro che si può fare per movimentarla. Le stanze possono avere peculiarità interessanti, le creature attitudini particolari, e gli incontri svolgersi in modi insoliti. Si può addirittura giocare un'intera campagna di discesa nel dungeon, e perfino giocare senza un DM.

CONSIDERAZIONI

Quando si crea una discesa nel dungeon, si devono tenere a mente diversi fattori. Tutti gli argomenti qui menzionati sono coperti in maggior dettaglio nel corso del capitolo.

Creature: Per un dungeon si dovrebbe disporre di circa venti creature. Le creature devono essere del GS giusto per il livello del dungeon: non si vorrà certo mettere creature di GS 7 in un dungeon di 1° livello. Il dungeon è più divertente se alcuni mostri formano gruppi (come creature rettili o non morti), cosa che permette incontri con creature di specie diverse.

Mostri erranti: I mostri erranti introducono un senso di urgenza nel dungeon: i PG vorranno continuare a spostarsi, così da raggiungere il loro obiettivo senza sprecare tempo e risorse in incontri inutili. I mostri erranti influiscono sull'utilizzo delle trappole e le prove per aprire porte, e possono addirit-

tura richiedere la costruzione di un mazzo separato.

Carte speciali: Se si introducono carte speciali, bisognerà prepararle da soli. Ciò significa che alcune carte del mazzo appariranno diverse dalle carte statistiche. In questo caso si possono comprare porte carte opachi per tenere nascoste le informazioni sulle carte.

Obiettivo: L'obiettivo standard è quello di sconfiggere le creature la cui somma dei GS sia uguale ad un certo numero, ma molte carte speciali e tipi di incontro (come i boss e le statue) forniscono obiettivi alternativi.

Giocare senza un DM: Si può anche giocare senza un DM, ma ci sarà bisogno che qualcuno prepari il dungeon. Inoltre ci sarà bisogno di risolvere anzitempo problemi come chi effettua i tiri per i mostri.

IL MAZZO DUNGEON

Il cuore di un dungeon casuale sono le miniature che rappresentano gli abitanti e il mazzo di carte che li accompagna. Per il dungeon scegliere circa venti creature. Alcune dovrebbero fornire incontri solitari mentre altre far parte di gruppo.

Il dungeon base descritto precedentemente presenta dei mostri incontrati insieme solo se si tratta della stessa creatura. Per un dungeon più interessante, create gruppi che permettano di incontrare insieme creature diverse (vedi "Gruppi", più avanti).

COSTRUIRE IL PROPRIO MAZZO

Ogni miniatura del dungeon è rappresentata da una carta nel proprio mazzo dungeon. Inoltre, si potrebbero voler includere carte per incontri speciali, eventi e oggetti.

Livello del dungeon

Il primo passo nella costruzione del mazzo è fornire al dungeon un livello. Questo è identico al livello della compagnia che ci si aspetta esplorare il dungeon. Scegliere mostri che creino incontri di un LI appropriato alla compagnia. Nell'effettuare le scelte, creare un mix di creature con Grado di Sfida vicino al livello del dungeon.

Non ci si deve preoccupare di essere aggressivi. Un dungeon casuale è più divertente perché è più difficile del normale. L'obiettivo è divertirsi con poco tempo a disposizione, non di perdere dei personaggi ad alti livelli nel corso di anni di gioco. Se i personaggi muoiono, è tutto a posto. Una sfida difficile è più divertente di una passeggiata, in particolare se i giocatori non si preoccupano di avere personaggi dalla lunga carriera.

Gruppi

Un gruppo è una raccolta di creature incontrate assieme. Si può comporre un gruppo come si preferisce, a seconda di come si vuole che le creature vengano incontrate nel dungeon. Ogni volta che due o più creature dello stesso gruppo sono pescate assieme per un incontro, esse collaborano contro la compagnia.

Di base, le creature identiche formano sempre dei gruppi. Si può però espandere la definizione di "gruppo" per comprendere altri criteri.

Un gruppo potrebbe essere basato su di un tipo o sottotipo di creatura. Ad esempio, si potrebbe definire che i "non morti" formano un gruppo. Se si pesca una carta Ghoul e una carta Skeleton (Scheletro) dal mazzo dungeon, quelle creature verrebbero incontrate assieme.

Si possono anche creare gruppi basati sull'allineamento (tutte le creature legali malvage fanno parte dello stesso gruppo, ad esempio) o fazioni, a rappresentare bande o accampamenti diversi all'interno del dungeon. Se si è creato un tema o un retroscena per il dungeon, si possono anche creare strani gruppi a riflettere la cosa. Ad esempio, magari nel dungeon una tribù di ogre utilizza dei lupi ammaestrati come animali da guardia. Ogre e lupi, quindi, farebbero parte dello stesso gruppo.

Non tutte le creature appartengono ad un gruppo. Nel mazzo si possono mettere una o più singole creature che non fanno parte di un gruppo.

Carte modificate e aggiuntive

Se lo si desidera, si possono modificare le carte statistiche e creare carte speciali da inserire nel dungeon. Le carte modificate restano la natura di un incontro (vedi "Tipi speciali di incontri") o l'atteggiamento delle creature (vedi "Atteggiamenti delle creature"). Le carte speciali possono rendere ulteriormente casuale la natura degli incontri e introdurre trappole e oggetti nel dungeon (vedi "Carte speciali").

Si può modificare direttamente una carta creatura (scrivendo semplicemente "boss", "nemico" o "X3" su di essa) o si può semplicemente utilizzare un'etichetta o pezzo di nastro adesivo. Se si usano foderine per carte, si può segnare la foderina o applicare un'etichetta in modo da non danneggiare la carta. Infine, se la modifica si applica ad una creatura unica, si può limitarsi di annotare altrove la modifica. Ad esempio, se si ha solo un Drow Cleric of Lolth (Drow Chierico di Lolth) nel mazzo, ci si può semplicemente ricordare che la creatura è il boss.

Le carte speciali devono invece essere create da zero. La cosa più facile probabilmente è utilizzare dei bigliettini da visita ridotti alla stessa dimensione delle carte statistiche.

Si possono acquistare delle foderine per carte (del tipo venduto nei negozi specializzati dove si trovano anche le carte collezionabili) per proteggere le carte utilizzate nel mazzo. Le foderine con il retro opaco nascondono l'identità delle carte nel mazzo, rendendo più facile l'integrazione di carte autoprodotte.

Pescare carte dal mazzo

Le carte statistiche hanno informazioni da entrambi i lati: uno per le regole per miniature e l'altro per le regole del gioco di ruolo. Come risultato, se ci si limita a pescare dalla cima del mazzo, i giocatori sapranno sempre cosa gli starà per accadere. Inoltre, se si aggiungono carte autoprodotte al mazzo, i giocatori le vedranno in anticipo quando una di loro raggiungerà la cima del mazzo.

I porta carte opachi sono un modo conveniente di nascondere informazioni. Permettono di mescolare una sola volta all'inizio della partita e pescare tutte le carte dalla cima del mazzo.

Se non si hanno delle foderine per carte, si può facilmente evitare il problema, basta non pescare dalla cima del mazzo. Prima di ogni incontro, mescolare e alzare il mazzo, poi pescare le carte incontro dal mezzo. In questo modo, nessuno saprà quali carte faranno la loro comparsa nell'incontro, fino a quando non verranno pescate.

Mazzi di supporto

In aggiunta al mazzo dungeon, si potrebbe sempre voler aggiungere un mazzo mostri erranti (vedi "Mostri erranti"). I mostri erranti incoraggiano la compagnia ad agire rapidamente. I PG non sanno mai quando un'altra terribile bestia potrebbe svoltare l'angolo, quindi dovrebbero sbrigarsi nel raggiungere i loro obiettivi.

Si potrebbe anche voler costruire un mazzo "potenziamento", che fornisce carte più potenti che si possono aggiungere per rendere più forte il mazzo dungeon (vedi "Evolvere il mazzo dungeon").

TIPI SPECIALI DI INCONTRI

La maggior parte degli incontri è con mostri normali che seguono le normali regole della costruzione degli incontri. Modificando le carte statistiche si possono però creare delle regole speciali. (Vedi "Carte modificate e aggiuntive", sopra, per suggerimenti su come segnare le carte).

In generale, un tipico mazzo dungeon composto di circa venti carte statistiche dovrebbe comprendere tre o quattro carte statistiche modificate per creare incontri speciali. Se si ha un tema o un'idea dietro il mazzo dungeon, si potrebbe voler includere più carte speciali per riflettere il tema.

Boss: Gli avventurieri hanno incontrato il maligno che vive nel dungeon, il malfattore che sono venuti a distruggere.

Quando si inserisce un boss nel mazzo dungeon, distrugge quella creatura e l'obiettivo della discesa. Se si sta giocando una discesa singola, i giocatori vincono se uccidono il boss e perdono se non ci riescono. Se si sta giocando una campagna di dungeon casuali, i PG ricevono tutta l'esperienza per una discesa in cui hanno sconfitto il boss e metà esperienza per una dove non ci sono riusciti. Mettere un solo boss nel mazzo.

Ciò che non si vuole è che il boss compaia subito: la discesa finirebbe ancor prima di essere entrata nel vivo. Quando si pesca il boss per la prima volta, i personaggi lo avvisteranno mentre scappa. (La maggior parte dei boss sfruttano questa opportunità per lanciare una provocazione agli avventurieri come "Siete caduti nella mia trappola, sciocchi avventurieri: non rivedrete mai più la luce del sole!" e poi ridea in maniera folle mentre scappa tramite una porta segreta). Pescare un sostituto per la carta boss e rimescolare il boss nel mazzo con le altre carte che non sono state ancora usate. Un boss davvero istruito potrebbe riuscire a scappare più volte prima di arrivare ad un confronto finale con gli avventurieri.

