

PRIMA, LEGGI QUESTO LIBRO!

DUNGEONS & DRAGONS

MANUALE DEL GIOCATORE



IL GIOCO DI RUOLO "FANTASY"



DUNGEONS & DRAGONS® è un marchio registrato della



Prefazione

Questo gioco non solo ti diventerà, ma saprà stimolare la tua fantasia.

"Mentre volteggi su te stesso, la spada in pugno, l'enorme drago rosso, col suo soffio incandescente, piomba verso di te con un ruggito!"

Vedi? La tua fantasia si è già destata. Ora prova a pensare: Il gioco che hai tra le mani può essere molto più divertente di qualsiasi altro che tu abbia mai giocato!

DUNGEONS & DRAGONS® è un modo per sognare ad occhi aperti insieme ai tuoi amici, come guardare lo stesso film o leggere lo stesso libro. Ma le storie le puoi scrivere tu, senza mettere una parola sulla carta; semplicemente giocando D & D®.

Tu, assieme ai tuoi amici, potrai creare una grande storia fantasy, metterla da parte dopo ogni partita, e tornare a scuola o al lavoro; ma —come un libro— l'avventura ti aspetterà. Anzi è meglio di un libro: continuerà finché vuoi.

Questo è probabilmente il gioco più diffuso che sia mai stato ideato. E presto capirai il perché.

Come usare questo libro

Puoi imparare da solo a giocare D & D, semplicemente leggendo le altre sezioni di questo libro. Non è necessario imparare a memoria tutto quello che si legge; le prime due avventure sono state progettate per farti capire il meccanismo mentre giochi. Se sei pronto ad imparare, inizia a leggere da "cominciate da qui". Il gioco, di solito, viene praticato in gruppi di 3 o più persone. Se vuoi imparare insieme ad altri, sarà più facile per tutti se una persona conosce già il gioco, e può quindi insegnarlo alle altre. Altrimenti, tu (o uno degli altri) puoi leggere ad alta voce le prime avventure in solitario, mentre gli altri ti seguono. Tuttavia è meglio leggerle singolarmente. Quando tutti sanno come interpretare i personaggi, leggi allora la sezione "I personaggi di D & D" e "Giocando in gruppo". E' poi necessario che qualcuno impari a ricoprire il ruolo di Dungeon Master (DM) —la persona che darà vita e movimento ai mostri.

L'altro libro compreso in questa confezione è il "Manuale del DM", in cui si spiega tutto ciò

Quando hai comprato un altro gioco o un libro non ti è mai capitato di pensare: "Bè, è carino, ma non è proprio quello che speravo"? Bene, le tue avventure in D & D saranno, invece, esattamente quello che desideri, perché sei tu a crearle. E non è difficile. Non serve che un po' di lettura e di riflessione, e dopo conoscerai solo il divertimento del gioco. E' divertente scoprire che nessuno perde, e tutti vincono! E' divertente diventare abili e smalizati, per esempio, sapendo cosa aspettarsi nella grotta di un coboldo, e quali sono i draghi che possono aiutarti. E divertirti non ti costa una monetina ogni volta, come nei "videogames". Se hai queste regole, non ti serve altro.

C'è di più, naturalmente, se lo vuoi: eccitanti avventure da giocare, figure in miniatura di mostri e personaggi, regole "expert" per i giocatori che vogliono addentrarsi di più nel mondo di D & D, e tanto altro ancora.

Ma già adesso hai tutto quello che serve per iniziare: questa confezione e la tua fantasia basteranno. Ah, sì; ti costerà un'altra cosa, che

non ti manca di certo: un po' di tempo. Servono solo pochi minuti per imparare le regole base, e un'ora o due per giocare una partita completa. Probabilmente avrai voglia di passare più tempo con D & D, e potrebbe forse, diventare il tuo hobby preferito: per milioni di persone è stato così!

Ma per adesso, siediti ed immagina:

"Il tuo personaggio è in piedi in cima ad una collina erbosa... Il sole sfavilla sui tuoi capelli biondi, increspatisi dalla fresca brezza... distramente strafini, l'elsa ingemmata della tua spada magica, e guardi il nano e l'elfo, che, come al solito, stanno litigando sul modo di caricare i cavalli... La maga ha appreso i suoi incantesimi, e dice che è pronta ad andare... L'entrata di un pericoloso sotterraneo si apre di fronte a voi, sulla vicina montagna, ed al suo interno un terribile drago è in attesa... E' tempo di andare..."

Divertitevi!

