



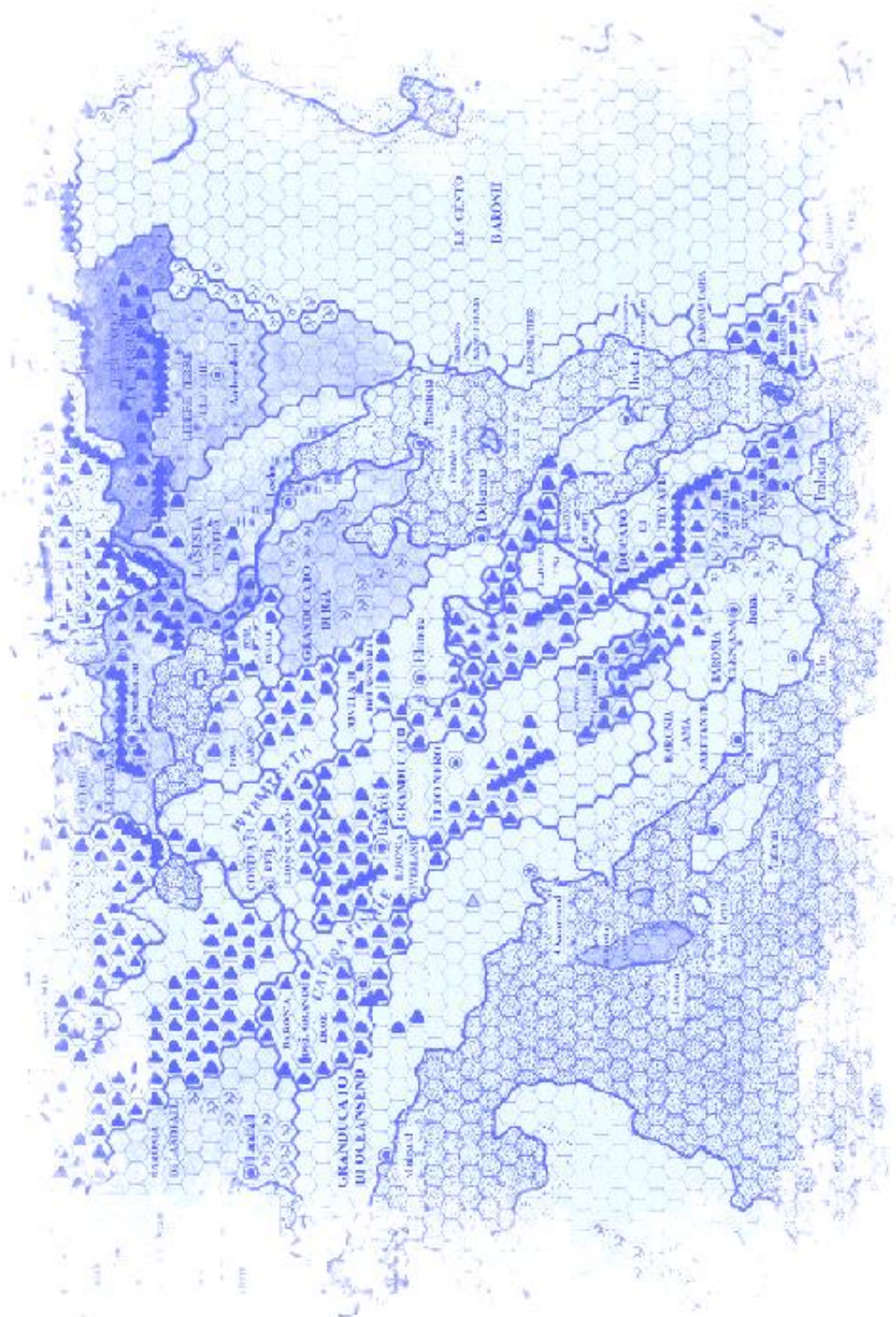
Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition

