

Ladro v 2.3

Di Marco Dalmonte e Matteo Barnabè
Special Thanks to Christian Tarabusi

Requisito Primario: Destrezza.

Allineamento Morale: qualunque.

Dadi Vita: per determinare i Punti Ferita del Ladro si tira 1d4 per livello d'esperienza contando eventuali bonus/malus per la Costituzione sino al 9° livello (compreso); dal 10° in poi si aggiungono 2 PF per ogni livello successivo.

Armature consentite: Armature leggere, scudi di una taglia inferiore.

Armi consentite: Armi da mischia a 1 mano, qualsiasi arma da tiro.

Abilità speciali: Abilità Ladresche, Abilità di Combattimento

Abilità generali obbligatorie: Schivare (bonus), Fingere.



Descrizione Generale

Il ladro è un avventuriero dotato di grande versatilità e astuzia. Il ladro non è, a dispetto del nome, sempre un brigante, o una persona che vive rubando tesori, bensì un avventuriero preparato e dotato di una grande capacità di adattamento alle diverse situazioni.

Un ladro infatti non è in grado di lanciare potenti magie e non è assolutamente adatto a combattere in campo aperto contro agguerriti e ben più esperti combattenti: la sua vera specialità è usare la scaltrezza associata alle sue abilità e alla sua innata agilità per cavarsela anche nelle situazioni più disperate.

La sua presenza in un gruppo è spesso vitale: le capacità di trovare e rimuovere trappole, scalare pareti, sentire rumori e scassinare serrature possono infatti rivelarsi indispensabili alla buona riuscita di un'impresa, specie quando si tratta di un'azione che deve essere portata a termine in segreto e senza attirare troppo l'attenzione.

Il ladro cerca di evitare lo scontro frontale, quando gli è possibile, utilizzando sotterfugi e strategie per sorprendere l'avversario con la guardia abbassata e colpire con maggiore efficacia i suoi punti vitali. Per questo il ladro è caratterizzato da un particolare stile di combattimento basato su agili manovre di disorientamento e su colpi vibrati con particolare efficacia quando l'avversario è inconsapevole della sua presenza.

Il mestiere del ladro naturalmente porta con sé anche un certo modo di agire e di pensare, vivendo costantemente ai margini della legge costituita e sempre sul filo del rasoio. Alcuni ladri amano il rischio più d'ogni altra cosa: la loro vita è un gioco d'azzardo in cui puntano molto per ottenere molto di più, mettendosi costantemente in gioco, per dimostrare agli altri e a se stessi di poter affrontare le sfide a testa alta. Altri ladri sono invece più cauti, preferiscono agire nell'ombra e non farsi notare, rimanendo nascosti agli occhi dei potenti e preferendo una vita di espedienti senza troppe ambizioni. Altri infine provano un malsano gusto nell'idea di poter spiare le persone senza essere notati, penetrare in posti inaccessibili senza essere catturati e poter decidere della vita e della morte senza alcuna remora morale a fermare le loro azioni.

La complessità della mente e del comportamento di un ladro è spesso dettata dalla cultura e dalla razza a cui appartiene. Infatti, i ladri non esistono solo all'interno delle comunità umane, ma anche fra semi-umani e altre razze umanoidi o mostruose, a dimostrare come questo sia più uno stile di vita naturale (come l'amore per la battaglia che accomuna i guerrieri) che una professione imposta (come quella del mago). E così spesso i ladri elfi sono quelli più edonisti e riflessivi tra tutti, amanti dei sottili giochi d'astuzia e delle trame intricate che riescono a tessere ai danni dei loro avversari grazie alla loro conoscenza e longevità. I ladri gnomi e nani invece, sono abili e rinomati per l'abilità nell'individuare e costruire trappole di ogni genere, preferendo preparare piani d'azione ben congegnati per intrufolarsi in luoghi pericolosi piuttosto che giocare a borseggiare la gente al mercato. I ladri halfling invece sono tra semi-umani quelli con lo spirito più libero e

scanzonato, amanti del divertimento ed esibizionisti, capaci di sfidare anche il più potente tra i maghi solo per dimostrare a tutti quanto sono abili, pur rimanendo consci delle proprie capacità. Tra le altre razze non umane, i ladri coboldi e quelli rakasta sono i più famosi e temuti, i primi per la scaltrezza e l'abilità con cui riescono a infiltrarsi ovunque di nascosto, e i secondi per le incredibili doti acrobatiche che permettono loro di compiere imprese mirabolanti e rischiose, uscendone indenni pur senza utilizzare la magia.

Armi e Armature

Il ladro rifiuta di indossare armature troppo pesanti e ingombranti, poiché ha imparato quanto sia importante sapersi muovere agilmente e velocemente in qualsiasi situazione, e privilegia così la velocità alla copertura offerta dalle armature più ingombranti. In pratica, il ladro cerca sempre di evitare di indossare armature che pregiudicano le sue abilità o limitano la sua Destrezza, e per questo opta per quelle più leggere. Per quanto riguarda le abilità ladresche *Muoversi in Silenzio* e *Scalare Pareti*, le penalità ricevute variano in base all'ingombro trasportato. Se l'ingombro del ladro rientra nel 10% del suo Ingombro Massimo Trasportabile, non vi sono penalità alla prova. Se invece è superiore al 10%, la penalità varia in base alla categoria di ingombro in cui rientra: *Leggero* -10%, *Medio* -30%, *Pesante* -50%.

Le penalità alle abilità *Nascondersi nelle Ombre*, *Sentire Rumori* e *Svuotare Tasche* dipendono dall'armatura o dall'elmo indossati (fare riferimento alle regole riportate nel Capitolo 1 del manuale *Armeria di Mystara*).

Per quanto riguarda l'uso degli scudi, il ladro sa usare correttamente un buckler (ovvero uno scudo di una taglia inferiore alla propria), ma nel caso voglia proteggersi con uno scudo di dimensioni più grandi, il ladro non è in grado di portare attacchi per quel round.

Per quanto riguarda le armi il Ladro può utilizzare qualsiasi arma da mischia a una mano e qualsiasi arma da tiro, prediligendo le armi taglienti e appuntite (che può cospargere di veleno).

Fondare una Gilda di Ladri

Una volta raggiunta una discreta posizione dal punto di vista della fama e dei tesori accumulati (non prima del 9° livello), ogni ladro può scegliere se continuare a vagabondare in cerca di fama e ricchezza, oppure insediarsi in una comunità e fondare una propria gilda. Lo scopo di un ladro che fonda una gilda di ladri è quello di raccogliere altri compagni e allievi, istruendoli e mettendosi così a capo di un'organizzazione capace di generare numerosi introiti e di ottenere un discreto potere politico nella sua zona d'azione. Certo, se altre gilde di ladri sono presenti nel territorio, è necessario per il ladro riuscire ad imbastire buoni rapporti con gli altri maestri, forse pagando dazio a quelle più potenti, per evitare di essere eliminato come concorrente pericoloso. Oppure, il ladro potrebbe anche decidere di agire con una tecnica audace e distruggere in anticipo le gilde rivali attraverso un'opera di assassini pre-

meditati, soffiare studiate alle guardie locali e altre attività che mirassero a far cadere in disgrazia i rivali, attirando presso di sé i membri delle gilde in difficoltà.

Qualsiasi ladro che riesce a fondare una propria gilda (allestendo un ritrovo segreto, magari dietro la facciata di un normale esercizio commerciale, col benessere delle altre gilde) prende il titolo di Boss (secondo il gergo ladresco), ed è in grado di attirare presso di sé 1d6 aspiranti ladri di livello 1°-2° nel primo mese di attività, e successivamente attira altri ladri con lo stesso ritmo solo se è in grado di mettere a segno almeno un colpo di buon rilievo (intorno ai 1.000 m.o.) ogni mese. Il numero e il livello dei ladri disponibili viene calcolato in base al metodo seguente.

Ogni insediamento naturalmente non può fornire alla gilda più di un certo numero di associati, in base alla grandezza dell'insediamento, al territorio su cui sorge e al suo livello culturale, nonché alla presenza di altre gilde furfantescche, come mostra la tabella seguente (tutti i termini si rifanno alle definizioni prese dalla *Rules Cyclopedia* e dal *Poor Wizards Almanac*):

| <i>Insedimento (Pop.)</i> | <i>N° Ladri</i> |
|---------------------------|-----------------|
| Borgo (10 – 50) | 1d8 |
| Villaggio (51 – 500) | 2d8 |
| Paesino (501 – 1.000) | 2d20 +10 |
| Paese (1.001 – 5.000) | 3d20 +70 |
| Città (5.001 – 15.000) | 2d100 +100 |
| Metropoli (15.001+) | 4d100 +100 |

| <i>Territorio</i> | <i>% Aggiuntiva</i> |
|-------------------|---------------------|
| Terre Selvagge | -10% |
| Terre di confine | +20% |
| Rurale | +10% |
| Urbano | +30% |

| <i>Livello Culturale</i> | <i>Moltiplic.</i> |
|--------------------------|-------------------|
| Età della Pietra | x 1/5 |
| Età del Bronzo | x 1/2 |
| Età del Ferro | x 1 |
| Medio Evo | x 1,5 |
| Rinascimento | x 1 |

Esempio: Robin (ladro di 14° livello) decide di fondare una gilda nella città di Specularum (50.000 persone, considerato territorio urbano in epoca medievale). Per questo motivo, il numero di ladri esistenti in città è: $[(4d100 +100) + 30\%] * 1,5 = (250 +30\%) * 1,5 = 325 * 1,5 = 487$ ladri (di livello variabile).

Per conoscere il livello di tutti i ladri esistenti, semplicemente si suppone che il 50% sia di 1° livello, il 30% di 2° livello, e il 15% di 3° livello. Il restante 5% si fraziona in 1 livello superiore per ogni punto percentuale. Non si calcola in questa percentuale eventuali ladri di livello del titolo o superiore, la cui presenza viene decisa dal DM (comunque almeno uno per ogni gilda a fungere da capo, anche se a volte i capi potrebbero appartenere ad altre classi).

Esempio: A Specularum esisteranno dunque 487 ladri. Di questi, 243 sono di 1° livello, 146 di 2° livello, 73 di 3° livello, per un totale di 462 ladri. I restanti 25 ladri

vanno dal 4° all'8° livello in parti eguali, ovvero 5 di 4°, 5 di 5°, 5 di 6°, 5 di 7° e 5 di 8°.

Il numero di ladri disponibili (non affiliati) si calcola assegnando ad ogni gilda un grado d'importanza da 1 a 5, sulla base delle seguenti definizioni di grado di potere della gilda:

1. La gilda annovera meno di 12 affiliati e non opera al di fuori di un quartiere o di una specifica parte della città;
2. La gilda annovera da 15 a 30 affiliati e opera in tutta la città o in due o più quartieri;
3. La gilda annovera oltre 40 affiliati e opera in tutta la città. Essa inoltre ha importanti contatti con gli organi governativi e con le gilde mercantili, e domina su almeno una gilda di ladri inferiore;
4. La gilda annovera oltre 50 affiliati, opera in tutta la città e ha basi operative in varie città o villaggi in altre parti del paese. Essa domina su almeno una gilda di ladri inferiore e può influenzare le decisioni di importanti figure politiche o commerciali;
5. La gilda annovera oltre 50 affiliati, domina la città e ha basi operative in altri insediamenti di diverse nazioni. Essa domina su varie gilde minori e può influenzare le decisioni di importanti figure politiche o commerciali di uno o più paesi.

Assegnato il grado di potere, si sommano i gradi delle gilde presenti in un insediamento (che in pratica indicano le quote di ladri affiliati ad ognuna), si aggiunge 1, e si divide il numero totale di ladri per il valore ottenuto: il risultato della divisione indica il numero di ladri disponibili al momento e non affiliati.

Esempio: A Specularum agiscono già almeno 5 gilde di ladri: l'Anello d'Acciaio (4), la Mano dell'Ombra (5), la Gilda dei Ladri di Fiammone (2), la Gilda dei Tagliaborse (1) e la Lingua di Asterius (3). In tal modo, il numero di ladri non affiliati risulta essere:

$$487 / [(4+5+2+1+3)+1] = 487 / 15 = 32 \text{ individui.}$$

Chiaramente ci saranno 16 ladri di 1° livello, 10 di 2° e 6 di 3°, dato che quelli più esperti saranno già affiliati alle gilde più importanti, e se Robin vuole fare strada dovrà raccogliere intorno a sé questi individui e cominciare ad erodere la base di affiliazione di qualche altra gilda (magari iniziando da quella dei Tagliaborse).

I proventi della gilda possono poi essere calcolati in base al numero e al livello degli associati:

| <i>Liv. associato</i> | <i>Rendita mensile</i> | <i>N° ladri</i> | <i>Moltiplic.</i> |
|-----------------------|------------------------|-----------------|-------------------|
| 1-3 | 50 m.o. | 1-3 | x 0,5 |
| 4-6 | 100 m.o. | 4-9 | x 1 |
| 7-9 | 200 m.o. | 10-20 | x 1,5 |
| 10+ | 400 m.o. | 21+ | x 2 |

Questi numeri indicano solo la parte del bottino che normalmente spetta al capo della gilda (e non includono eventuali colpi messi a segno o studiati personalmente da lui), ipotizzando che i suoi associati gli versino una quota variabile dal 10% al 30% dei loro introiti mensili (chiaramente, essendo ladri questo valore è aleatorio, visto che tutti cercano di trattenere qualcosa in più del dovuto). Non sono inclusi in questa tabella eventuali dazi o bustarelle che il capo della gil-

da debba versare a organizzazioni rivali, capi di altre gilde o guardie per riuscire a svolgere il proprio lavoro con una certa percentuale di sicurezza.

Occorre verificare che ogni ladro sia effettivamente al lavoro ogni mese, affinché gli introiti siano garantiti. Se invece qualcuno sceglie di non lavorare (perché ferito e in convalescenza, fuori città o incarcerato), chiaramente i proventi della gilda diminuiranno. Indicativamente, esiste ogni mese una probabilità pari a 50 – livello del ladro che egli abbia problemi di qualsiasi tipo che lo costringeranno a non poter lavorare.

Ladri vagabondi: Solitari

Se un ladro ormai affermato (9° livello) non è interessato a fondare una propria gilda, di solito cerca di rimanere indipendente e diventa così un Solitario, un ladro giramondo che agisce solo per se stesso (anche quando fa parte di un gruppo), per sfidare i propri limiti e compiere imprese mirabolanti che verranno ricordate negli anni avvenire. Un solitario è un ladro dallo spirito libero, insofferente alle regole e alla gerarchia, che rifiuta qualsiasi autorità costituita e per questo è improbabile (ma non impossibile) che diventi egli stesso il maestro di una gilda. Nel suo vagabondare, ogni settimana (o ogni volta che si sposta in un insediamento o una zona diversa) un solitario ha sempre il 20% + 1% per livello di probabilità di **raccogliere notizie e leggende**, venendo a conoscenza di storie riguardanti tesori perduti o mai recuperati, così come grosse somme di danaro o materie preziose che sono custodite in certi luoghi o verranno trasportate da qualche mercante entro breve tempo. Questo è il risultato del suo costante interessarsi degli eventi, che lo porta a parlare con diverse persone (ladri, guardie, tavernieri, mercanti e gente comune), riuscendo così a ottenere informazioni che possono rivelarsi interessanti per i suoi fini senza destare troppi sospetti.

Ladri non umani

Non solo gli umani, ma anche i semi-umani (elfi, nani, halfling e gnomi) e varie razze umanoidi annoverano tra le loro fila gruppi di ladri. Qualsiasi ladro semi-umano tira gli stessi Dadi Vita (d4) per determinare i Punti Ferita, ma ha i Tiri Salvezza caratteristici della sua razza di appartenenza e possiede una tabella di progressione differenziata per quanto riguarda i PE sotto riportata (limite massimo raggiungibile: 20° livello, il che limita anche i PF massimi nonché il numero di abilità speciali e i valori delle abilità ladresche). Il THAC0 del ladro semi-umano è uguale a quello del ladro umano fino al 9° livello, poi diventa quello del guerriero dal 10° al 20° (equilibrando così il THAC0 in rapporto ai PE rispetto ai ladri umani). I semi-umani guadagnano le proprie resistenze di razza al livello appropriato (ovvero quando acquisiscono gli stessi PE previsti dalle classi standard per ottenere quelle resistenze, vedi sotto), mentre gli gnomi acquisiscono i poteri tipici della loro razza quando raggiungono i PE specifici (v. PC2, *Top Ballista*).

| Liv. | Punti Esperienza Ladri semi-umani | |
|-------------|--|----|
| 1 | 0 | |
| 2 | 2.000 | |
| 3 | 4.000 | |
| 4 | 8.000 | |
| 5 | 16.000 | |
| 6 | 32.000 | |
| 7 | 64.000 | |
| 8 | 130.000 | |
| 9 | 260.000 | |
| 10 | 400.000 | H1 |
| 11 | 580.000 | |
| 12 | 760.000 | |
| 13 | 940.000 | |
| 14 | 1.120.000 | |
| 15 | 1.300.000 | |
| 16 | 1.480.000 | N |
| 17 | 1.660.000 | E |
| 18 | 1.840.000 | |
| 19 | 2.020.000 | |
| 20 | 2.200.000 | H2 |

E: il ladro elfo subisce automaticamente metà danni da qualsiasi attacco schivabile e di tipo soffio.

H1: il ladro halfling subisce metà danni da qualsiasi effetto magico.

H2: il ladro halfling subisce automaticamente metà danni da qualsiasi attacco schivabile e di tipo soffio.

N: il ladro nano subisce automaticamente metà danni da qualsiasi effetto magico

Per quanto riguarda le altre razze (goblinoidi, giganti, lucertoloidi, ecc.), è possibile intraprendere la strada del ladro facendo esattamente gli stessi PE previsti per la razza in questione e usando i DV della razza fino al livello di Normal Monster, poi d4 per ogni livello successivo da ladro (usando il THAC0 migliore tra quello dato dal livello del ladro e i DV dell'essere), ma acquistando le abilità del ladro anziché quelle offensive (spesso abilità da guerriero) previste dalla razza stessa.



Inoltre, alcune razze non umane beneficiano di speciali bonus o penalità alle abilità ladresche in base alle caratteristiche fisiche e culturali della razza di appartenenza, come segue (il DM può aggiungerne altre):

| | Coboldo | Elfo | Halfling | Gnomo | Nano | Rakasta |
|-----------|---------|------|----------|-------|------|---------|
| MS | +10% | +5% | +5% | +0% | +0% | +10% |
| NO | +10% | +5% | +10% | +0% | +0% | +5% |
| SP | +5% | +0% | -5% | +0% | +0% | +10% |
| SS | -5% | -10% | +5% | +5% | +10% | -5% |
| SR | -5% | +5% | +5% | +0% | +0% | +10% |
| ST | +0% | -5% | +5% | -5% | -10% | +0% |
| TT | +10% | +5% | +0% | +10% | +5% | -5% |
| RT | +5% | +0% | +0% | +10% | +10% | -5% |

Abilità Speciali

Abilità Ladresche

Le abilità ladresche sono espresse in punti percentuali e aumentano la loro percentuale di riuscita ad ogni livello di esperienza acquisito. Il valore di ogni abilità è determinato dal valore della caratteristica ad essa associata moltiplicato per quattro, a cui si aggiunge la percentuale indicata ad ogni livello del ladro (v. tabella riassuntiva). Ad esempio, un ladro di 1° livello con Destrezza 15 ha una percentuale di Muoversi in Silenzio pari a : $(15 \times 4) + 20 = 80\%$

Per effettuare una prova su ciascuna di esse occorre tirare 1d100 (d%) al di sotto del valore corrispondente, dopo le opportune modifiche decise dal DM in base alla situazione.

Muoversi in Silenzio (Des): l'abilità di spostarsi senza far rumore, pur avanzando alla propria normale velocità di movimento. Al ladro sembrerà sempre di riuscire qualsiasi sia il tiro di dado, ma se la prova fallisce, eventuali creature presenti nella zona attraversata possono udire il ladro con una prova di *Ascoltare*, *Senso del pericolo* o *Sentire rumori* (v. *Manuale delle Abilità Generali* per i dettagli sulle prove contrapposte). Nel caso il tiro sia 100, il ladro ha inavvertitamente fatto tanto rumore da essere scoperto immediatamente.

