

# Una nuova classe: Il Dungeon Master

*a cura di Jody Padulano (del team Fuori dal Tempo)*

[www.formikaio.it/fdt](http://www.formikaio.it/fdt)

Quante volte ci siamo detti durante una partita di un gioco di ruolo: "Secondo me il Dungeon Master se la sta aggiustando troppo" oppure siete stati colti dalla sfortuna di dover andare a sbagliare un tiro di dado decisivo... oppure siete semplicemente degli sfortunati cronici per cui anche se scegliete una classe, imparate ad usare bene il personaggio, ma per quanto vi sforziate non riuscite mai a sentirvi realizzati nel gioco?

Bene, è arrivata la classe che diventerà di più i giocatori e manderà più in bestia i Dungeon Master... perché la nuova classe di PG è proprio... il Dungeon Master!

## Come si presenta il DM?

Il Dm si presenta come un qualsiasi essere della sua razza. Non ha nessuna limitazione di armi o armature che non siano quelle segnate dalle sue caratteristiche, bene o male per descriverlo ci si può riferire a qualsiasi altra classe... ma non lancia incantesimi da mago, non compie azioni furtive come un ladro, non invoca il suo Dio come il chierico. Inoltre, il DM non ha nessun bonus di classe.

## L'esperienza del DM

La differenza tra il DM e le altre classi è che il DM può volontariamente decidere di perdere dei punti di esperienza, per attivare le sue abilità da DM. Infatti, mentre i maghi utilizzano un certo numero di incantesimi al giorno, o gli psionici utilizzano i loro punti di potere, un DM per attivare le proprie abilità perde i propri punti di esperienza. Questo perché quando verranno usate, le abilità trasformeranno il corso degli eventi in modo da alterare lo spazio-tempo intorno al DM. Essere un DM vuol dire essere molto potenti, ma vuol dire anche trovarsi di fronte ad un gravoso compromesso... salire di livello o sfruttare le proprie abilità? Non sempre entrambe le cose si potranno fare.

## Giocare con un DM PG

Il DM PG è quindi un nuovo giocatore, al pari di un mago PG, un chierico PG o un ladro PG... etc... con l'unica differenza che, contrariamente ai suoi alleati nel party, può **contraddire** quanto appena detto dal Master o da un tiro di dado. Ovviamente questo comporterà una perdita di punti esperienza del DM PG, sta sempre alla sua abilità nel giostrarsi le proprie capacità. Per questo motivo una partita con un DM PG assume un tono diverso... qualsiasi cosa stia accadendo, potrebbe cambiare da un

momento all'altro. Solo i più bravi Master riusciranno ad accettare la sfida di un DM PG.

## **Abilità dei DM**

### **Livello 0:**

Dominio dei dadi: Fortuna  
Dominio dei dadi: Inversione di polarità  
Contrattempo  
Starnuto  
Compleanno  
Potabilità delle acque  
Direzione del vento  
Breve Flashback  
Riposo

### **Livello 1:**

Dominio dei dadi: Alterazione impercettibile  
Dominio dei dadi: Presentimento  
Dominio dei dadi: Fortuna potenziata  
Dominio dei dadi: Dubbio  
Aumenta Tesoro  
Trappola Malfunzionante  
Porta Aperta  
Scuse Inossidabili  
Lingua delle Scritture

### **Livello 2:**

Dominio dei dadi: Alterazione  
Dominio dei dadi: Ripetizione  
Sparizione del denaro  
Incremento del denaro  
Colpo di Striscio  
Colpo di Sonno  
Goffaggine  
Riportare la calma  
Individuazione Alimentare

### **Livello 3:**

Dominio dei dadi: Predisposizione  
Reazione Amichevole  
Impressionare  
Demoralizzare  
Milionesimo Cliente  
Inciampare

Avvelenare il cibo  
Avvelenare l'acqua  
Ingraziarsi gli dei

### **Livello 4:**

Dominio dei dadi: Accertamento  
Dominio dei dadi: Alterazione potenziata  
Rottura delle armi  
Allergia  
Immunità Naturale  
Amico di Famiglia  
Ammirazione  
Comprensione  
Trappola Nascosta: Dardi