Un altro modo per gestire il boss è di lasciare la carta fuori del mazzo all'inizio del dungeon. Dopo che i PG hanno sconfitto uno o due dei mostri designati, il boss viene mescolato nel mazzo. Supponiamo che il boss sia un Drow Cleric of Lolth (Drow Chierico di Lolth). Nel mazzo dungeon potrebbero esserci quattro drow guerrieri (servitori del chierico). Una volta che tre servitori sono stati uccisi, il boss viene mescolato nel mazzo. In questo modo, i personaggi incontreranno sempre i servitori per primi.

Il boss può anche essere un agente o membro di una coppia di gemelli (vedi queste voci, più avanti). Renderlo un gemello aumenterà le possibilità che appaia più avanti nel corso della discesa.

Nemico: Gli avventurieri hanno interrotto un combattimento tra l'unico sopravvissuto di una compagnia di avventurieri malvagi e i mostri che hanno sterminato gli alleati dell'avventuriero. Il sopravvissuto combatte sia i



Femmina



Femmina



Un'imboscata rende qualsiasi incontro più avvincente

mostri che gli avventurieri buoni.

Quando si pesca un nemico, metterlo da parte. Pescare una carta aggiuntiva per sostituirlo, poi determinare l'incontro come di norma. Il nemico compare nella stanza con le altre creature, ma non è dalla loro parte.

I PNG malvagi possono essere nemici, così come possono esserlo vari mostri. In genere, un nemico è l'unica creatura della sua specie nel mazzo dungeon. Il GS di un nemico può essere pari, superiore o inferiore al livello del dungeon. Un nemico più forte può fare più danni dei mostri, ma può anche fare più danni alla compagnia.

Amico: Gli avventurieri hanno interrotto un combattimento tra l'unico sopravvissuto di una compagnia di avventurieri e i mostri che hanno sterminato gli alleati dell'avventuriero. Il sopravvissuto si unisce agli avventurieri nel combattere i mostri.

Quando si pesca un amico, metterlo da parte. Pescare due carte aggiuntive, poi determinare l'incontro come di norma. L'amico compare nella stanza con le altre creature, ma è una creatura buona e combatte dalla parte dei personaggi. (Saranno i giocatori a controllarne le azioni). Dopo il combattimento, l'amico grato si dirigerà verso la superficie senza richiedere alcuna ricompensa.

Diversi personaggi e creature buone possono qualificarsi come amici. Il GS di un amico dovrebbe essere di uno o due livelli inferiore a quello del dungeon. Un DM perfido potrebbe mettere un nano amichevole e un nano nemico malvagio nel suo mazzo dungeon in modo che i giocatori non sappiano all'inizio del combattimento se il nano che hanno incontrato sia amico o nemico.

Latente: Un'opportunisto furtivo e vagabondo ha trovato gli avventurieri e li attacca mentre stanno combattendo altre creature. Quando si pesca una carta latente, metterla per un momento da parte. Determinare l'incontro come di norma utilizzando le carte restanti. Il latente compare sulla griglia di battaglia fuori della stanza, staccando la compagnia da dietro o dal

fianco. Se c'è più di una direzione da cui il latente può giungere, determinare casualmente la direzione. Collocarlo sul tavolo il più lontano possibile in quella direzione, in modo che rimanga nella linea di visuale. Di solito apparirà dietro un angolo o dall'altra parte di una porta.

Se sul tavolo si hanno lunghe linee di visuali libere, si assume che il dungeon è in penombra e che il latente compaia a 18 metri di distanza da un personaggio con scurovisione o visione crepuscolare, o 9 metri da una personaggio con vista normale. Un latente con gradi nell'abilità Nascondersi inizia il combattimento nascosto, se dispone di copertura. Un DM perfido potrebbe decidere dove si trovi il latente ma tenerlo fuori del tavolo finché non giungerà in contatto aperto o un personaggio supererà una prova di Ascoltare o Osservare per notarlo. Ladri e parassiti sono tipici latenti.

Nei dungeon con forti latenti, le compagnie potrebbero trovare utile collocare delle vedette agli angoli delle retrovie per tenere lontani i latenti.

Compagno: Le asperità della vita nel dungeon hanno obbligato questa creatura ad allearsi con creature diverse. Quando si estrae una carta compagno, metterla per un attimo da parte. Determinare l'incontro come di norma utilizzando le carte restanti. Il compagno compare nella stanza con le altre creature e combatte dalla loro parte.

Un compagno potrebbe essere un qualche tipo di mostro addestrato da altri abitanti del dungeon, come un combattente malvagio la cui banda è stata sconfitta e che cerca altre creature per difesa. Dato che aggiunge pericolosità al combattimento, un compagno dovrebbe avere un GS leggermente inferiore a quello del livello del dungeon. Anche una creatura realmente debole potrebbe avere un ruolo in un incontro se accompagnata a creature molto più potenti. (Il ruolo di "compagno" potrebbe essere semplicemente un momento comico, ma è anche un modo di inserire un coboldo in un dungeon di 7° livello).

Gemello: Una coppia di creature (non necessariamente della stessa specie) abita questo dungeon. Non si vedono mai se

parte l'uno dall'altro.

Se si pesca una singola carta gemello, metterla da parte. Determinare l'incontro normalmente utilizzando le carte restanti. Dopo aver denominato l'incontro, rimescolare il gemello nel mazzo.

Se si pescano entrambi i gemelli, ed essi formano l'incontro più pericoloso, i due gemelli sono l'incontro.

I gemelli potrebbero essere una coppia di bestie, o un chierico malato con il veggio infernale. Dato che gli incontri gemelli è probabile che compaiano verso la fine dell'esplorazione quando il mazzo è piccolo e ci sono maggiori possibilità di pescare entrambi i gemelli, dovrebbero essere una delle battaglie cruciali del dungeon. Ogni gemello dovrebbe avere un GS uguale al livello del dungeon.

Multiplo: Gli avventurieri hanno incontrato un grosso numero di creature. (Si spera che non siano le più potenti nel mazzo).

Si può indicare una carta creatura come "x2", "x3" o "x4". Ciò significa che la carta rappresenta in realtà due, tre o quattro di quelle creature. Questo metodo permette di fare incontri con creature deboli come i coboldi senza doverne riempire il dungeon. Naturalmente, si può arrivare a qualsiasi cifra, ma se c'è bisogno di più di dodici mostri per soddisfare il livello.

Il livello di incontro che si vuole ottenere, c'è probabilità che non sia un mostro molto interessante da mettere contro la compagnia. (Riferirsi alla Tabella 4-1 "Grado di Sfida e Livello di Incontro" per i dettagli su come combinare creature e determinare il Livello di Incontro).

Una creatura indicata come multiplo potrebbe avere anche qualsiasi degli altri tipi speciali di incontro. Ad esempio, potrebbe essere un gemello (vedi sopra). Una carta Orc Warrior (Oro Combatente) indicata come "x4" potrebbe essere la gemella di una carta Cleric of Grumsh (Chierico di Grumsh), e rappresentare quattro occhi che sono le guardie del corpo personali del loro capo.

CARTE SPECIALI

Al mazzo si possono anche aggiungere carte speciali, per rendere ancora più casuale la natura degli incontri e introdurre nuovi elementi come le trappole. Alcune carte speciali influenzano il modo in cui si svolge il gioco, quindi sarà necessario modificare le regole base quando le si incorporano. Alcune modifiche sono discusse nella descrizione delle carte.

In generale, le seguenti descrizioni delle carte assumono che si stiano utilizzando mostri erranti per aggiungere una sensazione di urgenza (vedi "Mostri erranti"). Se non si sta utilizzando questa regola, alcune carte speciali (come "Serratura e Chiave" non aggiungono molto al gioco).

In generale, il numero di carte speciali da aggiungere dovrebbe essere circa un quarto del numero totale delle carte statistiche nel mazzo. In altre parole, un tipico mazzo del dungeon, composto di circa venti carte statistiche, dovrebbe includere circa 5 carte speciali.

Pescare +1: Gli avventurieri si sono spinti più in profondità nel dungeon, dove gli incontri sono più letali. Scartare questa carta e pescarne altre due. Non rimescolare la carta nel mazzo. In aggiunta, pescare una carta extra per ogni incontro per il resto dell'esplorazione.

Se si utilizza questa opzione, è meglio includere tre carte Pescare +1 nel mazzo. In genere, si dovrebbero pescare due carte Pescare +1 durante il corso del gioco; se ne si pescano di più o di meno, il dungeon potrebbe divenire sbilanciato. (Se si vogliono creare mazzi dungeon più grandi, con più di venti carte

statistiche, includere quattro o cinque carte Pescare +1).

Quando si comincia il dungeon, pescare solo tre carte per incontro. Con il progredire del gioco e l'entrata in parte della carta Pescare +1, si comincerà a pescare quattro o cinque carte per incontro.

Le carte Pescare +1 forniscono alla discesa una sensazione di progresso; i primi incontri sono più facili, e gli incontri successivi più complessi. Le Statue (vedi sotto) verranno di solito incontrate più in profondità nel dungeon (poiché più avanti nell'esplorazione si pescano più carte per incontro).

Pescare Due: Gli avventurieri sono incappati in una stanza importante del dungeon.

Scartare questa carta e pescarne altre due. Non rimescolare la carta nel mazzo.

Per maggiore divertimento, si può anche includere una carta Pescare Tre o Pescare Quattro.

Serratura e Chiave: Gli avventurieri hanno trovato una porta chiusa e una chiave per quella porta, ma non necessariamente in questo ordine. Questa opzione utilizza due carte: una carta Serratura e una carta Chiave.

Quando si pesca una carta Serratura o una carta Chiave, metterla da parte. Pescare un'altra carta per sostituirla, e poi determinare normalmente l'incontro. (Se si pescano entrambe le carte, mettere da parte solo la prima pescata. Rimescolare l'altra carta nel mazzo e pescarne un'altra per sostituirla). Dopo aver completato l'incontro i personaggi trovano la serratura o la chiave.