DUNGEON MASTER



fant

W08



1850

1860

1870

1880

1890

1900

1910

1920

1930

1940

1940

Tabella delle abilità speciali dei Ladri

Liv. abilità	Scass. serr.	Scop. trap.	Rim. trap.	Scal. par.	Muov. silen.	Nascon. ombre	Svuot. tasc♥	Sentire rumori	Lettera linguaggi
1	15	10	10	87	20	10	20	30	10
2	20	15	15	88	25	15	25	35	15
3	25	20	20	89	30	20	30	40	20
4	30	25	25	90	35	24	35	45	24
5	35	30	30	91	40	28	40	50	28
6	40	35	34	92	44	32	45	54	32
7	45	40	38	93	48	35	50	58	35
8	50	45	42	94	52	38	55	62	38
9	54	50	46	95	55	41	60	66	41
10	58	54	50	96	58	44	65	70	44
11	62	58	54	97	61	47	70	74	47
12	66	62	58	98	64	50	75	78	50
13	79	66	61	99	66	53	80	81	53
14	72	70	64	100	68	56	85	84	56
15	75	73	67	101	70	58	90	87	58
16	78	76	70	102	72	60	95	90	60
17	81	80	73	103	74	62	100	92	62
18	84	83	76	104	76	64	105	94	64
19	86	86	79	105	78	66	110	96	66
20	88	89	82	106	80	68	115	98	68
21	90	92	85	107	82	70	120	100	70
22	92	94	88	108	84	72	125	102	72
23	94	96	91	109	86	74	130	104	74
24	96	98	94	110	88	76	135	106	76
25	98	99	97	111	89	78	140	108	78
26	100	100	100	112	90	80	145	110	80
27	102	101	103	113	91	82	150	112	82
28	104	102	106	114	92	84	155	114	84
29	106	103	109	115	93	86	160	116	86
30	108	104	112	116	94	88	165	118	88
31	110	105	115	117	95	90	170	120	90
32	112	106	118	118	96	92	175	122	92
33	114	107	121	118	97	94	180	124	94
34	116	108	124	119	98	96	185	126	96
35	118	109	127	119	99	98	190	128	98
36	120	110	130	120	100	100	195	130	100

(♥) Sottrarre il 5% per ogni livello o dado vita della vittima

Attacco alle spalle

Livello	Bonus*	Danni
1-9	+4	x2
10-18	+4	x3
19-28	+4	x4
29-36	+4	x5

(*) Annullamento bonus per lo scudo e per la destrezza dell'avversario

Colpo Critico (1d10)

Tiro dado	Effetto
1-4	Danni doppi
5-6	Perdita arma
7-8	Danno armatura (TS)
9	Accecato
10	Arto rotto

Colpo Maldestro (1d10)

Tiro dado	Effetto
1-4	Ferito da solo
5-6	Perdita arma
7-8	Danno arma (TS)
9	Ferito il vicino
10	Critico al vicino

Tabella dei Chierici per Scacciare i Non Morti

Non Morto	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	20	21	24	25	28	29	32	33	36
Scheletro o 1 DV Zombi	7	T	T	D	D	D	D	D	D	D	D+	D+	D+	D+	D+	D+	D+	D+	D+	D+	D#	D#	D#	D#	D#	D#
Ghoul o 2 DV	11	9	7	T	T	D	D	D	D	D	D	D	D	D+	D+	D+	D+	D+	D+	D+	D+	D+	D+	D+	D#	D#
Ombra o 3-4 DV	-	11	9	7	T	T	D	D	D	D	D	D	D	D	D+	D+	D+	D+	D+	D+	D+	D+	D+	D+	D+	D+
Wight o 5 DV Ghast	-	-	-	11	9	7	T	T	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D+	D+	D+	D+	D+	D+
Wraith o 6 DV	-	-	-	-	11	9	7	T	T	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D+	D+	D+	D+
Mummia o 7 DV	-	-	-	-	-	11	9	7	T	T	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D+
Spettro o 8 DV	-	-	-	-	-	-	11	9	7	T	T	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D
Vampiro o 9 DV	-	-	-	-	-	-	-	11	9	7	T	T	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D
Fantasma o 10 DV	-	-	-	-	-	-	-	-	11	9	7	T	T	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D
Lich o 11 DV	-	-	-	-	-	-	-	-	-	11	9	7	T	T	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D
Speciale **	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	11	9	7	T	T	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D

7, 9 o 11: risultato necessario, tirando 2d6, per scacciare i Non Morti.

T: automaticamente scacciati 2d6 Dadi Vita di Non Morti.

D: distruzione automatica di 2d6 Dadi Vita di Non Morti.

D+: distruzione automatica di 3d6 Dadi Vita di Non Morti.