Nascondersi nelle Ombre (Des): il ladro riesce a muoversi nell'ombra, rimanendo nascosto agli occhi dei presenti (sempre che non abbiano infravisione o mezzi magici per scoprirlo). Mentre resta nascosto può muoversi a metà della sua velocità, ma non attaccare. Al ladro sembrerà sempre di riuscire, qualsiasi sia il tiro di dado, solo il DM saprà se è stato visto o meno (dipende se esistono individui nella zona che guardino proprio nella direzione del ladro).

Se il ladro cerca di nascondersi alla vista di qualcuno dotato dell'abilità *Osservare*, si effettua una prova contrapposta: ogni 5 punti percentuali si considerano come 1 punto su d20 (si faccia riferimento al *Manuale delle Abilità Generali* per maggiori dettagli sulla prova contrapposta tra *Osservare* e *Nascondersi*).

Scalare Pareti (For): il ladro è in grado di usare la propria agilità per arrampicarsi su qualsiasi superficie

(muri, rupi, corde o altro). Il tiro va ripetuto ogni 9 metri di scalata (o a discrezione del DM), e subisce penalità cumulative in base alle seguenti condizioni:

- -1% ogni grado di pendenza oltre 80°;
- -10% ogni 20km/h di forza del vento;
- -10% se la parete scalata fa parte di una struttura in movimento (una nave o simile);
- -20% se la parete è senza appigli (un muro liscio) o scivolosa (bagnata o simile);

Se il tiro fallisce, il ladro precipita rovinosamente a terra, ma può effettuare un tiro *scalare pareti* con valore dimezzato per aggrapparsi a qualcosa fortunatamente. Se anche il secondo tiro fallisce, il ladro cade a terra subendo 1d6 punti di danno ogni 3 metri di caduta, viceversa si ferma dopo essere precipitato per 1d6 x 10% della distanza totale scalata, ma subisce comunque 1d6 Pf per escoriazioni e strappi muscolari.

Scassinare Serrature (Des): la capacità più famosa di un ladro è quella di aprire qualunque porta e scassinare qualsiasi lucchetto, grazie ad un senso innato e a una lunga esperienza. È possibile scassinare solo serrature non magiche e solo se il ladro dispone degli appositi arnesi da scasso. Normalmente si impiega un certo tempo in base alla classe di difficoltà della serratura: infatti, ogni lucchetto o serratura può essere più o meno facile da aprire, e in base al grado di difficoltà deciso dal DM il tiro subisce differenti penalità, come segue:

Comune (+0%, 1d4 round): una serratura che può essere costruita da qualsiasi fabbro, comune in locande e nelle case degli artigiani, nonché negli scrigni di bassa fattura.

Buona (-10%, 2d4 round): una serratura opera di un esperto, comune nelle case dei benestanti e nelle locande prestigiose, nonché negli scrigni comuni.

Eccellente (-30%, 3d6 round): una serratura opera di un esperto, spesso un ladro o uno gnomo, comune nelle case dei ricchi e nei luoghi che racchiudono importanti tesori.

Anti-scasso (-50%, 5d6 round): una serratura estremamente complicata, opera di un genio e costruita con materiali destinati a durare a lungo, spesso accompagnata da trappole per proteggere un prezioso tesoro.

Se il primo tentativo di scasso fallisce, è possibile riprovare, ma solo nel caso si ottenga un margine di fallimento inferiore a 20 punti. Infatti, se il tiro fallisce di oltre 20 punti significa che il ladro non è riuscito a comprendere la struttura della chiusura e non ha alcuna idea di come procedere: pertanto non potrà più tentare di aprire quella determinata serratura prima di passare al nuovo livello.

Sentire Rumori (Sag): l'abilità permette al personaggio di udire anche il più lieve rumore finché rimane allerta. Si faccia riferimento alle regole relative all'abilità *Ascoltare* nel *Manuale delle Abilità Generali* per comprendere il funzionamento di questa abilità, tenendo presente che ogni 5 punti percentuali equivalgono ad 1 punto per quanto riguarda bonus o penalità elencate per le abilità generali.

Svuotare Tasche (Des): questa capacità rappresenta l'incredibile manualità di cui ogni ladro è dotato, che gli permette di compiere esercizi di prestidigitazione e sfilare oggetti dai loro alloggiamenti con la massima facilità senza essere notati (il che naturalmente include il borseggio). Questa percentuale va modificata con un + o - 5% per livello di differenza tra il ladro e la vittima. Se ha successo la vittima non si accorge di nulla, viceversa il tentativo non va a buon fine; se poi il tiro fallisce con una percentuale superiore a 20 punti, il ladro è stato colto sul fatto. Un buon borseggio di solito non richiede più di un round.

Trovare Trappole (Sag): il ladro dichiara quando ha intenzione di scoprire se esistono trappole (magiche o normali) in un volume massimo di 3x3x3 metri, e il DM effettua il tiro col d% in segreto. Se il tiro ha successo, allora il ladro trova tutte le trappole nell'area esaminata (e potrà poi tentare di rimuoverle), mentre se non ve ne sono, la dichiara sicura. Nel caso il tiro percentuale fallisca, il ladro dichiara l'area sicura; se però fallisce di oltre 20 punti percentuali (rispetto al suo valore di *trovare trappole*) allora il ladro ha attivato la trappola inavvertitamente (se applicabile, in base alla trappola). Se il DM lo desidera, può applicare la metà del malus riportato per ciascun grado di difficoltà di una trappola (vedi *rimuovere trappole*) anche al tiro per *trovare trappole*, visto che questo indica quanto oculatamente è stata nascosta.

Non c'è limite al numero di volte che si può tentare di esplorare una zona in cerca di trabocchetti, e il tempo impiegato ogni volta è pari a 1 round ogni 3 punti percentuali realizzati col d100, minimo sempre 1 round (es. tirando 40 col d% impiega $40 : 3 = 13$ round, indipendentemente dal fatto che riesca o meno).

Rimuovere Trappole (Int): Il ladro può disinnescare trabocchetti grazie al proprio senso pratico. Si può tentare solo quando la trappola è stata scoperta e per ogni trappola il DM dovrebbe applicare una penalità alla prova del ladro, in base alla difficoltà della trappola. Trappole magiche possono essere rimosse con estrema difficoltà (penalità al tiro pari al $25\% \times$ livello dell'incantesimo usato nella trappola) impiegando 2d6 round, e se si tratta di trabocchetti che usano magie troppo potenti (di 5° livello o superiori), non è possibile annullarle. Per le trappole non magiche si applica una penalità variabile in base al loro grado di difficoltà (stabilito dal DM), e per ciascuna si impiega un tempo diverso:

Semplici (+5%, 1d4 round): trappole estremamente semplici e veloci da costruire, come un calappio, una fossa coperta da foglie o una gabbia che cala dall'alto, che non utilizzano congegni meccanici e non causano gravi danni (max 1d6 Pf).

Comuni (-5%, 1d6 round): comuni trappole nascoste, come una botola a gancio, una porta che si chiude automaticamente o una tagliola, che causano seri danni (max 2d6 Pf) o usano congegni meccanici semplici.

Ingegnose (-15%, 2d6 round): trappole ben congegnate, spesso nascoste all'interno di strutture e difficili da scoprire, altrettanto difficili da disinnescare. Occorre

solitamente un esperto per fabbricarle, e possono causare parecchi danni (fino a 6d6 Pf), spesso usando congegni a molla o a pressione (come botole, aghi, soffi di fiamma, ecc.).

Complesse (-30%, 1d4+2 minuti): trappole estremamente difficili da fabbricare, costruite all'interno di una struttura o un oggetto fin dalla sua fabbricazione, che consistono di complicati marchingegni costantemente in funzione, spesso aiutati da accorgimenti magici. Queste trappole possono provocare la morte istantanea o intrappolare per sempre la vittima, uccidendo qualsiasi persona inesperta (danni da 7d6 Pf e oltre).

Abilità di combattimento

In questa sezione si descrivono le caratteristiche che determinano lo stile di combattimento ladresco.

Schivare: La tecnica principale in cui il Ladro si allena e che utilizza maggiormente è la schivata, ovvero rinunciare ad attaccare per schivare un numero di attacchi pari al suo bonus Destrezza. Se durante tutto il round egli non necessita di schivare, poiché non viene colpito, allora il Ladro a sua volta può attaccare a fine round. La schivata si effettua con una prova sull'abilità generale *Schivare*, con penalità pari allo scarto tra la CA del Ladro e quella effettivamente colpita dall'avversario. Il risultato di 20 con il tiro di dado indica sempre un fallimento, anche se il punteggio di schivare è superiore!

Esempio: Lupin, ladro con un punteggio di Schivare di 22 e CA 5 si scontra contro un gigante delle colline in campo aperto. Non potendo nascondersi né fuggire sceglie di schivare l'attacco avversario. Il gigante sferma una clavata al ladro mancandolo perché colpisce CA 6; Lupin non avendo dovuto schivare l'attacco sferma una stoccata al piede del gigante ferendolo.

Il round successivo il ladro sceglie di continuare questa strategia ma il gigante colpisce CA 3. Per schivare il colpo sarebbe sufficiente un $22-2 = 20$ su d20 (basta 19 o meno), ma il risultato del dado è un 20 puro. Il ladro gentiluomo fallisce così clamorosamente la schivata e la clavata sulla sua testa lo pianta nel terreno.

Colpire alle Spalle: Ogni ladro fin dal primo livello ha la capacità di infliggere il doppio dei danni ad un avversario umanoide colto alle spalle, poiché è in grado di focalizzare il colpo sui punti più critici per il fisico dell'avversario (se il ladro possiede conoscenze specifiche riguardanti certe categorie di mostri, il DM può estendere la possibilità di raddoppiare i danni anche contro questi ultimi). Il danno viene raddoppiato dopo aver aggiunto il bonus Forza ed eventuali bonus magici dell'arma, ma i danni aggiuntivi provocati da magie non si raddoppiano poiché agiscono separatamente (es. *Colpire* o *Benedizione*). Si raddoppiano solo i colpi portati in mischia o quelli di dardi scagliati contro una vittima entro 9 metri.

Fintare: Raggiunto il 5° livello ogni ladro è in grado di fingere un attacco su un fronte lasciando apposta scoperta in parte la sua guardia, per poi cambiare veloce-

mente tattica all'ultimo momento per disorientare l'avversario. Il ladro accetta di subire una penalità alla sua CA ma in cambio ottiene un bonus al colpire pari a +1 per ogni punto di penalità sulla CA (max 1 punto ogni 4 livelli, arrotondando per difetto). La finta può essere usata solo in combattimento ravvicinato, e le dimensioni dell'avversario devono essere al massimo di una taglia superiore o inferiore a quella del ladro.

Combattimento Scaltro: Raggiunto il 9° livello il ladro raggiunge la capacità di combattere sfruttando la sua rapidità e scaltrezza in modo da poter fronteggiare due o più avversari contemporaneamente ponendosi in modo che l'uno ostacoli l'altro e quindi nessuno benefici delle condizioni di "attacco alle spalle" (ovvero +4 al TxC, danni doppi nel caso di attacco da parte di un altro ladro, impossibilità di usare i bonus alla CA data da eventuali maestrie e scudi). Le condizioni perché vi riesca sono che deve effettuare una prova di Destrezza (modificata dai bonus/malus di Destrezza di tutti gli avversari) ogni round e che nessuno degli attaccanti sia un ladro di 9° o di livello superiore. Il numero di creature che il ladro può gestire è di due al 9°, tre al 18°, quattro al 27° e cinque al 36°. Se il tiro Destrezza falli-

sce, se ci sono più creature di quelle gestibili che attaccano il ladro, o se anche solo uno dei nemici è di dimensioni superiori a quella del ladro di due o più taglie (es. un ladro halfling contro un gigante delle nuvole e un goblin), il combattimento si svolgerà normalmente.

Schivata Attiva: Raggiunto il 12° livello il ladro acquisisce la capacità di schivare un attacco portato contro di lui (cioè che lo avrebbe colpito) con un TS Schivabili e attaccare a sua volta. Il numero di schivate viene incrementato di una al 24° e al 36° livello (per un totale di 3 schivate attive al 36°). Per effettuare la schivata attiva si può anche attaccare per primi e poi schivare l'attacco nemico, ma in questo caso gli attacchi eccedenti la Schivata Attiva non potranno essere schivati in alcun modo.

N.B. L'incantesimo arcano *Velocità* permette di raddoppiare sia il numero di attacchi che il numero delle schivate disponibili.

N.B. Il numero di queste schivate non dipendono dal punteggio di Destrezza del Ladro ma solo dal livello.

Se si devono schivare più attacchi è necessario perdere un'intera azione per effettuare la normale procedura di Schivare, oltre che la schivata attiva.



Tabella Riassuntiva del Ladro

| Livello | PE | MS | NO | SP | SS | SR | ST | TT | RT |
|----------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| 1 | 0 | 20 | 10 | 25 | 15 | 20 | 25 | 10 | 10 |
| 2 | 1.200 | 25 | 15 | 30 | 20 | 25 | 30 | 15 | 15 |
| 3 | 2.400 | 30 | 20 | 35 | 25 | 30 | 35 | 20 | 20 |
| 4 | 4.800 | 35 | 24 | 40 | 30 | 35 | 40 | 25 | 25 |
| 5 | 9.600 | 40 | 28 | 45 | 35 | 40 | 45 | 30 | 30 |
| 6 | 20.000 | 44 | 32 | 50 | 40 | 45 | 50 | 35 | 34 |
| 7 | 40.000 | 48 | 35 | 55 | 45 | 50 | 55 | 40 | 38 |
| 8 | 80.000 | 52 | 38 | 60 | 50 | 54 | 60 | 45 | 42 |
| 9 | 160.000 | 55 | 41 | 65 | 54 | 58 | 65 | 50 | 46 |
| 10 | 280.000 | 58 | 44 | 70 | 58 | 62 | 70 | 54 | 50 |
| 11 | 400.000 | 61 | 47 | 75 | 62 | 66 | 75 | 58 | 54 |
| 12 | 520.000 | 64 | 50 | 80 | 66 | 70 | 80 | 62 | 58 |
| 13 | 640.000 | 66 | 53 | 85 | 69 | 74 | 85 | 66 | 61 |
| 14 | 760.000 | 67 | 56 | 90 | 72 | 78 | 90 | 70 | 64 |
| 15 | 880.000 | 70 | 58 | 95 | 75 | 81 | 95 | 73 | 67 |
| 16 | 1.000.000 | 72 | 60 | 100 | 78 | 84 | 100 | 76 | 70 |
| 17 | 1.120.000 | 74 | 62 | 103 | 81 | 87 | 105 | 80 | 73 |
| 18 | 1.240.000 | 76 | 64 | 104 | 84 | 90 | 110 | 83 | 76 |
| 19 | 1.360.000 | 78 | 66 | 105 | 86 | 92 | 115 | 86 | 79 |
| 20 | 1.480.000 | 80 | 68 | 106 | 88 | 94 | 120 | 89 | 82 |
| 21 | 1.600.000 | 82 | 70 | 107 | 90 | 96 | 125 | 92 | 85 |
| 22 | 1.720.000 | 84 | 72 | 108 | 92 | 98 | 130 | 94 | 88 |
| 23 | 1.840.000 | 86 | 74 | 109 | 94 | 100 | 135 | 96 | 91 |
| 24 | 1.960.000 | 88 | 76 | 110 | 96 | 102 | 140 | 98 | 94 |
| 25 | 2.080.000 | 89 | 78 | 111 | 98 | 104 | 145 | 99 | 97 |
| 26 | 2.200.000 | 90 | 80 | 112 | 100 | 106 | 150 | 100 | 100 |
| 27 | 2.320.000 | 91 | 82 | 113 | 102 | 108 | 155 | 101 | 103 |
| 28 | 2.440.000 | 92 | 84 | 114 | 104 | 110 | 160 | 102 | 106 |
| 29 | 2.560.000 | 93 | 86 | 115 | 106 | 112 | 165 | 103 | 109 |
| 30 | 2.680.000 | 94 | 88 | 116 | 108 | 114 | 170 | 104 | 112 |
| 31 | 2.800.000 | 95 | 90 | 117 | 110 | 116 | 175 | 105 | 115 |
| 32 | 2.920.000 | 96 | 92 | 118 | 112 | 118 | 180 | 106 | 118 |
| 33 | 3.040.000 | 97 | 94 | 118 | 114 | 120 | 185 | 107 | 121 |
| 34 | 3.160.000 | 98 | 96 | 119 | 116 | 122 | 190 | 108 | 124 |
| 35 | 3.280.000 | 99 | 98 | 119 | 118 | 124 | 195 | 109 | 127 |
| 36 | 3.400.000 | 100 | 100 | 120 | 120 | 126 | 200 | 110 | 130 |

Abilità Segrete dei Ladri

PERCHÉ INTRODURRE LE ABILITÀ SEGRETE DEI LADRI?

È ben noto che la classe del ladro, pur essendo inizialmente piuttosto equilibrata (rispetto alle altre tre classi permesse agli umani in *Dungeons & Dragons*), diventa decisamente inferiore ai livelli medio alti, indicativamente a partire dal 9° livello.

Infatti il ladro ha pochi Punti Ferita (tira i d4 proprio come i maghi, anche se a partire dal 10° livello ottiene 2 punti ferita per livello), tiri per colpire mediocri (analoghi a quelli dei chierici), ed un accesso limitato alle armature (se indossano quelle più pesanti hanno forti limitazioni alle proprie capacità ladresche). Questi svantaggi dovrebbero in teoria essere compensati dalle numerose "abilità ladresche" del personaggio; tuttavia, anche se ciò può essere vero per i primi livelli, lo diventa sempre meno in seguito: da un lato guerrieri, maghi e chierici hanno accesso a formidabili capacità (le opzioni di combattimento e gli attacchi multipli per i primi, incantesimi sempre più numerosi e sempre più potenti per i secondi), dall'altro il ladro resta limitato ad abilità che diventano man mano meno peculiari ed imprescindibili. Per fare solo qualche esempio, le abilità scassinare, trovare trappole e muoversi silenziosamente possono essere emulate efficacemente da comuni incantesimi di basso livello (rispettivamente *scassinare*, *scopri trappole* e *silenzio*), l'effetto di nascondersi nelle ombre può essere realizzato con una semplice *invisibilità*, e anche scalare pareti ed ascoltare rumori possono essere sottratti al monopolio del ladro grazie ad incantesimi o abilità generali.

Persino le abilità di lettura delle pergamene arcane (che presenta una percentuale di fallimento) e colpire alle spalle (il cui uso resta perlopiù occasionale) non sono sufficienti a ristabilire l'equilibrio di gioco, né a giustificare il fatto che siano necessari al ladro di livello superiore al 9° ben 120.000 PE per passare di livello, ossia esattamente quanto un guerriero.

Le abilità che vengono descritte in questa sezione sono pertanto state introdotte con lo scopo ben preciso di incrementare i poteri del ladro, rendendo questa classe più allettante e restituendole il posto di rilievo che merita. Il fatto poi che tali abilità possano essere apprese dal personaggio solo all'interno di una gilda non è una limitazione casuale, ma una scelta deliberata: è necessario sottolineare l'importanza che queste corporazioni rivestono all'interno delle società fantasy nonché quanto esse siano imprescindibili per il personaggio ladro (applicando le sole regole base, sembrerebbe che una volta apprese, al primo livello, le "arti", ossia le abilità speciali, il ladro possa impunemente e senza svantaggi tagliare i ponti con la sua gilda, non avendo più nulla di rilevante da imparare).

Inoltre, le modalità di apprendimento di queste abilità segrete (tramite la gilda) ne consentono un'introduzione "indolore" all'interno di una campa-

gna già in corso: il ladro di medio livello potrebbe venire a conoscenza del fatto che i maestri della sua gilda conoscono (e custodiscono gelosamente) alcune abilità segrete, e per metterlo a parte di questi poteri potrebbe richiedere una prova di fedeltà, una grande impresa od un colpo leggendario.

