



**Autore**

*Ramon Arjona*

Basato sul gioco originale di DUNGEONS & DRAGONS® di E. Gary Gygax e Dave Arneson e sulla nuova edizione del gioco DUNGEONS & DRAGONS creato da Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, e Peter Adkison.



D&D, DUNGEONS & DRAGONS, e DUNGEONMASTER sono marchi registrati posseduti dalla Wizards of the Coast, Inc. I loghi RPGA e d20 sono marchi registrati posseduti dalla Wizards of the Coast, Inc. Tutti i personaggi, nomi di personaggi e i tratti distintivi Wizards qui riportati sono marchi registrati posseduti dalla Wizards of the Coast, Inc.



Traduzione non ufficiale di [questo documento](#) a cura di

**DUNGEONS & DRAGONS WORLD**

Tradotto da:  
**Nadir Sharpblade**

Impaginazione:  
**jure**

## ARDA PHARN, CHIERICO DI LOLTH

La vita tra i drow non è facile. Gli elfi oscuri del Sottosuolo sono creature crudeli e ambiziose che predano l'una su l'altra così come sulle altre razze. La Dea dei Ragni Lolth, la loro capricciosa e malevola divinità, incoraggia questo tipo di comportamento credendo che esso condurrà al definitivo rafforzamento della razza drow.

I drow venerano i ragni e, sotto la guida di Lolth, sono giunti a somigliare a tali insetti in vari modi. Come ragni sono freddi e spietati: amici di lunga data e fratelli si sterminano, l'un l'altro, senza pensarci due volte per acquisire ciò che percepiscono come un vantaggio, anche se minimo. Come ragni, le donne detengono potere di vita e di morte sugli uomini: il consorte di una matrona sarà giustiziato e scartato come spazzatura una volta che cesserà di divertire la sua padrona. Per molti questa esistenza significa una breve vita caratterizzata da agonia e paranoia che finisce sulla lama avvelenata di un familiare o "amico". Per poche femmine con adeguate ambizioni, il favore di Lolth e le spalle coperte da una famiglia nobile, questa è una vita di potere quasi assoluto, dove schiavi e drow minori si affrettano ad esaudire anche il più piccolo capriccio.

Arda Pharn è una di queste. Ha cominciato la sua carriera, come molte altre sacerdotesse di Lolth, servendo la propria matrona, fingendo obbedienza ed aspettando il momento giusto per colpire. Arda ha impegnato il proprio tempo tessendo la propria ragnatela di intrighi ed inganni fino all'opportunità propizia. Sapeva bene che era solo questione di tempo prima che la Regina dei Ragni presentasse una prova che avrebbe permesso ad Arda di eliminare le proprie rivali ed accrescere il proprio rango tra le altre sacerdotesse drow.

Non ebbe necessità di attendere a lungo.

### [Arda, Chierico 4 \(GS 4\)](#)

Vandra, figlia favorita della matrona della loro casata, sembrava una probabile candidata al comando della stessa, un giorno. Lei ed Arda svilupparono una intensa rivalità che originò una serie di tentativi di assassinio falliti ed alcuni danni collaterali di moderata entità. Per anni nessuna delle due drow riuscì ad avere la meglio: la forza nella magia divina di Arda era superiore, ma Vandra aveva il potere e le risorse della casata a disposizione. Si instaurò un'incerta tregua ed una tensione che, come fili di una sottile ragnatela, si propagò attraverso la loro nobile casata.

Lolth però odia i deboli. Ella riconosce il valore di coloro che avanzano tramite la forza o l'inganno,

ma non sa cosa farsene di coloro che riposano sui meriti degli altri. Vandra, un talento al massimo mediocre, dipendeva quasi completamente dal patronato della sua genitrice. Non era, ai molti occhi della Dea dei Ragni, meritevole di comandare.

La prima prova ricadde non su Arda bensì sulla madre di Vandra, visto che la Regina Ragno comandò la distruzione della figlia incompetente. La madre di Vandra tentò di non obbedire al comando di Lolth. Ella tentò di ingannare e, in seguito, di placare l'ira della Regina dei Pozzi delle Ragnatele Demoniache con dei sacrifici. Ciò non fece altro che infuriare maggiormente Lolth e la madre di Vandra ne subì le conseguenze.