Dadi Vita del Mostro	Classe armatura del bersaglio														
	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3	-4	-5
Fino a 1	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20
da 1+ a 2	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20
da 2+ a 3	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20
da 3+ a 4	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20
da 4+ a 5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
da 5+ a 6	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
da 6+ a 7	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
da 7+ a 8	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
da 8+ a 9	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
da 9+ a 11	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
da 11+ a 13	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
da 13+ a 15	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
da 15+ a 17	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
da 17+ a 19	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
da 19+ a 21	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10
da 21+ a 23	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9
da 23+ a 25	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8
da 25+ a 27	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7
da 27+ a 29	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6
da 29+ a 31	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5
da 31+ a 33	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4
da 33+ a 35	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3
35+ e oltre	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2

Dadi Vita del Mostro	Classe armatura del bersaglio														
	-6	-7	-8	-9	-10	-11	-12	-13	-14	-15	-16	-17	-18	-19	-20
Fino a 1	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
da 1+ a 2	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
da 2+ a 3	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
da 3+ a 4	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
da 4+ a 5	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
da 5+ a 6	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
da 6+ a 7	19	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
da 7+ a 8	18	19	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
da 8+ a 9	17	18	19	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
da 9+ a 11	16	17	18	19	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
da 11+ a 13	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
da 13+ a 15	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	20	20	20	20
da 15+ a 17	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	20	20	20
da 17+ a 19	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	20	20
da 19+ a 21	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	20
da 21+ a 23	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20
da 23+ a 25	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20
da 25+ a 27	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20
da 27+ a 29	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20
da 29+ a 31	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
da 31+ a 33	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
da 33+ a 35	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
35+ e oltre	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17

Mago	Chierico Lad/Bar	Guerr Pal/Ran	Semi Umano	Classe dell'Armatura del Bersaglio																		
				9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9
1-5	Uomo Comune		(*)	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	20	20	20	20	
	1-4	1-3		10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	20	20	20	
				9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	20	20	20
6-10	5-8	4-6	(*)	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	20	
				7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	20
11-15	9-12	7-9	A	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	
			B	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20
16-20	13-16	10-12	C	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	
			D	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20
			E	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21-25	17-20	13-15	F	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	
			G	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
26-30	21-24	16-18	H	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
			I	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
31-35	25-28	19-21	J	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
			K	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
36	29-32	22-24	L	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
			M	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
	36	28-30			2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
					2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	
					2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9
					2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8
36	31-33			2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7		
				2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	
	36	34-36			2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	
				2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	

(*) Finché i semi-umani (base) non hanno la Classe d'Attacco, hanno il THAC0 di un guerriero di uguale livello.

Tabella dei tiri salvezza

Guerriero / Paladino / Vendicatore / Mostro *

Livello	1-3	4-6	7-9	10-12	13-15	16-18	19-21	22-24	25-27	28-30	31-33	34-36
R.M. / Veleno	12	10	8	6	5	5	5	4	4	3	3	2
Verga/ Bacchetta/ Bastone	13	11	9	7	6	6	5	5	4	4	3	2
Pietrificazione / Paralisi	14	12	10	8	7	6	6	5	5	4	3	2
Soffio del Drago	15	13	11	9	8	7	6	5	4	3	2	2
Incantesimi	16	14	12	10	9	8	7	6	5	4	3	2

(*) Per i mostri si considera il TS del guerriero con il numero di DV corrispondente ai livelli

Chierico

Livello	1-4	5-8	9-12	13-16	17-20	21-24	25-28	29-32	33-36
R.M. / Veleno	11	9	7	6	5	4	3	2	2
Verga/ Bacchetta/ Bastone	12	10	8	7	6	5	4	3	2
Pietrificazione / Paralisi	14	12	10	8	6	5	4	3	2
Soffio del Drago	16	14	12	10	8	6	4	3	2
Incantesimi	15	13	11	9	7	5	4	3	2

Mago

Livello	1	6	11	16	21	25	29	33
R.M. / Veleno	13	11	9	7	5	4	3	2
Verga/ Bacch. Bastone	14	12	10	8	6	4	3	2
Pietrificazione / Paralisi	13	11	9	7	5	4	3	2
Soffio del Drago	16	14	12	10	8	6	4	2
Incantesimi	15	12	9	6	4	3	2	2

Ladro / Bardo

Livello	1	5	9	13	17	21	25	29	33
R.M. / Veleno	13	11	9	7	5	4	3	2	2
Verga/ Bacch/ Bastone	14	12	10	8	6	5	4	3	2
Pietrificazione / Paralisi	13	11	9	7	5	4	3	2	2
Soffio del Drago	16	14	12	10	8	6	4	3	2
Incantesimi	15	13	11	9	7	5	4	3	2

CHOC CORPOREO

Si effettua un tiro di choc corporeo ogni volta che si subiscono più di **50 pf** in una volta sola. Se si fallisce il tiro si muore.

Si effettua altresì il tiro ogniquale volta si subiscono, tutte insieme, un numero di ferite pari alla **metà** delle proprie in quel momento; se viene fallito si va a 0 punti ferita, con le conseguenze del caso.