

DUNGEONS & DRAGONS® personaggi

Carisma

Il vostro carisma influenza le reazioni degli altri, siano mostri o personaggi, quando state parlando con loro (ma *non* se tacete). Se tentate di assumere dei seguaci (guardie del corpo, assistenti e così via), il vostro carisma ne determinerà il numero che potrete assumere e quanto vi saranno fedeli. Il Dungeon Master vi dirà se sono disponibili dei seguaci da assoldare e giocherà il ruolo di quelli che avrete trovato e (probabilmente) assoldato.

Cercate il punteggio del vostro carisma nella "Tabella delle modifiche dovute al carisma", e



I giocatori non sono i personaggi!

E' importante ricordare che il giocatore ed il personaggio sono due persone diverse. Più riuscite a mantenerle separate, migliore è la qualità del vostro gioco.

L'esempio più ovvio sono i tiri dei dadi che dovreste effettuare. Tutti i tiri dei dadi fanno parte dei "meccanismi di gioco", come tutte le altre particolarità quali: la Classe di Armatura, i Punti-Ferita e così via. Queste cose non fanno certo parte delle conoscenze del personaggio.

I personaggi parleranno di armature, salute ed attacchi, ma mai dei punteggi delle abilità. E' facile capire se i giocatori si sono effettivamente immedesimati nel ruolo dei personaggi oppure stanno interpretando se stessi badando soltanto ai meccanismi di gioco.

Supponete che un giocatore abbia scelto un personaggio caotico (insolito, ma non impossibile). Il *personaggio* si comporterà talvolta in modo bizzarro, ma il *giocatore* deve restare calmo quando parla con gli altri. Se il *giocatore* si comporta in modo caotico, il gioco diventa molto confuso e meno divertente. Sono molti i modi in cui la confusione personaggio-giocatore può avere una cattiva influenza sul gioco, special-

riportate i dati relativi sulla scheda del vostro personaggio.

Ogni volta che nel corso del gioco parlerete con una altra creatura, dovreste dire al Dungeon Master quale è la modifica da applicarsi al tiro del dado sulle reazioni dei PNG. Se il Dungeon Master vi permette l'uso di seguaci, dovreste comunicargli quale è il numero massimo che vi è possibile assumere ed il loro morale (che è una misura della loro fedeltà e del loro coraggio). Voi *non* dovreste modificare nessuno dei *vostri* tiri dei dadi con la tabella del carisma; quest'operazione sarà fatta solo dal Dungeon Master che avrà perciò bisogno delle informazioni relative.

9. Date al vostro personaggio un nome ed un Allineamento Morale

Nomi

Il vostro personaggio può avere un nome normale, come "Giorgio" o "Stefania" oppure un nome di fantasia, come "Felonius", o solo un soprannome, come "Occhio d'aquila". Il Dungeon Master potrà darvi dei suggerimenti.

Per esempio, se la vostra città natale è in una foresta, il Dungeon Master può suggerirvi nomi di fantasia, come "Radura d'argento" o "Roggia sussurrante".

Scegliete il nome con cura. Dovrebbe, in qualche modo, rappresentare il vostro personaggio, oppure essere un nome che vi piace. Se date al personaggio un nome stupido, potreste in seguito pentirvene.

mente quando il giocatore sa qualcosa che il personaggio non deve sapere. Per esempio, se un personaggio inizia a combattere contro un nuovo mostro sconosciuto, e il Dungeon Master dice: "vi ha colpito; tiro-salvezza contro veleno, per favore", *tutti* i giocatori sapranno che il mostro è velenoso. Ma i giocatori che sanno immedesimarsi nel proprio personaggio ignorano quest'informazione. I loro personaggi infatti non sanno del veleno e non dovrebbero quindi avvalersi di un'«informazione del giocatore». I personaggi lo verranno a sapere probabilmente dopo lo scontro, quando parleranno con il loro amico ferito e potranno scoprire che la ferita sembra avvelenata oppure è chiazza (tutte queste descrizioni sono lasciate alla fantasia del Dungeon Master). Ad una domanda come "Che ore sono?" si potrebbe rispondere in due diversi modi: in "tempo reale", e questo ogni giocatore lo può sapere guardando un orologio, e in "tempo di gioco", che il Dungeon Master conosce alla perfezione, ma del quale i personaggi possono avere solo un'idea approssimativa. Il Dungeon Master potrebbe rispondere: In "tempo reale" sono le 7 e mezza. In "tempo di gioco", è passato mezzogiorno, ma non ne siete del tutto sicuri.