La carta Serratura rappresenta la posizione di una porta segreta chiusa, troppo difficile da scassinare. Lasciare un segnalino in quella stanza della mappa; quando i personaggi trovano la chiave possono tornare ad aprire la serratura.

La carta Chiave è la chiave di quella serratura. Se i personaggi la trovano, possono portarla con sé, ritornarla al luogo della serratura (se l'hanno già trovato) o tenendola con sé finché non trovano la serratura.

Quando la compagnia apre la serratura, troveranno un grosso tesoro (tirare tre volte sulla Tabella 7-2 "Tesoro casuale nel dungeon").

Statua: Gli avventurieri hanno trovato una stanza magica dedicata ad una divinità. La statua conferisce un beneficio magico alle creature nella stanza, rendendole più forti. Una volta che le creature vengono sconfitte, i personaggi ricevono i benefici della statua, che li aiuteranno per il resto dell'esplorazione.

Per ogni carta Statua inclusa nel mazzo, scegliere la divinità a cui è dedicata: Bexlor (la statua conferisce +1 agli attacchi per 3 livelli del dungeon), Heironous (+1 alla CA), Erythul (+1da ai danni per 3 livelli del dungeon), Pelor (+5 punti ferita per livello del dungeon) o Boccoh (recupero degli incantesimi utilizzati).

Quando si pesca una carta Statua, metterla da parte. Pescare una carta aggiuntiva per sostituirla, poi determinare normalmente l'incontro. (Se si pescano due o più carte Statua, mettere da parte solo la prima. Rimescolare l'altra nel mazzo e pescare un'altra carta per sostituirla. L'effetto specificato sulla carta si applica alle creature nella stanza (escludendo nemici, latenti o amici). Ovviamente, la statua di Boccoh non è di molto aiuto per i mostri. Una volta che i personaggi sconfiggono i mostri, ricevono l'effetto magico per il resto della discesa. I bonus ricevuti dalle statue sono cumulativi con simili bonus provenienti da altre peculiarità del dungeon.

Gli effetti magici delle statue aiutano i PG a progredire nel



dungeon. Di solito, gli avventurieri cominciano a scarseggiare di punti ferita e incantesimi. In questi casi, una statua gli fornirà una spinta per continuare a combattere.

Si può anche utilizzare una statua come condizione di vittoria. Ad esempio, se nel mazzo si inseriscono quattro carte Strana, la condizione di vittoria per la discesa potrebbe essere quella di trovarne tre.

Trappola: La porta aperta dalla compagnia aveva una trappola.

Quando si pesca una carta Trappola, aggiungerla all'incontro. Rappresenta una trappola sulla porta che la compagnia ha aperto. La trappola provoca un'esplosione che infligge 1d6 danni da fuoco per livello del dungeon al personaggio che ha spalancato la porta (tiro salvezza sui Riflessi con CD 15 + livello del dungeon per dimezzare i danni). Determinare normalmente il resto dell'incontro.

Un personaggio potrebbe riuscire a trovare e disattivare la trappola. La CD delle prove di Cercare e Disattivare Congegni è 20 + livello del dungeon.

Se il dungeon presenta mostri erranti, lasciare i personaggi cercare trappole quanto vogliono. Per essere gentili e far progredire il gioco, lasciare cercare una porta ad un personaggio con un'azione di round completo. Se il personaggio trova una trappola, egli può tentare di disattivarla. Permettere al personaggio una prova di Disattivare Congegni come azione di round completo. (Riceversi che una prova che fallisce di 5 o più attiva la trappola, infliggendo danni al personaggio).

Se il dungeon non ha mostri erranti, permettere ad un personaggio di effettuare una prova di Cercare per scovare trappole dinanzi ad ogni porta. Se un personaggio trova una trappola, lasciargli effettuare una prova di Disattivare Congegni, se lo desidera.

Se un personaggio cerca trappole e ottiene un risultato abbastanza alto per individuarne una, bisognerà pescare le carte per il prossimo incontro per determinare se si tratta di una trappola o meno.

Attitudini delle creature

Per rendere più distinte le creature in un dungeon casuale e semplificare la loro gestione, si possono assegnare a creature diverse attitudini diverse. Un'attitudine è una regola di comportamento che la creatura tende a seguire.

Spesso, un'attitudine significa che una creatura preferisce attaccare un personaggio piuttosto che un altro. In questi casi, la creatura rinuncerà ad una situazione di fiancheggiamento per attaccare un personaggio preferito, ma non provocherà volontariamente un attacco di opportunità né rinuncerà alla possibilità di attaccare. Se la creatura ha un attacco a distanza, non sparirà contro un bersaglio preferito sotto copertura o ad un bersaglio in mischia se c'è un altro bersaglio libero. Può manovrare, con passi di 1,5 metri alla volta, verso il nemico preferito, ma non correrà a testa bassa oltrepassando gli altri nemici per attaccare quello che preferisce attaccare.

Si possono assegnare attitudini come si vuole, dandone a tutte le creature, solo ad alcune o a nessuna. Si può segnare la carta statistiche per indicarne le attitudini, o si possono sem-

plimente generalizzare le attitudini (come "tutti i goblinoidi sono avidi e tutti i rettili sono sanguinari") e tenerlo a mente. Si possono anche assegnare attitudini al volo, con l'avvenire degli incontri.

Avidità: Una creatura con questa attitudine preferirebbe andarsene col bottino piuttosto che combattere.

Se un personaggio cede ad una creatura avida un po' di bottino, essa si ritira invece di restare a combattere. L'ammontare di bottino necessario a corrompere una creatura avida dipende dal GS della creatura; vedi la tabella seguente. I personaggi possono corrompere la creatura con contante o con oggetti di valore equivalente o superiore. Preparare un'offerta e gettarla ad una creatura avida è un'azione di round completo. (Alcuni giocatori potrebbero provare ad ingannarla, magari cercando di dare una borsa di monete di rame anziché d'oro. I DM che affrontano un problema del genere potrebbero barare a loro volta, magari facendo attaccare le creature avida anche dopo aver ricevuto l'offerta).

Assegnare questa attitudine a ladri e mercenari. Ha un impatto maggiore nelle partite a campagna, dove cadere parte del bottino ad una creatura ha un costo duraturo per la compagnia.

GS	Valore dell'offerta
1/4	25 mo
1/2	50 mo
1	100 mo
2	200 mo
3	300 mo
4	400 mo
5	600 mo
6	800 mo
7	1.200 mo
8	1.600 mo
9	2.400 mo
10	3.200 mo
11+	[GS - 2] x 2*

*Esempio: GS 11 = GS 9 (2.400 mo) x 2 = 4.800 mo

Distratta: Le creature con questa attitudine sono un po' distorte, e gli avventurieri astuti possono facilmente attirarne l'attenzione da un combattente ad un altro.

I giocatori, piuttosto che il DM, decidono quale personaggio ogni creatura distratta attacchi. Questa attitudine indebolisce le creature lasciando i giocatori distribuire gli attacchi delle creature come preferiscono.

Assegnare questa attitudine alle creature stupide e alle creature che sarebbero altrimenti davvero spaventose, come i ragni mostruosi e gli orchi.

Odio: Una creatura con questa attitudine ha un odio per i membri di una razza o classe di personaggio comune e farà di tutto per attaccare i membri di questa razza o classe. Preferisce colpire un nemico della razza o classe prescelta, se ce ne sono nella compagnia.

I goblin spesso odiano i nani, i coboldi ce l'hanno con gli elfi, e gli orchi a volte detestano gli elfi. I non morti intelligenti odiano i chierici buoni e i paladini. Un barbaro che dete-

PERCHÉ LE ATTITUDINI

In generale, si sa come dirigere i mostri. Essi attaccano i personaggi con tattiche ragionevoli ma senza, in genere, strategie coscienti. Sono abbastanza astuti da attaccare quando ne hanno la possibilità, evitare gli attacchi di opportunità quando possono, e usare passi di 1,5 metri per creare situazioni di fiancheggiamento. Ignorano i personaggi morti a meno che non abbiano visto qualcuno venir curato per riarsi al combattimento. In generale non sono sufficientemente astuti da girare larghi e raggiungere un incantatore se farlo significa rinunciare alla possibilità di attaccare. Non effettuano manovre spet-

tacolari (come preparare un attacco contro un personaggio e aspettare che un'altra creatura lo fiancheggi per attaccare). I mostri tendono a colpire i personaggi che li minacciano anche quando sarebbe più furbo concentrare i loro attacchi su uno o due personaggi.

Forse dirigete le vostre creature in modo più astuto o ottuso di queste. Ad ogni modo, assegnare delle attitudini fornisce alle creature varietà di tattiche e scopi, forzando i personaggi a effettuare approcci diversi. Le attitudini dicono anche al DM ciò che la creatura farà, risparmiandogli sforzi mentali.

ed gli incantatori fa alquanto paura.

Sanguinario: Una creatura con questa attitudine ha un senso sviluppato o naturale per percepire le debolezze di un nemico e cerca di colpire l'anello debole di una compagnia.

Una creatura sanguinaria preferisce attaccare il personaggio con il minor numero di punti feriti. Questa attitudine può essere letale perché concentra gli attacchi sui membri più vulnerabili della compagnia di avventurieri.

Assegnare questa attitudine ai mostri succhiatori di sangue o a serpenti particolarmente maligni.

Senza mente: Le creature con questa attitudine attaccano senza il minimo indice di tattiche.

Le creature senza mente avanzano verso il personaggio più vicino e lo attaccano. Non manovrano per ottenere situazioni di fiancheggiamento e neppure per evitarle. Di solito evitano gli attacchi di opportunità, ma solo perché una volta che si trovano vicini ad un nemico, si fermano e lo attaccano. Durante ciascun round, una creatura senza mente attacca un personaggio casuale adiacente.

Questa attitudine rende le creature più deboli. Assegnarla ai non morti non intelligenti.