### **Livello 5:**

Dominio dei dadi: Accertamento potenziato  
Sparizione di Armi Custodite  
Storia Impossibile  
Conoscenza Acquisita  
Conoscenza Pregressa  
Silenziatore Personale  
Individuazione delle Orme  
Far Perdere le Tracce  
Inclinazione

### **Livello 6:**

Dominio dei dadi: Risoluzione  
Cambia Tempo Atmosferico  
Sparizione di Oggetti Custoditi  
Virus  
Improbabilità  
Incontro Fortuito  
Fallire Incantesimo  
Frantumare le Armature  
Inferriata

### **Livello 7:**

Sparizione di Oggetti in Uso  
Scampare alla Morte  
Fulmine dal Cielo

Amnesia  
Oggetto Smarrito  
Oltrepassare Barriere  
Rottura dello Zaino  
Eclissi  
Trappola Nascosta: Pozzo

### **Livello 8:**

Sostituzione dei Nemici  
Fatalità  
Infarto Stroncante

Reagire al Destino  
Porta Segreta  
Crollo  
Resurrezione dei Morti  
Ipse Dixit  
Estrazione dallo Zaino

### **Livello 9:**

Battaglia del Master

## **Descrizione delle Abilità:**

**Allergia (Liv.4) :** [10 P] Un qualsiasi essere che sta mangiando un cibo particolare o inusitato scopre di esserne allergico e non può mangiarlo. [+10 P] Deve inoltre fare una prova di costituzione o risente degli effetti dell'allergia. Se lo fallisce vomita, perde 1 PF e rimane stordito per 1D6 round.

**Amico di Famiglia (Liv.4) :** [20 P] Un qualsiasi essere di razza umana o incrociata (mezzelfo, mezzorco, etc.) con il quale il party entra in contatto si riscopre amico di famiglia di lunga data del DM e reagirà come tale. Questo non evita il fatto che se è stato messo dal party in condizione di sentirsi offeso, maltrattato o comunque se l'essere è inizialmente ostile al party, la condizione verrà solamente mitigata.

**Ammirazione (Liv.4) :** [500 P x Liv. del bersaglio ] Un qualsiasi essere dotato di intelligenza che non ha manifestato intenzioni ostili al party ed ha partecipato come spettatore ad una qualsiasi impresa dello stesso (una battaglia vinta, un tesoro ritrovato, etc) sente l'incredibile impulso di unirsi al party per aiutarlo nelle sue imprese.

**Amnesia (Liv.7) :** [500 P x Liv. del bersaglio ] Un qualsiasi essere dotato di intelligenza deve effettuare una prova di intelligenza o perde tutti i propri ricordi. Una volta al giorno il bersaglio può tentare di recuperare la memoria con un'ulteriore prova di intelligenza.

**Aumenta Tesoro (Liv.1) :** [1 P x M.A.] Un tesoro ritrovato, viene aumentato di valore di una moneta d'argento per ogni Punto Esperienza speso con l'abilità. Questa abilità è inutile se il Master non specifica l'avvenuto ritrovamento di un tesoro.

**Avvelenare il Cibo (Liv.3) :** [50 P] Un qualsiasi cibo è in realtà avvelenato. Il DM può invocare questa abilità in qualsiasi momento, ma non se un qualsiasi personaggio ha già controllato il cibo stesso. Chiunque ingerisca del cibo avvelenato in questo modo deve effettuare immediatamente una prova di costituzione. Se la fallisce, il veleno va in circolo e il personaggio muore in 1D6 round, a meno che non venga guarito (es. un incantesimo Neutralizza

**Veleno o un Antidoto).** Se la supera, il personaggio comunque rimane nauseato e perde 1D6 PF e rimane stordito per 1D6 round, ma acquisisce una particolare immunità per quel veleno per cui la prossima volta che viene avvelenato in questo modo guadagna +1 sul tiro per la prova di costituzione.