Frank Mentzer

Ringraziamenti

La seguenti persone hanno reso possibile questo lavoro lungo gli anni della sua evoluzione: Dave Arneson, Brian Blume, Dave Cook, Anne C. Gray, Ernie Gyax, Allen Hammack, Kevin Hendryx, John Eric Holmes, Harold Johnson, Tim Kask, Jeff Key, Rob Kuntz, Alan Lascien, Steve Marsh, Tom Moldvay, Mike Mor-nard, Jon Pickens, Brian Pitzer, Michael Price, Paul Reiche, Evan Robinson, Gordon Dchick, Lawrence Schick, Don Snow, Edward G. Sollers, Garry Spiegle, Stephen D. Sullivan, Ralph Wagner, Jim Ward, Jean Wells e Bill Wilkerson.

Grazie anche a Donald Paterson, per avermi fatto entrare nel mondo di D & D, ed un ringraziamento speciale ad Harold Johnson, che è stato la mia guida.

Frank Mentzer

DUNGEONS & DRAGONS®

Manuale del Giocatore

Gioco ideato da: Gary Gygax e Dave Arneson

Revisione a cura di Frank Mentzer
Traduzione di Giovanni Ingellis
Illustrazioni di Larry Elmore
e Jeff Easley
© 1974, 1977, 1978, 1981, 1983
TSR Inc.
Tutti i diritti riservati

Dedica

Questo gioco ha conosciuto una strabiliante metamorfosi dalla sua forma primitiva, scritta inizialmente per degli appassionati, fino allo stadio attuale che lo ha reso utilizzabile e comprensibile da chiunque. L'idea e lo spirito originali sono stati preservati con la massima attenzione.

Questa edizione è dedicata, con la massima ammirazione, senso di rispetto e gratitudine, al presidente e fondatore della TSR, Inc: E. GARY GYGAX.

DUNGEONS & DRAGONS® e D & D®
sono marchi registrati di proprietà
della TSR, Inc.
Stampato in Spagna

Questo libro è protetto dalle leggi sul diritto di autore.
E' proibita qualsiasi riproduzione o altro uso non autorizzato del materiale o delle illustrazioni ivi contenute, se effettuata senza il permesso scritto della TSR Inc.

© 1985 TSR, Inc.



EDITRICE GIOCHI s.p.A
Via Bergamo, 12
20135 MILANO

D.L. M-20769-1985- ALVI, I.G. S.A. -MADRID

Indice

Come imparare a giocare a DUNGEONS & DRAGONS	2
Cominciate da qui	
Cosa significa "gioco di ruolo" (o role-playing)	
Che ruolo giocherò?	
La vostra prima avventura	3
Il vostro personaggio	
L'allineamento morale: i motivi del comportamento dei mostri e dei personaggi	9
Ed ora dove andrete	
La scheda del personaggio	
I punteggi delle abilità	
Modifiche al tiro di dado	10
Tiri-salvezza	
Abilità speciali	
Tabella di combattimento	
Oggetti magici	11
Ricordate!	
Il denaro ed altri tesori	
L'esperienza	12
I dadi	
(Questa sezione è fondamentale; leggetela con attenzione)	
L'avventura in solitario	13
Prima parte: Affari in città	
Seconda parte: Combattimenti	14
Più ferite per ogni colpo	
I mostri	
La procedura di combattimento	
Registrazione degli eventi	
Essere uccisi	
Disegnare la mappa	
Terza parte: Nelle caverne	15
Dopo l'avventura	22
I personaggi di DUNGEONS & DRAGONS	23
Cosa viene ora?	
Le classi dei personaggi	
Il requisito primario	
I tiri-salvezza	
Le classi dei personaggi: gli umani	24
I Chierici	28
I Guerrieri.....	28
I Maghi	37
I Ladri	43
(*) Inserto estraibile (tabelle, scheda del personaggio, carta quadrettata, personaggio-tipo, ecc.)	29
Le classi dei personaggi: i semi-umani	45
I Nani	45
Gli Elfi	46
Gli Halflings	47
Come costruire un nuovo personaggio	48
I giocatori non sono i personaggi	52
Giocare in gruppo	53
La preparazione	
L'Allineamento Morale.....	55
Regole per l'avventura.....	56
Regole sugli incontri	58
Regole Addizionali.....	59
Le armi da lancio	
Danni variabili causati dalle varie armi	60
Le manovre di combattimento	60
Il carico	61
I Seguaci assoldati	61
Il mondo di Dungeons & Dragons	62
Glossario	63

Come imparare a giocare a DUNGEONS AND DRAGONS®

Cominciate da qui

Un **Dungeon** è un complesso di stanze e corridoi sotterranei dove possono trovarsi mostri e tesori. E voi incontrerete tutto ciò sul vostro cammino, mentre interpretate il ruolo di un personaggio in un mondo fantastico. Sono molti i tipi di mostri ma i *Draghi* sono i più grandi e pericolosi e fanno la guardia ai tesori più preziosi.