EVOLVERE IL MAZZO DUNGEON

Si può voler dare ai giocatori una sensazione di progresso, facendo cambiare il dungeon col passare del tempo, mentre gli avventurieri si addentrano sempre più in profondità. Per farlo, si comincia con un mazzo, e con il progredire del gioco si aggiungono carte da un secondo mazzo, più difficile.

Per sfruttare questa opzione, si dovranno creare due mazzi

dungeon, il secondo contenente creature più potenti del primo. Ogni volta che le carte vengono rimosse dal primo mazzo dungeon (perché la compagnia ha sconfitto mostri, attivato trappole o trovato statue), sostituirle quelle carte con un numero uguale di carte casuali dal secondo mazzo. Con il progredire della discesa, il mazzo da cui si stanno pescando carte diventerà sempre più difficile. Questo processo rappresenta lo spingersi sempre più nelle profondità del dungeon da parte della compagnia.

Si provi ad attribuire ai due mazzi temi diversi. Magari il primo mazzo è composto principalmente da bestie e parassiti, mentre il secondo presenta chierici malvagi, le loro creature non morte e le loro guardie umanoidi. In questo esempio, la compagnia comincerà incontrando vari abitanti del dungeon ma presto inizieranno ad incontrare i membri del tempio malvagio che sono stati incaricati di distruggere.

Se si utilizza l'opzione Boss (vedi "Tipi speciali di incontri", sopra), lasciare la carta boss fuori dal mazzo fino a quando i personaggi sconfiggeranno una o più creature dal secondo mazzo. A quel punto, mescolare il boss al secondo mazzo.

LA MAPPA

Per dirigere un dungeon casuale, c'è bisogno di qualche tipo di mappa. Le peculiarità della mappa determinano parzialmente il modo in cui si svolge il dungeon, quindi meritano qualche riflessione.

Tracciate la planimetria su di una griglia di battaglia cancellabile, tracciando inizialmente solo le stanze esplorate dai per-

ESEMPI DI MAZZI DUNGEON

Qui vengono presentati due esempi di mazzi dungeon, completi di carte speciali, gruppi definiti, tipi speciali di incontri e attitudini delle creature.

DUNGEON DI 1° LIVELLO

Lo scopo della compagnia con questo mazzo è di trovare tre delle quattro statue magiche. Questo mazzo dungeon di 1° livello va bene per un dungeon singolo, ma è un po' difficile per una compagnia.

#	Creatura/Carta	GS	Gruppo	Attitudine
1	Man-at-Arms (Armiere, amico)	-	-	-
1	Human Thug (Umano Picchiatore, latente)	1	-	Avido (100 pf)
1	Goblin Sneak (Goblin Furtivo, latente)	1	-	Odia i nani
4	Human Bandit (Umano Bandito)	1/2	Banditi	-
1	Gnoll	1	Gnoll	-
1	Hyena (Iena)	1	Gnoll	-
2	Orc Warrior (Oroco Combattente)	1/2	Orci	Distratti
1	Orc Berserker (Oroco Berserker)	1	Orci	-
2	Kobold Warrior (Koboldo Combattente)	1/4	Rettili	Odia gli gnomi
1	Kobold Warrior (Koboldo Combattente) (x2)	1/2	Rettili	Odia gli gnomi
1	Lizardfolk (Lucertoloido)	1	Rettili	-
4	Skeleton (Scheletro)	1/3	Non Morti	Senza mente
1	Piscare Die	-	-	-
1	Statua di Baccob (recupera tutti gli incantesimi)	-	-	-
1	Statua di Heironous (+1 alla CA)	-	-	-
1	Statua di Hektor (+1 agli attacchi)	-	-	-
1	Statua di Poler (+5 pf)	-	-	-

26 carte in totale

DUNGEON DI 2° LIVELLO

Lo scopo della compagnia con questo mazzo è di trovare tre delle quattro statue magiche. Questo dungeon di 2° livello va bene per una partita singola, ma forse è un po' troppo ostico per una compagnia. È inoltre predisposto in modo che si possano gradualmente aggiungere carte da esso al dungeon di 1° livello, o durante l'esplorazione o fra un'esplorazione e l'altra di una campagna.

#	Creatura/Carta	GS	Gruppo	Attitudine
1	Gnome Recruit (Gnomo Recluta, amico)	-	-	-
1	Drow Archer (Drow Arciere, latente)	3	-	Odia gli elfi
1	Hell Hound (Segugio Infernale)	3	-	-
1	Human Thug (Umano Picchiatore, latente)	1	-	Avido (100 pf)
1	Werewolf (Lupo Mannaro)	3	-	-
1	Worg	2	-	-
2	Gnoll	1	Gnoll	-
2	Hyena (Iena)	1	Gnoll	-
1	Half-Orc Fighter (Mezzorocho Guerriero)	2	Oroco	Odia gli elfi
1	Orc Spearfighter (Oroco Lanciere)	2	Oroco	Odia gli elfi
1	Orc Warrior (Oroco Combattente)	1/2	Oroco	Distratto
1	Orc Warrior (Oroco Combattente) (x2)	1	Oroco	Distratto
1	Kobold Warrior (Koboldo Combattente) (x2)	1	Rettili	Odia gli gnomi
4	Lizardfolk (Lucertoloido)	1	Rettili	-
2	Ghoul	1	Non Morto	Sanguinario
2	Skeleton (Scheletro)	1/3	Non Morto	Senza Mente
1	Troglodyte Zombie (Troglodita Zombi)	1	Non Morto	Senza Mente
1	Pescare Tre	-	-	-
1	Statua di Baccob (recupera tutti gli incantesimi)	-	-	-
1	Statua di Heironous (+1 alla CA)	-	-	-
1	Statua di Hektor (+1 agli attacchi)	-	-	-
1	Statua di Poler (+10 pf)	-	-	-

29 carte in totale

sonaggi o cominciate mostrando tutta la mappa.

La griglia di battaglia per dungeon nella Guida del Dungeon Master è un'ottima mappa per dungeon casuali. Collocare le porte casualmente con il proseguo della discesa o determinarle in anticipo. La maggior parte delle porte dovrebbero essere porte doppie larghe 3 metri cosicché personaggi e creature possano attraversarle facilmente.

Se si sta sviluppando una mappa o se ne sta cercando una da usare, cercate di trovarne o svilupparne una che abbia corridoi larghi, passaggi ampi (o porte doppie) e grandi stanze. C'è bisogno di spazio per far muovere molti personaggi e molte creature, per non parlare delle creature grosse.

PECULIARITÀ DELLA STANZA

Per movimentare il gioco, fornire alla stanza delle peculiarità speciali. Ciò fornisce una specie di geografia alla mappa. Alcune idee di peculiarità sono le seguenti.

Attacco +1: Tutte le creature in questa stanza ricevono un bonus di +1 ai loro tiri per colpire.

Attacco buono +1: Le creature buone in questa stanza ricevono un bonus di +1 ai tiri per colpire.

Attacco malvagio +1: Le creature malvagie in questa stanza ricevono un bonus di +1 ai tiri per colpire.

Danni +1: Tutte le creature in questa stanza ricevono un bonus di +1 ai loro tiri per i danni (compresi i danni degli incantesimi).

Dolore: In questa stanza, tutte le minacce sono automaticamente colpi critici.

Muro di oscurità: Un muro opaco di oscurità attraversa la stanza, bloccando la linea di visuale. Il muro di oscurità impedisce le cariche che lo attraversano, rende impossibili gli attacchi a distanza e occulta le creature e i personaggi da un lato da quelli dal lato opposto.

Nebbia: Questa stanza è piena di nebbia, come se al suo interno fosse stato lanciato l'incantesimo nube di nebbia. Questa peculiarità danneggia gli attacchi a distanza e gli attacchi furtivi.

Pescare +1: Pescare una carta extra quando si determinano gli incontri in questa stanza. (Utilizzare questa peculiarità in una stanza grande o centrale).

Pietrificazione, pilastri, fosse: Questa stanza contiene ostacoli che rendono più difficile muoversi. Si faccia attenzione a non rendere la stanza troppo piccola, o per personaggi e creature sarà difficile manovrare.

Probabilità di creatura extra: Dopo aver determinato l'incontro per questa stanza, pescare una carta extra. Se non è una creatura, ignorarla. (Rimescolarla nel mazzo). Se è una creatura aggiungerla all'incontro.

Probabilità di statua extra: Dopo aver determinato l'incontro per questa stanza, pescare una carta extra. Se non è una carta Statua, ignorarla. (Rimescolarla nel mazzo). Ovviamente se nel mazzo non è inclusa alcuna carta Statua, questa peculiarità è inutile.

Stanza benedetta: In una stanza benedetta, tutti i tiri salvezza hanno automaticamente successo. (Questo è il posto dove i personaggi vorranno affrontare dei ghoul, in caso riescano a portarceli).

Stanza maledetta: In questa stanza, tutti i tiri salvezza falliscono automaticamente. È una pessima stanza per gli incantatori.

PERSONAGGI

I giocatori possono importare qualsiasi personaggio in un dungeon casuale. Si trovano molte miniature di allineamento buono da utilizzare come avventurieri. Non c'è neppure motivo per cui non si possano interpretare creature insolite, come un tiefling capitano, un dracoco cristiano o una belva distorta. Utilizzare il GS di una creatura come l'equivalente del livello del PG.

Oppure si possono creare dei personaggi appositamente per il dungeon casuale. Questi PG dalla vita breve potrebbero fornire un'opportunità di provare nuovi tipi di personaggi: forse un guerriero con una catena chiodata, un chierico/mago, o un personaggio di una razza insolita. Create il personaggio proprio come si farebbe per qualsiasi altra partita di D&D.