**Avvelenare l'Acqua (Liv.3) :** [50 P] Una qualsiasi fonte d'acqua è in realtà avvelenata. Il DM può invocare questa abilità in qualsiasi momento, ma non se un qualsiasi personaggio ha già controllato l'acqua stessa. Chiunque ingerisca acqua avvelenata in questo modo deve effettuare immediatamente una prova di costituzione. Se la fallisce, il veleno va in circolo e il personaggio muore in 1D6 round, a meno che non venga guarito (es. un incantesimo Neutralizza Veleno o un Antidoto). Se la supera, il personaggio comunque rimane nauseato e perde 1D6 PF e rimane stordito per 1D6 round, ma acquisisce una particolare immunità per quel veleno per cui la prossima volta che viene avvelenato in questo modo guadagna +1 sul tiro per la prova di costituzione.

**Battaglia del Master (Liv.9) :** [Un livello] Al prezzo di un intero livello di esperienza, il DM può contrastare una qualsiasi decisione presa dal Master fornendo una versione alternativa dei fatti. Questa possibilità rimane fino alla fine della sessione di gioco se il Master in qualche modo ripropone l'avvenimento, basta che si presenti nelle medesime circostanze. Ad esempio se il Master vuole che il party incontri un qualsiasi PG, ed il DM ha invocato la Battaglia del Master per non incontrarlo, ogni volta che il Master proporrà l'incontro il DM può addurre una scusa per cui l'incontro non avverrà. **NB:** Con la Battaglia del Master non si possono alterare i fatti in modo da uccidere o danneggiare un qualsiasi personaggio, o aumentare gli oggetti o le caratteristiche di qualsiasi essere vivente.

**Breve Flashback (Liv.0) :** [5 P] Il DM può rivivere fino a 1D20 secondi della sua vita, senza alterare però le azioni prese. Questo può essere utile per rileggere una pergamena che sta bruciando o capire un meccanismo.

**Cambia Tempo Atmosferico (Liv.6) :** [500 P] Il DM può invocare l'alterazione del tempo atmosferico, purché si tratti di un cambiamento possibile in qualche modo. Non può essere mutato al punto da far nevicare in una zona di siccità o tropicale, può essere mutato da sereno a nuvoloso, a piovoso, a molto piovoso, con passaggi gradualmente, ma sempre inerentemente al clima abituale della zona in cui il DM si trova.

**Colpo di Sonno (Liv.2) :** [50 P x Liv. del bersaglio] Un qualsiasi essere soggetto a sonno, se fallisce una prova di costituzione si sente improvvisamente stanco e si assopisce. Questo non può succedere a esseri che siano stati visti dormire recentemente e che comunque non potrebbero essere così stanchi da addormentarsi. Il sonno è comunque leggero, un essere vittima del Colpo di Sonno si sveglierà se qualcuno fa un rumore percettibile entro 2m di raggio dal punto in cui si trova.

**Colpo di Striscio (Liv.2) :** [100 P x Liv. del bersaglio] Un qualsiasi bersaglio fallisce il tiro per colpire e prende solo di striscio. Questa abilità del DM può essere invocata sia prima che dopo il tiro dei dadi per colpire. Il bersaglio infligge solo 1/4 dei suoi normali danni, per quel colpo.

**Compleanno (Liv.0) :** [10 P] E' il compleanno del DM, ogni appartenente al party si sente in obbligo morale di fargli un regalo. Questo non coinvolge i personaggi di allineamento Caotico Neutrale o Caotico Malvagio, mentre permette ai giocatori Legali Malvagi di fare regali di piccola quantità. Questa abilità non può essere usata più di una volta l'anno.

**Comprensione (Liv.4) :** [100 P] Il DM comprende alla perfezione una lingua che sta leggendo o ascoltando. Può aggiungerla alle lingue parlate. Questa abilità non può essere utilizzata se il DM non sta ascoltando o leggendo una lingua sconosciuta.

**Conoscenza Acquisita (Liv.5) :** [500 P] Il DM è in grado di effettuare un'azione basica come nuotare, utilizzare un arnese che non aveva mai visto, cavalcare, etc. Con questa abilità il DM non può però sfruttare le conoscenze, ovvero non può dire per quale motivo sa fare quella cosa, la sa fare e basta, ma non sa spiegarlo. Per saperlo spiegare deve utilizzare una Conoscenza Progressa.