APPRENDIMENTO DELLE ABILITÀ SEGRETE

Il ladro può apprendere la prima abilità segreta al 9° livello, e quindi un'altra per ogni tre livelli successivi (al 12°, al 15°, al 18°, etc.), fino ad un massimo di 10 abilità conosciute al 36° livello. Opzionalmente, il DM può concedere ad un ladro di 36° livello di aumentare ulteriormente il proprio potere, ottenendo un'ulteriore abilità per ogni 600.000 PE oltre il massimo (3.400.000 PE).

È importante sottolineare che, quando raggiunge uno dei livelli indicati, il ladro non ottiene automaticamente l'abilità desiderata, ma ottiene uno *slot* che può "riempire" apprendendo (spesso faticosamente) un'abilità. Alcune abilità, oltre naturalmente ad uno *slot* disponibile, richiedono per essere apprese anche altri requisiti indicati esplicitamente nel testo.

Le abilità segrete possono essere apprese solamente all'interno di una gilda di ladri che annoveri tra i suoi membri un maestro che conosca l'abilità in questione (e sia disposto ad insegnarla). Le modalità con cui il personaggio può riuscire a convincere il maestro a condividere il suo sapere dipendono dalle situazioni di gioco: un requisito quasi sempre imprescindibile è che entrambi (maestro ed aspirante allievo) appartengano alla stessa gilda. Il maestro, inoltre, potrebbe richiedere qualche forma di pagamento (un oggetto magico, un'opera d'arte, una gemma o più banalmente una grossa somma di denaro, dell'ordine delle 5.000-10.000 m.o. o più), oppure una prova di fedeltà o un favore di qualche genere (eliminazione di un rivale, supporto politico all'interno della gilda, e così via). L'apprendimento dell'abilità richiede un tempo piuttosto lungo, tipicamente dell'ordine di un mese (indicativamente 2d4 settimane), ma non c'è possibilità di fallimento: una volta trascorso il tempo necessario, il ladro acquisisce l'abilità segreta, e può utilizzarla come indicato di seguito, nonché ovviamente insegnarla (dietro compenso) ad altri colleghi, essendo ora divenuto egli stesso un maestro.

Nota 1: Si tenga ben presente che *nessuna* gilda, per quanto estesa e potente, ha accesso a *tutte* le abilità elencate di seguito. Come regola, in base ai gradi di importanza delle gilde (da 1 a 5) presentati nella sezione precedente, si può dire che la gilda conosca 4 abilità segrete per ogni suo grado (min. 4, max. 20). In teoria, il ladro potrebbe cercare di contattare maestri appartenenti a gilde diverse per ottenere le abilità cui è interessato. In pratica, un comportamento di questo genere è

estremamente rischioso, in quanto le abilità segrete sono conservate gelosamente dalle gilde come un tesoro (ed in effetti lo sono), e chiunque provi a trasmettere questa conoscenza a gilde rivali o concorrenti viene considerato alla stregua di una spia e punito spietatamente come tale.

Nota 2: Si ricordi che l'appartenenza ad una gilda non è, per un ladro, solo una banale etichetta, bensì una posizione che condiziona fortemente la sua "vita professionale". Da un lato il ladro ha accesso alle conoscenze ed alla collaborazione dei colleghi, nonché alla protezione garantitagli dalla sua corporazione. D'altra parte però egli deve rispettare le regole (spesso ferree) che gli sono imposte, regole che prevedono in ogni caso che ogni affiliato versi alla corporazione una percentuale sensibile (tipicamente dal 10% al 25%) dei suoi introiti, sia quelli ottenuti grazie a "colpi" andati a segno, sia quelli guadagnati in avventura.

Nota 3: In linea teorica, è chiaro che ciascuna abilità segreta è stata sviluppata originariamente da un maestro particolarmente capace e creativo, spesso una figura leggendaria quale il fondatore di una grande gilda od un eroe di cui ancora si narrano le gesta. Per questa ragione, si potrebbe ragionevolmente pensare che anche un ladro non affiliato ad una gilda possa apprendere "indipendentemente" (cioè senza l'ausilio di un tutore) le abilità descritte, o possa svilupparne di nuove.

Il DM, se intende permettere ad un personaggio di imbarcarsi in questa impresa, deve però tenere presente che si tratta di un progetto lungo e difficile, che richiede mesi e forse anni di addestramento e documentazione. Il ladro, inoltre, deve essere molto esperto (almeno di 30° livello) e probabilmente deve essere anche dotato di qualità eccezionali (per esempio Destrezza 18, oppure Intelligenza, Saggezza o Carisma superiori a 16, a seconda dell'abilità desiderata). Lo sviluppo di un'abilità completamente nuova, poi, è impresa degna del sentiero dell'immortalità dell'Eroe Epico e dovrebbe pertanto essere riservata a quei ladri che siano giunti all'apice della carriera e stiano tentando di raggiungere mete inviolate.

Un personaggio che sia così intraprendente da tentare di ottenere un'abilità in modo autonomo e così caparbio da continuare nel suo intento nonostante le difficoltà (senza dubbio verrebbe osteggiato dalle gilde in possesso di quell'abilità, se venisse reso noto il suo obiettivo) ed infine raggiungerlo merita di essere premiato con l'attribuzione di punti esperienza.

Nota 4: Nel caso in cui si verificano circostanze in cui si possono applicare due moltiplicatori di danni (es. colpo alle spalle entro 9 metri di un ladro con l'abilità Tiratore scelto), occorre applicare solo il più alto, e non sommare o moltiplicare i due (nell'esempio precedente, i danni sono semplicemente raddoppiati e non quadruplicati).

USO DELLE ABILITÀ SEGRETE

Ogni abilità ha le proprie modalità di utilizzo, descritte ampiamente all'interno della sezione corrispondente. In generale, a meno che non sia esplicitamente indicato il contrario, l'abilità non è limitata ad un certo numero di usi al giorno ed il ladro può avvalersene ogni volta che se ne presenti l'occasione.

Le abilità, sempre a meno di precisazioni specifiche, non sono considerate effetti magici e non possono pertanto essere dissolte da *dissolvi magie* (e poteri analoghi) od ostacolate dall'anti-magia.

Fanno eccezione naturalmente gli *incantesimi dell'ombra* che sono a tutti gli effetti degli incantesimi (soggetti pertanto a tutte le regole standard in materia) ed ai quali è comunque riservata una sezione specifica.

ELENCO DELLE ABILITÀ SEGRETE

Si fa presente che in tutte le sezioni successive il termine *maestro* identifica il ladro che ha acquisito l'abilità segreta di cui si sta parlando nel contesto; per quel che riguarda gli incantesimi dell'ombra, ad esempio, maestro è sinonimo di 'ladro in grado di lanciare quegli incantesimi.'

Colpire alle Spalle Migliorato

Descrizione: il ladro ha affinato l'arte del colpire un nemico in un punto vitale quando le sue difese sono scoperte. Ogni volta che riesce a colpire alle spalle un nemico, il ladro infligge triplo danno (anziché doppio danno, come previsto dal regolamento base).

Esempio: un ladro (Forza 14) con questa abilità segreta ed armato di una spada corta +3 (maestria Base) riesce a portarsi furtivamente alle spalle di una guardia. Il suo attacco viene condotto con il solito bonus di +4 al TxC, e se ha successo infligge 3d6+12 danni (il triplo di 1d6+4, che è il danno inferto in condizioni standard).

Conoscenza Arcana

Requisiti: il ladro deve essere di 10° livello, avere almeno 13 punti in Intelligenza e possedere l'abilità generale *Magia Arcana*.

Descrizione: quando un ladro riceve da un maestro di magia o da un altro ladro esperto in materia (ovvero dotato dell'abilità generale *Magia Arcana*, che quindi anche il ladro deve acquisire) un indottrinamento sufficiente a poter lanciare una *lettura del magico* e a riconoscere gli incantesimi più semplici, egli diventa in grado di lanciare incantesimi arcani pur non avendo il potere dei maghi. Naturalmente, questi ladri possono lanciare solo magie che trovano scritte su pergamene magiche (non possono quindi memorizzare incantesimi né creare oggetti magici), e solo dopo avere identificato i simboli magici tramite una *lettura del magico*, e comunque anche in questo caso non è detto che il potere evocato sia totalmente sotto il controllo del profano. Il maestro di magia arcana può inoltre cercare di usare gli oggetti magici caratteristici dei maghi con una prova di *Magia arcana* che abbia successo: se fallisce, significa semplicemente che il ladro non è in grado di riconoscere l'oggetto e non può usarlo, fino a che qual-

cuno più esperto non gli spiega esattamente che tipo di oggetto è e come attivarlo.

Gli incantesimi lanciati da un ladro letti da una pergamena si considerano sempre lanciati da un incantatore del minimo livello appropriato per farlo, al fine di determinare durata, raggio d'azione ed effetti (ad esempio una *palla di fuoco* o un *fulmine magico* causeranno solo 5d6 punti ferita, poiché i maghi acquisiscono al 5° livello d'esperienza gli incantesimi di 3° livello di potere), mentre gli effetti magici di oggetti riservati agli incantatori arcani hanno la potenza standard decisa dal mago che ha creato l'oggetto (ad esempio, una *bacchetta dei fulmini magici* da 8d6 Pf causerà quella quantità di danni anche se la usa un ladro).

Generalmente, più potente (in termini di livello di potere) sarà l'incantesimo lanciato, minori saranno le probabilità che il ladro controlli correttamente le energie evocate, con conseguenze spiacevoli per i diretti interessati. La formula sotto riportata determina le probabilità di fallimento di un ladro che cerca di lanciare un incantesimo da pergamena, oppure di usare un oggetto magico caratteristico dei maghi (da notare che il livello del ladro è ininfluente):

% fallimento: (5 x livello di potere dell'incantesimo) – (3 x ogni punto di Intelligenza superiore a 12)

Quando un incantesimo fallisce, esso si rivolta contro l'evocatore (viene centrato su di esso) se produce effetti deleteri, mentre se produce effetti positivi semplicemente non accade nulla.

Critico Migliorato (scegliere arma)

Requisiti: il ladro può associare questa abilità solamente ad un'arma che sappia usare con maestria Esperto o superiore.

Questa abilità segreta può essere appresa più volte associandola ad armi diverse (purché i requisiti sopra indicati siano soddisfatti).

Descrizione: il ladro è talmente abile nell'uso dell'arma associata a questa abilità da essere in grado di individuare e colpire le parti vitali (o particolarmente vulnerabili) del bersaglio con una probabilità superiore rispetto al normale (aumentare di 1 punto la normale probabilità di realizzare un critico – es: se il critico normalmente si realizza solo con 19-20, grazie a questa abilità il range diventa 18-20). Si deve pertanto tirare su una tabella dei colpi critici (v. *Armeria di Mystara*) per determinare gli effetti addizionali.

Esempio: un ladro con l'abilità *critico migliorato (arco corto)* scaglia una freccia ad un chierico nemico, ed ottiene un 19 naturale con il tiro per colpire. Normalmente si tratterebbe di un comunissimo colpo andato a segno, tuttavia, in virtù dell'abilità segreta, questo è in realtà un temibilissimo colpo critico (si tira sulla *tabella dei colpi critici: armi penetranti* per determinare gli effetti addizionali subiti dalla vittima).

Decifrare Codici

Requisiti: il ladro deve possedere l'abilità *Linguistica* o *Crittografia* ed un'Intelligenza di almeno 12 punti.

Descrizione: il ladro si è addestrato a tal punto nella conoscenza delle lingue e dei codici da essere diventato un esperto nel decifrare il significato di qualsiasi tipo di scritto esamini (ad esclusione delle lingue della magia). Quest'addestramento gli consente di aggiungere gratuitamente l'abilità generale *Linguistica* o *Crittografia* (quella tra le due che ancora non possiede) alle propria lista, e il tempo da lui impiegato per tentare di decifrare uno scritto o un codice viene dimezzato. Inoltre, la sua percentuale di *Linguistica* si calcola nel seguente modo: [Linguistica + Livello] x2.

Disarmare (scegliere arma da mischia)

Requisiti: il ladro può associare questa abilità solamente ad un'arma da corpo a corpo che sappia usare con maestria Abile o superiore. L'arma (per esempio spada corta, pugnale o manganello) deve essere scelta quando si apprende l'abilità e non può essere cambiata in seguito; l'abilità segreta disarmare può tuttavia essere appresa più volte associandola ad armi diverse.

Descrizione: questa abilità è esattamente analoga all'omonima opzione di combattimento dei guerrieri. Il ladro può tentare di disarmare (utilizzando però solo l'arma scelta e al posto di un attacco normale) un qualunque avversario munito di armi non naturali: egli effettua un normale Tiro per Colpire che, se ha successo, non infligge danni ma può disarmare la vittima. Quest'ultima deve effettuare una prova di Destrezza, con una penalità pari al modificatore di Destrezza e di Forza del ladro: se la prova fallisce la vittima viene disarmata, se invece riesce non ci sono altri effetti.

Esempio: un ladro con Destrezza 18 (+3) e Forza 13 (+1) e l'abilità *Disarmare* associata alla spada bastarda (ad una mano) cerca di disarmare un guerriero (Destrezza 14). Il TxC ha successo e si deve pertanto procedere alla prova di Destrezza del guerriero, con una penalità complessiva di 4 punti. Se il guerriero vuole evitare di essere disarmato dovrà pertanto riuscire a tirare un punteggio inferiore a 10 su d20.

Eludere gli Incantesimi

Descrizione: il ladro ha sviluppato peculiari tecniche che gli permettono di minimizzare i danni derivanti dalla magia o effetti magici offensivi. Ogni volta che è soggetto ad un incantesimo oppure ad un effetto magico che infligge dei danni fisici (cioè perdita di Punti Ferita) e che ammette un Tiro Salvezza per schivarlo (per esempio una *palla di fuoco* o l'effetto di una *bacchetta del freddo* o il soffio di un drago, ma non un incantesimo di *dardo incantato*, *dito della morte* o *infliggi ferite gravi*), il ladro effettua normalmente il Tiro Salvezza opportuno. Se il TS fallisce, subisce i danni completi come al solito; se invece il TS riesce le ferite vengono ridotte ad un quarto (approssimando per eccesso), anziché semplicemente dimezzate. Da notare che se il ladro non è in grado di schivare fisicamente l'attacco (è immobilizzato o non ha spazio per muoversi), quest'abilità non può essere sfruttata.

Esempio: un ladro con questa abilità viene coinvolto nell'area di effetto di un *fulmine magico* che infligge 45 danni; se il TS contro incantesimi ha successo, egli subisce solo $45 \div 4 = 12$ Punti Ferita, invece dei 23 che

avrebbe subito se non avesse appreso questa abilità. Se invece il ladro fosse stato attaccato con un incantesimo di *nube esplosiva* questa abilità non gli sarebbe stata di nessun giovamento, in quanto non è ammesso alcun TS per ridurre i danni fisici inflitti da quest'incantesimo.

Eludere gli Incantesimi Migliorato

Requisiti: il ladro deve conoscere l'abilità segreta *eludere gli incantesimi* ed essere almeno di 15° livello.

Descrizione: quest'abilità è esattamente analoga ad *eludere gli incantesimi*, con l'importante differenza che il ladro subisce solo metà danno anche se il TS fallisce. L'abilità resta inefficace nei confronti degli incantesimi che non infliggono danni fisici o che non ammettono TS (come *dardo incantato*). Da notare che se il ladro non è in grado di schivare fisicamente l'attacco (è immobilizzato o non ha spazio per muoversi), quest'abilità non può essere sfruttata.

Esempio: un ladro con questa abilità viene coinvolto nell'area di effetto di una *palla di fuoco* che infligge 72 PF. Il personaggio subisce automaticamente 36 PF, e può effettuare un normale TS per dimezzare ulteriormente le ferite subite, subendo in caso di successo solo 18 punti di danno.

Eludere i Colpi Critici

Descrizione: il ladro si comporta in modo particolarmente accorto in ogni situazione di combattimento, evitando di esporre ai colpi nemici le parti vitali o più vulnerabili del suo corpo.

Ogni volta che il ladro subisce un colpo critico, c'è una probabilità del 50% che non vi sia nessun effetto ulteriore (oltre naturalmente ai danni standard inferti dal colpo andato a segno, che si applicano regolarmente).

Il ladro non può beneficiare degli effetti dell'abilità qualora sia paralizzato, stordito o addormentato.

Esempio: un ladro con l'abilità segreta *eludere i colpi critici* viene colpito con una poderosa clavata da un gigante delle nuvole. Il tiro per colpire è un 20 naturale e pertanto, oltre al danno standard (in questo caso 6d6 punti di danno) si dovrebbe tirare sulla *Tabella dei colpi critici* (armi da botta) per determinare gli effetti addizionali subiti dalla vittima. Il ladro tuttavia ha una probabilità del 50% di eludere il critico e non subire alcun effetto ulteriore.

Fortuna Sfacciata

Requisiti: questa è l'unica abilità che il ladro non necessita di apprendere da qualcun altro. Tuttavia, può essere scelta solamente in un caso: quando il ladro (dal 9° livello in poi) scappa alla morte per puro miracolo e dispone ancora di uno slot libero per la scelta delle sue abilità segrete.

Descrizione: il ladro è dotato di un'incredibile fortuna che lo accompagna nelle sue imprese. Ma si sa, la fortuna aiuta solo gli audaci, e dunque il ladro è anche famoso per essere un tipo piuttosto spericolato.

In termini di gioco, il personaggio ottiene automaticamente 1 Grado di Fortuna (GF) per ogni 3 livelli, e può spendere questi gradi per modificare un qualsiasi suo tiro di dado, utilizzando ogni volta un massimo di 1 GF

ogni 3 livelli (1 GF aumenta di 1 punto il tiro del dado o di 3 punti percentuali quello del d100). I GF persi si possono recuperare in un unico modo: effettuando azioni spericolate con successo, senza utilizzare altri GF! È il DM che stabilisce se un'azione è particolarmente audace e spettacolare da meritare GF (minimo 1 e massimo 3 GF in ogni caso), e ogni ladro non può mai in ogni caso possedere più di 10 GF.

Esempio: Lupin, il ladro gentiluomo di 15°, possiede 5 GF, e si appresta a fuggire da un castello in cui è stato sorpreso a rubare. Si trova così faccia a faccia con una porta chiusa e l'unica via per sfuggire ai golem che stanno arrivando è una finestra blindata al 2° piano della torre. Cerca quindi di sfondarla e il DM giudica che debba effettuare una prova di Forza con 10 punti di scarto: un tiro di 6 sui suoi 13 punti di Forza non è sufficiente, e così Lupin decide di usare ben 3 GF per abbassare a 3 la prova di Forza, riuscendo a piombare fuori ed evitare una morte certa.

Forza di Volontà

Requisiti: il ladro deve possedere l'abilità segreta *sesto senso* per poter apprendere *forza di volontà*.

Descrizione: il ladro ha affinato ulteriormente il sesto senso ottenuto con l'omonima abilità segreta, in modo da riuscire ad erigere delle efficaci barriere mentali. Quando il maestro cade sotto l'effetto di incantesimi o effetti magici mentali che ammettono Tiro Salvezza (come *charme*, *confusione*, *paura* e simili), può effettuare, dopo un round, un secondo TS *naturale* (cioè non modificato né dalla magia, né da alti punteggi di Saggezza): se questo ha successo, il ladro si libera da quell'effetto; se invece fallisce, non ha diritto ad ulteriori Tiri Salvezza.

Se il ladro è soggetto ad un attacco mentale che non ammette Tiro Salvezza, questa abilità segreta gli permette tuttavia di effettuare uno ed un solo Tiro Salvezza naturale vs incantesimi con penalità di 2 punti per evitarne gli effetti (se il TS fallisce, l'effetto agisce normalmente).

Esempio: un ladro di 20° livello con Saggezza 15 e munito di un anello di protezione +3 viene attaccato con un incantesimo di *terrore*. Nonostante il bonus di +4 al TS contro Incantesimi mentali, egli fallisce il tiro ed inizia a fuggire in preda al panico. Un round più tardi può effettuare un altro TS contro Incantesimi, questa volta però *naturale* (ossia senza il bonus di +5): se ottiene 7 o più (il valore di base indicato sul regolamento per un ladro del suo livello) si libera dalla paura.