Infine, si possono utilizzare i personaggi della propeia normale campagna di D&D, sebbene le discese casuali probabilmente non dovrebbero entrare a far parte della solita campagna. Un dungeon casuale potrebbe risultare un posto troppo arduo per un personaggio che si desidera interpretare a lungo. Per questa ragione, il personaggio non subirà mai le conseguenze né otterrà mai le ricompense della discesa. Detto questo, giocare un personaggio in una sfida di combattimento come un dungeon casuale è un buon modo per mettere alla prova le tattiche.

DIMENSIONE DELLA COMPAGNIA

Se la compagnia è superiore o inferiore a quattro personaggi, adattare di conseguenza la discesa. La regola per cui si pescano quattro carte per ogni incontro è basata su una media di quattro PG. Se ci sono tre PG, pescare solo due carte per incontro. Se ci sono cinque o sei PG, pescare sei o più carte.

Se queste modifiche non sembrano produrre una sfida appropriata, spedire la compagnia in un dungeon di livello superiore o inferiore. Un dungeon di un livello inferiore al livello medio della compagnia è di solito adatto ad una compagnia di tre personaggi. Un dungeon di un livello superiore al livello della compagnia va bene per cinque o sei personaggi.

OGGETTI AD USO LIMITATO

Nelle avventure singole, quando non è importante se si consuma un oggetto, gli oggetti ad uso singolo e a carica sono molto più preziosi di quanto siano in una campagna regolare. Quindi, se si sta giocando un singolo dungeon casuale, gli oggetti ad uso singolo come pozioni e pergamene valgono cinque volte il loro normale prezzo. Gli oggetti con cariche come le bacchette valgono il loro normale prezzo, ma hanno un quinto del normale numero di cariche. Questa regola delle "cinque volte" equilibra gli oggetti ad uso singolo e a carica, in modo che non dominino un dungeon casuale.

Mind Flayer

Ad esempio, se si sta creando un

ADATTARE IL DUNGEON

Si può rendere un dungeon più facile o più difficile pescando più o meno carte per incontro. Pescare più o meno carte ha però meno effetto di quanto si possa pensare. Cambia il numero medio di creature in un incontro, ma la compagnia deve comunque combattere contro lo

stesso numero di creature per raggiungere il suo obiettivo. È più facile affrontare le creature in piccoli gruppi, ma l'aver più incontri compensa le cose. Il contrario è vero riguardo l'affrontare un numero minore di incontri più grandi.

personaggio di 5° livello per un dungeon singolo, bisognerebbe di solito partire con 9.000 mo di equipaggiamento (tipico di un PG di 5° livello, secondo la Guida del Dungeon Master). Se si considera una pazione di cura ferite leggera, essa costerà 250 mo anche 90 mo.

Se si sta trasferendo un personaggio esistente in un dungeon singolo, scambiare gli oggetti ad uso singolo a sua disposizione con oggetti ad uso singolo di sostituzione al quintuplo del prezzo. Per gli oggetti con cariche, assegnargli un quinto delle cariche del normale.

In una campagna di dungeon casuali, si applicano le normali regole.

COME VINCERE

A differenza di un'avventura, la discesa in un dungeon casuale ha una specifica condizione di vittoria. Gli obiettivi tendono ad essere più difficili perché le discese singole possono essere una sfida molto maggiore di una singola avventura in una campagna a lungo termine. Determinare un obiettivo influenza il modo in cui si costruisce il mazzo dungeon e il tipo di mappa che si desidera. Ecco alcuni possibili obiettivi.

Sconfiggere mostri: La compagnia vince se può sconfiggere i mostri con un GS totale uguale a 8 x livello del dungeon. Ad esempio, in un dungeon di 5° livello, la compagnia vince quando sconfigge mostri per un totale di 24 GS. Questo obiettivo è adattabile; si può rendere l'esplorazione più facile o difficile modificando il GS totale necessario per vincere.

Trovare statue: Se si usano le carte Statue, trovare statue può essere l'obiettivo dell'esplorazione. Di solito, i personaggi devono trovare tutte o la maggior parte (magari tre su quattro che sono nel mazzo) le statue e sconfiggere i mostri che le difendono.

Uccidere il Boss: Se si utilizza l'opzione Boss (vedi "Tipi speciali di incontri", sopra), sconfiggerlo può essere l'obiettivo dell'esplorazione. La compagnia vince quando trova e sconfigge questa creatura. Questo obiettivo è molto divertente perché i giocatori amano combattere lo scontro finale contro il Cattivo.

GIOCARE LA DISCESA

Una volta che avete personaggi, una mappa, un mazzo dungeon, e un obiettivo, sarete pronti a giocare.

INIZIATIVA

L'iniziativa in un dungeon casuale è di solito gestita proprio come nelle regole standard di D&D. Effettuare una normale prova di iniziativa quando la compagnia apre una porta. Quando il combattimento è finito, l'iniziativa non si applica più fino a quando la compagnia aprirà la prossima porta.

Questo sistema funziona bene quando non si hanno mostri erranti (o altri fattori che richiedono scelte rapide). Se si includono mostri erranti o si vuole modificare un po' il ritmo dell'esplorazione, si dispone di un paio di altre opzioni.

Iniziativa continua: Se si introducono dei mostri erranti in un combattimento e l'altro, i personaggi si trascineranno per il dungeon cercando di raggiungere l'incontro successivo prima che si presentino altri mostri. Ogni volta che i mostri appaiono sulla griglia di battaglia, tirate nuovamente l'iniziativa.

Prendere 10: Un metodo più rapido è quello di far prendere a tutti 10 per l'iniziativa. I giocatori agitano sempre nello

stesso ordine, perché i loro modificatori di iniziativa non cambiano. L'unica modifica all'ordine di iniziativa è l'introduzione di mostri. Si può far prendere 10 anche ai mostri, o tirare per loro al fine di ottenere un po' di casualità senza dover effettuare molto lavoro o perdere molto tempo.

Mostri erranti e iniziativa: Un mostro errante che si presenta quando non c'è alcuna battaglia in corso, agisce semplicemente nell'ordine di iniziativa (proprio come se i personaggi stessi aprissero una porta del dungeon). Un mostro errante che si unisce ad una battaglia in corso agisce per primo nell'ordine di iniziativa. (Quella che è la regola standard per una creatura che si unisce ad una battaglia di cui è consapevole; vedi pagina 24 della Guida del Dungeon Master per maggiori dettagli). Dato che per il DM è più facile far agire tutti i mostri in contemporanea, per semplicità, un mostro errante che si unisce alla battaglia può agire allo stesso punto nell'ordine di iniziativa degli altri mostri che stanno già combattendo. (In questo caso, non trattare il mostro errante come colto alla sprovvista, anche se non ha ancora agito).

INCONTRI

Un incontro di solito comincia quando viene aperta la porta di una nuova stanza. Eccetto come indicato sotto "Regole speciali per le esplorazioni", di seguito, gli incontri vengono giocati utilizzando le regole standard di D&D.

Tesoro

Per semplicità e divertimento, il tesoro prende sempre la forma di un oggetto casuale. Utilizzare la Tabella 7-1: "Tesori del dungeon casuale" per determinare che tipo di oggetto si è rinvenuto (normale, minore, medio o maggiore), poi determinare casualmente l'oggetto sulle tabelle della Guida del Dungeon Master. Se il risultato comprende "x2" o "x3", tirare ancora una o due volte, rispettivamente. Questo processo fornisce un tesoro adatto ad un singolo incontro.

TABELLA 7-1: TESORI DEL DUNGEON CASUALE

Livello	Nessuno	Normale	Minore	Medio	Maggiore	Valore* in MO
1*	01-35	36-80	81-100	-	-	160
2*	01-20	21-30	31-100	-	-	740
3*	01-20	-	21-97	98-100	-	1.100
4*	01-20	-	21-93	94-100	-	1.400
5*	01-20	-	21-88	89-100	-	1.900
6*	01-20	-	21-83	84-100	-	2.300
7*	01-20	-	21-78	79-99	100	3.100
8*	01-20	-	21-71	72-98	99-100	4.000
9*	01-20	-	21-60	61-97	98-100	5.300
10*	01-20	-	21-46	47-96	97-100	6.900
11*	01-20	-	21-30	31-94	95-100	8.900
12*	01-20	-	-	21-88	89-100	12.000
13*	01-20	-	-	21-75	76-100	16.000
14*	01-20	-	-	21-60	61-100	20.000
15*	01-20	-	-	21-40	41-100	25.000
16*	01-55	-	-	-	56-100 x2	35.000
17*	01-65	-	-	-	66-100 x3	47.000
18*	01-55	-	-	-	56-100 x3	54.000
19*	01-40	-	-	-	41-100 x3	72.000
20*	01-20	-	-	-	21-100 x3	94.000

*Il valore medio approssimativo in monete d'oro del tesoro per quel livello.

GIOCATORI E INFORMAZIONI SEGRETE

Quando si gioca un dungeon casuale, è ragionevole lasciare ai giocatori accesso ad informazioni che i loro personaggi non dovrebbero avere, avviando addirittura alle statistiche dei mostri e le piante del dungeon. (Non è obbligatorio rivelare questa informazione, ma non c'è alcun problema nel farlo). La discesa in un dungeon casuale è più

simile ad un gioco da tavolo che alla simulazione di un'avventura in un mondo fantastico. Se i giocatori sfruttano le informazioni per effettuare decisioni astute, ciò non fa che rendere il gioco più divertente. Quindi quando si dirige una discesa casuale, non ci si deve sentire obbligati a tenere la stessa segretezza che si utilizzerebbe nel dirigere una normale avventura di D&D.

REGOLE SPECIALI PER LE DISCESE

Sebbene una discesa casuale sia pensata per essere semplice e rapida, molti DM amano aggiungere dettagli ai loro dungeon. Queste opzioni permettono di adattare l'esperienza della discesa.

Mantenere semplice la prima discesa in modo da apprendere la sensazione del ritmo di una discesa casuale. Aggiungere poi regole speciali per personalizzare l'esperienza.