**Conoscenza Progressa (Liv.5) :** [500 P] Il DM è in grado di comprendere un'usanza, una struttura architettonica e qualsiasi altra cosa necessiti una cultura. Con questa abilità il DM non può però sfruttare le sue conoscenze per compiere azioni, ad es. potrebbe sapere l'uso di un utensile ma non essere in grado manualmente di farlo funzionare. Per farlo funzionare deve utilizzare una Conoscenza Acquisita.

**Contrattempo (Liv.0) :** [10 P] Un qualsiasi bersaglio fallisce il tiro iniziativa e viene relegato ad ultimo nella scala di azione. Questo può essere motivato come un qualsiasi contrattempo ad es. indeterminazione, sole negli occhi, o qualsiasi cosa possa portare la persona a ritardare involontariamente le proprie azioni.

**Crollo (Liv.8) :** [10 P x metro cubo] Un qualsiasi edificio è vittima di un cedimento strutturale e crolla miseramente al suolo. Se l'edificio è composto da varie stanze, il DM può decidere di imporre il crollo solamente per una determinata parte. In questo caso il volume da calcolarsi riguarda il parallelepipedo con base la stanza che si vuole far crollare.

**Demoralizzare (Liv.3) :** [100 P x Liv. del Bersaglio] Questa abilità può essere utilizzata solo su un bersaglio con livello minore od uguale della somma dei livelli dei componenti del party. Il bersaglio si sente immediatamente demoralizzato e combatterà in modo meno sicuro, mancando automaticamente un colpo su due.

**Direzione del vento (Liv.0) :** [10 P] Con questa abilità il DM può alterare la direzione del vento.

**Dominio dei dadi: Accertamento (Liv.4) :** [50 P] Il DM può alterare un tiro di dadi prima di effettuarlo, decidendo che il risultato sia comunque il valore massimo o il valore minimo che quel dado può fruttargli.

**Dominio dei dadi: Accertamento Potenziato (Liv.5) :** [75 P] Il DM può alterare un tiro di dadi dopo averlo effettuato, decidendo che il risultato sia comunque il valore massimo o il valore minimo che quel dado può fruttargli.

**Dominio dei dadi: Alterazione (Liv.2) :** [20 P] Il DM può alterare un tiro di dadi dopo averlo effettuato, aggiungendo o sottraendo 1 al risultato ottenuto. Questa abilità non può essere cumulativa per lo stesso lancio di dadi.

**Dominio dei dadi: Alterazione Impercettibile (Liv.1) :** [10 P] Il DM può alterare un tiro di dadi prima di averlo effettuato, aggiungendo o sottraendo 1 al risultato ottenuto. Questa abilità non può essere cumulativa per lo stesso lancio di dadi.

**Dominio dei dadi: Alterazione Potenziata (Liv.4) :** [20 P \* X] Il DM può alterare un tiro di dadi dopo averlo effettuato, aggiungendo o sottraendo X al risultato ottenuto.

**Dominio dei dadi: Dubbio (Liv.1) :** [5 P] Il DM può alterare un tiro di dadi dopo averlo effettuato in questo modo: se ha ottenuto il massimo valore del dado deve cambiarlo con il minimo, mentre se ha ottenuto il minimo deve cambiarlo con il massimo.

**Dominio dei dadi: Fortuna (Liv.0) :** [1 P] Il DM può alterare un tiro di un D20 aggiungendo o sottraendo 1 prima di averlo effettuato. Questa abilità non può essere cumulativa per lo stesso lancio di dadi.

**Dominio dei dadi: Fortuna Potenziata (Liv.1) :** [3 P] Il DM può alterare un tiro di un D20 aggiungendo o sottraendo 1 dopo averlo effettuato. Questa abilità non può essere cumulativa per lo stesso lancio di dadi.