Se i giocatori non dimenticano la differenza tra loro stessi ed i loro personaggi, ci si diventerà

Allineamento Morale (AM)

Accertatevi di aver capito bene che cosa è l'Allineamento Morale (AM). E' stato brevemente spiegato durante la vostra prima avventura, ed è descritto dettagliatamente a pag. 51. Scegliete un Allineamento, e scrivetelo sulla scheda del personaggio. Tenete presente che l'Allineamento rappresenta il modo in cui in realtà voi *volete* interpretare il ruolo di quel personaggio, non solo il modo in cui quel personaggio dovrebbe comportarsi.

Gli altri personaggi non dovrebbero sapere qual'è il vostro Allineamento, ma dovrebbero riuscire ad immaginarlo dal modo in cui interpretate il ruolo del vostro personaggio.

10. Preparatevi a giocare

Se il vostro personaggio può lanciare incantesimi, dovreste sceglierli prima di iniziare l'avventura. I maghi, all'inizio, ottengono 1 incantesimo. I chierici non ne ottengono fin quando non raggiungono il 2.º livello d'esperienza. Gli incantesimi dei Maghi sono descritti alle pagine 39-42; quelli dei Chierici alle pagine 26-27.

Il vostro personaggio parteciperà ad avventure di gruppo, quindi dovreste parlare con gli altri giocatori per venire a sapere qualcosa sui loro personaggi. Prima di iniziare, però, dovreste capire come si gioca in gruppo. Troverete la spiegazione nelle pagine seguenti.

di più nell'interpretare il proprio ruolo. Se il personaggio è poco intelligente e saggio, per esempio, e fa qualcosa di stupido, il giocatore può dire onestamente: "Stavo interpretando il ruolo del mio personaggio", e gli altri dovrebbero ricordarsi di non prendersela col giocatore. Mentre invece i loro personaggi possono dimostrare la loro irritazione nei confronti del partner colpevole della leggerezza. E' dunque molto importante ricordare che il giocatore è una persona diversa dal personaggio interpretato.

Queste tesi non dovrebbero però essere usate come scusa per giocare in modo sleale o egoistico. Il Dungeon Master dovrà controllare il modo in cui i vari ruoli sono interpretati, cercando di aiutare ciascuno a divertirsi nel migliore dei modi. Dal momento che lo scopo del gioco è divertirsi recitando la parte di determinati personaggi, i personaggi deboli o stupidi potranno essere divertenti, tanto quanto i più potenti e brillanti — se i ruoli verranno ben giocati.

Il Dungeon Master può dire, in ogni momento del gioco: "Non lo sapete!", oppure "Non dovrete pensarli!". Ma i giocatori più bravi impareranno ad evitare questo tipo di problema tenendo ben distinte le loro conoscenze da quelle dei personaggi.

Giocare in gruppo

La preparazione

Le partite di Dungeons & Dragons sono più divertenti con un numero di giocatori variabile da 2 a 6 ed un Dungeon Master. Quando vi riunite in gruppo, ognuno di voi può scegliere uno dei personaggi contenuti in questo volume. Tutti i vari tipi sono qui compresi ed ogni personaggio è già pronto per essere giocato con i punteggi delle abilità, i punti-ferita e gli allineamenti; tutto ciò che dovete fare è dunque sceglierne uno, pensare ad un nome e scegliere il suo allineamento.

UNA PERSONA DEVE ESSERE IL DUNGEON MASTER.

Chiunque sia, tale persona dovrà leggere il **MANUALE DEL DUNGEON MASTER**, per capire bene quali saranno i suoi compiti. E lo dovrà fare prima che il gruppo si riunisca per il gioco.