Porte

Le porte normalmente si aprono con facilità e rimangono spalancate da lì in avanti, ma se lo si desidera si possono aggiungere dettagli. In generale, i dettagli aggiuntivi danno un qualcosa in più al gioco solo se includono mostri erranti o qualche altro tipo di urgenza.

Aprire una porta di solito vuol dire cominciare un incontro. Qualsiasi personaggio si trovi vicino alla porta ha l'opzione di aprirla con un'azione di movimento. Se non ci sono mostri in gioco quando la porta viene aperta, tirare nuovamente per l'iniziativa. Se ci sono mostri in gioco, il conteggio dell'iniziativa continua a proseguire.

Ascoltare: Se un personaggio vicino a una porta chiusa supera una prova di Ascoltare (CD 20 + livello del dungeon), il DM mostra ai personaggi quali creature siano nella stanza prima di aprire la porta. Ogni tentativo è un'azione standard, e si può ascoltare dietro una porta solo se ci si trova esattamente davanti. I DM che bramano un tocco di realismo possono modificare la CD di Ascoltare a seconda di ciò che si trova all'interno della stanza.

Se il dungeon ha mostri erranti (vedi sotto), i personaggi possono mettersi ad ascoltare dietro tutte le porte che vogliono. Se il dungeon non ha mostri erranti o altre forme di pressione temporale, un personaggio può compiere una singola prova di Ascoltare su di una specifica porta.

Porte chiuse: Tutte o solo alcune porte possono essere chiuse a chiave, un dettaglio che risulta interessante solo se si stanno utilizzando mostri erranti o qualche altro fattore di pressione temporale. La CD per aprire una serratura è 20 + livello del dungeon; la CD per sfondare una porta è 12 + livello del dungeon. Ogni tentativo è un'azione standard, e si può aprire o sfondare una porta solo se ci si trova direttamente davanti. Se i personaggi tentano di forzare una porta, il rumore potrebbe attirare gli occupanti del dungeon: il DM tira due volte per un mostro errante al termine del round.

Porte segrete: Se il dungeon presenta qualche tipo di pressione temporale, alcune porte possono essere porte segrete (Cercare con CD 20 + livello del dungeon per localizzarle). I giocatori sanno dove si trovano, ma i PG devono comunque cercare il meccanismo di apertura. Le porte segrete dovrebbero di solito condurre a stanze con tesori o altri beni in modo che i personaggi abbiano motivo di passare del tempo nella loro ricerca.

Porte a senso unico: Alcune porte si chiudono dietro la compagnia e non si riaprono più. Le porte a senso unico sono interessanti solo se non esiste un metodo facile per aggirarle (sebbene comunque ci debba essere una via di uscita, naturalmente). Le porte a senso unico servono ad accrescere la tensione, mentre la compagnia realizza che non può tornare indietro.

Illuminazione

Per semplificare il gioco, ignorare il problema dell'illuminazione: assumere che tutto il dungeon sia sufficientemente illuminato da permettere ai combattenti di vedere e combattere bene. Obbligare la compagnia a procurarsi luce, però, aggiunge un'ulteriore considerazione tattica all'esplorazione. Il procurarsi o meno delle fonti di luce è una decisione che spetta al DM.

Più mostri con scurovisione e attacchi a distanza ci sono, più divertente sarà far girare i personaggi in piena luce, che li rende perfetti bersagli.

Mostri erranti

Lo scopo dei mostri erranti è di creare una pressione temporale, obbligando i personaggi a continuare a muoversi. Se i giocatori prolungano i combattimenti affrontando i mostri in mezzo alle porte, invece che gettandosi nelle stanze, o se si vogliono introdurre opzioni che richiedano tempo (ascoltare ad una porta, ad esempio), utilizzare i mostri erranti. Potrebbe essere necessario creare un mazzo separato per loro (vedi sotto).

I mostri erranti non sono conteggiati nei GS totali necessari a determinare la vittoria. Essi non possiedono tesori. Se non si crea un mazzo mostri erranti separato, una volta che la creatura è stata sconfitta rimescolare la carta rappresentante il mostro errante nel mazzo.

Una volta appreso come funzionano i mostri erranti, si potrà aggiungere il proprio tocco di realismo e tattiche. Forse alcuni mostri hanno la capacità di richiamare aiuto, invitando una maggiore probabilità di comparsa di un mostro errante. O forse il dungeon è composto di creature in guerra tra di loro, e la comparsa di alcuni mostri erranti potrebbe creare una mischia realmente confusa dove le creature si attaccano tra di loro e si rivolgono anche contro i PG.

Generare mostri erranti: Al termine di ciascun round, tirare un d%. C'è una probabilità del 20% che compaia un mostro errante. Se i dadi ne indicano la comparsa, pescare una carta. Si può utilizzare un mazzo mostri erranti separato (vedi sotto) o pescare semplicemente una carta dal mazzo dungeon standard.

Se si pesca una creatura, essa compare fuori della stanza dove si trovano attualmente i personaggi, pronta ad attaccare la compagnia alle spalle o dal fianco. Se c'è più di una direzione da cui il mostro possa giungere, determinarla casualmente. Collocarlo sulla griglia di battaglia il più lontano possibile in quella direzione pur restando in linea di visuale. Di solito comparirà dietro un angolo o dall'altra parte di una porta.

Se si pesca una cosa diversa da una creatura (una carta speciale), ignorarla. (Rimescolarla nel mazzo). Non pescare di nuovo. Non compare alcun mostro errante.

Mazzo mostri erranti: Si può creare un mazzo mostri erranti separato, pescando da esso invece che dal normale mazzo dungeon quando compare un mostro errante. I mostri erranti possono essere di tipo diverso dai mostri incontrati nel mazzo dungeon. Magari sono predoni o ghouls attratti dai rumori di uno scontro.

Se si usa un mazzo separato, si possono inserire tipi speciali di incontro come Amico o x3, o carte speciali come Pescare +1 o Trappola (nel qual caso i PG attivano una trappola che non sipevano trovarci lì).

GIOCARE SENZA UN DM

È addirittura possibile giocare una discesa nel dungeon senza un DM. Per farlo, i giocatori devono concordarsi in anticipo su certe regole. Un giocatore deve costruire normalmente un mazzo dungeon, ma invece di agire da DM, quel giocatore interpreterà un personaggio come tutti gli altri. Con il proseguire del gioco, sorgeranno certi problemi di cui i giocatori devono essere consapevoli e pronti a risolverli.

Posizione di partenza dei mostri: Quando un incontro ha inizio, i mostri cominciano nel mezzo della stanza, ognuno il più vicino possibile al centro. In alternativa, quando si crea la mappa si possono specificare certi quadrati come "quadrat-

UTILIZZARE STATISTICHE DELLE MINIATURE

Se si vuole effettuare una discesa del dungeon più rapida del normale, utilizzare le statistiche delle miniature invece delle statistiche per il gioco di ruolo della carta statistiche. Se non si riesce a sopportare di rinunciare a tirare per i danni, sostituire 1d8 per ogni 5 danni che la creatura normalmente infligge.



Mezzoro Guerriero

ESPERIENZA

Durante una campagna di dungeon casuali si può assegnare l'esperienza normalmente. Un'altra opzione è di fornire una condizione di vittoria e conferire punti esperienza solo se i personaggi riescono nella discesa; in questo modo i giocatori avranno una chiara sensazione di quando avranno raggiunto lo scopo della discesa e potranno tornare indietro. Di solito, la ricompensa in punti esperienza per una discesa è uguale a quella conferita per la sconfitta di mostri il cui GS è uguale al livello del dungeon +6. Ad esempio, dopo aver conquistato un dungeon di 3° livello, la compagnia riceve punti esperienza uguali a quanti ne riceverebbero per la sconfitta di un mostro da GS 9 (vedi Tabella 2-6, pagina 38 della Guida del Dungeon Master). Ad esempio, se i PG in questo caso sono di 3° livello, guadagnano 7.200 PE.

TESORO

In una partita di campagna, i PG possono vendere i tesori tra una discesa e l'altra e utilizzare il contante per acquistare altri oggetti. I personaggi potrebbero desiderare conservare un po' di contante a disposizione per coartare le creature avidi.

NUOVI PERSONAGGI

In un dungeon singolo, l'idea di introdurre un nuovo personaggio o sostituire uno morto è irrilevante. I giocatori possono scegliere ogni volta il personaggio che preferiscono, perché non c'è continuità tra una discesa e l'altra. In una campagna di dungeon casuali, bisognerà stabilire delle regole per l'introduzione di nuovi personaggi (compresa la sostituzione di quelli morti). La regola più semplice è quella di far partire i nuovi personaggi allo stesso livello e ricchezza del personaggio deceduto.

PROGRESSIONE DEL DUNGEON

Invece di riutilizzare in continuazione lo stesso set di creature, si può disporre il dungeon in modo che cresca di potere nel tempo. Per una simile campagna, partire con due mazzi, il secondo più potente del primo. Durante un'esplorazione, usare normalmente il mazzo dungeon. Tra le esplorazioni, rimuovere un quarto o un quinto del primo mazzo e sostituirlo con lo stesso numero di carte dal secondo mazzo. (Si potrebbero volere solo carte mostro nel secondo mazzo e togliere dal primo mazzo solo carte mostro. In questo modo non si finisce per avere un mazzo dungeon che ha meno o nessuna carta Statua).

Teoricamente si potrebbe disporre di un gran numero di mazzi, dal 1° livello in su. Al termine di ogni discesa, si rinuovano le carte dal mazzo e le si sostituisce con le carte del mazzo "di un livello superiore". Ad esempio, il mazzo di 1° livello sarà presto pieno di carte del mazzo di 2° livello. Al termine della discesa, le carte di 1° e 2° livello che verranno rimosse saranno sostituite da carte rispettivamente dal mazzo di 2° e 3° livello.