Senza la protezione della potente madre, Vandra era aperta ad un attacco. Arda non perse tempo per colpirla ed offrì il cuore ancora pulsante della sua rivale come sacrificio alla Dea dei Ragni. Avendo guadagnato il favore di Lolth ed eliminato una delle sue più accerrime rivali, Arda diventò una delle stelle nascenti del clero drow.

#### Arda, Chierico 9 (GS 9)

L'ascesa meteoritica di Arda tra le fila del clero continuò senza alcuna opposizione. Dedicandosi anima e corpo al servizio della Dea Ragno ella si incamminò lungo il sentiero dell'aracnide. Ciò la portò ancora più vicino alla completa unione con la propria dea e ben al di sopra delle comuni sacerdotesse drow. Il controllo della propria nobile casata era una conclusione già annunciata ed il raggiungimento di tale scopo fu quasi privo di tensioni emotive.

Con la propria smodata ambizione ed apparentemente irrefrenabile ascesa al potere, Arda ha cominciato ad ampliare ulteriormente i propri obbiettivi. Innanzitutto ella intende distruggere o soggiogare ogni nobile casata drow. In seguito è sua intenzione epurare la razza drow da tutti coloro che non sono degni di servire la Dea dei Ragni, offrendoli come "cibo per Lolth" in una terrificante cerimonia sacrificale durante la quale i fiumi del Sottosuolo diverranno rossi per il sangue, ed il fumo si innalzerà in tali miasmi da soffocare gli abitanti della Notte Sovrastante.

Una volta purificati i drow, Arda non intende fermarsi. Ella intende continuare il proprio regno di distruzione sino a che ogni razza del Sottosuolo, ed in seguito ogni razza della Notte Sovrastante, sia eradicata dalla faccia del Faerun. Non sarà soddisfatta finché non otterrà il completo dominio su tutto Toril quando finalmente, ella pianifica, la Regina dei Ragni annetterà il mondo come mera propaggine del suo reame nella Ragnatela Demoniaca.

#### Arda, Chierico 9/Aracnide 10 (GS 19)

#### ARDA, CHIERICO 4 (GS 4)

**Arda Pharn:** Drow femmina, Chierico 4; GS 4; Umanoide Medio (elfa); DV 4d8+12; pf 24; Iniz +2; Vel 9 m; CA 12, a contatto 12, colta alla sprovvista 10; Att +7 in mischia (1d4+4/19-20, *pugnale* +1) o +5 a distanza (1d8/19-20, balestra leggera); AS intimorire non morti 4/giorno, capacità magiche; QS tratti drow; RI 15; AL CM; TS Temp +10, Rifl +3, Vol +8; For 16, Des 15, Cos 16, Int 15, Sag 18, Car 13. Altezza 1,47 m.

**Abilità e Talenti:** Addestrare Animali +4, Conoscenze (arcano) +9, Ascoltare +6, Cavalcare (ragno mostruoso) +5, Cercare +4, Sapienza Magica +9, Osservare +6, Conoscenza delle Terre Selvagge +7; Tempra Possente, Sopravvissuta.

**Capacità magiche:** 1/giorno – luci danzanti, oscurità, luminescenza. Livello incantatore 4; CD del TS 11 + livello incantesimo.

**Tratti drow:** Arda è immune all'incantesimo ed agli effetti magici relativi al sonno. Ha un bonus razziale di +2 sui TS contro incantesimi ed effetti magici di Ammalimento e un bonus razziale di +2 sui TS sulla Volontà contro incantesimi o capacità magiche. Inoltre ha scurovisione (36 m) e le è concesso un tiro per Cercare quando

si trova a 1,5 m da una porta segreta o nascosta come se ne fosse effettivamente alla ricerca, ma ha anche cecità alla luce (accecata per 1 round in seguito ad un'improvvisa esposizione alla luce intensa, penalità di circostanza di -1 su tutti i tiri per colpire, TS, e tiri sulle abilità quando si trova in piena luce). Arda ha inoltre un bonus razziale di +2 su Ascoltare, Osservare e Cercare (già inserito nelle statistiche di cui sopra).

(5/4+1/3+1; CD del TS 14 + livello incantesimo): 0 – cura ferite minori (2), guida (2), resistenza; 1 – anatema, incuti paura, maledire l'acqua, scudo entropico, protezione dalla legge\*; 2 – presagio, forza straordinaria, rintocco di morte, frantumare\*.