**Dominio dei dadi: Inversione di Polarità (Liv.0) :** [1 P] Il DM può alterare un tiro di dadi prima di averlo effettuato in questo modo: se otterrà il massimo valore del dado lo cambierà con il minimo, mentre se otterrà il minimo lo cambierà con il massimo.

**Dominio dei dadi: Predisposizione (Liv.3) :** [10 P \* X] Il DM può alterare un tiro di dadi prima di averlo effettuato, aggiungendo o sottraendo X al risultato ottenuto.

**Dominio dei dadi: Presentimento (Liv.1) :** [3 P] Il DM può alterare un tiro di dadi prima di averlo effettuato, invertendo i valori che usciranno. Ad esempio su 1D6 1->6, 2->5, 3->4 etc.

**Dominio dei dadi: Ripetizione (Liv.2) :** [10 P] Il DM può ripetere un tiro di dadi appena effettuato. Questa abilità non può essere cumulativa per lo stesso lancio di dadi.

**Dominio dei dadi: Risoluzione (Liv.6) :** [200 P] Il DM può decidere l'esito di un qualsiasi tiro di dadi, sia prima che dopo averlo effettuato.

**Eclissi (Liv.7) :** [400 P] Un satellite naturale passa davanti al Sole e rende l'ambientazione come se fosse notte fitta per 1D6 ore.

**Estrazione dallo Zaino (Liv.8) :** [10 P \* Moneta d'Argento] Il DM può estrarre dal suo zaino (solo se ne possiede uno) un qualsiasi oggetto esistente anche se non lo trasportava. Per farlo deve spendere 10P per ogni moneta d'argento di valutazione dell'oggetto. Deve comunque spendere 10P anche se l'oggetto non ha alcun valore. L'oggetto ovviamente non può essere vivente.

**Fallire Incantesimo (Liv.6) :** [100 P \* Livello dell'Incantesimo] Un qualsiasi incantesimo appena lanciato non sortisce alcun effetto.

**Far perdere le tracce (Liv.5) :** [10 P \* Metro] Le orme o qualsiasi tipo di traccia lasciata dal DM vengono riassorbite dal terreno in modo incontrovertibile, ovvero non possono essere ritrovate in alcun modo.

**Fatalità (Liv.8) :** [1000 P] Un qualsiasi bersaglio vivente deve fare un tiro salvezza o muore immediatamente per cause che il DM deve motivare. La motivazione deve essere comunque accettabile e deve essere esterna al bersaglio (quindi non valgono virus, infarti o altre malattie mortali), e deve coinvolgere oggetti realmente esistenti nel contesto (non può cadere una mannaia dal cielo, mentre se si è in una foresta può ovviamente cadere un ramo). Se il DM specifica una condizione non mortale, anche se egli la ritiene mortale vengono applicati soltanto i danni.

**Frantumare le Armature (Liv.6) :** [500 P] In seguito ad un colpo con una qualsiasi arma che colpisca un'armatura o uno scudo, questa/o va in pezzi. Questa abilità non può essere usata su oggetti magici.

**Fulmine dal Cielo (Liv.7) :** [800 P] Un fulmine colpisce un qualsiasi bersaglio, provocandogli XD6 di danno, dove X è il livello del DM. Non può essere invocato al chiuso.

**Goffaggine (Liv.2) :** [50 P \* Liv.del bersaglio] Un qualsiasi bersaglio deve effettuare una prova di destrezza o si riscopre particolarmente goffo e inabile. Questo comporterà una penalità di -2 su tutti i tiri per colpire e di una penalità di 2 sulla CA.

**Immunità Naturale (Liv.4) :** [100 P] Un qualsiasi bersaglio si riscopre immune ad un veleno o ad una allergia personale. Questo comporta ovviamente la non applicabilità di eventuali penalizzazioni.

**Impressionare (Liv.3) :** [50 P \* Liv.del bersaglio] Un qualsiasi bersaglio deve effettuare una prova di intelligenza oppure è impressionato dal DM, al punto da ritenerlo molto più potente di quanto in realtà non sia. Un personaggio impressionato non attaccherà mai l'oggetto del suo timore, ma cercherà di accattivarselo e tenerlo buono.