Se egli fosse finito sotto l'effetto di uno *charme di massa* il secondo Tiro Salvezza, benché naturale, avrebbe ricevuto una penalità di 2 punti, così come previsto nella descrizione dell'incantesimo.

Grazia felina

Requisiti: il ladro deve possedere l'abilità generale *Acrobazia* ed una *Destrezza* di almeno 15 punti.

Descrizione: il ladro ha appreso tecniche segrete che gli permettono di minimizzare i danni subiti da una caduta. Mentre precipita è in grado di compiere spettacolari acrobazie che gli consentono di giungere a terra quasi incolume, mentre altri si sfracellerebbero.

In termini di gioco, si sottraggono 6 metri all'altezza effettiva della caduta. Se nonostante questo la caduta infligge ancora danni, il ladro effettua una prova di Acrobazia: se riesce, i danni subiti vengono dimezzati, purchè la distanza di caduta sia inferiore a 2 metri per livello del ladro.

Quanto descritto sopra non si applica se il ladro è bloccato, stordito, o comunque non in grado di avvalersi pienamente delle sue facoltà fisiche.

Esempio: un ladro con questa abilità segreta può saltare senza alcun rischio da altezze inferiori ai 6 metri, per esempio dal dorso di un cavallo (o persino di un elefante), dal tetto di una tipica abitazione, dal terrazzo al secondo piano di una villa nobiliare e così via.

Se il ladro (12° livello) cade da un'altezza di 30 metri, subisce 8d6 pf invece dei 10d6 normalmente previsti e può inoltre effettuare una prova di Acrobazia per dimezzare i danni (visto che la distanza di caduta, tolti gli ultimi 6 metri, è proprio 24 metri, ovvero entro 2 metri per proprio livello).

Si ricorda che il danno massimo che si può subire durante una caduta, indipendentemente dall'entità del dislivello, è di 20d6.

Incantesimi dell'Ombra (primo livello)

Requisiti: il ladro deve essere di 17° livello o superiore e possedere un punteggio pari almeno a 13 in Carisma.

Descrizione: vedi la sezione *Incantesimi dell'Ombra*.

Incantesimi dell'Ombra (secondo livello)

Requisiti: il ladro deve conoscere già l'abilità segreta *Incantesimi dell'ombra (primo livello)* e possedere un punteggio pari almeno a 14 in Carisma.

Descrizione: vedi la sezione *Incantesimi dell'Ombra*.

Incantesimi dell'Ombra (terzo livello)

Requisiti: il ladro deve conoscere già l'abilità segreta *incantesimi dell'ombra (primo e secondo livello)* e possedere un punteggio pari almeno a 15 in Carisma.

Descrizione: vedi la sezione *Incantesimi dell'Ombra*.

Incantesimi dell'Ombra (quarto livello)

Requisiti: il ladro deve conoscere già l'abilità segreta *incantesimi dell'ombra (primo, secondo e terzo livello)* e possedere un punteggio pari almeno a 16 in Carisma.

Descrizione: vedi la specifica *Incantesimi dell'Ombra*.

Istinto di Sopravvivenza

Requisiti: il ladro deve possedere un punteggio di Saggezza pari almeno a 13 per poter apprendere questa abilità segreta.

Descrizione: il ladro ha sviluppato una sorta di sesto senso che gli permette di percepire automaticamente quando qualcuno tenta di intervenire con mezzi magici sulla sua mente (per esempio, tenta di leggergli nel pensiero con *ESP*, oppure cerca di charmarlo) o di usare su di lui incantesimi divinatori (*conoscenza, individuare l'allineamento*, ecc.) o oggetti adatti alla divinazione (sfere di cristallo e specchi magici).

Quando il ladro è nascosto nelle ombre, travestito o invisibile, l'abilità lo avverte del fatto che qualcuno sia riuscito a penetrare la sua dissimulazione, con mezzi

magici (come *vista rivelante* o *vedere l'invisibile*) o normali.

Il maestro avverte una sensazione di disagio quando si verifica una delle situazioni descritte sopra, ma ha una conoscenza solo molto qualitativa di ciò che gli sta succedendo (qualcuno tenta di individuarlo, o di leggergli nella mente, o di manipolare la sua psiche), e non è in grado di capire esattamente quale incantesimo od oggetto magico venga utilizzato contro di lui. L'abilità non offre però alcuna protezione dagli effetti sopra descritti.

L'abilità, inoltre, permette al ladro di subodorare quando altre persone sono sotto l'effetto di un dominio mentale (come quello derivante da *charme, dominazione, imposizione* e così via) o sotto mentite spoglie (sono inclusi gli effetti degli incantesimi *giara magica, autometamorfosi, travestimento, impersonare* e simili, nonché qualsiasi tentativo di camuffarsi normalmente). Il ladro deve avere qualche ragione di sospettare che c'è qualcosa che non va nella persona interessata (tipicamente dopo aver trascorso con lei un po' di tempo, o aver intavolato una conversazione), e solo a questo punto il maestro può effettuare una prova di Saggezza (è bene che sia il DM ad effettuare segretamente questo tiro; eventuali modifiche possono essere attribuite a seconda della situazione). Se il tiro ha successo il ladro è certo che c'è qualcosa di losco nella persona esaminata, se invece il tiro fallisce, egli non ha alcuna prova riguardo alla vera identità del soggetto.

Esempio: un ladro entra in un'area su cui è stato lanciato un effetto di *confusione*; il TS contro incantesimi ha successo (per cui non ci sono al momento effetti negativi sul personaggio), tuttavia egli, grazie a *sesto senso*, capisce che qualcosa non va: c'è una forza magica che tenta di alterare la sua mente.

Il medesimo ladro, in un'altra occasione, è nascosto nelle ombre, quando improvvisamente avverte di essere stato scoperto (potrebbe trattarsi di un chierico con *vista rivelante* che si sta aggirando nei pressi, ma anche un mago lontano centinaia di miglia che lo ha localizzato con la sua sfera di cristallo).

Il maestro sta conversando amabilmente con un oste che conosce solo superficialmente (non essendo un frequentatore abituale della sua taverna), quando gli sembra di notare qualcosa di strano: l'oste sembra insolitamente goffo nello spillare la birra (questo perché la persona che il ladro si trova davanti non è il vero oste, ma un doppleganger che ne ha preso il posto). Il DM effettua la prova di Saggezza con una penalità di 2 punti (conoscenza superficiale) e, se ha successo, comunica al giocatore che il ladro *avverte* che c'è qualcosa di losco nell'oste. Chiaramente la prova non può dare alcun esito quando il sospetto è infondato (per esempio se l'oste fosse stato "vero" ma avesse commesso quell'errore solo per una banale distrazione).

Maestro dei Nascondigli

Descrizione: il ladro è estremamente esperto nell'individuare porte segrete, passaggi e botole nascoste, muri che scorrono, corridoi inclinati e così via. Ogni volta che cerca una struttura di questo genere, il ladro ha una percentuale di successo pari a quella

nell'abilità *Trovare trappole*. Inoltre, egli impiega metà tempo rispetto agli altri personaggi quando cerca questi elementi: una zona di 3×3×3 metri viene esaminata in 1d4 minuti anziché in 2d4 (come accade tipicamente). Il maestro, se necessario, può velocizzare ancor di più l'esame dell'area, raddoppiando la velocità di ricerca a scapito di una penalità del 30% sulla probabilità di successo.

Esempio: un ladro di 13° livello con questa abilità segreta sta esaminando una superficie di 3×3 metri alla ricerca di porte segrete. Egli impiega solo 1d4 minuti ed ha una probabilità del 66% di trovare qualcosa (sempre che in effetti ci sia davvero un elemento nascosto). Se fosse incalzato dai nemici, potrebbe velocizzare la ricerca, impiegando solo 1d2 minuti, ma la probabilità di successo scenderebbe al 33%, che è comunque superiore al valore standard: 1 su 1d6.

Maestro del Furto

Descrizione: il ladro è un borseggiatore incredibilmente abile, in grado di alleggerire dei loro averi anche gli eroi più esperti e paranoici.

Il maestro ottiene un bonus di +15% al suo punteggio di *Svuotare tasche*, e inoltre quando borseggia subisce una penalità del 4% per livello (o Dado Vita) della vittima, anziché del 5% per livello come previsto.

Ogni altra eventuale penalità al tiro di *svuotare tasche* (applicabili in situazioni in cui è più difficile del normale passare inosservati) viene ridotta di un quinto.

Esempio: un maestro di 16° livello tenta di borseggiare un guerriero di 9° che sta discorrendo gioialmente al tavolo di un'osteria affollata (una tipica situazione in cui è ragionevole tentare di derubare vittime inconsapevoli). Il punteggio di base del ladro nell'abilità *svuotare tasche* è $95 + 15 = 110$ %, a cui va sottratto un $9 \times 4 = 36$ % dovuto al livello della vittima: in questo modo, la probabilità di successo finale è del $110 - 36 = 74$ %. Come sempre, se il ladro tira 00 con il d% non solo ha fallito, ma è stato anche colto sul fatto. Si noti che, se il ladro non avesse posseduto questa abilità segreta, la probabilità di successo sarebbe stata molto inferiore: $95 - 45 = 50$ %.

Il medesimo maestro tenta ora di borseggiare in un caravanserraglio poco affollato un ricco mercante (mago di 3° livello) scortato da 4 guardie; in una situazione come questa riuscire a portare a termine l'impresa inosservati è pressoché impossibile: il ladro attende che il mercante (con i suoi tirapiedi) passi attraverso un piccolo capannello di gente, e qui entra in azione. Il DM decide di applicare una penalità del 60% al tiro percentuale: questa penalità viene però ridotta di un quinto ($60 - 12 = 48$ %) grazie all'abilità *Maestro del furto*, per cui la probabilità di successo finale è del $(95 + 15) - (3 \times 4) - 48 = 50$ %. Il maestro ha una buona probabilità di riuscire in questa impresa, soprattutto se confrontata con quella di un ladro di pari livello senza questa abilità segreta ($95 - (3 \times 5) - 60 = 20$ %).

Maestro della Truffa

Requisiti: il ladro deve possedere le abilità generali *Fingere* e *Faccia tosta* e avere un punteggio di Carisma pari almeno a 12.

Descrizione: il ladro è un incredibile oratore e possiede una faccia tosta notevole, che gli consente sempre di convincere le sue vittime delle proprie ragioni.

Grazie a questa capacità il ladro è in grado di plagiare le persone con cui si sofferma a parlare per almeno un minuto effettuando una prova di Persuasione. Se la prova ha successo, la vittima deve effettuare un TS contro Incantesimi mentali (modificato in base alla differenza tra il Carisma del maestro e della vittima) o subire un effetto identico allo *charme* (che comunque non è dissolvibile magicamente). L'unica differenza è che l'individuo si limiterà a credere in buona fede alle parole del ladro e ad aiutarlo per quanto possibile, senza tuttavia arrivare a combattere per lui, ma cercando di difendere la sua reputazione. Il ladro può chiedere favori, informazioni o credito alla vittima e non gli verranno negati a meno che non siano spropositati (se chiede cifre superiori a 100 mo la vittima può tentare un altro TS Incantesimi per non abboccare, a meno che non ci sia una spiegazione plausibile). Spetta al DM gestire le reazioni appropriate dei truffati, e l'effetto di fascinazione sparisce dopo 24 ore.

Maestro delle Trappole

Descrizione: il ladro è estremamente esperto nell'individuare e rimuovere trappole e insidie di ogni sorta, persino quando sono di origine magica.

Il maestro ottiene un bonus di +10% ai punteggi delle sue abilità ladresche *trovare* e *rimuovere trappole* e un bonus di +2 all'abilità generale *Costruire trappole*. Inoltre, egli è in grado di perquisire una zona di $3 \times 3 \times 3$ metri e di disinnescare le trappole in metà del tempo normalmente richiesto.

Egli è in grado di neutralizzare persino molte trappole di origine magica, compresi glifi e rune di guardia di medio potere (fino al 5° livello compreso): in questo caso si applica una penalità del $15\% \times$ livello dell'incantesimo utilizzato per incantare la trappola (invece di $25\% \times$ livello come per i ladri comuni).

A discrezione del DM le trappole magiche possono essere disinnescate in modo efficace e definitivo, oppure solo temporaneamente (per esempio il ladro potrebbe essere in grado di "ingannare" l'incantesimo di guardia per 1 round ogni 4 livelli), o non possono essere affatto neutralizzate, a seconda della situazione specifica in cui ci si trova.

Esempio: un ladro di 16° livello con questa abilità segreta esamina una porta metallica alla ricerca di insidie (probabilità di successo del $76 + 10 = 86$ %) e trova subito che essa è difesa da un congegno meccanico e da un *glifo di interdizione* (un incantesimo clericale di 3° livello). Egli ha un'ottima probabilità ($70 + 10 = 80$ %) di disinnescare il trabocchetto metallico, mentre riuscire a disattivare la protezione magica è molto più difficile $80 - (15 \times 3) = 35$ %. Se a protezione della porta ci fosse stato un congegno magico che paralizzava gli intrusi (un effetto analogo a *blocca mostri* di 5° livello) l'impresa sarebbe stata proibitiva per il maestro: $80 - (15 \times 5) = 5$ %, e anche in caso di successo sarebbe riuscito a renderlo inoffensivo solo per 4 round.

Maestro Scassinatore

Descrizione: il ladro è estremamente esperto nell'arte dello scassinare serrature, al punto che può tentare di violare persino le porte ed i lucchetti chiusi magicamente; per utilizzare efficacemente questa abilità, tuttavia, egli deve procurarsi degli arnesi da scasso di qualità eccezionale, fatti costruire su misura, che costano 5 volte di più rispetto a quelli standard.

Il maestro ottiene un bonus di +10% al suo punteggio nell'abilità *ladresca Scassinare serrature*, e qualunque penalità al tiro derivante da lucchetti particolarmente complicati viene dimezzata, così come il tempo richiesto per scassinare.

Il ladro può tentare persino di scassinare una serratura chiusa magicamente, con un penalità al tiro pari a $15\% \times$ livello dell'incantesimo (questa penalità non viene dimezzata, non essendo dovuta alle ragioni elencate sopra), ed impiegando circa 1 turno. Quando una porta chiusa magicamente viene scassinata, l'incantesimo che la tiene serrata viene sospeso temporaneamente ma non dissolto: non appena la si richiude, l'incantesimo riprende a funzionare normalmente.

Esempio: un ladro di 18° livello con questa abilità segreta tenta di scassinare un pesante lucchetto che tiene chiuso uno scrigno metallico. Il lucchetto è di acciaio e di ottima qualità (penalità del 25% al tiro di *Scassinare serrature*), tuttavia ciò non è sufficiente a dissuadere il maestro: egli ha una percentuale di successo del 94% nell'abilità *Scassinare serrature*, (84% di base, 10% derivante dall'abilità segreta) e la penalità viene dimezzata, per cui in definitiva egli ha il $94 - 13 = 81\%$ di probabilità di riuscire nell'impresa.

Il medesimo ladro tenta di scassinare una porta chiusa da un mago di 20° con *chiavistello magico*: poiché questo incantesimo è di 2° livello, la penalità al tiro di scassinare è del $15 \times 2 = 30\%$, per un totale di $94 - 30 = 64\%$. Se la porta fosse stata invece protetta dall'incantesimo *lucchetto magico* di 7° livello (l'inverso di *porta magica*) la penalità di $15 \times 7 = 105\%$ avrebbe negato al maestro ogni speranza di successo.

Morte Apparente

Descrizione: il ladro si è addestrato a lungo per riuscire a rallentare le proprie funzioni vitali, simulando uno stato di morte apparente. Dopo un round di concentrazione, il ladro entra in uno stato catalettico che simula la morte. Il suo battito rallenta fino a diventare impercettibile e le sue funzioni corporee sono azzerate: egli risulta morto a tutti gli effetti, anche se esaminato magicamente. L'effetto può perdurare per un'ora per livello del maestro, ma può essere interrotto anche prima. Durante questo periodo, il ladro è in grado di sentire quanto sta avvenendo attorno a lui, anche se i suoi sensi sono come sopiti e dunque subisce una penalità di -20% alla sua percentuale di Sentire Rumori.

Parare (scegliere arma da mischia)

Requisiti: il ladro può associare questa abilità solamente ad un'arma da corpo a corpo che sappia usare con maestria Abile o superiore. L'arma (per esempio spada, pugnale o martello da guerra) deve essere scelta quando si apprende l'abilità e non può essere cambiata in

seguito; l'abilità segreta parare può tuttavia essere appresa più volte associandola ad armi diverse.

Descrizione: questa abilità è piuttosto simile all'omonima opzione di combattimento dei guerrieri. Il ladro (utilizzando esclusivamente l'arma scelta) può spendere un'azione standard per tentare di bloccare tutti gli attacchi portatigli con armi da mischia o naturali (ma non con armi da tiro), anziché attaccare lui stesso. In termini di gioco, questo gli concede un bonus alla Classe Armatura di 2 punti, +1 punto per ogni 6 livelli oltre il 12° (cioè un bonus di 3 punti al 18°, di 4 al 24°, di 5 al 30° e di 6 al 36°), ma solo contro le tipologie di attacco indicate.

Gli effetti della parata si estendono dal momento in cui il ladro dichiara di compiere questa manovra, sino alla sua azione successiva, e rinuncia a tutti i suoi attacchi per quel round.

Esempio: un ladro di 20° livello con l'abilità *parare* associata alla spada cerca di proteggersi dagli attacchi in mischia di un nemico, migliorando di 3 punti la propria CA. Gli effetti si estendono sino alla successiva azione del ladro (che avverrà, plausibilmente, nel round seguente).

Prontezza

Requisiti: il ladro deve possedere le abilità generali *Allerta* e *Senso del pericolo*.

Descrizione: il ladro può vantare una prontezza di riflessi non comune, che gli permette di evitare di essere sorpreso in molte occasioni che coglierebbero alla sprovvista chiunque altro. In termini di gioco, tutte le probabilità di sorpresa sono dimezzate per quel che riguarda il ladro. Inoltre, egli non è mai considerato distratto e pertanto non può essere colto alla sprovvista nel sonno con un attacco in mischia.

Esempio: in condizioni normali, il ladro risulta sorpreso solo se tira 1 su 1d6 (anziché 1 o 2); qualora un'ombra dovesse tendergli un agguato, la probabilità di essere sorpreso non sarebbe 1-5 su 1d6, bensì 1-5 su 1d12. Se, nonostante le probabilità ridotte, egli risulta comunque sorpreso, può ancora effettuare la sua prova di Allerta per evitarne gli effetti.

Nel secondo caso, se il ladro stesse dormendo e un assassino si avvicinasse per tagliargli la gola, grazie alla propria prontezza il ladro si accorgerebbe automaticamente del pericolo e potrebbe immediatamente reagire (negando il classico taglio della gola automatico).

Riflessi Fulminei

Requisiti: il ladro deve possedere un punteggio di Destrezza pari almeno a 14.

Descrizione: la prontezza di riflessi del ladro è così sorprendente che egli ottiene tutti i round un bonus di +2 all'iniziativa individuale. L'effetto non si applica qualora il ladro sia paralizzato o stordito.

Esempio: il gruppo di avventurieri cui appartiene il ladro con questa abilità sta combattendo contro un pericoloso drago rosso. All'inizio di un nuovo round si tira l'iniziativa, ed entrambi i contendenti tirano un 4; il ladro però, grazie a questa abilità, ha ottenuto un punteggio di $4+1 = 5$ e può pertanto agire per primo.

Sensi Acuti

Requisiti: il ladro deve possedere le abilità generali *Osservare* e *Ascoltare*.

Descrizione: il ladro ha affinato le sue capacità percettive a tal punto da essere in grado di udire e vedere con una precisione impressionante. Entrambe le abilità ottengono un bonus pari a un terzo del livello del ladro.

Esempio: Rufy (ladro 12° con *Osservare* e *Ascoltare* a 14) possiede i *Sensi acuti* e pertanto il suo valore di *Osservare* e *Ascoltare* passa a 18. Inoltre, poiché può aggiungere il valore di *Ascoltare* a *Sentire rumori*, la sua percentuale di SR sarà: $78 + 18 = 96\%$.