Per una campagna con più mazzi, si potrebbe sfruttare l'allineamento come criterio per i gruppi. Gli allineamenti vanno bene per i gruppi perché è probabile trovare creature di un mazzo il cui allineamento corrisponda a quello delle creature di altri mazzi. Gruppi più specifici, come "goblinesi", potrebbero non avere riscontro da un livello all'altro, a meno che non ci si assista di avere tante creature di quel tipo in ogni mazzo.

Per una campagna basata su di un dungeon che cresce di potere, si può predisporre una condizione di vittoria generale, come "trovare dieci statue". Se i personaggi si spingono avanti nelle loro discese e trovano abbondanza di statue ogni volta, vinceranno prima che il dungeon diventi troppo difficile. Ma se sono cauti e si ritirano dopo aver trovato una o due statue per volta, il dungeon diventerà presto troppo potente per loro e alla fine saranno sconfitti.

Una cosa contro la crescita di potere di un dungeon funziona anche se non c'è una condizione di vittoria fissa per la campagna. Con l'accumulo di esperienza e oggetti magici, i personaggi diventeranno più potenti. Se riusciranno a crescere di potere più rapidamente del dungeon, riusciranno a farcela. Se restano indietro, il dungeon diventerà più forte di loro, e alla fine dovranno affrontare la sconfitta.

di partenza dei mostri". Quando si pescano carte incontro, collocare i mostri in quei quadretti, o il più vicino possibile ad essi (se ci sono più mostri dei quadretti). Questa opzione funziona al meglio nelle stanze dalle foeme o peculiarità insolite.

Sceita di bersaglio dei mostri: Più attitudini si applicano ai mostri, più facile è decidere chi attaccheranno i mostri. In generale, i mostri dividono equamente i loro attacchi su tutti i PG che possono attaccare. Quando un mostro deve scegliere tra due bersagli che sono già equamente bersagliati, sceglie il più vicino. In caso di parità, determinarlo casualmente.

Tirare per i mostri: Bisognerebbe designare un giocatore perché effettui i tiri per i mostri. Oppure ciascun giocatore dovrebbe tirare per i mostri che attaccano il suo personaggio. Oppure, a chi muove il personaggio spetta questo ruolo. Va bene qualsiasi di questi sistemi: quello preferito dal gruppo!

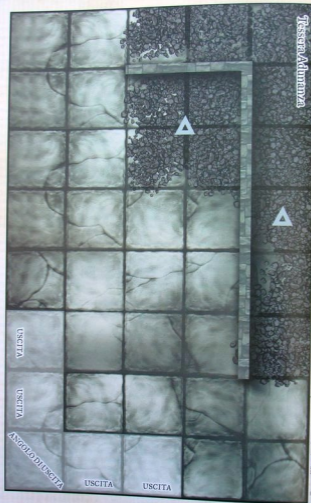
CAMPAGNE DI DUNGEON CASUALI

Un dungeon casuale funziona alla grande nelle partite singole, ma si può anche predisporre una vera e propria campagna. Proprio come una normale partita di D&D, i personaggi trovano tesori, accumulano punti esperienza e crescono di potere nel tempo. Una campagna di dungeon casuali è più letale di una campagna standard di D&D, ma i personaggi che sopravvivono progrediscono più rapidamente.

Dirigere un dungeon casuale come campagna significa dover considerare alcuni fattori che vengono ignorati nelle partite singole.

LIVELLO DI PERICOLO

In una partita a scacchi, si è contenti di aver vinto anche se si è persa la maggior parte dei pezzi. Un dungeon singolo funziona in maniera molto simile. Anche se metà della compagnia viene uccisa, una vittoria è comunque una vittoria. In una campagna, una mortalità così elevata che i personaggi non hanno possibilità di progredire, non ha senso. Paragonata ad un dungeon singolo, una campagna dovrebbe possedere un livello di pericolo inferiore e quindi minori possibilità di morte dei personaggi. Si può manipolare il livello di pericolo in tutti i soliti modi: l'oblio della discesa, il livello di potere dei mostri, quanti mostri ci sono, le attitudini di combattimento dei mostri, la frequenza e la potenza dei mostri erranti.



©2004 Wizards of the Coast, Inc. È permesso fotografare questa pagina per uso personale.

Tessera Adunanza con terreno impervio.

Exit (Uscita): Quando le creature sono in rotta escono dalla griglia di battaglia dai quadretti di uscita sulla loro tessera adunanza, se possono.

Exit Corner (Angolo di Uscita): Quando le creature vanno in rotta, si muovono a velocità raddoppiata verso l'angolo di uscita della loro tessera adunanza.

Difficult Terrain (Terreno Impervio): Muoversi in un quadretto contenente terreno impervio costa 1 quadretti [1 quadretti se ci si muove in diagonale].

Wall (Parete): Le pareti bloccano il movimento, la linea di visuale e la linea di effetto. Una creatura non può muoversi in diagonale oltre un angolo o l'estremità di una parete. Contare aggirando le pareti per vedere se un comandante è sufficientemente vicino da influenzare una creatura nella sua banda da guerra.

fronte
attacco +2, +2 CA

Unità Regolare Creature Medie

fianco

attacco -1, -1 CA

Morale +2 per rango
Deve avere un rango completo o diventare irregolare

Velocità dimezzata in avanti

Un quarto di velocità all'indietro
Attacco +2 e raddoppia gli attacchi
contro creature solitarie

fianco
attacco -1, -1 CA

fondo
attacco -4, -4 CA

Unità Irregolare Creature Medie

Nessun orientamento

Nessun numero minimo di creature

Nessuna restrizione di movimento

Nessun bonus di morale

Fino a sei attacchi a distanza



© 2004, Wizards of the Coast, Inc. È permesso fotografare questa pagina per uso personale.

Tessera Adunanza con statua

Exit (Uscita): Quando le creature sono in rotta escono dalla griglia di battaglia dai quadretti di uscita sulla loro tessera adunanza, se possono.

Exit Corner (Angolo di Uscita): Quando le creature vanno in rotta, si muovono a velocità raddoppiata verso l'angolo di uscita della loro tessera adunanza.

Statue (Statua): Muoversi in un quadretto contenente una statua costa 2 quadretti [3 quadretti se ci si muove in diagonale]. Una creatura non può terminare il proprio movimento in un quadretto contenente una statua. Una statua fornisce copertura alle creature dietro di essa, ma non blocca la linea di visuale.

Wall (Parete): Le pareti bloccano il movimento, la linea di visuale e la linea di effetto. Una creatura non può muoversi in diagonale oltre un angolo o l'estremità di una parete. Contare aggirando le pareti per vedere se un comandante è sufficientemente vicino da influenzare una creatura nella sua banda da guerra.

fronte
attacco +2, +2 CA

Unità Regolare Creature Grandi

fianco
attacco -2, -2 CA

fianco
attacco -2, -2 CA

Morale +2 per rango

Deve avere un rango completo
o diventare irregolare

Velocità dimezzata in avanti

Un quarto di velocità all'indietro

Attacco +2 e raddoppia gli attacchi contro creature solitarie

fondo
attacco +4, +4 CA

Unità Irregolare Creature Grandi

Nessun orientamento

Nessun numero minimo di creature

Nessuna restrizione di movimento

Nessun bonus di morale

Fino a due attacchi a distanza



© 2004 Wizards of the Coast, Inc. È permesso fotocopiare questa pagina per uso personale.

Mattatoio

Blood Rock (Roccia di Sangue): Qualsiasi creatura sul terreno roccia di sangue ottiene un colpo critico quando il suo tiro per colpire in mischia è un 19 o 20 naturale. L'attacco colpisce automaticamente a prescindere da quanto sia elevata la CA del difensore, anche se il difensore è immune ai danni raddoppiati dei colpi critici. Gli attacchi a distanza non sono influenzati dal tipo di terreno roccia di sangue.

Wall (Parete): Le pareti bloccano il movimento, la linea di visuale e la linea di effetto. Una creatura non può muoversi in diagonale oltre un angolo o l'estremità di una parete. Costare aggirando le pareti per vedere se un comandante è sufficientemente vicino da influenzare una creatura nella sua burla da guerra.

fronte
attacco +1, +1 CA

Unità Regolare Creature Piccole

fianco

attacco -1, -1 CA

attacco -1, -1 CA

fianco

Morale +2 per rango

Deve avere un rango completo o diventare irregolare

Velocità dimezzata in avanti

Un quarto di velocità all'indietro

Attacco +1 e raddoppia gli attacchi contro creature solitarie

attacco +1
CA

Unità Irregolare Creature Piccole

Nessun orientamento

Nessun numero minimo di creature

Nessuna restrizione di movimento

Nessun bonus di morale

Fino a otto attacchi a distanza



©2004, Wizards of the Coast, Inc. È permesso fotocopiare questa pagina per uso personale.

Corridoio

Walls (Parete): Le pareti bloccano il movimento, la linea di visuale e la linea di effetto. Una creatura non può muoversi in diagonale oltre un angolo o l'estremità di una parete. **Costrare** aggrando le pareti per vedere se un comandante è sufficientemente vicino da influenzare una creatura nella sua banda da guerra.

Parete in rovina

Imponenti rovine di ere passate si ergono dal terreno.

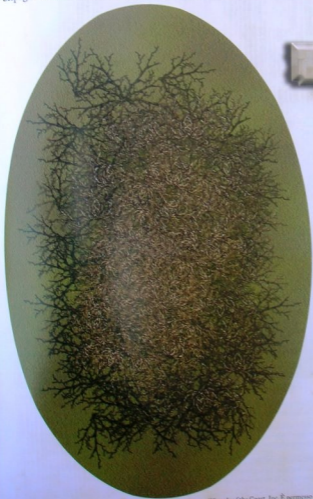
Parete alta: Invalicabile [blocca il movimento].

Copertura totale: Blocca la linea di visuale e la linea di effetto.

Cespugli

Si tratta di un intrico di spine aggrovigliate.

Cespugli: Terreno impervio [costo del movimento raddoppiato].





©2000 Wizards of the Coast, Inc. Permission granted to photocopy this page for personal use.