Potete iniziare a giocare fin da ora —senza imparare alcuna regola, anche da soli. Se soltanto iniziate a leggere, vi impadronirete degli elementi basilari del gioco in pochi minuti.

Durante la vostra prima avventura, avrete bisogno di uno solo dei dadi forniti nella confezione. Gli altri serviranno in seguito; per ora vi basterà solo il dado a 20 facce (numerato da 1 a 20). Per evidenziare i valori passate più volte il pastello sui numeri del dado, quindi ripulitelo con della stoffa.

Dopo averlo fatto, prendete carta e penna: adesso siete pronti per cominciare.

Leggete questo volume proprio come un normale altro libro. Ma *non* saltate delle pagine nel leggerlo! Questa edizione è stata completamente riveduta per introdurvi al gioco, passo dopo passo. Leggendo le sezioni seguenti, imparerete molte cose sul modo di condurre questo gioco. *Non* sentitevi obbligati a ricordate tutto quello che leggete.

Dopo aver giocato **l'avventura in solitario** (pag. 13-22) saprete già affrontare il gioco basilico. Il resto del volume vi offrirà poi gli altri elementi di cui avrete bisogno quando giocherete con i vostri amici.

Nel gruppo dei partecipanti al gioco, uno di loro è il **Dungeon Master**, tutti gli altri sono giocatori. Il **Dungeon Master** (o **DM**, in forma abbreviata) dirige il gioco, mentre gli altri interpretano le parti dei personaggi. L'altro volume di questo set (**IL MANUALE DEL DUNGEON MASTER**) dà tutte le informazioni necessarie perché il **DM** possa dirigere partite con più giocatori.

Cosa significa "Gioco di ruolo" (o role-playing)?

Questo è un gioco di ruolo. Ciò significa che voi diventerete *attori*, immaginerete di essere qualcun altro, cercando di immedesimarvi in quel personaggio. Ma non avrete bisogno di un palcoscenico, né di costumi o sceneggiature. Soltanto della vostra fantasia.

Questo gioco non ha mappa, perché non avrete bisogno di una mappa di gioco; infatti nessuna mappa potrebbe contenere tutti i sotterranei, i draghi, i mostri ed i personaggi che vi si pareranno incontro nelle vostre avventure.

Per ora, mentre imparate, interpreterete una parte solo con l'aiuto della vostra immaginazione. Più tardi, quando giocherete con altri, ognuno di voi si calerà nei panni di un diverso personaggio e vi troverete a parlare tra voi come se foste davvero quei personaggi che state interpretando. Sarà molto divertente, ma prima dovrete prepararvi!

Che ruolo giocherò?

Pensate: siete in un altro luogo, in un altro tempo. Il mondo in cui vivete è molto simile a come era il nostro, molti secoli fa, con castelli e cavalieri, ma senza scienza e tecnica: niente elettricità, nessun tipo di comfort moderno.

Pensate: i *Draghi* esistono realmente! E con essi i *Licantropi*. Mostri di ogni genere abitano le caverne e le antiche rovine. E la magia? Beh... funziona!

Pensate: siete un forte eroe, un combattente famoso, ma povero. Giorno dopo giorno esplorate l'ignoto, alla ricerca di tesori e mostri, e più ne trovate più crescono la vostra potenza e la vostra fama.

Le abilità basilari del vostro personaggio

Nel gioco, dobbiamo in qualche modo definire il vostro personaggio, il guerriero che state interpretando. Potremmo dire che il guerriero è "forte, discretamente abile, e non troppo sveglio", ma dobbiamo descriverlo in maniera ancora più precisa.

Chiameremo le sue caratteristiche **abilità** (Forza, Intelligenza e altre). Esprimeremo con numeri, detti "**punteggio delle abilità**", le dette caratteristiche. Il più alto punteggio possibile è 18, il più basso è 3 (per ragioni che discuteremo in seguito).

Siete un forte guerriero; la vostra forza è di 17 punti, quasi il massimo possibile! Siete "discretamente agile", il che significa che vi potete muovere velocemente. Il nome per questa abilità è "destrezza". Come guerriero non è necessario che siate estremamente agile. Infatti la vostra destrezza è di 11 punti (appena un po' sopra la media).