**Improbabilità (Liv.6) :** [400 P] Un qualsiasi gesto che non comporta danni fisici o morte di cui è stato bersaglio il DM, in realtà non è mai accaduto. Ad esempio, se è stato scoperto, se ha fatto un rumore, se ha caduto in terra e per questo ha perso un'azione, altro ancora. In tutti questi casi, il DM deve fornire una versione alternativa dei fatti, che non può danneggiare, uccidere o modificare alcun essere vivente, né creare o distruggere o attribuire al DM oggetti che non ha, né fornire vantaggi (punti ferita, bonus o altro) al DM.

**Inciampare (Liv.3) :** [100 P \* Liv.del bersaglio] Un qualsiasi bersaglio deve effettuare una prova di destrezza o inciampa e finisce a terra. Questa abilità può essere invocata solo su bersagli in movimento.

**Inclinazione (Liv.5) :** [10 P \* MQ] Una qualsiasi porzione di terreno, stanza di un edificio o altro delimitato in modo tangibile, è in realtà in leggera pendenza, nel verso deciso dal DM. Una pendenza accettabile massima è di un cm per metro. Ad ogni modo, il luogo non si altera, se il DM richiama questa abilità vuol dire che lo stesso era GIA' in pendenza ancor prima che tutti i personaggi se ne rendessero conto.

**Incontro Fortuito (Liv.6) :** [100 P \* Livello del Bersaglio] Il party incontra un personaggio, o mostro, o animale. Questo deve essere compatibile con il luogo in cui si trova il party (es. non si può incontrare un pesce nel deserto). Inoltre non è il DM ma il Master a decidere in che modo si incontra e come si presenta il soggetto dell'incontro.

**Incremento del Denaro (Liv.2) :** [5 P \* Moneta d'Argento] Il DM si ritrova con una moneta d'argento in più nel proprio borsellino per ogni 5P spesi per questa abilità.

**Individuazione Alimentare (Liv.2) :** [30 P] Il DM ottiene immediatamente la conoscenza della più vicina fonte di cibo.



**Individuazione delle Orme (Liv.5) :** [50 P \* Metro] Il DM riesce a seguire delle qualsiasi orme, anche se il Master le ritiene cancellate od inservibili, in modo esatto e preciso per tanti metri quanti sono quelli utilizzati nel richiamo dell'abilità.

**Infarto Stroncante (Liv.8) :** [2000 P] Un qualsiasi bersaglio dotato di cuore, deve effettuare una prova di costituzione. Se la fallisce viene colto da un infarto e muore sul colpo.

**Inferriata (Liv.6) :** [500 P] Questa abilità può essere utilizzata soltanto all'interno di un corridoio di un dungeon, castello o simile. Il DM trova una leva nascosta per far calare una pesante inferriata larga al massimo 3m, che ostruisce il passaggio nel punto indicato da lui stesso. L'inferriata può essere rimossa con una prova di forza con penalità di -5, in 1D6 turni, ed è traforata con tagli quadrati del lato di 20cm l'uno, per cui può passarci una freccia od un oggetto simile. La leva può risollevarla in qualsiasi momento, ma una volta che il DM ne dichiara l'esistenza, l'inferriata fa parte del mondo reale e non può esservi estraniata.

**Ingraziarsi gli Dei (Liv.3) :** [100 P] Il DM può evitare di essere punito per una qualsiasi azione sacrilega, motivando col fatto di avere fatto un'azione grata allo stesso Dio in tempi remoti. In questo modo il DM può evitare la punizione divina, tuttavia non può in alcun modo ripetere la stessa abilità con lo stesso Dio più di una volta.

**Iipse Dixit (Liv.8) :** [100 P \* Livello del Bersaglio] Una qualsiasi frase appena pronunciata da un PG viene tramutata in azione, anche se il PG stava scherzando o non voleva farla realmente. Se ad esempio scherzosamente un PG dichiara di volersi tagliare un orecchio, se il DM invoca Iipse Dixit, il Master deve continuare la descrizione come se il PG se lo fosse effettivamente tagliato.