Stanza del Pietrisco

Difficult Terrain (Terreno Impervio): Muoversi in un quadretto contenente terreno impervio costa 3 quadretti [3 quadretti se ci si muove in diagonale].

Statue (Statua): Muoversi in un quadretto contenente una statua costa 3 quadretti [3 quadretti se ci si muove in diagonale]. Una creatura non può terminare il proprio movimento in un quadretto contenente una statua. Una statua fornisce copertura alle creature dietro di essa, ma non blocca la linea di visuale.

Wall (Parete): Le pareti bloccano il movimento, la linea di visuale e la linea di effetto. Una creatura non può muoversi in diagonale oltre un angolo o l'estremità di una parete. Contare aggirando le pareti per vedere se un comandante è sufficientemente vicino da influenzare una creatura o nella sua banda da guerra.



Teschio di drago

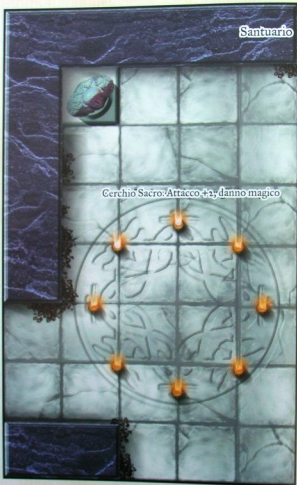
Il potere di un antico drago
vive ancora all'interno delle
pietre che ne circondano il teschio.

Teschio: Invalicabile [blocca il movimento].

Copertura totale: Blocca la linea di visuale e la linea di effetto.

Terrano pietroso: Qualsiasi unità sul terreno pietroso che circonda il teschio ottiene un colpo critico con i suoi attacchi in mischia con un 19 o 20 naturale. L'attacco colpisce automaticamente e prescinde da quanto sia elevata la CA del difensore, anche se il difensore è immune ai danni raddoppiati dei colpi critici. Gli attacchi a distanza non sono influenzati.

Santuario



Cerchio Sacro: Attacco +2, danno magico

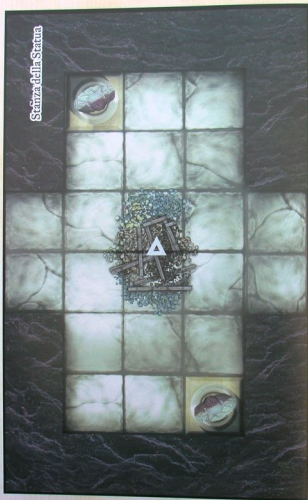
©2004 Wizards of the Coast, Inc. È permesso fotocopiare questa pagina per uso personale.

Santuario

Sacred Circle (Cerchio Sacro): Una creatura su qualsiasi quadretto contenente un cerchio sacro ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire. [Le candele non hanno alcun effetto sul gioco]. Qualsiasi danno inflitto da questi attacchi è considerato danno magico, che penetra la Damage Reduction [Riduzione del Danno]. I cerchi sacri non hanno alcun effetto sul movimento.

Wall (Parete): Le pareti bloccano il movimento, la linea di visuale e la linea di effetto. Una creatura non può muoversi in diagonale oltre un angolo o l'estremità di una parete. Costare aggirando le pareti per vedere se un comandante è sufficientemente vicino da influenzare una creatura nella sua banda da guerra.





©2004 Wizards of the Coast, Inc. È permesso fotocopiare questa pagina per uso personale.

Stanza della Statua

Difficult Terrain (Terreno Impervio): Muoversi in un quadretto contenente terreno impervio costa 2 quadretti [3 quadretti se ci si muove in diagonale].

Statue (Statua): Muoversi in un quadretto contenente una statua costa 2 quadretti [3 quadretti se ci si muove in diagonale]. Una creatura non può terminare il proprio movimento in un quadretto contenente una statua. Una statua fornisce copertura alle creature dietro di essa, ma non blocca la linea di visuale.

Wall (Parete): Le pareti bloccano il movimento, la linea di visuale e la linea di effetto. Una creatura non può muoversi in diagonale oltre un angolo o l'estremità di una parete. Contare aggirando le pareti per vedere se un comandante è sufficientemente vicino da influenzare una creatura nella sua banda da guerra.



Macchia di alberi

Questa macchia di alberi è forse il sepolcro di un antico druido.

Cespugli: Terreno impervio [costo del movimento raddoppiato].

Copertura parziale: Conferisce +4 CA contro gli attacchi a distanza.

Un attaccante può tirare attraverso 1 pollice senza che il difensore ottenga copertura.



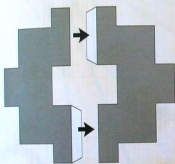
©2004 Wizards of the Coast, Inc. È permesso fotocopiare questa pagina per uso personale.

Stanza del Tesoro

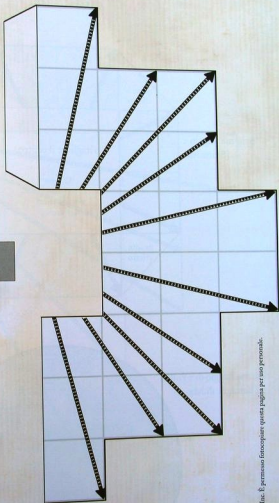
Statue (Statua): Muoversi in un quadrato contenente una statua costa 1 quadrati [3 quadrati se ci si muove in diagonale]. Una creatura non può terminare il proprio movimento in un quadrato contenente una statua. Una statua fornisce copertura alle creature dietro di essa, ma non blocca la linea di visuale.

Difficult Terrain (Terreno Impervio): Muoversi in un quadrato contenente terreno impervio costa 1 quadrati [3 quadrati se ci si muove in diagonale].

Wall (Parete): Le pareti bloccano il movimento, la linea di visuale e la linea di effetto. Una creatura non può muoversi in diagonale oltre un angolo o l'estremità di una parete. Contare aggirando le pareti per vedere se un comandante è sufficientemente vicino da influenzare una creatura nella sua banda da guerra.



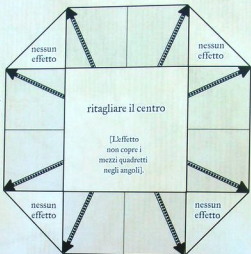
Fotocopiare questi due schemi,
ritagliarli e incollarli come mostrato.



Schema Raggio 4 [Skirmish]

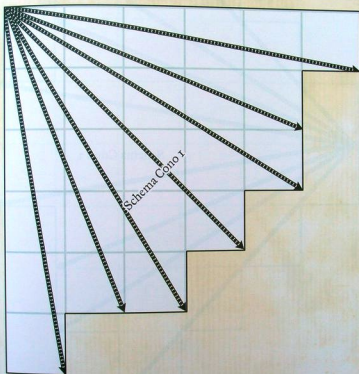
Utilizzare questo schema per incantesimi come *fireball* [palla di fuoco].
La creatura mirata deve trovarsi nello spazio centrale di 4 quadretti.

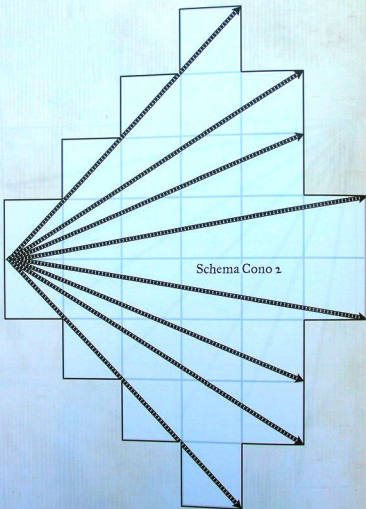
Schema Raggio 2
[Skirmish]



Schema Raggio di 2 Pollici
[Battaglie di Massa]







Edizione italiana prodotta in esclusiva su licenza della Twenty Five Edition s.r.l. - 43100 Parma - Italy
Impianti finitura e stampa: Grafiche Cassia - Calendasco - PC (Italy)

Domande?

Servizio Clienti: 0521.630320

Visita il sito web
www.25edition.it



URLA DI BATTAGLIA RIEMPIONO L'ARIA

Le storie di audaci avventurieri sono colme di aspri scontri accentuati dal cozzare di spade e il saettare di incantesimi. Da piccole schermaglie a guerre tra eserciti, i conflitti tra eroi, malvagi, mostri e servitori spaziano tra estesi campi di battaglia e foreste verdeggianti a umide caverne e pericolosi sotterranei. La vittoria attende chi è abile nell'arte della guerra.

Questo supplemento per il gioco D&D® fornisce regole espanse e indicazioni per dirigere combattimenti dinamici e creare spaventosi combattenti. Al suo interno si trovano nuove classi base e classi di prestigio, più di 30 nuovi talenti, più di 65 nuovi incantesimi, nuovi oggetti magici e capacità speciali delle armi. Sono incluse tre dozzine di nuovi mostri, compresi i formidabili "aspetti" delle divinità e degli arcimondi. Insieme a regole complete per tutto ciò che va da rapidi combattimenti skirmish ad incontri sulle mappe quadrettate fino alle battaglie di massa, dungeon casuali e campagne di battaglie tra miniature, il *Manuale delle Miniature* riunisce una legione di informazioni, opzioni, regole e indicazioni per tenervi impegnati in qualsiasi combattimento.

Il *Manuale delle Miniature* massimizza l'impatto che l'edizione v.3.5 dei manuali base di D&D e la linea di miniature D&D avrà sulle vostre partite. Per utilizzare questo supplemento, un Dungeon Master ha bisogno anche del *Manuale del Giocatore*, della *Guida del DUNGEON MASTER*® e del *Manuale dei Mostri*™. Un giocare necessita del solo *Manuale del Giocatore*.



Visita il sito web
www.wizards.com/dnd

TWENTY FIVE EDITION s.r.l.
Sede: 43100 Parma (Italy)

ISBN 88-8288-091-6



Prezzo: € 29,95

Visita il sito web: www.25edition.it