\*Incantesimo di Dominio. Deità: Lolth. Domini: Caos (incantesimi con descrittore caos lanciati al livello dell'incantatore +1), Ragno (intimorire / comandare i ragni come un chierico malvagio intimorisce / comanda i non morti 4/giorno).

**Proprietà:** *Pugnale* +1, balestra, 20 quadrelli, pozione di cura ferite leggere (2), polvere nascondi tracce, polvere dell'illusione, abiti del viaggiatore, simbolo sacrilego.



## ARDA, CHIERICO 9 (GS 9)

**Arda Pharn:** Drow femmina, Chierico 9; GS 9; Umanoide Medio (elfa); DV 9d8+27; pf 54; Iniz +2; Vel 9 m; CA 13, a contatto 13, colta alla sprovvista 11; Att +10/+5 in mischia (1d4+4/19-20, *pugnale avvelenato*) o +8 a distanza (1d4/19-20, balestra a mano); AS intimorire non morti 5/giorno, capacità magiche; QS tratti drow; RI 20; AL CM; TS Temp +12, Rifl +5, Vol +10; For 16, Des 15, Cos 16, Int 15, Sag 18, Car 14. Altezza 1,47 m.

**Abilità e Talenti:** Addestrare Animali +8, Conoscenze (arcane) +12, Ascoltare +6, Cavalcare (ragno mostruoso) +10, Cercare +4, Sapienza Magica +14, Osservare +6, Conoscenza delle Terre Selvagge +7; Competenza nelle Armi Esotiche (balestra a mano), Tempra Possente, Incantesimi Immobili, Sopravvissuta.

**Capacità magiche:** 1/giorno – *luci danzanti, oscurità, luminescenza*. Livello incantatore 9; CD del TS 12 + livello incantesimo.

**Tratti drow:** Arda è immune all'incantesimo ed agli effetti magici relativi al *sonno*. Ha un bonus razziale di +2 sui TS contro incantesimi ed effetti magici di Ammalimento e un bonus razziale di +2 sui TS sulla Volontà contro incantesimi o capacità magiche. Inoltre ha scurovisione (36 m) e le è concesso un tiro per Cercare quando si trova a 1,5 m da una porta segreta o nascosta come se ne fosse effettivamente alla ricerca, ma ha anche cecità alla luce (accecata per 1 round in seguito ad un'improvvisa esposizione alla luce intensa, penalità di circostanza di -1 su tutti i tiri per colpire, TS, e tiri sulle abilità quando si trova in piena luce). Arda ha inoltre un bonus razziale di +2 su Ascoltare, Osservare e Cercare (già inserito nelle statistiche di cui sopra).

**Incantesimi Preparati** (6/5+1/5+1/4+1/3+1/1+1; CD del TS 14 + livello incantesimo): 0 – *cura ferite minori* (2), *guida* (3), *resistenza*; 1 – *anatema, incuti paura* (2), *maledire l'acqua, scudo entropico, protezione dalla legge\**; 2 – *presagio, forza straordinaria, rintocco di morte, dissacrare, vigore, frantumare\**; 3 – *scagliare maledizione, cecità/sordità, contagio, oscurità profonda, cerchio magico contro la legge\**; 4 – *martello del caos\**, *congedo, potere divino, libertà di movimento*; 5 – *cerchio di devastazione, dissolvi la legge\**.

\*Incantesimo di Dominio. Deità: Lolth. Domini: Caos (incantesimi con descrittore caos lanciati al livello dell'incantatore +1), Ragno (intimorire / comandare i ragni come un chierico malvagio intimorisce / comanda i non morti 4/giorno).

**Proprietà:** *Pugnale avvelenato*, balestra a mano, 20 quadrelli, *anello di protezione* +1, *pozione di cura ferite leggere* (2), abiti del viaggiatore, simbolo sacrilego.