Tecniche di Assassinio (arma da mischia)

Requisiti: il ladro deve avere un punteggio di Destrezza pari almeno a 16 e possedere l'abilità segreta *Critico migliorato* relativa ad un'arma da mischia; a quest'ultima arma sarà associata anche *Tecniche di assassinio*. Egli deve inoltre conoscere anche l'abilità segreta *Colpire alle spalle migliorato*.

Descrizione: il ladro è un vero maestro nella sinistra arte dell'assassinio ed è in grado di eliminare con letale efficacia pressoché qualunque nemico che riesca a cogliere di sorpresa alle spalle.

Quando il ladro, utilizzando l'arma da mischia associata, cerca di colpire alle spalle una vittima inconsapevole, ottiene il solito bonus di +4 al Tiro per Colpire (ulteriori bonus derivanti da altre abilità segrete come *Tecniche di combattimento migliorate* non sono cumulabili) e, qualora riesca ad affondare il colpo, infligge danno quadruplo. Inoltre, se il tiro per colpire risulta un 17+ naturale, il ladro ha inferto un colpo critico (si tira sulla appropriata *Tabella dei colpi critici*). Se infine il tiro è nientemeno che un 20 naturale, la vittima è stata uccisa sul colpo (indipendentemente dai suoi PF).

Esempio: un ladro con l'abilità *Tecniche di assassinio (spada)*, con Forza 14 e armato di una spada +3 (con la quale è di grado Maestro) riesce a portarsi furtivamente alle spalle di un vendicatore che presidia un corridoio e lo colpisce da tergo (bonus di +4 al TxC), infliggendogli ben $8d6+48$ danni (il quadruplo di un attacco normale, che infliggerebbe $2d6+12$ danni, tenuto conto dei modificatori per la Forza e l'arma magica). Inoltre, avendo ottenuto un 17 naturale con il TxC, il ladro infligge allo sfortunato vendicatore anche un colpo critico (questi danni ulteriori, comunque, non vengono quadruplicati né modificati altrimenti).

Tecniche di Combattimento

Descrizione: il ladro, durante un combattimento in mischia, è in grado di colpire con particolare efficacia un avversario distratto o anche semplicemente impegnato in un'attività che gli impedisca di tenere sotto stretta sorveglianza le mosse del maestro. Il ladro infatti, approfittando della temporanea disattenzione del bersaglio, può cercare eluderne le difese ed affondare il colpo in un punto particolarmente vulnerabile.

Ai fini di questa abilità segreta, sono considerate "distratte" tutte le creature già impegnate in combattimento in corpo a corpo con un avversario diverso dal ladro, quelle sorprese, stordite o accecate, nonché chiunque stia mantenendo la concentrazione. Un personaggio

che lancia un incantesimo o che utilizza un oggetto magico attivo è considerato "concentrato": il ladro può utilizzare su di esso questa abilità solo se il tiro dell'iniziativa ha stabilito che egli agisce prima della vittima.

Se il ladro riesce a colpire con un'arma da mischia la creatura distratta le infligge doppio danno, proprio come nel caso di un attacco alle spalle (anche se il ladro conosce le abilità *Tecniche di assassinio* e/o *Colpire alle spalle migliorato*, il danno inferto alle creature distratte non può mai essere superiore al doppio dello standard). Si noti però che, a differenza del caso di un attacco alle spalle vero e proprio, qui il ladro anziché ottenere un bonus al tiro per colpire *subisce una penalità di 4 punti* dovuta al fatto che egli deve mirare ad un punto ben preciso e poco esposto della vittima.

Il DM può decidere che creature estremamente astute e allerta (Saggezza di 16+, come le ombre notturne) o provviste di più teste o di strane fisionomie (come un'idra, una chimera o un beholder) non possano essere considerate distratte nella maggior parte delle situazioni sopra descritte. Inoltre, un personaggio che sta usando l'opzione di *parata* non è considerato distratto anche se impegnato in combattimento con più avversari contemporaneamente.

Esempio: il gruppo cui appartiene il ladro provvisto di questa abilità segreta viene coinvolto in un combattimento con una banda di umanoidi di alto livello. Il ladro, notando che il guerriero del suo gruppo sta lottando furiosamente in mischia con un orco, si precipita addosso a quest'ultimo e gli affonda la spada nel fianco (nonostante il -4 al TxC), infliggendogli doppio danno in quanto l'umanoide era già impegnato in corpo a corpo con un avversario diverso dal maestro.

Più tardi, il ladro viene a trovarsi a poca distanza (1,5 metri) da uno sciamano nemico che gli lancia un incantesimo di *maledizione* e da un altro orco che sta bevendo una pozione. In questo caso il ladro non può infliggere doppio danno agli avversari a meno che egli non agisca prima di loro: se questo è vero (cioè l'iniziativa del ladro è risultata superiore), il ladro può balzare su uno dei due umanoidi colpendolo con la sua spada ed infliggendo doppio danno (se colpisce lo sciamano, inoltre, ne interromperà la concentrazione facendogli perdere la magia che stava lanciando).

Tempra Eccezionale

Descrizione: il ladro possiede una resistenza eccezionale che gli concede un bonus di +1 a tutti i TS che influenzano il suo fisico (veleni, pietrificazioni, ecc.) e che fa la differenza nelle situazioni critiche. Infatti, quando subisce un danno fisico inferto da un'arma (incluse armi naturali, ma esclusi danni da incantesimi, effetti magici o attacchi speciali come il soffio del drago, il veleno, lo sguardo del nekrozon, ecc.) che lo porterebbe a zero o meno Punti Ferita, può effettuare un TS naturale contro Raggio della morte per dimezzare i danni subiti. Questo potere può essere utilizzato solo se il ladro è consapevole dell'attacco ed è in grado di reagire (quindi è inefficace se egli è paralizzato, stordito, addormentato, ecc.).

Tiratore Scelto

Requisiti: il ladro deve possedere l'abilità generale *Mirare* e può associare questa abilità a qualsiasi arma da tiro (per esempio arco lungo o balestra leggera) che sappia usare con maestria Abile o superiore.

Descrizione: questa abilità rende il ladro un eccellente cecchino con armi da tiro che sappia usare bene.

Il ladro deve dapprima impiegare un round preparando accuratamente il colpo (la freccia viene meticolosamente incoccata nella posizione migliore, le corde vengono tese a dovere e il tiratore prende la mira), per poter poi scagliare il proiettile con una precisione fuori dal comune. Il bonus derivante dall'abilità *Mirare* è infatti raddoppiato, e se il bersaglio si trova entro il corto raggio, infligge doppio danno. Inoltre, non ha penalità al TxC per bersagli entro il lungo raggio.

Questa abilità è particolarmente utile quando si tende un'imboscata, dal momento che è necessario un intero round di preliminari (questo lasso di tempo non può essere ridotto neppure se il ladro è sotto l'effetto di una *velocità*) e non si può preparare più di un proiettile per volta (cioè il ladro non può, per esempio, impiegare tre round preparando altrettante frecce e poi scagliarle in successione con i bonus descritti sopra).

Esempio: un ladro di 19° livello con questa abilità associata alla balestra leggera (che sa usare con grado Maestro) si acquatta dietro un angolo ed impiega un round intero per preparare il colpo, rimanendo poi in attesa della sua vittima. Un minuto più tardi, da dietro l'angolo sbuca un athach, ed il maestro, che si trova a circa 6 metri di distanza, lascia partire il colpo: il bonus al suo TxC è di +4 (il doppio di +2, perché il cecchino ha mirato per un round solo), e il dardo infligge doppio danno (2d10+16) dal momento che l'athach si trova ben entro il corto raggio. Se fosse velocizzato, nel medesimo round egli potrebbe incoccare e scagliare anche un altro dardo, senza però ottenere in questo caso il bonus al tiro per colpire e ai danni.

Tramortire

Requisiti: il ladro può usare questa abilità con qualsiasi arma contundente normale o impropria, sia che sappia maneggiarla o che sia inesperto.

Descrizione: Questa abilità segreta è utile per mettere fuori combattimento una vittima senza ucciderla.

Quando il ladro colpisce alle spalle una creatura vivente della stessa taglia o di taglia inferiore, può tentare di tramortire la vittima. In questo caso il colpo infligge solamente danni debilitanti, ma c'è una probabilità che il bersaglio perda i sensi pari a: 10% + il livello del ladro + danni inferti (questa percentuale si somma al valore di Knockout dato dall'uso di un manganello, in caso il colpo sia sferrato con quest'arma). La vittima resta svenuta per 3d6 round meno il proprio modificatore di Costituzione (minimo 1 round).

Il ladro può tentare di utilizzare questa abilità anche nel corso di una comune situazione di combattimento, anche se è molto più difficile riuscire a tramortire il bersaglio in questo caso. Il personaggio non riesce a far valere al massimo la propria perizia tecnica nell'arte, per cui la probabilità di provocare uno svenimento è pari a: 10% + danni inferti + differenza tra livello del

ladro e livello/DV della vittima (da contare solo se il livello del ladro è superiore a quello della vittima).

Esempio: un ladro di 21° livello riesce a portarsi furtivamente alle spalle di una guardia di 9° livello (Costituzione 14) e cerca di tramortirla con una manganellata (maestria Abile, KO 20%). Egli ottiene un bonus di +4 al TxC (dal momento che si tratta di un colpo alle spalle) ed infligge 2d4 (5) danni debilitanti, con una probabilità di far perdere i sensi alla guardia pari a: 20 (maestria) + 10 (tramortire) + 21 (livello ladro) + 5 (danni) = 56%. Se il tiro su d100 è 56 o meno, la guardia crolla a terra svenuta per 3d6 -1 round.

Se il ladro avesse tentato di tramortire la guardia in una comune situazione di combattimento avrebbe avuto questa probabilità: 20 + 10 + (21-9) + 1d4 = 42+1d4 %.

GLI INCANTESIMI DELL'OMBRA

All'interno delle gilde più potenti esiste una ristretta cerchia di ladri, i *maestri dell'ombra*, in grado di manipolare le oscure forze magiche note come *incantesimi dell'ombra*. Solo i ladri più esperti (livello 17° o superiore) e dotati di grande forza di spirito (Carisma 13+) possono ambire ad apprendere le abilità segrete che permettono di utilizzare questi incantesimi, ma il requisito fondamentale per controllare le energie magiche è una forza interiore ed innata che non può essere acquisita da chi ne è privo, ma solo portata alla luce da chi già la nasconde dentro di sé in forma embrionale; in termini di gioco, questa predisposizione alla magia insita nella personalità del personaggio è rappresentata dal suo punteggio di Carisma.

La magia dei ladri altro non è che una manifestazione singolarissima della medesima forza che dà vita alla magia bardica. Il bardo tuttavia, manipolandola tramite la musica, riesce con più facilità a plasmarla e a piegarla al proprio volere, mentre il maestro dell'ombra si serve di essa nella sua forma primigenia, caotica e selvaggia: per questa ragione gli incantesimi di livello superiore possono essere assimilati e lanciati solo da individui dal carisma eccezionale (vedi la sezione precedente per un elenco dei requisiti richiesti).

Modalità di lancio degli incantesimi: Per lanciare un incantesimo il maestro deve pronunciare le necessarie parole di potere accompagnandosi con l'opportuna gestualità delle mani, in modo simile a quanto fanno i maghi; come sempre, il lancio di un incantesimo richiede concentrazione da parte dell'incantatore, che non può effettuare alcun'altra azione nel medesimo round (tranne muoversi a metà della sua velocità). A differenza di quanto accade per i maghi, i maestri dell'ombra non sono legati a formule e gesti codificati e sempre uguali a sé stessi, ma si concentrano sull'effetto desiderato e lasciano che sia la propria forza interiore a plasmare le energie magiche per ottenere l'effetto desiderato. Per questa ragione è estremamente difficile capire quale incantesimo un maestro dell'ombra stia lanciando semplicemente osservandolo: il "canovaccio" di fondo della formula magica è arricchito in modo imprevedibile dal suo modo personalissimo di padroneggiare le forze magiche.

I maestri dell'ombra tendono ad essere molto discreti e furtivi anche nel lanciare gli incantesimi: le parole magiche vengono sussurrate a bassa voce ed i gesti sono silenziosi e misurati; alcuni incantesimi possono persino essere lanciati senza far uso di componenti vocali oppure somatiche (quando ciò accade, è indicato esplicitamente nella descrizione della magia).

Un maestro dell'ombra è considerato un incantatore arcano di livello pari al suo livello come ladro -16. In tal modo, tre ladri di, rispettivamente, 18°, 25° e 36° livello sono considerati incantatori di 2°, 9° e 20° livello ai soli fini del *dissolvi magie* ed incantesimi analoghi. Le descrizioni degli incantesimi dell'ombra fanno solitamente riferimento al livello del maestro come ladro e non come incantatore.

Memorizzare gli incantesimi: Per essere in grado di lanciare incantesimi durante una giornata, il maestro deve aver riposato almeno per otto ore nel corso della notte precedente, e, al mattino, deve dedicare circa un'ora alla meditazione silenziosa, per permettere all'energia magica di fluire nel proprio corpo. La meditazione può avvenire solo in un luogo piuttosto tranquillo e silenzioso (i tipici rumori che accompagnano il risveglio degli avventurieri in un accampamento sono solitamente tollerabili), e preferibilmente nell'oscurità o nella penombra (il maestro pertanto avrà la tendenza a meditare poco prima dell'alba). Analogamente a quanto accade per i bardi, il ladro non deve memorizzare gli incantesimi alla maniera dei maghi e dei chierici, cioè scegliendoli in anticipo uno ad uno. Invece, in qualsiasi momento ed in base alle necessità contingenti, egli può lanciare un qualunque incantesimo tratto dalla lista degli incantesimi dell'ombra, entro i limiti consentiti dal suo livello di esperienza e dai livelli di incantesimi (dal primo al quarto) cui ha accesso.

Esempio: un maestro dell'ombra di 19° livello (che può lanciare tre incantesimi di primo livello al giorno) entra in una stanza del tesoro piena di armi, opere d'arte e gioielli e decide di lanciare *percezione del magico* per scoprire se alcuni di essi sono incantati (e se ci sono creature magiche a guardia dell'area). Poco più tardi, mentre se ne sta andando con il bottino, si imbatte in una pattuglia di guardie e, per evitare di essere catturato, lancia *invisibilità* dandosi alla fuga; tuttavia alle sue spalle sono stati sguinzagliati dei mastini infernali, in grado di vedere l'invisibile e dunque di stanarlo. Il maestro si trova con le spalle al muro e non ha altra scelta se non combattere i mostri, pertanto lancia *resistenza agli elementi* per proteggersi dal fuoco ed aspetta i mastini con l'arma in pugno: a questo punto ha esaurito i propri incantesimi giornalieri.

Si noti che nessuno di tali incantesimi (descritti più avanti) era stato memorizzato al mattino, ma il ladro semplicemente li ha lanciati come e quando l'ha ritenuto opportuno, scegliendoli liberamente dalla lista di primo livello riportata più sotto.

Oggetti magici: Il maestro non è in grado di utilizzare gli oggetti magici riservati a maghi e chierici (come per esempio una bacchetta dei fulmini magici o un anello sacro), con l'unica eccezione delle pergamene arcane, che, in quanto ladro di livello superiore al 10°, può provare a leggere a suo rischio e pericolo.

Gli incantesimi dell'ombra *non possono essere scritti su pergamene* in quanto si tratta di una forma di magia diversa da quella clericale o arcana, e non può essere imbrigliata nei materiali deperibili come la carta.

Esistono anche, per quanto rari, oggetti magici riservati ai soli ladri: di solito si tratta di anelli, medaglioni o armi incantate con poteri di particolare utilità nelle situazioni di emergenza.

Ricerca di incantesimi: I maestri dell'ombra hanno solitamente accesso a tutti gli incantesimi elencati nella lista presentata più avanti; tuttavia, essi possono tentare di ampliarla ricercando incantesimi in modo simile a

maghi e chierici, ma devono affrontare difficoltà di gran lunga superiori.

Innanzitutto, essi utilizzano il proprio livello di incantatore (anziché quello di ladro) quando sono impegnati in attività di ricerca, e nelle formule utilizzano il Carisma come caratteristica di base.

Inoltre i costi sono raddoppiati rispetto a quelli riportati nel *Tomo della Magia di Mystara* ed i tempi crescono di conseguenza, applicando la formula standard: 7 giorni + 1 giorno ogni 1000 mo.

Infine, se il ladro riesce a portare a termine la sua impresa, guadagna 1000 PE per livello dell'incantesimo se la ricerca ha avuto successo, e 1/10 del totale se fallisce.

Le modalità della ricerca saranno molto peculiari e andranno definite dal DM. Senza dubbio il ladro farà uso dei mezzi più disparati, dalle apparecchiature alchemiche ai consulti con sapienti ed eruditi, leggerà antichi tomi, interrogherà maghi e bardi e si eserciterà tentando di plasmare l'energia magica degli incantesimi che già conosce in qualcosa di nuovo, fin quando giungerà l'intuizione che lo porterà ad interiorizzare la formula magica che produce l'effetto desiderato.

A questo punto, il ladro può trasmettere direttamente la propria conoscenza ad altri maestri, ma essi la devono fare propria tramite un percorso personale: sostanzialmente occorre un'altra ricerca magica, questa volta però con il modificatore $\times 3$ perché si tratta di un incantesimo noto al maestro, e se il ladro aiuta attivamente i colleghi nella ricerca i costi sono dimezzati.

La tipologia di incantesimi che un maestro può ricercare è abbastanza limitata, come emerge dall'esame della lista di riferimento riportata più avanti: buona parte degli incantesimi sono legati in modo più o meno profondo all'oscurità e al sotterfugio. Non sono permessi gli incantesimi direttamente offensivi (come *palla di fuoco* o *dardo incantato*), né alcuna forma di cura istantanea (come *guarigione*, *cura malattie* o *cura ferite*), mentre sono ammessi incantesimi personali che riguardano difesa, movimento e potenziamento di sensi o abilità. Con molte riserve sono consentiti anche alcuni incantesimi mentali e di manipolazione limitata dell'ambiente. Sono permessi e incoraggiati incantesimi che esaltino o incrementino le abilità ladresche e le attività furtive, o che permettano al ladro di rifuggire il pericolo o di limitare i rischi. Come riferimento, si tengano sempre ben presenti gli incantesimi presentati di seguito: se vi sembra che un incantesimo nuovo possa diventare il favorito del maestro, probabilmente significa che è troppo potente e deve essere revisionato o considerato di livello superiore (sempre che non sia già di 4° livello, nel qual caso probabilmente dovrà essere rifiutato).

Esempio: un maestro di 29° livello (corrispondente ad un incantatore di 13°) con Carisma 17 sta ricercando un incantesimo nuovo di 3° livello. Il costo della ricerca è di $3 \times 1000 \times 2 = 6.000$ mo ed il tempo richiesto pari a $7 + 6 = 13$ giorni.

La probabilità di successo è pari a $([17 + 13] \times 2) - (5 \times 3) = 45 \%$, e se la ricerca va a buon fine il ladro ottiene 3.000 PE (non 6.000, in quanto bisogna fare riferimento al costo di base). Se ora il ladro si adopera per

insegnare questo nuovo incantesimo ad altri maestri dell'ombra (che posseggano l'abilità segreta *incantesimi dell'ombra* (terzo livello)) la percentuale di successo è maggiore: si usa il modificatore $\times 3$ anziché $\times 5$, ed il costo della ricerca è di sole 3.000 mo. se il ladro aiuta il compagno nella ricerca.

Incantamento degli oggetti magici: Generalmente i ladri non incantano oggetti magici, in quanto si troverebbero a fronteggiare delle difficoltà quasi insormontabili. Queste regole descrivono cosa fare nelle rare situazioni in cui un maestro è determinato a volersi mettere alla prova e tentare di incantare un oggetto magico (e si presume che abbia validissime ragioni per farlo).