**Lingua delle Scritture (Liv.1) :** [10 P] Il DM può alterare la lingua di una pergamena, libro od altro, in una qualsiasi lingua da lui conosciuta. Per tutti i personaggi lo scritto sarà sempre stato nel linguaggio scelto dal DM. Questa abilità non può essere utilizzata se il Master ha dichiarato che una persona ha già letto lo scritto e quella persona non conosce la lingua in cui il DM vuole tramutarlo.

**Milionesimo Cliente (Liv.3) :** [1 P \* Moneta d'Argento] Il DM che si ritrova a fare acquisti presso un qualsiasi commerciante gode di un forte sconto, pari a una moneta d'argento per ogni P speso con l'abilità.

**Oggetto Smarrito (Liv.7) :** [500 P] Invocando questa abilità il DM può ritrovare un oggetto che aveva perso o che gli era stato rubato. Le modalità del ritrovamento possono variare, a discrezione del Master, purché l'azione si concluda in modo che il DM rientri in possesso dell'oggetto, senza danneggiare sé stesso o altri.

**Oltrepasare Barriere (Liv.7) :** [100 P \* Metro] Anche se il Master ha imposto una barriera magica, il DM può passarla come se non esistesse. Questa abilità non può essere utilizzata per porte o altro, ma solo per barriere invisibili di qualsiasi entità esse siano, che impediscono al DM o altro personaggio di passare.

**Porta Aperta (Liv.1) :** [30 P] Indipendentemente da ciò che ha detto il Master, una porta che sembra chiusa a chiave in realtà è solo chiusa, o se è stata chiusa con un lucchetto o chiavistello in realtà con una piccola scossa la porta cede. Questa abilità non influenza porte blindate o più grandi di 3 MQ.

**Porta Segreta (Liv.8) :** [1000 P] Questa potentissima abilità permette al DM di trovare una porta segreta, indipendentemente dal fatto che il Master l'avesse progettata o meno. Questo comporta che il Master deve trovare una soluzione, perché la porta viene ad esistere realmente e porta realmente in un'altra stanza. Se la mappa prevede un'altra stanza, un'uscita, o altro, chiunque passi attraverso la porta si ritroverà dove dovrebbe ritrovarsi secondo la mappa. Se invece la mappa non prevede nulla di particolare, il Master dovrà inventare una nuova stanza.

**Potabilità delle Acque (Liv.0) :** [20 P] Una qualsiasi fonte d'acqua è potabile. Questa abilità non ha effetti retroattivi. Se l'acqua non era precedentemente potabile e qualcuno l'ha bevuta si applicano comunque le penalità del caso.

**Reagire al Destino (Liv.8) :** [5000 P] Un DM riesce a reagire ad una qualsiasi azione mortale al round successivo alla propria morte, eccetto la decapitazione, la disintegrazione o qualsiasi cosa che determini il distaccamento del cervello dal resto del corpo. Ad esempio, se è morto per una freccia che gli ha trapassato il cuore, continuerà comunque a vivere, inspiegabilmente. Il DM sarà comunque crollato a terra, sanguinante, ma si rialzerà e non potrà più essere ucciso per 1D6 round. Questo impressionerà terribilmente i suoi nemici, che dovranno fare una prova di Carisma penalizzata di -10 (+1 per ogni livello oltre il 10°) o scapperanno. I suoi PF restano a zero stabilmente e può tornare a combattere, tuttavia la causa della sua morte rimarrà visibile a tutti i personaggi. Dopo 1D6 round, se il DM non è riuscito a eliminare la causa della sua morte, per esempio mediante una guarigione, morirà comunque e stavolta non potrà utilizzare una nuova abilità Reagire al Destino fino a una sua eventuale Resurrezione.

**Reazione Amichevole (Liv.3) :** [100 P \* Liv. del Bersaglio] Un bersaglio che non abbia mostrato reazioni ostili al party è molto socievole, tratta il DM come se fosse stato suo amico da tempo o comunque come se fosse una persona di cui si fida ciecamente.