## ARDA, CHIERICO 9/ARACNIDE 10 (GS 19)

**Arda Pharn:** Drow femmina, Chierico 9/Aracnide 10; GS 19; Esterno Medio (caotico, elfo, malvagio); DV 9d8+27 più 10d8+30; pf 142; Iniz +2; Vel 9 m; CA 21, a contatto 17, colta alla sprovvista 19; Att +18/+13/+8 in mischia (1d4+5/19-20, *pugnale avvelenato* +2) o +17 a distanza (1d4+2/19-20, balestra a mano con *quadrelli del caos* +2); AS intimorire non morti 5/giorno, capacità magiche; QS *dominare maschi drow*, tratti drow, benefici derivanti dal famiglia, famiglia ragno peloso, tratti esterno, affinità con i ragni, occhi del ragno, *cavalcatrice ragno*; RI 30, trascendenza, *tessiragnatele*, forma yochlol, zin-carla; AL CM; TS Temp +15, Rifl +8, Vol +17; For 16, Des 15, Cos 16, Int 15, Sag 19, Car 15. Altezza 1,47 m.

**Abilità e Talenti:** Addestrare Animali +17, Conoscenze (arcane) +24, Ascoltare +8, Cavalcare (ragno mostruoso) +19, Cercare +4, Sapienza Magica +24, Osservare +8, Conoscenza delle Terre Selvagge +7; Sensi Acuti, Incantesimi Estesi, Competenza nelle Armi Esotiche (balestra a mano), Tempra Possente, Incantesimi Massimizzati, Scrivere Pergamene, Incantesimi Immobili, Sopravvissuta, Incantesimo Raddoppiato.

**Capacità magiche:** 1/giorno – *luci danzanti, oscurità, luminescenza*. Livello incantatore 19; CD del TS 12 + livello incantesimo.

**Benefici derivanti dal famiglia:** Arda ha attirato un famiglia, un ragno peloso di nome Dradva. Quando Dradva si trova entro 1,5 m, Arda guadagna i benefici del talento Sendi Acuti (già inserito nelle statistiche di cui sopra). In aggiunta ella guadagna i seguenti benefici:

**Legame Empatico (Sop):** Arda può comunicare telepaticamente con Dradva fino ad una distanza massima di 1,6 km. Arda ha lo stesso grado di conoscenza, di un certo oggetto o posto, che ha Dradva.

**Scrutare sul famiglia (Mag):** Arda può scrutare Dradva come se avesse lanciato l'incantesimo *scrutare*, una volta al giorno.

**Condividere Incantesimi:** Arda può fare in modo che qualsiasi incantesimo che lancia su di se' abbia effetto anche sul proprio famiglia se quest'ultimo, al momento del lancio, si trova entro 1,5 m da lei. Può lanciare, inoltre, qualsiasi incantesimo, avente come bersaglio l'incantatore medesimo, direttamente sul proprio famiglia.

**Contatto:** Dradva può scaricare qualsiasi incantesimo a contatto per conto di Arda.

**Dominare maschi drow (Mag):** Arda può usare un effetto di *dominare persone* una volta al giorno, che ha effetto solo su maschi drow.

**Tratti drow:** Arda è immune all'incantesimo ed agli effetti magici relativi al *sonno*. Ha un bonus razziale di +2 sui TS contro incantesimi ed effetti

magici di Ammalimento e un bonus razziale di +2 sui TS sulla Volontà contro incantesimi o capacità magiche. Inoltre ha scurovisione (36 m) e le è concesso un tiro per Cercare quando si trova a 1,5 m da una porta segreta o nascosta come se ne fosse effettivamente alla ricerca, ma ha anche cecità alla luce (accecata per 1 round in seguito ad un'improvvisa esposizione alla luce intensa, penalità di circostanza di -1 su tutti i tiri per colpire, TS, e tiri sulle abilità quando si trova in piena luce). Arda ha inoltre un bonus razziale di +2 su Ascoltare, Osservare e Cercare (già inserito nelle statistiche di cui sopra).

**Tratti Esterni:** Arda non può essere rianimata o risorta (sebbene un *desiderio* o *miracolo* possano riportarla in vita).

**Affinità con i ragni (Str):** Arda è immune al veleno di qualsiasi ragno o creatura aracnide. Può comunicare con qualsiasi ragno o creatura aracnide con intelligenza di 1 o più. I ragni normali non la attaccheranno se non controllati magicamente.