Innanzitutto, il maestro deve essere un incantatore di 9° livello o superiore (ossia un ladro di livello 25° o superiore), e non può incantare oggetti ad utilizzo singolo come pozioni, unguenti e pergamene (vedi spiegazioni nel *Tomo della Magia di Mystara*). Si utilizzano poi le stesse regole valide per incantatori arcani, adottando nelle formule il livello del maestro come incantatore ed il Carisma al posto dell'Intelligenza. Analogamente a quanto accade per la ricerca di incantesimi, i costi di incantamento sono raddoppiati (ma nell'attribuzione dei Punti Esperienza si tiene conto del costo originario, non di quello reale), il tempo necessario aumenta di conseguenza ed il moltiplicatore di fallimento è sempre $\times 5$. In definitiva tutto questo porta ad una percentuale di successo piuttosto bassa che, unita alla difficoltà di procurarsi le rare e preziose componenti necessarie per l'incantamento, rende memorabile un eventuale successo.

Gli oggetti magici forgiati dai maestri dell'ombra sono pertanto rari e ambitissimi, e possono essere utilizzati (se non specificato diversamente) solo da altri ladri (anche se non è un maestro dell'ombra o non ha raggiunto il livello del titolo).

Tablelle degli incantesimi: Di seguito è riportata la tabella degli incantesimi dell'ombra, che indica quanti incantesimi di ogni livello un maestro può lanciare in una giornata, sempre che abbia acquisito l'abilità segreta necessaria.

Esempio 1: un ladro di 28° livello con Carisma 14 che ha acquisito solamente l'abilità *incantesimi dell'ombra* (primo livello) può ovviamente lanciare solo i 3 incantesimi di 1° livello indicati nella appropriata colonna della tabella. Se egli apprende l'abilità relativa agli incantesimi di 2° livello, potrà lanciare anche questi ultimi (nei limiti indicati dalla tabella, ossia 3), ma poiché il suo punteggio di Carisma non gli permette di andare oltre, per tutto il resto della carriera farà riferimento solo a queste due colonne, ignorando gli incantesimi di 3° e 4° livello (sempre che non trovi, eccezionalmente, il modo di incrementare permanentemente il proprio punteggio di Carisma).

Esempio 2: un ladro di 36° livello con Carisma 18 che ha acquisito le abilità segrete *incantesimi dell'ombra* (primo, secondo e terzo livello) non ha accesso agli incantesimi di 4° livello finché non apprende l'abilità segreta ad essi relativa; fino ad allora, i suoi incantesimi giornalieri saranno solamente 5/5/5.

| Livello del Ladro (maestro dell'ombra) | Livello da Incantatore | Incantesimi dell'Ombra per Livello | | | |
|---|---------------------------|------------------------------------|------------|------------|------------|
| | | 1° livello | 2° livello | 3° livello | 4° livello |
| 17 | 1 | 1 | – | – | – |
| 18 | 2 | 2 | – | – | – |
| 19 | 3 | 3 | – | – | – |
| 20 | 4 | 3 | 1 | – | – |
| 21 | 5 | 3 | 2 | – | – |
| 22 | 6 | 3 | 3 | – | – |
| 23 | 7 | 3 | 3 | 1 | – |
| 24 | 8 | 3 | 3 | 2 | – |
| 25 | 9 | 3 | 3 | 3 | – |
| 26 | 10 | 3 | 3 | 3 | 1 |
| 27 | 11 | 3 | 3 | 3 | 2 |
| 28 | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 29 | 13 | 4 | 3 | 3 | 3 |
| 30 | 14 | 4 | 4 | 3 | 3 |
| 31 | 15 | 4 | 4 | 4 | 3 |
| 32 | 16 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 33 | 17 | 5 | 4 | 4 | 4 |
| 34 | 18 | 5 | 5 | 4 | 4 |
| 35 | 19 | 5 | 5 | 5 | 4 |
| 36 | 20 | 5 | 5 | 5 | 5 |

Elenco degli incantesimi: Qui di seguito è riportata la rosa degli incantesimi dell'ombra, e di seguito le descrizioni dettagliate di ciascuno di essi.

Nota. Nelle descrizioni di alcuni incantesimi si dice che essi vengono dissolti o non funzionano efficacemente se il ladro si espone alla luce solare, pertanto qui si vuole precisare che cosa ciò significhi.

Una creatura che si trovi all'aperto durante il giorno risulta inevitabilmente esposta alla luce solare, anche qualora tenti di ripararsi all'ombra di un albero o di un edificio (a meno che la giornata non sia eccezionalmente cupa e nuvolosa, per esempio durante un violento temporale o una tempesta di neve). Analogamente, è esposto alla luce solare anche chi si trova all'interno di una stanza provvista di finestre che riceve luce dall'esterno.

Primo Livello

1. colpo da maestro
2. invisibilità
3. nuvola di oscurità
4. occhio esperto
5. passo felpato
6. percezione del magico
7. resistenza agli elementi
8. scassinare
9. scudo d'ombra
10. talento

Secondo Livello

1. abbraccio dell'ombra
2. balzo dimensionale
3. lettura del pensiero
4. occhio d'ombra
5. sfocatura
6. sussurro soporifero
7. telecinesi minore
8. tenebre mentali
9. veleno della notte
10. volontà di ferro

Terzo Livello

1. corazza oscura
2. dissolvi magie
3. evocare le ombre
4. forma gassosa
5. frecce d'ombra
6. illusione dello specchio
7. libertà
8. metamorfosi furtiva
9. oblio
10. sigillo nero

Quarto Livello

1. ali di tenebra
2. bacio della notte
3. cancello nero
4. cintura dell'ombra
5. intermittenza dimensionale
6. invisibilità potenziata
7. mille maschere
8. ragnatela di oscurità
9. resistenza alla magia
10. velo

INCANTESIMI DELL'OMBRA DI 1° LIVELLO

COLPO DA MAESTRO

Raggio: 0

Durata: finché non viene utilizzato (massimo 1 turno)

Area d'Effetto: solo il ladro

Questo incantesimo permette al maestro di ottenere un bonus del 40% in un singolo tiro percentuale relativo ad una delle seguenti abilità ladresche: *sentire rumori*, *muoversi silenziosamente*, *scassinare serrature*, *trovare trappole*, *rimuovere trappole*, *scalare pareti*, *svuotare tasche*, *nascondersi nelle ombre*. Entro un turno dal lancio dell'incantesimo, il maestro può scegliere in ogni momento la prova a cui applicare il bonus, dopodiché gli effetti hanno termine.

Esempio: un ladro di 22° livello lancia questo incantesimo e dopo 1 minuto (6 round), trovandosi di fronte ad una parete ripidissima, decide di applicare il bonus al suo tiro di *Scalare pareti*: a questo punto la sua probabilità di successo passa dal 108% al 148% (più il quadruplo della Destrezza) e l'incantesimo ha termine.

INVISIBILITÀ

Raggio: 0

Durata: 2 turni per livello del ladro o finché interrotta

Area d'Effetto: solo il ladro

Invisibilità è esattamente analogo all'omonimo incantesimo arcano di 2° livello, con l'unica differenza che ha effetto solo sul maestro e la durata è molto ridotta (2 turni per livello). Come sempre, se il ladro attacca, lancia incantesimi o attiva oggetti magici l'*invisibilità* viene spezzata ed ha subito termine.

L'uso delle abilità ladresche in generale non pone termine all'*invisibilità*, tranne negli ovvi casi in cui il ladro attacchi o utilizzi oggetti magici. Talora anche lo scassinare una serratura può comportare la fine dell'incantesimo, qualora il ladro ricorra alla forza bruta (per esempio scassinare una porta con un piede di porco): sarà il DM a valutare caso per caso quando il ladro riesce a fare un lavoro "pulito" (che potrebbe comportare penalità al tiro percentuale) e quando invece no.

Questo incantesimo può essere lanciato dal maestro semplicemente concentrandosi e soffiando sulla propria mano, senza pronunciare alcuna formula magica. In questo modo, egli può riuscire a rendersi invisibile anche qualora si trovi entro l'area d'effetto di un *silenzio* oppure abbia almeno un braccio libero.

NUVOLA DI OSCURITÀ

Raggio: 36 metri

Durata: 1 turno per livello del ladro

Area d'Effetto: un volume massimo di 216 m³

Questo incantesimo crea una zona di oscurità (analogamente a quello dell'incantesimo *tenebre magiche*) con un volume massimo di 216 m³ (per esempio, un parallelepipedo di 6×6×6 metri). Il ladro può dare alla nuvola di oscurità la forma desiderata, anche suddividendola in

più nubi di dimensioni minori, finché il volume occupato resta inferiore al valore massimo indicato.

L'oscurità blocca sia la visione normale sia l'infravisione delle creature che si trovano entro la zona di buio; il maestro al contrario è in grado di vedere normalmente all'interno dell'oscurità da lui stesso creata.

Questo incantesimo non può essere lanciato direttamente contro gli occhi di una creatura, ma solamente all'interno di un'area.

OCCHIO ESPERTO

Raggio: 0

Durata: 1 turno

Area d'Effetto: solo il ladro

Questo incantesimo permette al ladro di comprendere qualunque linguaggio scritto e di decifrare qualunque codice come se fosse sotto l'effetto di *lettura dei linguaggi*; egli inoltre è in grado di comprendere anche rune e linguaggi magici e pertanto può capire quale incantesimo è riportato su una pergamena arcaica o divina (tale informazione non lo pone affatto in grado di lanciare questi incantesimi), nonché di leggere il contenuto di un libro degli incantesimi.

Se il ladro lancia un incantesimo da una pergamena arcaica mentre è sotto l'effetto di *occhio esperto* la probabilità di successo è del 100% (non si verificano mai effetti indesiderati).

PASSO FELPATO

Raggio: 0

Durata: 1 minuto (6 round) per livello del ladro

Area d'Effetto: solo il ladro

Quando lancia questo incantesimo il maestro viene circondato da un'aura di silenzio che lo avvolge totalmente: egli può pertanto muoversi su un terreno cosparso di foglie secche o affilare una lama senza emettere alcun suono. Generalmente, questo comporta la certezza assoluta del successo quando il maestro utilizza l'abilità *muoversi in silenzio* (tranne i casi in cui egli attivi allarmi o faccia cadere un oggetto).

Il maestro non produce suoni ma può sentire distintamente cosa accade intorno a lui e può persino utilizzare l'abilità *Sentire rumori*.

Quando è sotto l'effetto di *silenzio* il maestro non può comunicare verbalmente né lanciare incantesimi con componente verbale, tuttavia, se lo desidera, egli è libero in ogni momento di porre fine all'incantesimo anticipatamente (gli basta concentrarsi per una frazione di secondo).

PERCEZIONE DEL MAGICO

Raggio: 0 (solo il ladro)

Durata: 1 turno per livello del ladro

Area d'Effetto: ogni cosa o creatura entro 9 metri

Quando questo incantesimo è stato lanciato, il maestro diventa in grado di individuare le aurore magiche in ogni momento, semplicemente concentrandosi per un round.

Egli vede circondati da un'aura bluastro le zone, gli oggetti e le creature sulle quali è attivo un qualche tipo di incantamento, nonché tutte le creature che possiedono poteri soprannaturali o magici (come armi a soffio, immunità a incantesimi, sguardo pietrificante, resistenza alla magia o alle armi normali, ecc.), purchè queste si trovino entro 9 metri; l'aura sarà più o meno luminosa in base al livello di potere della magia individuata (o alla somma dei livelli, se più effetti magici sono presenti su un singolo bersaglio).

Questo incantesimo permette al maestro di individuare anche le creature incantate entro 9 metri (secondo la definizione riportata a pag. 247 della *Rules Cyclopedica* si dicono incantate tutte le creature immuni alle armi normali e d'argento, quali per esempio gargoyles, vampiri ed elementali); gli esseri incantati emanano un'aura rossastra.

L'incantesimo non è in grado di rilevare la presenza di esseri o cose nascoste o in generale invisibili all'occhio dell'incantatore.

RESISTENZA AGLI ELEMENTI

Raggio: 0

Durata: 1 round per livello del ladro

Area d'Effetto: solo il ladro

Questo incantesimo garantisce al ladro una parziale protezione dagli attacchi basati su fuoco, freddo, acido ed elettricità. Quando lancia l'incantesimo, il maestro sceglie uno degli elementi elencati precedentemente: egli ottiene un bonus di +2 ai Tiri Salvezza contro tutti gli attacchi di quel tipo, ed una riduzione del danno di 1 punto per ogni dado di danno (nel caso del soffio del drago ed attacchi analoghi si sottrae un punto per ogni DV del mostro), ricordando che ogni dado di danno infligge sempre almeno 1 punto ferita.

Una volta scelto l'elemento da cui proteggersi, il ladro non può modificarlo, ma può lanciare nuovamente l'incantesimo per ottenere una nuova protezione.

SCASSINARE

Raggio: 18 metri

Durata: vedi testo

Area d'Effetto: una serratura o un catenaccio

Scassinare apre immediatamente qualsiasi serratura e qualunque porta chiusa normalmente o magicamente, incluse le porte segrete (che devono tuttavia essere individuate prima). La magia che causa la chiusura della porta, tuttavia, non viene dissolta e l'effetto si riattiverà non appena la porta viene richiusa, mentre il meccanismo rimarrà forzato finchè non verrà rimesso a posto. L'incantesimo è in grado di *scassinare* anche un cancello, oppure di sbloccarlo se è bloccato, e permette di aprire anche una porta chiusa con un catenaccio o un paletto, facendo scivolare via magicamente il blocco; se però una porta è chiusa sia a chiave che con un catenaccio, l'incantesimo rimuoverà solo uno dei due effetti. Anche se per un ladro è considerato piuttosto disonorevole fare uso di questo incantesimo, talvolta se ne

presenta la necessità, in quanto si tratta di un metodo veloce ed efficace e soprattutto può essere utilizzato a distanza di sicurezza dalla serratura da aprire.

SCUDO D'OMBRA

Raggio: 0

Durata: 1 round per livello del ladro

Area d'Effetto: solo il ladro

Questo incantesimo catalizza le energie magiche dell'ombra che proteggono il maestro da un singolo avversario da lui scelto (detto nemico privilegiato).

Nel momento in cui lancia *scudo d'ombra*, il ladro deve selezionare un nemico privilegiato a lui visibile: egli otterrà un bonus di 3 punti alla CA contro tutti gli attacchi fisici (portati sia con armi da mischia che da distanza) provenienti da quella creatura, grazie ad una sorta di manto d'ombra che lo avvolge parzialmente.

Questo incantesimo è meno efficace quando il ladro si trova esposto alla luce del sole oppure entro l'area di effetto di una *luce magica* o di un'altra fonte luminosa intensa (per esempio il cono di luce proiettato da un faro, ma non certo la luce lunare o quella di una torcia): in tale situazione, il bonus alla CA è solo di 1 punto.

Il ladro può modificare gratuitamente ed in ogni momento il nemico privilegiato, con la limitazione che questa azione può essere intrapresa al massimo una volta per round e prima che qualcuno lo attacchi.

Esempio: il maestro sta combattendo contro un gruppo di giganti guidati dal loro sciamano e decide di lanciare *scudo d'ombra* scegliendo come nemico privilegiato proprio lo sciamano. Nel round successivo, il maestro si vede raggiunto ed attaccato in mischia da un nerboruto gigante e decide pertanto di selezionare quest'ultimo come nemico privilegiato (si noti che il ladro ha modificato questo parametro all'interno dell'azione di combattimento dei nemici): egli ottiene un bonus di 3 punti alla CA che lo salva da una poderosa clavata; nel medesimo round, però, anche lo sciamano scaglia un masso contro il maestro che ora non è più protetto nei suoi confronti (e non può risceglierlo come nemico privilegiato in quanto in questo round ha già effettuato una modifica).

TALENTO

Raggio: 0

Durata: 6 turni

Area d'Effetto: solo il ladro

Quando lancia questo incantesimo il maestro seleziona una qualsiasi abilità ladresca (scelta tra *sentire rumori*, *muoversi silenziosamente*, *scassinare serrature*, *trovare trappole*, *rimuovere trappole*, *scalare pareti*, *svuotare tasche* e *nascondersi nelle ombre*) che otterrà un bonus di +20% alla percentuale di successo. L'effetto dura per un'ora oppure fin quando non viene dissolto.

INCANTESIMI DELL'OMBRA DI 2° LIVELLO

ABBRACCIO DELL'OMBRA

Raggio: 0

Durata: 1 round per livello del ladro

Area d'Effetto: solo il ladro

Quando lancia questo incantesimo, il ladro recupera 1 Punto Ferita per round, fino ad un massimo numero di punti ferita pari al suo livello; *abbraccio dell'ombra* non permette al ladro di ottenere un numero di punti ferita superiore al valore a piena salute.

Questo incantesimo non è efficace quando il maestro si trova esposto alla luce del sole oppure entro l'area di effetto di una *luce magica* o di un'altra fonte luminosa molto intensa (per esempio il cono di luce proiettato da un faro, ma non certo la luce lunare o quella di una torcia); se si verifica una delle situazioni descritte, l'incantesimo si interrompe anzitempo.

Esempio: un ladro di 25° livello ferito durante un combattimento lancia *abbraccio dell'ombra* mentre si trova in un sotterraneo illuminato solo dalla luce di alcune torce, ed inizia pertanto a curarsi di 1 punto ferita per round. Dopo appena 1 minuto, un chierico nemico lancia *luce persistente* nell'area, dissolvendo l'*abbraccio dell'ombra* ed interrompendo il processo di cura (i 6 punti ferita già curati non vengono però dissolti).

BALZO DIMENSIONALE

Raggio: 0

Durata: istantanea

Area d'Effetto: teletrasporto fino a 20 metri di distanza

Questo incantesimo permette al maestro di teletrasportarsi fino a 20 metri di distanza nella direzione desiderata (anche verso l'alto o il basso) in modo analogo a quanto fatto da *porta dimensionale* (4° livello arcano). Qualora il punto di arrivo sia occupato da un oggetto solido, *balzo dimensionale* teletrasporta il ladro in una posizione occupabile posta ad una distanza inferiore lungo la medesima direzione.

Balzo dimensionale può essere lanciato dal maestro facendo ricorso alle sole componenti somatiche oppure alle sole componenti verbali.

Esempio: il maestro è stato gettato in una segreta con le mani legate dietro la schiena; questo non gli impedisce però di lanciare *balzo dimensionale* (pronunciando le formule magiche opportune) per trasportarsi all'esterno della cella. Se fosse stato imbavagliato (ma non legato) avrebbe evocato l'effetto con semplici gesti delle mani.

LETTURA DEL PENSIERO

Raggio: 18 metri

Durata: 1 minuto per livello del ladro

Area d'Effetto: una creatura vivente

Questo incantesimo permette al maestro di leggere nel pensiero di una qualsiasi creatura vivente entro 18 metri, in modo molto simile all'incantesimo *ESP* dei maghi. Egli deve concentrarsi per un minuto (6 round)

sulla vittima prima di iniziare a percepirne i pensieri, dopodiché gli basta restare concentrato per continuare ad "ascoltare"; se vuole cambiare bersaglio, il maestro deve di nuovo impiegare un minuto a questo scopo.

Le vittime di *lettura del pensiero* possono effettuare un Tiro Salvezza contro Incantesimi mentali per evitare di essere sondate, ma subiscono una penalità di 4 punti se sono di livello inferiore a quello del maestro.

Questo incantesimo può essere lanciato senza far uso di componenti verbali (il ladro deve solo concentrarsi e toccarsi la fronte con due dita), ed è bloccato da 60 cm di roccia o da uno strato anche sottile di piombo.

OCCHIO D'OMBRA

Raggio: 0 (solo il ladro)

Durata: 1 turno per livello del ladro

Effetto: il ladro può vedere fino a 18 metri di distanza

Grazie ad *occhio d'ombra* il maestro ottiene l'infravisione entro 18 metri, ed inoltre è in grado di individuare l'invisibile (come l'incantesimo omonimo dei maghi) entro la medesima distanza.

Inoltre, il maestro è immune a tutti gli incantesimi di livello terzo ed inferiore che causano cecità o impediscono (oppure ostacolano) la visione, come *luce magica* (quando viene lanciata sugli occhi della vittima) e *tenebre persistenti*; il ladro è pertanto in grado di vedere distintamente (usando l'infravisione) anche all'interno di un'area oscurata con *tenebre persistenti*.