**Resurrezione dei Morti (Liv.8) :** [500 P \* round] Funziona come l'abilità Reagire al Destino, soltanto che può affezionare qualsiasi bersaglio, e per tanti round ogni 500 P spesi per

questa Resurrezione. La Resurrezione dei Morti non può essere applicata cumulativamente sullo stesso bersaglio se muore due volte.

**Riportare la Calma (Liv.2) :** [50 P \* Liv. del Bersaglio] Il DM rassicura un qualsiasi bersaglio terrorizzato e lo fa reagire come se non fosse più tale.

**Riposo (Liv.0) :** [10 P \* Ora] Indipendentemente dalle condizioni del DM o ambientali, il DM può riposare serenamente e godere dei vantaggi del riposo.

**Rottura delle Armi (Liv.4) :** [200 P] Questa abilità può influenzare solo un'arma non magica, che ha appena colpito un oggetto duro. L'arma si spezza irrimediabilmente.

**Rottura dello Zaino (Liv.7) :** [500 P] Questa abilità può influenzare Zaini, ma anche tasche o borselli o altri contenitori. Il suo trasportatore non si è reso conto di una falla nello stesso e TUTTI gli oggetti trasportati in quel modo sono irrimediabilmente andati perduti.

**Scampare alla Morte (Liv.7) :** [1000 P] Una qualsiasi azione che avrebbe portato il DM alla morte, non si risolve, o il DM vi scampa miracolosamente. Questo non impedisce che l'azione si possa risolvere successivamente se si ripresentano le condizioni e non impedisce al DM di scampare successivamente alla morte una seconda volta.

**Scuse Inossidabili (Liv.1) :** [20 P] Un bersaglio accetta le scuse del DM e lo perdona, sempre compatibilmente alla gravità del fatto compiuto. Ad esempio se il bersaglio è stato derubato dal DM e lui si giustificherà con le Scuse Inossidabili dicendo di essere povero e avere fame, sarà perdonato... ma non se gli avrà ucciso il figlio.

**Silenziatore Personale (Liv.5) :** [50 P \* Round] Il DM, qualsiasi cosa faccia, finché è coperto dal Silenziatore Personale non fa alcun rumore.

**Sostituzione dei Nemici (Liv.8) :** [200 P \* Liv. del Bersaglio] Prima che il Master dica di che razza e specie è il nemico che si incontra, il DM può sostituirlo con uno a piacere che sia compatibile con l'ambiente circostante. Questo comporta al DM una perdita di P proporzionale al valore del nemico che si stava per incontrare.

**Sparizione del Denaro (Liv.2) :** [5 P \* Moneta d'Argento] Un qualsiasi bersaglio perde denaro per un ammontare pari a quanto deciso dal DM. Questo denaro va contato perso in qualche modo, ad esempio per distrazione.

**Sparizione di Armi Custodite (Liv.5) :** [20 P \* Moneta d'Argento] Un qualsiasi bersaglio perde un'arma trasportata in un contenitore chiuso, con valore convertito pari a quanto deciso dal DM. Quest'arma va contata persa in qualche modo, ad esempio per distrazione.



2nd	5	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3rd	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
4th	6	3	1	—	—	—	—	—	—	—
5th	6	4	2	—	—	—	—	—	—	—
6th	7	4	2	1	—	—	—	—	—	—
7th	7	5	3	2	—	—	—	—	—	—
8th	8	5	3	2	1	—	—	—	—	—
9th	8	5	4	3	2	—	—	—	—	—
10th	9	5	4	3	2	1	—	—	—	—
11th	9	5	5	4	3	2	—	—	—	—
12th	9	5	5	4	3	2	1	—	—	—
13th	9	5	5	4	4	3	2	—	—	—
14th	9	5	5	4	4	3	2	1	—	—
15th	9	5	5	4	4	4	3	2	—	—
16th	9	5	5	4	4	4	3	2	1	—
17th	9	5	5	4	4	4	3	3	2	—
18th	9	5	5	4	4	4	3	3	2	1
19th	9	6	6	5	4	4	3	3	3	1
20th	9	6	6	5	5	5	4	3	3	1