Un guerriero spesso non è molto furbo! Il vostro personaggio non è sveglio come voi, ma non è neppure stupido. Diciamo che la vostra intelligenza è di 9 punti (un po' inferiore alla media).

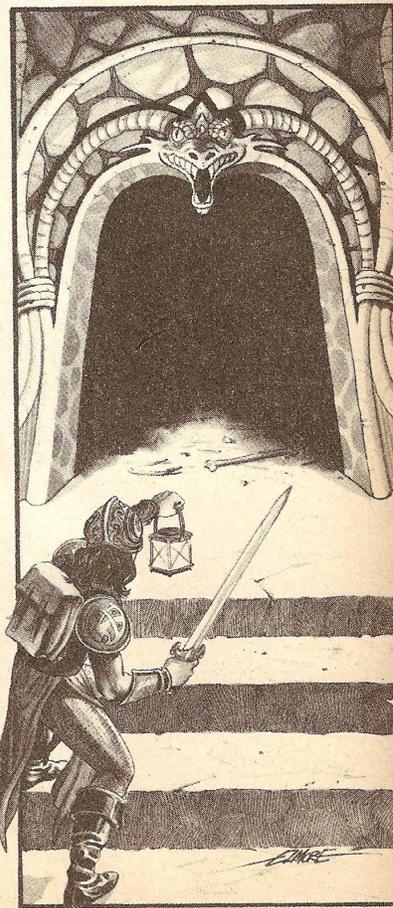
Ora annotate i punteggi delle vostre abilità. Scrivete su un foglio di carta:

- 17 Forza
- 11 Destrezza
- 9 Intelligenza

Per partecipare all'avventura avete bisogno di un equipaggiamento. State portando uno zaino e altri oggetti, molto simili a quelle che porteste in campeggio. Tra questi, assieme al cibo e all'acqua, troviamo della corda, una lanterna, e così via; per ora, presumiamo che abbiate tutto ciò che vi serve per sopravvivere in terre selvagge e insospitate. Conoscendo i mostri che le popolano, avete indubbiamente bisogno di protezione! Per questo indossate un'armatura fatta di anelli di ferro (chiamata "cotta di maglia") ed un elmo. Inoltre avete una bella spada, e un pugnale infilato in uno stivale (per ogni evenienza). Infine, siete in grado di usare efficacemente tutto il vostro equipaggiamento.

Se volete potete battezzare il vostro guerriero dandogli un nome. E non ha nessuna importanza se lo preferite maschio o femmina.

Tutto pronto? Andiamo!



Come imparare a giocare a DUNGEONS AND DRAGONS®

La vostra prima avventura

Il vostro minuscolo villaggio d'origine è misero e dalle strade in terra battuta. Vi preparate una mattina, e partite per la vicina collina. Ci sono molte caverne nelle colline, dove si possono trovare tesori, sorvegliati da mostri. Avete sentito dire che un uomo chiamato Bargle si aggira in queste caverne. Bargle è un bandito spietato: ruba, uccide, ed ha terrorizzato a lungo il vostro villaggio. Se lo catturate, potrete diventare un vero eroe!

Mentre vi avvicinate all'entrata, vi guardate intorno. E' una bella giornata, e tutto sembra tranquillo. Voi sapete però che non c'è da fidarsi dell'apparente serenità di questi luoghi e che le caverne sono buie. Quindi tirate fuori la lanterna e la scatola dell'acciarino (i fiammiferi non sono stati ancora inventati, quindi la scatola contiene pietra focaia, esca ed acciarino), e accendete con attenzione lo stoppino. La fiamma trema per un attimo, ma l'olio inizia a bruciare, con una leggera incandescenza. Con la spada sguainata, vi addentrate nella caverna.

L'interno è buio e sa di muffa. Un passaggio conduce oltre l'entrata, addentrandosi nelle viscere della collina. Sembra che sia la sola strada possibile, quindi vi avviate in quella direzione, stando particolarmente attento ai pipistrelli e alle altre disgustose creature che strisciano in luoghi di questo genere.

All'improvviso, vedete un goblin! E' più piccolo di voi ed il suo aspetto è quello di un umanoide dal colorito grigiastro. Vi vede, lancia un grido, estrae la spada dal fodero e vi attacca! Schivate il suo attacco e sollevate la spada per colpire.

Se il goblin non v'avesse subito attaccato, avreste potuto cercare di parlargli; ma adesso non vi rimane scelta. Dovete combattere, se volete aver salva la vita.