SFOCATURA

Raggio: 0

Durata: 1 minuto per livello del ladro

Area d'Effetto: solo il ladro

Questo incantesimo distorce lievemente i raggi luminosi intorno al maestro, rendendo la sua immagine sfocata e sfuggente: tutti gli attacchi fisici portati contro il maestro con armi da mischia, da tiro o da lancio hanno una percentuale di fallimento del 20%, inclusi *dardi incantati* e simili effetti magici "a colpo sicuro".

Inoltre, il ladro riceve un bonus di +2 a tutti i Tiri Salvezza contro attacchi schivabili magici o speciali diretti specificamente contro di lui (per esempio il soffio di un mastino infernale o lo spruzzo acido di una trappola; non ottiene alcun bonus contro attacchi ad area quali soffio del drago o *palla di fuoco*).

Un incantesimo di *vista rivelante* permette di individuare l'esatta posizione del maestro (mentre *vedere l'invisibile* non è di alcun aiuto).

SUSSURRO SOPORIFERO

Raggio: 36 metri

Durata: 6 turni

Area d'Effetto: una creatura vivente

Quando il maestro lancia questo incantesimo su di una qualsiasi creatura vivente entro 36 metri, quest'ultima viene colta da un'improvvisa sonnolenza e si addormenta immediatamente, accasciandosi al suolo (in condizioni normali non subisce danni per la caduta). In ba-

base ai Dadi Vita o Livelli posseduti, la vittima può tentare di opporsi all'effetto come segue:

- 5 DV/livelli o meno: nessun Tiro Salvezza.
- 6-12 DV/livelli: Tiro Salvezza contro Incantesimi mentali con una penalità pari al modificatore di Carisma del ladro.
- 13+ DV/livelli: immuni all'effetto.

Come nel caso dell'incantesimo *sonno* dei maghi, la vittima può essere risvegliata a viva forza, ma questa azione richiede un intero round.

Una creatura antropomorfa addormentata può essere uccisa con un singolo colpo di arma da taglio (tale azione richiede un round completo in quanto bisogna prendere bene la mira prima di dare il colpo di grazia); nel caso di creature dalla fisionomia più insolita sarà il DM a decidere caso per caso se è possibile sopprimere il mostro con un singolo colpo.

Sussurro soporifero prende il suo nome dal fatto che può venire lanciata sussurrando una semplice menia (senza far uso di componenti somatiche).

TELECINESI MINORE

Raggio: 3 metri per livello del ladro

Durata: 6 round

Effetto: 20 monete (1 kg) di peso per livello del ladro

Questo incantesimo è una forma limitata di *telecinesi* di 5° livello dei maghi (al quale si rimanda per tutti i dettagli relativi all'interruzione della concentrazione); il maestro è in grado di spostare o di esercitare una forza su un oggetto o una creatura entro il raggio tramite la semplice concentrazione, purché l'oggetto non pesi più di 1 kg (20 monete) per livello del ladro. In questo modo è possibile per esempio aprire un cassetto, recuperare un oggetto caduto in una buca o distrarre un nemico facendo cadere qualcosa alle sue spalle.

Il ladro è in grado di muovere gli oggetti ad una velocità di 12 metri per round, che non è però sufficiente per scagliare efficacemente dardi o altre armi da distanza.

Il maestro può tentare di borseggiare una vittima a distanza sfruttando la *telecinesi minore*; poiché però egli deve basarsi solo su ciò che vede (e non sulla percezione tattile) subisce una penalità del 50% al tiro di svuotare tasche. Se la vittima si accorge che sta avendo luogo il furto, oppure riesce a scorgere l'oggetto rubato mentre sfreccia via nell'aria, quest'ultima può effettuare un Tiro Salvezza contro incantesimi con una penalità di -4 per prendere al volo l'oggetto.

Se il ladro tenta di sottrarre un oggetto tenuto in mano da qualcuno con la *telecinesi minore*, la vittima può effettuare un tiro Forza (con bonus di +2, in quanto la forza esercitata è molto scarsa) per evitarlo.

TENEBRE MENTALI

Raggio: 36 metri o tocco

Durata: 1 round per livello del ladro

Area d'Effetto: una creatura vivente

Questo incantesimo agisce sulla vittima causando disordine mentale, momenti di amnesia ed altre disfunzioni psichiche temporanee che hanno l'effetto di im-

pedire a quest'ultima ogni forma di concentrazione. Una creatura soggetta a *tenebre mentali*, pertanto, non è in grado di lanciare incantesimi, né attivare oggetti magici che richiedono concentrazione (gli oggetti magici passivi continuano a funzionare, come pure quelli che non richiedono concentrazione, per esempio le pozioni); essa, inoltre, subisce una penalità di -4 a tutte le prove d'Intelligenza finché dura l'incantesimo, nonché una penalità di -2 a tutti i suoi TxC.

La vittima di *tenebre mentali* può effettuare un TS contro Incantesimi mentali per evitarne gli effetti.

VELENO DELLA NOTTE

Raggio: 3 metri

Durata: speciale

Area d'Effetto: un'arma da punta o da taglio

Il ladro può lanciare *veleno della notte* su una qualunque arma da taglio (come una spada) o da punta (per esempio una freccia o un dardo) presente entro 3 metri: la lama verrà immediatamente avvolta da un veleno nero e oleoso che deve essere utilizzato entro 6 round (dopodiché perde i suoi effetti).

Non appena viene inferto un colpo con l'arma avvelenata, il *veleno della notte* ha effetto sulla vittima (a questo punto gli effetti dell'incantesimo sono terminati, in quanto l'arma non è più avvelenata), che deve effettuare un Tiro Salvezza contro Veleno. Se il TS fallisce, la vittima subisce 1 Pf per livello del ladro e resta accecata per 2d4 round. Se il TS riesce di 4 punti o meno (per esempio la vittima ha un TS di 10 ed ottiene 13), la vittima subisce solo metà danno ed è accecata per 1d4 round. Se il tiro salvezza riesce di 5 punti o più la vittima subisce solo metà danno.

Si noti che se il veleno viene posto su un'arma da mischia il ladro può attaccare a oltranza (per un massimo di 6 round) fin quando non riesce a colpire l'avversario; se invece il *veleno della notte* viene posto su un proiettile che viene poi scagliato, qualora esso manchi il bersaglio l'incantesimo risulta spreco.

VOLONTÀ DI FERRO

Raggio: 0

Durata: 1 turno per livello del ladro

Area d'Effetto: solo il ladro

Questo incantesimo rende il ladro totalmente immune ad ogni forma di *charme* e di paura (compresi gli effetti generati dai mostri, come lo *charme* del vampiro o la paura della mezzombra). Il maestro, inoltre, ottiene un bonus di +2 a tutti i Tiri Salvezza contro qualsiasi tipo di incantesimo mentale.

INCANTESIMI DELL'OMBRA DI 3° LIVELLO

CORAZZA OSCURA

Raggio: 0

Durata: 1 minuto per livello del ladro

Area d'Effetto: solo il ladro

Questo incantesimo crea una corazza di oscurità che avvolge come una tenue nube il corpo del maestro, proteggendolo dagli attacchi fisici portati con armi da taglio, da punta oppure da botta (il ladro deve scegliere una delle tre opzioni al momento del lancio).

Le armi del tipo selezionato infliggono al maestro il danno minimo possibile (inclusi effetti dovuti ad incantesimi di potenziamento), e le probabilità di ottenere con esse un colpo critico sono dimezzate (cioè anche con un 20 naturale c'è solo il 50% di probabilità che si riceva davvero un colpo critico).

Esempio: un maestro protetto dalla *corazza oscura* (armi da taglio) viene colpito da un guerriero armato di spada +3, con Forza 17 (+2) e potenziato dagli incantesimi clericali *benedizione* (+1) e *incantesimo del colpire*. Il danno standard ammonta a 1d8+6 (+1d6 del *colpire*) Pf, ma il maestro subisce solo 8 punti di danno.

DISSOLVI MAGIE

Raggio: 36 metri

Durata: permanente

Area d'Effetto: cubo di 6 metri di lato

Questo incantesimo è in grado di cancellare istantaneamente qualsiasi effetto magico temporaneo presente in un volume cubico di 6 metri di lato entro 36 metri dal maestro. Esso può annullare gli effetti di incantesimi o oggetti magici che non abbiano durata istantanea, anche se non ha alcuna efficacia sull'incantamento permanente degli oggetti magici (come i bonus al colpire o alla difesa), né può dissolvere alcuni effetti magici specifici (questo viene esplicitamente indicato nella descrizione di determinati incantesimi, come *campo di forza*, *creare acqua* o *cibo*, *muro di pietra*, ecc.).

Tutti gli effetti magici presenti nell'area d'effetto creati da incantatori di livello uguale o inferiore a quello del maestro che lancia *dissolvi magie* vengono distrutti automaticamente; gli effetti magici creati da incantatori di livello maggiore potrebbero invece non essere dissolti. Le probabilità di fallimento sono pari al 5% per ogni livello di differenza tra il livello dell'altro incantatore e quello del personaggio che cerca di dissolvere l'incantamento; il tiro col d% deve essere ripetuto per ogni effetto magico o incantesimo presente nella zona d'effetto. Quando il maestro lancia *dissolvi magie*, il suo livello effettivo (ai fini della probabilità di fallimento) corrisponde al suo livello come incantatore, più il doppio dei modificatori di Saggezza e Carisma.

Esempio: un maestro dell'ombra di 29° livello con Saggezza 14 (+1) e Carisma 17 (+2) cerca di dissolvere un incantesimo di *statua* lanciato da un mago di 31°; il livello efficace del maestro corrisponde a 13 (il suo livello da incantatore) + 2 + 4 = 19, per cui le probabilità di fallimento sono pari a: $5 \times (31-19) = 5 \times 12 = 60\%$.

È anche possibile impiegare il *dissolvi magie* a contatto, anziché lanciarlo su un'area estesa. In questo caso, il maestro trattiene il potere dell'incantesimo sul palmo delle dita e deve toccare (normale TxC) un soggetto o un oggetto magico di cui vuole annullare gli effetti magici nel round in cui pronuncia l'incantesimo. Il *dissolvi magie* agisce normalmente come sopra descritto, ma in questo caso solo la persona o l'oggetto toccato subiscono gli effetti della dissoluzione magica.

EVOCARE OMBRE

Raggio: 72 metri

Durata: 1 turno per livello del ladro (oppure fin quando le creature evocate non vengono uccise)

Area d'Effetto: un'ombra spettrale per livello

Questo incantesimo permette al ladro di evocare un'ombra spettrale per ogni suo livello di esperienza (questo mostro è descritto a pag. 203 della *Rules Cyclopeda*, ma per praticità vengono riportate più sotto le sue statistiche di combattimento). Le creature evocate obbediscono fedelmente ai comandi telepatici del maestro, nei limiti delle loro capacità: le ombre spettrali, essendo incorporee, non sono in grado di interagire con il mondo fisico, spostando oggetti o aprendo porte, ma possono attraversare le pareti ed esplorare vaste aree, comunicando poi telepaticamente al maestro ciò che hanno scoperto. Le ombre possono allontanarsi anche più di 72 metri dall'evocatore, ma in questo caso perdono ogni contatto telepatico con esso.

Ombra Spettrale: CA 7; DV 2+2*; MV 27(9) volando; Att.1 tocco; Danni: 1d4 + speciale; TS G2; AM N; In 4; THAC0 17; *Abilità speciali:* incorporeo; sorprende con 1-5 su 1d6; ogni colpo andato a segno risucchia alla vittima 1 punto di Forza (recuperato dopo 8 ore); danneggiato solo dalle armi magiche; immune agli incantesimi mentali; creatura extraplanare.

Il maestro, quando lancia questo incantesimo, può decidere di evocare solo la metà delle ombre spettrali normalmente consentite (si arrotonda per difetto), potenziando però quelle evocate in uno dei modi seguenti (a sua scelta, ma il potenziamento è il medesimo per tutte): CA 4 invece di 7; Danni: 2d4 + speciale; THAC0 15; TS G4.

Evocare ombre non funziona se viene lanciato in un'area illuminata dalla luce solare (altre fonti di luce molto intense, per esempio *luce magica*, non ostacolano invece l'incantesimo).

FORMA GASSOSA

Raggio: 0

Durata: 1 round per livello del ladro + speciale

Area d'Effetto: solo il ladro

Grazie a questo incantesimo, il maestro si tramuta in una tenue nube di gas insieme a tutto il suo equipaggiamento, mantenendo le proprie capacità visive e uditive (influenzate dalle condizioni ambientali circostanti, ovviamente). In questa forma, il maestro è immune a tutte le armi normali e d'argento (può essere colpito solo da armi +1 e superiori), ai colpi critici, al veleno,

ai gas, alla paralisi e alla metamorfosi, e ottiene inoltre un bonus di 4 punti alla CA. Egli non è in grado di lanciare incantesimi, né di attaccare o attivare oggetti magici, ma può spostarsi volando ad una velocità di 18 metri al round. Può insinuarsi attraverso qualunque fessura ampia almeno 1 cm, è immune agli effetti del vento, ma non può entrare in acqua o attraversare barriere d'acqua o di ghiaccio (o di altra sostanza compatta).

Poiché una nube di gas tende facilmente a passare inosservata, il maestro ottiene un bonus di +100% quando tenta di *muoversi silenziosamente o nascondersi nelle ombre* mentre è in forma gassosa.

Il ladro può rimanere in forma gassosa per un tempo pari ad un round per livello, dopodiché inizia a subire 1 Pf per round fino a quando non riassume la sua forma normale (azione che richiede un round intero). Se i Punti Ferita del ladro scendono a zero (o meno) mentre è in forma gassosa, egli riassume il suo stato normale e crolla a terra in coma; la morte seguirà inevitabile entro 1 round per punto di Costituzione se nessuno gli presta cure magiche (è sufficiente *cura ferite leggere* per stabilizzarlo e riportarlo a 1 PF).

FRECCE D'OMBRA

Raggio: 3 metri

Durata: 6 turni

Area d'Effetto: un proiettile per livello del ladro

Questo incantesimo può essere lanciato su qualunque comune proiettile (frecce, dardi, pietre da fionda, dardi da cerbotana, ma escluse tutte le armi da scagliare come i pugnali ed i proiettili per le armi giganti o d'assedio), sia normale che magico, per un massimo di 1 proiettile per livello del ladro (devono trovarsi tutti entro 3 metri dal maestro). Il proiettile assume immediatamente un colore uniformemente nero ed una consistenza strana, come se fosse composto di ombra solida; questa condizione perdura sin quando il proiettile viene scagliato, oppure trascorrono 6 turni o infine l'incantesimo viene dissolto.

Quando il maestro scaglia il proiettile ottiene un bonus di +2 al Tiro per Colpire e ignora qualsiasi copertura (compresi scudi), infligge sempre il massimo possibile del danno, e i proiettili sono considerati armi +2 (o migliori se il loro bonus magico innato è superiore) ai fini delle creature che possono danneggiare.

Esempio: un ladro di 25° livello con maestria MS nella balestra leggera lancia *frecce d'ombra* su 25 dardi +1; ognuno dei dardi, quando viene scagliato, infligge 15 punti ferita (il massimo possibile con 1d8+7). Se il maestro non utilizza tutti e 25 i proiettili entro un'ora, questi ritorneranno normali al termine della durata.

Le *frecce d'ombra* possono essere scagliate efficacemente solo da un ladro: qualora vengano utilizzati da qualcun altro c'è una probabilità del 50 % che il proiettile si dissolva (evaporando in un'ombra) mentre è in volo verso il bersaglio.

ILLUSIONE DELLO SPECCHIO

Raggio: 0

Durata: 1 round per livello del ladro

Area d'Effetto: solo il ladro

Questo incantesimo crea due copie illusorie del maestro che appaiono ed agiscono esattamente come lui. In particolare, esse svaniscono quando vengono colpite o toccate (o sono coinvolte nell'effetto di un incantesimo ad area come *palla di fuoco*); tuttavia, fin quando l'incantesimo è attivo, le immagini si riformano all'inizio di ogni round.

Dal momento che le immagini sono una riproduzione fedele del maestro, ogni attacco diretto contro di esso ha solo una possibilità su tre o su due (a seconda che restino due immagini oppure una sola) di colpirlo realmente.

Esempio: il maestro lancia su di sé *illusione dello specchio* e viene poi attaccato da un gruppo di nemici. La probabilità di essere realmente colpito da un attacco andato a segno è pari ad 1/3. Se viene colpita un'immagine, questa sparisce e rimane solo l'altra, per cui ora la probabilità di essere colpito sale al 50%. Se invece viene colpito il ladro, il colpo successivo non lo ferisce automaticamente, poiché egli si sposta magicamente tra le immagini, e quindi occorre tirare a caso nuovamente. Independentemente da ciò che succede, all'inizio del round successivo il ladro disporrà nuovamente di due immagini (l'unico modo per impedirlo è porre termine all'incantesimo con *dissolvi magia*).

Questo incantesimo non è cumulabile con *sfocatura* di secondo livello (se vengono lanciati entrambi, *sfocatura* non funziona) né con *immagini illusorie*.

LIBERTÀ

Raggio: 0

Durata: 1 turno per livello del ladro

Area d'Effetto: solo il ladro

Grazie a questo incantesimo il maestro diventa completamente immune ad ogni forma di paralisi, compresi gli incantesimi *blocca mostri* e *blocca persone*, gli oggetti magici con effetti di paralisi, i veleni paralizzanti e gli attacchi paralizzanti dei mostri.

Inoltre, egli ottiene un bonus di +3 a tutti i Tiri Salvezza contro incantesimi o effetti magici che limitano o impediscono il movimento, come *lentezza*, *pietrificazione* o *freccia nera*. Il ladro infine è in grado di liberarsi da una *ragnatela* in metà del tempo normale.

METAMORFOSI FURTIVA

Raggio: 0

Durata: 12 turni

Effetto: solo il ladro

Questo incantesimo permette al maestro di trasformarsi in un qualunque animale normale di taglia compresa tra piccola e minuta, ed i cui DV, in ogni caso, non superino il livello del ladro. Il ladro diventa in tutto e per tutto l'animale scelto, mentre il suo equipaggiamento si fonde nella nuova forma e diventa pertanto inutilizzabile (tranne gli oggetti magici passivi, come

bile (tranne gli oggetti magici passivi, come gli anelli di protezione, che continuano a funzionare): egli mantiene i suoi Punti Ferita, i Tiri Salvezza, la THACO, la CA e le proprie qualità fisiche e mentali, ma acquisisce il tipo di movimento, il numero e il tipo di attacchi dell'animale in questione, oltre che i suoi sensi e il suo linguaggio (può quindi comunicare con animali dello stesso tipo), e non può attivare oggetti magici o lanciare incantesimi. Mentre è in forma animale, il maestro può utilizzare le abilità ladresche *sentire rumori*, *nascondersi nelle ombre* e *muoversi in silenzio* (le probabilità di successo possono essere modificate asseconda della forma scelta, a discrezione del DM). Fin quando *metamorfosi furtiva* è attiva, il maestro può mutare forma quante volte vuole, tenendo presente che ogni trasformazione richiede sempre un round completo. Egli può per esempio tramutarsi in un pipistrello per raggiungere una piattaforma inaccessibile, quindi riassumere forma umana per scassinare una porta e poi diventare un furetto per introdursi in uno stretto cunicolo. Tutte le forme animali assunte dal maestro sono caratterizzate dalla presenza del colore nero o comunque da una forte predominanza delle tinte scure (per esempio, se il ladro si trasforma in una donnola avrà il manto corvino, se diventa un martin pescatore avrà un piumaggio parzialmente nero anche se questo non è usuale per quell'animale, e così via); questo può rivelarsi uno svantaggio all'aperto o in presenza di luce, ma in compenso gli ottiene un bonus di +30% ai tentativi di *nascondersi nelle ombre*.

OBLIO

Raggio: 36 metri

Durata: permanente

Area d'Effetto: una creatura vivente

Questo incantesimo può essere lanciato su qualunque creatura vivente dotata di almeno 3 punti di Intelligenza. Se la vittima fallisce il Tiro Salvezza contro Incantesimi mentali dimentica immediatamente (e in modo permanente) tutto ciò che è accaduto nelle ultime 8 ore; se la vittima è un incantatore però, non dimentica gli incantesimi memorizzati.