**Occhi del Ragno (Sop):** Arda può vedere attraverso gli occhi del suo famiglio finché esso è entro 348 m.

**Cavalcatura Ragno (Mag):** Arda ha convocato un ragno mostruoso di taglia Grande e se ne serve come cavalcatura. Ella guadagna i seguenti benefici dalla sua cavalcatura speciale:

**Legame Empatico (Sop)** Arda può comunicare telepaticamente con la sua cavalcatura fino ad una distanza massima di 1,6 km. Arda ha lo stesso grado di conoscenza, di un certo oggetto o posto, che ha la sua cavalcatura.

**Condividere Incantesimi:** Arda può fare in modo che qualsiasi incantesimo che lancia su di se' abbia effetto anche sulla propria cavalcatura se quest'ultima, al momento del lancio, si trova entro 1,5 m da lei. Può lanciare, inoltre, qualsiasi incantesimo, avente come bersaglio l'incantatore medesimo, direttamente sulla propria cavalcatura.

**Trascendenza:** L'archetipo di Arda è cambiato permanentemente in esterno (caotico, malvagio).

**Tessiragnatele (Mag):** Arda ignora gli incantesimi *ragnatela* e la normale *ragnatela* come se fosse sotto l'influenza di un incantesimo *libertà di movimento*. Ella può camminare sulle *ragnatele* come se fossero terreno solido. L'incantesimo *ragnatela* fa parte della sua lista di incantesimi di 2° livello.

**Forma Yochlol (Sop):** Una volta al giorno Arda può assumere la forma di uno yochlol, un ragno nero mostruoso di taglia Grande o di una nube di gas tossico (come uno yochlol) come sotto l'effetto di un incantesimo *trasformazione*. Ella può cambiare forma tra le due elencate e la propria per un periodo di 19 minuti.

**Zin-Carla (Sop):** Arda può creare una speciale forma di non morto, lo spaventoso zin-carla (vedi *Faiths and Pantheons*, pagina 184).

**Incantesimi Preparati:** (6/6+1/6+1/6+1/6+1/5+1/4+1/4+1/3+1/3+1; CD del TS 14 + livello

incantesimo): 0 - cura ferite minori (2), guida (3), resistenza; 1 - anatema, incuti paura (2), individuazione del bene, individuazione della legge (2), protezione dalla legge\*; 2 - presagio, forza straordinaria, rintocco di morte, dissacrare, vigore, frantumare\*, ragnatela; 3 - scagliare maledizione (2), cecità/sordità, contagio, oscurità profonda (2), cerchio magico contro la legge\*; 4 - martello del caos (2), congedo (2), potere divino, parassiti giganti\*; 5 - cerchio di devastazione, dissolvi la legge\*, visione del vero, profanare, muro di pietra (2); 6 - animare oggetti\*, barriera di lame, ferire, alleato planare (2); 7 - blasfemia, distruzione, rigenerazione (2), parola del caos\*; 8 - mantello del caos\*, terremoto, alleato planare superiore (2); 9 - risucchio di energia, implosione, evoca mostri IX\*, resurrezione pura.

\*Incantesimo di Dominio. Deità: Lolth. Domini: Caos (incantesimi con descrittore caos lanciati al livello dell'incantatore +1), Ragno (intimorire / comandare i ragni come un chierico malvagio intimorisce / comanda i non morti 4/giorno).

Proprietà: Pugnale avvelenato +2, balestra a mano, 20 quadrelli del caos +2, anello di protezione +5, anello di sostentamento, mantello maggiore della distorsione, bracciali dell'armatura +4, pozione di cura ferite gravi (2), abiti del viaggiatore, simbolo sacrilego.

**Dravda:** famiglio ragno peloso maschio; GS -; bestia magica Piccolissima; DV 1/8 d8 (effettivi 19d8); pf 71; Iniz +2; Vel 6 m, scalare 3 m; CA 30, a contatto 20, colto alla sprovvista 28; Att +23 in mischia (1d2-5 più veleno, morso); Faccia/Portata 15 cm per 15 cm / 0 cm; AS veleno; QS eludere migliorato, immunità al veleno, parlare con il padrone, parlare con i ragni, RI 24; AL CM; TS Temp +9, Rifl +8, Vol +13; For 1, Des 14, Cos 10, Int 15, Sag 10, Car 2.

**Abilità e Talenti:** Scalare +6, Nascondersi +25, Saltare +4, Osservare +15.

**Veleno (Str):** Dravda inietta il proprio veleno (TS Temp CD 10) tramite ogni attacco riuscito. Il danno iniziale e secondario sono identici (1 punto di danno temporaneo alla Destrezza).