Come colpire

Nel corso del gioco, ogni volta che tentate di colpire un mostro avete delle probabilità di fallire il colpo e, naturalmente, delle probabilità di metterlo a segno! Per i mostri è molto difficile colpire il vostro guerriero, grazie all'ottima cotta di maglia di cui è dotato. Non è altrettanto difficile colpire un goblin; la sua armatura, infatti, non è resistente come la vostra.

Per cercare di colpire un mostro, dovete effettuare un "tiro di dado per colpire" (abbreviato: T × C). Tirate il dado a 20 facce. Se il lancio è 10 o meno, il vostro personaggio manca il goblin. Se tirate 11 o più, lo colpite! (Questa procedura fa parte delle Regole del combattimento. In seguito, ne saprete di più).

Se sbagliate, il goblin tenta di nuovo, ma vi manca. Potete attaccare un'altra volta; tirate ancora per sapere se lo colpite.

Se colpite il goblin, egli lancia un urlo e scappa via, giù per il corridoio, dove l'oscurità è più fitta (I goblin sono capaci di vedere al buio). L'avete ferito.

Se continuate a mancarlo, riprendete a tirare i dadi! Il goblin cerca di colpirvi; ma voi continuate a schivare i suoi affondi. Ricordate: se lo colpite, il goblin fugge!

Danni e Punti-Ferita (PF)

Nel gioco, quando una creatura viene colpita (sia essa un mostro o un personaggio), le vengono inflitti dei danni. Questi danni, chiamati **Punti-Ferita (PF)**, devono essere registrati. Il numero di PF rappresenta l'ammontare di danni che un particolare essere può sopportare prima di cadere ucciso. Ogni essere è dotato di un numero variabile di PF; quanto maggiore il numero di PF a disposizione di una creatura, tanto più sarà difficile ucciderla. Per indicare i punti-ferita useremo spesso l'abbreviazione **PF**.

Il vostro guerriero dispone all'inizio di 8 PF e al momento ne ha ancora 8, dato che il goblin non lo ha mai colpito. Può aver colpito la vostra armatura o lo scudo, ma non è mai riuscito a superare queste protezioni; i suoi attacchi sono stati quindi del tutto privi di conseguenze per voi; infatti non hanno danneggiato il vostro personaggio.

La Costituzione: la vostra salute

Il vostro combattente è in piena salute, e può combattere a lungo senza stancarsi. Questa capacità viene espressa dal punteggio di un'altra abilità, detta *Costituzione*. La vostra Costituzione è di 16 punti, ben oltre la media, anche se non il massimo.

Essa influenza direttamente il numero dei vostri PF. Se aveste un punteggio basso, in questa caratteristica vi sarebbero toccati solo 2 o 3 PF. D'altronde, se aveste avuto una Costituzione di 18, i vostri PF sarebbero stati 10, o più!

Scrivete questa nuova abilità sulla scheda, sotto le altre.

16 Costituzione

Verso il margine superiore della scheda, sopra le abilità, annotate i vostri punti-ferita.

8 Punti-Ferita

Ed ora rituffatevi nella vostra avventura!



Vi fermate un attimo, per essere sicuri di star bene; poi continuate a procedere lungo il corridoio. Non ci sono passaggi laterali, nè altre strade da prendere.

Davanti, il corridoio si apre in una zona più ampia, un grande "camera". Vi avvicinate cautamente, facendo luce intorno con la lampada, attenti a controllare se vi sia qualcosa. Un sibilo giunge da un angolo della stanza, alla vostra destra, dove vi appare un gigantesco serpente, lungo quasi tre metri! Vicino a lui, sul pavimento, sono sparse centinaia di monete d'oro e d'argento.

Parlare ad un serpente non servirebbe a niente e non avete alcun modo di sfuggirlo. Siete di nuovo costretti a combattere. Per questo scontro, dovete tener nota dei PF del vostro nemico. Il serpente ha 3 PF. Sul vostro foglio di carta, vicino al margine inferiore, scrivete: "Serpente = 3", lasciando spazio sufficiente per annotare i danni subiti dal serpente.

Stavolta, dovete fare un lancio di 10 o più per ferire il mostro. E' più lento e più facile da colpire di quanto non fosse il goblin, ma, essendo più grande e robusto, ha migliori probabilità di colpirvi del goblin.

Se riuscite a colpire il serpente, fate una crocetta sul "3" e scrivete "2", l'avete ferito. Se fallite il colpo, non scrivete niente.

Ed ecco che il serpente cerca di mordervi, e vi colpisce! In cima alla scheda, fate una crocetta sull'8 dopo le parole "punti-ferita", e scrivete lì accanto un 7.

Quando giocate a D & D® in solitario dovete sempre usare questo metodo per registrare le ferite subite da voi e dai mostri.