Si noti che una creatura privata così brutalmente della memoria con ogni probabilità si sentirà confusa, disorientata o almeno perplessa per qualche round, non riuscendo a capire dove si trova né a ricordare cosa stava facendo un attimo prima (ciò le impedisce di agire per un round, come se fosse stordita).

Oblio può essere utilizzato efficacemente, per esempio, per liberarsi di testimoni scomodi (senza eliminarli fisicamente) o per assicurarsi che un ospite che ha visitato il nascondiglio del maestro non vada in giro a raccontare dove si trova.

Se il maestro riesce a toccare la vittima mentre l'incantesimo viene lanciato (è necessario un normale tiro per colpire), quest'ultima subisce una penalità di 2 punti al TS.

SIGILLO NERO

Raggio: tocco

Durata: 1 ora per livello del ladro o speciale

Area d'Effetto: un oggetto che può essere chiuso (porta, serratura etc.) di superficie non superiore a 6 m²

Il ladro può lanciare *sigillo nero* su qualunque oggetto che si possa chiudere, come una porta, una serratura, un portagioie, un cassetto, un cancello, un libro e così via, purché non occupi una superficie superiore a 6 m²; quando lancia l'incantesimo, il maestro sceglie una parola o un comando segreto che permette a chi lo pronuncia di aprire l'oggetto senza rischi.

L'oggetto su cui è stato apposto il *sigillo nero* tende a confondersi, se possibile, con l'ambiente circostante, in modo da renderne difficile l'individuazione: una porta diviene segreta, un cassetto nascosto, la serratura di uno scrigno sembra svanire (in modo che non si capisca da che parte lo si deve aprire) e così via.

Se si tenta di aprire l'oggetto senza pronunciare il comando segreto, il sigillo nero si attiva esplodendo in una sfera di energia negativa di 4,5 metri di raggio, che infligge 1d6+1 punti di danno per ogni due livelli del ladro a tutte le creature viventi che si trovano nell'area di effetto (è permesso un TS contro Incantesimi per dimezzare le ferite), ma non danneggia gli oggetti né i non-morti (anzi, li guarisce). A questo punto il sigillo è stato rimosso e l'incantesimo ha termine.

Il *sigillo nero* ha l'aspetto di una runa invisibile e non può essere visto a occhio nudo, ma solo con *individuare il magico* mentre è attiva una *vista rivelante* o *vedere l'invisibile*. Il sigillo è difficile da individuare anche con l'abilità ladresca *trovare trappole*: si applica una penalità di -30% al tiro, mentre *scopri trappole* ed incantesimi analoghi funzionano normalmente.

Il sigillo svanisce quando viene attivato, dissolto oppure quando trascorre la durata indicata. Il maestro tuttavia può rendere la durata indefinita tracciando il sigillo con un composto di polvere di perla nera e carboncino (del costo di circa 500 mo).

Esempio: un gruppo di avventurieri individua una porta resa segreta dal *sigillo nero* lanciato da un ladro di 28° livello ed incautamente cerca di aprirla: gli sventurati vengono investiti da una esplosione che infligge loro 14d6+14 danni, senza scalfire minimamente la porta.

INCANTESIMI DELL'OMBRA DI 4° LIVELLO

ALI DI TENEBRA

Raggio: 0 (solo il ladro)

Durata: 1 turno per livello del ladro

Effetto: il maestro è in grado di volare

Quest'incantesimo fornisce al maestro due ali incorporate di pura tenebra (che sembra avere la consistenza del fumo) che permettono al maestro di volare libero in aria, alla velocità massima di 27 metri per round e senza necessità alcuna di concentrazione, ma in modo naturale come se stesse camminando. Se anche viene paralizzato, le ali di tenebra continueranno ad agitarsi lievemente consentendo al maestro di levitare a mezz'aria, mentre se perde i sensi precipita e se viene ucciso l'incantesimo ha subito termine. Mentre vola, il ladro può attaccare, lanciare incantesimi o attivare oggetti magici: in questi casi però può percorrere solamente un terzo del movimento (9 metri); si noti che l'incantesimo *velocità* non permette di aumentare la velocità del volo.

Questo incantesimo viene immediatamente dissolto se le ali sono esposte alla luce solare (mentre esse sono immuni a *luce perenne* ed effetti magici analoghi).

BACIO DELLA NOTTE

Raggio: 0

Durata: una notte (al massimo 12 ore)

Effetto: solo il ladro

Questo incantesimo può essere lanciato solo tra il crepuscolo e l'alba (altrimenti risulta inefficace) e dura per tutta la notte (o al massimo per 12 ore, se la notte è più lunga), dissolvendosi al sorgere del sole. Il tempo di lancio è di 6 round (1 minuto). Anche se il maestro si trova in un sotterraneo e non ha modo di conoscere se all'esterno è giorno o notte, l'incantesimo resta tuttavia legato alle fasi della giornata, e non funziona affatto durante le ore diurne.

Bacio della notte garantisce al maestro un gran numero di vantaggi: egli ottiene un bonus di +10% a tutte le abilità ladresche, un bonus di 2 punti ai TS e alla CA e un bonus di 2 punti ad una caratteristica a sua scelta (per esempio Forza, Destrezza, ecc.).

Questo incantesimo può essere annullato lanciando *dissolvi magie* sul maestro: indipendentemente dalla differenza di livello, però, c'è sempre una percentuale di fallimento pari almeno al 10%.

Esempio: un mago di 25° livello lancia *dissolvi magie* su un ladro di 30° affetto dal *bacio della notte*; poiché quest'ultimo è considerato un incantatore di 14°, normalmente il successo sarebbe automatico, ma a causa della peculiare natura del *bacio della notte* si applica una percentuale di fallimento del 10%.

CANCELLO NERO

Raggio: 9 metri

Durata: 1 round per livello del ladro oppure fin quando non viene attraversato

Area d'Effetto: speciale

Prima di poter lanciare questo incantesimo il maestro deve allestire un opportuno ricettacolo, ossia un'area o una stanza di almeno 1,5 metri di lato che deve essere impenetrabile alla luce solare (quindi non può avere finestre o feritoie che danno all'esterno, anche se può essere illuminata magicamente o con delle torce) e le cui pareti interne devono essere dipinte di color nero-fumo. L'incantamento del ricettacolo è un processo molto lento e costoso, in quanto richiede un uso copioso di dispendiose componenti magiche: il maestro deve spendere 2000 mo + 200 mo per metro cubo occupato dalla stanza, ed impiega un giorno per 1000 m.o. spese. Esempio: se si sceglie come ricettacolo una stanza di $6 \times 4,5 \times 3$ metri (volume di 81 m³) il costo è di $2000 + (200 \times 81) = 18.200$ m.o. (tempo richiesto 19 giorni).

L'incantamento del ricettacolo non può essere dissolto con *dissolvi magie* o effetti analoghi, ma viene distrutto istantaneamente se l'area viene esposta alla luce solare. Una volta che il ricettacolo è stato allestito, il maestro, ovunque si trovi (purché nel medesimo piano di esistenza), può lanciare l'incantesimo di *cancello nero*: questo fa comparire entro 9 metri un piccolo portale dimensionale perfettamente circolare di 1,8 metri di diametro, che ha l'aspetto di una polla di liquido nero e denso appena increspato da un gran numero di onde che formano complicati intarsi. Il *cancello nero* in realtà è bidimensionale (se osservato di taglio è del tutto invisibile) ed il ladro può farlo comparire con l'inclinazione che desidera (verticale, orizzontale, a 45° etc.) purché non vada ad estendersi su un'area già occupata da altri oggetti. Un analogo portale viene aperto contemporaneamente anche all'interno del ricettacolo, creando così un tunnel dimensionale che connette le due locazioni anche attraverso i piani. Non appena un singolo oggetto (per esempio un baule pieno di tesori, una spada nel suo fodero o una moneta) oppure una creatura (per esempio il maestro con tutto il suo equipaggiamento) varca uno dei due cancelli, essa viene teletrasportata infallibilmente all'altra estremità, dopodiché i passaggi svaniscono e l'incantesimo ha termine (il cancello svanisce anche se nessuno lo attraversa entro 1 round per livello del ladro, oppure se viene lanciato su di esso *dissolvi magie* o *chiudi cancello*). Affinché il teletrasporto abbia luogo, l'oggetto o la creatura devono varcare totalmente il cancello: introdurre una mano e poi ritrarla ha il solo effetto di causare la chiusura del portale.

Se si tenta di far passare oltre il cancello un oggetto o una creatura di dimensioni troppo grandi (un umano alto 2 metri riesce ad entrare nel cancello chinandosi leggermente, mentre per un gigante è pressoché impossibile varcarlo) o di peso superiore a 15 kg (300 mon) per livello del ladro, oppure se il ricettacolo è pieno e non ha spazio a sufficienza per accogliere il nuovo arrivato, l'incantesimo fallisce ed il cancello si chiude.

Non è possibile allestire più di un ricettacolo all'interno di un singolo piano di esistenza (se il maestro tenta di farlo, l'ultimo ricettacolo creato va a sostituire il precedente).

Esempio: un maestro di 30° livello è riuscito a introdursi furtivamente in una sala del tesoro superprotetta e sta esaminando le ricchezze ivi contenute quando sente che si stanno avvicinando delle guardie, pertanto lancia questo incantesimo aprendo un *cancello nero* a breve distanza. A questo punto gli restano diverse possibilità: può riempirsi frettolosamente le tasche di gemme e monete e saltare oltre il cancello, portandosi così al sicuro nel suo nascondiglio segreto; oppure può spingere faticosamente oltre il cancello uno scrigno pesante e ingombrante, recapitandolo così direttamente al suo covo (il ladro a questo punto dovrà però pensare ad un altro modo per mettersi in salvo); o ancora è possibile che il maestro si sia già accordato in precedenza con un complice: quest'ultimo, un guerriero imponente e minaccioso, se ne sta nel ricettacolo ad aspettare che si apra il cancello, per poi balzarvi dentro e comparire nella sala del tesoro per dar man forte al maestro.

CINTURA DELL'OMBRA

Raggio: 0

Durata: 1 turno per livello del ladro oppure finché non viene ridotta a zero Punti Ferita

Area d'Effetto: solo il ladro

Quest'incantesimo crea una diafana fascia di energia magica (composta di ombra e a malapena visibile) che cinge la vita maestro: essa non ha consistenza fisica e non può pertanto essere sfilata o rimossa o scelta come bersaglio di un attacco (può invece venire dissolta con *dissolvi magie*). La cintura ha un numero di PF pari a quelli del maestro quando lancia l'incantesimo, ed ogni danno fisico (cioè che infligge Pf) diretto contro di lui viene inflitto invece alla cintura; questo si applica indipendentemente dall'origine del danno, si tratti di un attacco fatto con le armi, oppure con un incantesimo (come *palla di fuoco*) o con altri effetti magici o speciali (come il soffio del drago). La *cintura dell'ombra* neutralizza inoltre tutti i colpi critici (che non infliggono pertanto danno o effetti addizionali).

La cintura assume una tinta via via più nerastra man mano che subisce dei danni, e quando raggiunge zero punti ferita si dissolve come fumo trasportato dal vento, mentre tutti i danni rimanenti vengono applicati al maestro. Eventuali incantesimi di cura lanciati sulla cintura non le permettono di recuperare punti ferita. Inoltre, il maestro non può lanciare nuovamente questo incantesimo finché la prima cintura non si dissolve.

Se esposta alla luce solare, la cintura cessa temporaneamente di funzionare (senza però venire dissolta), per poi riprendere a farlo non appena ritorna nell'oscurità.

Esempio: un maestro di 30° livello con 78 PF (a piena salute) lancia *cintura dell'ombra* per proteggersi durante un combattimento. Nel primo round viene colpito da cinque dardi incantati e da un prodigioso fendente (colpo critico) che infliggono in totale 32 Pf: egli non subisce nulla, mentre la cintura viene ridotta a 78 – 32

= 46 PF (il colpo critico è neutralizzato e non causa altri effetti). Nel round successivo, il maestro viene coinvolto nell'area d'effetto del soffio infuocato di un drago rosso con 120 PF: il TS riesce ed egli riduce il danno a 60 Pf, 46 dei quali sono assorbiti dalla cintura, che poi si dissolve, mentre gli altri 14 li subisce davvero.

INTERMITTENZA DIMENSIONALE

Raggio: 0

Durata: 1 round per livello del ladro

Area d'Effetto: solo il ladro

Quest'incantesimo permette al maestro di compiere una serie di balzi dimensionali (sino ad uno per round) per la sua intera durata. Il maestro può teletrasportarsi fino a 36 metri di distanza nella direzione desiderata (anche verso l'alto o il basso) in modo analogo a quanto fatto da *porta dimensionale*; qualora il punto di arrivo sia occupato da un oggetto solido, il ladro finisce in una posizione occupabile posta ad una distanza inferiore lungo la medesima direzione.

Per teletrasportarsi il maestro si limita a concentrarsi brevemente (per circa 1 secondo) sulla posizione da raggiungere: in questo modo egli può compiere il balzo dimensionale ed agire normalmente nel medesimo round (attaccando, lanciando incantesimi, attivando un oggetto magico, e così via).

Il maestro può, per esempio, comparire a tergo di una creatura e portare a segno un attacco alle spalle nel medesimo round. La vittima non può evitarlo a meno che non effettui con successo un tiro *Allerta* o *Senso del pericolo* (ammesso che abbia una di queste due abilità generali, in caso contrario non può impedirlo), che negano il colpo alle spalle.

Un *dissolvi magie* lanciato sul maestro ha le normali probabilità di dissolvere l'*intermittenza temporale*.

INVISIBILITÀ POTENZIATA

Raggio: 0

Durata: 1 minuto per livello del ladro

Area d'Effetto: solo il ladro

Questo incantesimo è analogo ad *invisibilità* (incantesimo dell'ombra di 1° livello), con la fondamentale differenza anche se il maestro ritorna visibile nel momento in cui attacca o lancia incantesimi, può ritornare invisibile nel round successivo fintanto che dura l'effetto dell'incantesimo. Si ricorda che, anche se è invisibile alla vista, un essere può tuttavia essere individuato tramite l'udito, l'olfatto, o l'interazione con l'ambiente circostante (per esempio può lasciare impronte o produrre uno spostamento d'area percettibile).

MILLE MASCHERE

Raggio: 0

Durata: 2 turni per livello del ladro

Area d'Effetto: solo il ladro

Questo incantesimo permette al maestro di modificare la propria altezza, il peso, l'odore, il sesso, l'aspetto e la razza, prendendo quella di qualunque specie semi-

umana o umanoide (non gigante) che gli sia nota, e solo con altezza e peso conformi ai membri di quella razza. I suoi Punti Ferita e le abilità fisiche e mentali non cambiano, né vengono ottenute le abilità speciali e le immunità della nuova forma: rimane se stesso, pur assumendo una forma totalmente differente.

L'incantesimo non permette all'incantatore di assumere le esatte fattezze di un'altra persona. In effetti, ciò non può accadere neppure accidentalmente: se egli immagina un volto che corrisponde a quello di qualcun altro, la magia darà un risultato approssimativamente analogo a quello voluto, ma l'inganno è riconoscibile da chiunque si soffermi a guardarlo bene con 1-5 su d6. Un individuo sotto l'effetto di *mille maschere* è in grado di lanciare incantesimi. Il maestro può rimuovere il suo travestimento in qualunque momento (il che pone termine alla magia), altrimenti esso dura 2 turni per livello del ladro, e permane anche se il maestro è addormentato o incosciente; se muore o se viene dissolto magicamente, riprende al sua forma originale.

Fin quando *mille maschere* è attivo, il ladro può cambiare il proprio aspetto (ovviamente nei limiti consentiti dall'incantesimo) tutte le volte che desidera. L'unica limitazione è costituita dal fatto che assumere un nuovo aspetto richiede un intero round, e questa operazione può essere effettuata solamente al buio o al più nella penombra (un'area illuminata fievolmente dalla luce di una torcia può andar bene, una stanza con una *luce magica* o illuminata da diverse lampade invece no).

RAGNATELA DI OSCURITÀ

Raggio: 1,5 metri × livello del ladro

Durata: 6 turni

Area d'Effetto: un cubo di 6×6 metri

Quest'incantesimo (che non funziona in presenza di luce solare) tesse dalle tenebre una ragnatela di oscurità che va ad occupare un volume di 6×6×6 metri, imprigionando tutte le creature che si trovano all'interno (o che sconsideratamente tentano di attraversare quell'area) tra i suoi fili densi e vischiosi. Le vittime possono effettuare un TS contro Paralisi: se il TS fallisce, esse si ritrovano invischiare completamente nella trama e non possono fare altro che lottare disperatamente per uscirne (vedi tabella sottostante per conoscere il tempo impiegato a liberarsi). Se invece il TS riesce la vittima ha mantenuto le mani libere (e può pertanto lanciare incantesimi, o attaccare con armi piccole una creatura adiacente), ma è comunque immobilizzata nella sua posizione, e il tempo necessario per liberarsi è la metà rispetto a quanto indicato dalla tabella (una creatura che tenta di liberarsi non può compiere altre azioni nel medesimo round).

Le creature viventi all'interno della ragnatela subiscono inoltre 1d2 punti di danno per round, poiché i fili sottraggono energia vitale alle vittime.

La ragnatela non è danneggiata dal fuoco né da altri attacchi basati sugli elementi, tuttavia è particolarmente vulnerabile alla luce: si dissolve in 1 round se esposta alla luce solare e in 1d6 round se viene lanciato nell'area) un incantesimo basato sulla luce.

| Forza | Tempo per liberarsi |
|---------|---------------------|
| 3 – 6 | 1 turno |
| 7 – 9 | 2d6 + 4 round |
| 10 – 11 | 1d6 + 4 round |
| 12 – 13 | 1d4 + 4 round |
| 14 – 15 | 4 round |
| 16 – 17 | 2 round |
| 18 – 19 | 1 round |
| 20+ | 1 attacco |

RESISTENZA ALLA MAGIA

Raggio: 0

Durata: 1 minuto per livello del ladro

Effetto: solo il ladro

Questo incantesimo crea una barriera magica intorno al maestro che agisce come una difesa contro qualsiasi incantesimo che provenga dall'esterno e venga diretto contro il ladro. In pratica, egli guadagna una resistenza alla magia espressa in percentuale che è pari a 20% + 1% per ogni livello da incantatore. La barriera permane per 1 minuto per livello, ma può essere temporaneamente abbassata per ricevere incantesimi benefici dall'esterno, anche se una volta abbassata rimane inattiva per l'intero round (si abbassa sempre all'inizio del round se il maestro lo desidera). Qualsiasi incantesimo (pronunciato o lanciato da oggetti magici o da mostri dotati di incantesimi innati) lanciato contro il ladro protetto dalla resistenza alla magia ha la probabilità espressa in percentuale di non influenzarlo minimamente (occorre tirare d% sotto al valore della barriera). La barriera magica non influisce in alcun modo sugli incantesimi lanciati dal maestro, né su effetti magici che agiscono su altre persone (ad esempio non è in grado di vedere una persona invisibile), né sui bonus di oggetti permanenti, né infine sui poteri speciali di varie creature (come lo sguardo della medusa o il soffio del drago). La *resistenza alla magia* non è cumulativa con quella offerta da altri oggetti o effetti magici, ma si applica sempre quella maggiore. Inoltre, essa può essere normalmente annullata da un *dissolvi magie* o da un campo di anti-magia, sempre che questo superi la resistenza della barriera magica e successivamente si effettui con successo la prova per dissolvere la magia (occorrono quindi due tiri con d%).

VELO

Raggio: 0

Durata: 1 turno per livello del ladro

Area d'Effetto: solo il ladro

Velo rende il ladro totalmente immune ad ogni tentativo di leggere nella sua mente o di divinare informazioni su di lui con mezzi magici: il maestro è pertanto immune ad incantesimi quali *ESP*, *rivela bugie*, *individuare l'allineamento*, *vista rivelante*, *individuare il male*, *telepatia* e simili.

Qualsiasi tentativo di scrutarlo a distanza ha una probabilità del 50% di fallire. Incantesimi che presuppongono un intervento divino, come *contattare piani esterni* e *comunione divina*, funzionano normalmente.