**Eludere Migliorato (Str):** Se Dravda è oggetto di un attacco che normalmente permette un TS sui Riflessi per dimezzare il danno, non subisce alcun danno in caso di successo o solo metà dei danni in caso di fallimento del TS.

**Parlare con il Padrone:** Dravda ed Arda possono comunicare verbalmente come se stessero usando un linguaggio comune. Altre creature non possono capire tale linguaggio eccetto che con mezzi magici.

**Parlare con i ragni:** Dravda può comunicare con tutti gli altri ragni e creature aracnidi. Questa comunicazione è limitata dal punteggio di Intelligenza delle altre creature.

**Cavalcatura di Arda:** Cavalcatura ragno mostruoso femmina: GS -; bestia magica Grande; DV 12d8+12; pf 66; Iniz +3; Vel 9 m, scalare 6 m; CA 22, a contatto 12, colto alla sprovvista 19; Att +12 in mischia (1d8+6,



morso); Faccia/Portata 3 m per 3 m / 1,5 m; AS veleno, ragnatela; QS *comandare i ragni*, eludere migliorato, RI 24; AL CM; TS Temp +10, Rifl +9, Vol +13; For 19, Des 17, Cos 12, Int 9, Sag 10, Car 2.

*Abilità e Talenti*: Scalare +16, Nascondersi +6 (o +14 sulla propria ragnatela), Osservare +7.

**Veleno (Str)**: La cavalcatura di Arda inietta il proprio veleno (TS Temp CD 17) tramite ogni attacco riuscito. Il danno iniziale e secondario sono identici (1d6 punti di danno temporaneo alla Forza).

**Ragnatela (Str)**: La cavalcatura di Arda può calarsi silenziosamente su un filamento di seta e saltare su una preda che passa sotto di lei. Un singolo filamento è abbastanza forte da sostenere la cavalcatura ed una creatura di taglia Grande. La cavalcatura di Arda può creare anche un effetto *ragnatela* otto volte al giorno. Questa abilità è simile ad un attacco con una rete ma ha un raggio massimo di 15 m, con un incremento di gittata di 3 m, ed è efficace contro bersagli fino alla taglia Media. La ragnatela blocca il bersaglio sul posto impedendone il movimento. Una creatura imprigionata può liberarsi tramite un tiro Artista della Fuga (CD 26) riuscito o spezzare la ragnatela tramite un tiro sulla Forza (CD 32) effettuato con successo. La cavalcatura di Arda può anche creare strati di ragnatele appiccicosi da in un'area di 1,5 - 30 mq. Essa può posizionare questi strati per catturare creature volanti ma anche per intrappolare prede al suolo. Ogni creatura che si avvicina deve superare un tiro su Osservare (CD 20) per notare le ragnatele; altrimenti ci finisce dentro e viene intrappolata come se colpita da un attacco con la ragnatela. I tentativi di liberarsi o spezzare le ragnatele guadagnano un bonus di +5 se la creatura intrappolata può camminare su una superficie o se può afferrare qualche sporgenza per tirarsi fuori. Ogni sezione di 1,5 m ha 12 pf e gli strati di ragnatela hanno una RD 5/ fuoco. La cavalcatura di Arda può muoversi lungo la propria ragnatela alla propria velocità di scalata e può determinare esattamente la posizione di qualsiasi creatura che tocca la ragnatela.

**Comandare i ragni (Mag)**: Fino a nove volte al giorno, a piacimento, la cavalcatura di Arda può usare un effetto di *comando* verso i ragni e le creature aracnidi con 11 o meno DV. Rispetto a questa abilità la cavalcatura di Arda può farsi capire da qualsiasi creatura aracnide. Per utilizzare questa abilità mentre è cavalcata, la cavalcatura deve effettuare un tiro sulla Concentrazione (CD 21). Se il tiro fallisce l'abilità non funziona anche se il tentativo viene calcolato nell'ambito degli usi giornalieri della stessa.

**Eludere Migliorato (Str)**: Se la cavalcatura di Arda è oggetto di un attacco che normalmente permette un TS sui Riflessi per dimezzare il danno, non subisce alcun danno in caso di successo o solo metà dei danni in caso di fallimento del TS.