Ricordate che durante la vostra prima partita di gruppo ognuno starà imparando insieme agli altri. Il "Regolamento del Dungeon Master" contiene, passo dopo passo, le istruzioni per aiutare ognuno ad imparare, ma ci vuole un po' di pazienza. Nella vostra prima partita non dovete usare un "modulo" (avventura pubblicata separatamente). Il Dungeon Master si servirà della mini-avventura inclusa in questo set, che vi assicurerà molte ore di divertimento e potrà essere usata per due o tre partite. Dopodiché, si potrà far ricorso ai moduli della serie "B".

Usando quell'avventura, il Dungeon Master dovrà spesso consultare le regole. Se lo desidera, in certe occasioni, potrà introdurre regole aggiuntive. Molte altre avventure possono essere create dal Dungeon Master o acquistate già pronte. Alla fine, i vostri personaggi raggiungeranno il 4.º livello d'esperienza, e potrete così passare alle regole del D & D EXPERT Set.

La preparazione

Quando il gruppo si riunisce per giocare, ciascuno deve portare ciò di cui c'è bisogno, compresi i dadi, i lapis, i fogli ed i "personaggi" (preferibilmente registrati sulle relative schede). E, naturalmente portate con voi anche qualcosa da bere e da sgranocchiare perché il gioco potrà andare avanti per ore.

Di solito si usa un tavolo. Il Dungeon Master siede a capotavola, con le informazioni segrete sul Dungeon che dovrà essere esplorato. Il Dungeon Master usa spesso uno schermo di cartone per celare la descrizione e le mappe del Dungeon, in modo che non possano essere accidentalmente viste da qualche giocatore.

I giocatori siedono attorno al tavolo, distanti dal Dungeon Master, in un punto dal quale possano facilmente vedere le mappe disegnate durante l'avventura, il piazzamento delle miniatu-

re e così via. Per evitare confusione, il tavolo deve essere sgomberato da altri oggetti.

Durante la partita ai giocatori si consente di consultare il **MANUALE DEI GIOCATORI** ogni volta che lo desiderino. Non sarà però logicamente permesso loro di leggere, durante la partita, il **MANUALE DEL DUNGEON MASTER** dato che il mistero e l'eccitazione provocati da magia e mostri sconosciuti possono essere facilmente rovinati se qualcuno "sbircia" quei particolari che devono restare segreti durante il gioco.

Se avete solo 2 o 3 giocatori, il Dungeon Master può consentire l'uso di alcuni (pochi) personaggi non-giocanti (PNG): i "seguaci assoldati". Le regole relative ad essi si trovano a pag. 61 e sono spiegate nel **MANUALE DEL DUNGEON MASTER** (a pag. 24).

Il cartografo ed il portavoce

Sebbene ognuno stia giocando il ruolo di un personaggio i giocatori devono anche eseguire i compiti del "Cartografo" e del "Portavoce". Qualunque giocatore, può essere il "Cartografo" o il "Portavoce".

Il **Cartografo** è il giocatore che disegna la mappa delle segrete, via via che vengono esplorate. Uno o più giocatori possono fare delle mappe per conto proprio, ma uno dei giocatori deve assumersi l'incarico di fare la mappa ufficiale del gioco. La mappa deve essere tenuta sul tavolo, affinché tutti possano vederla e far riferimento ad essa. Nel disegnare la mappa è conveniente usare sempre un lapis, in modo da permettere le correzioni in caso di errori o passaggi intricati.

La mappa è una componente importante che consente di poter individuare con precisione dove si trovano i vostri personaggi. Prima o poi, tutti i giocatori devono imparare a fare mappe. Se giocate spesso, fate a turno i "cartografi": è una tecnica utile ed importante.

Il **Portavoce** è invece il giocatore che annuncia al Dungeon Master che cosa stanno facendo tutti i personaggi. Infatti è il portavoce che interroga i giocatori e poi riferisce al Dungeon Master (velocemente ed accuratamente) quello che questi hanno deciso di fare. Il Portavoce non dice agli altri ciò che devono fare; riferisce semplicemente ciò che sta accadendo.

Il primo compito del Portavoce sarà quello di individuare la "disposizione del gruppo" (l'ordine in cui i personaggi sono disposti o raggruppati durante i normali spostamenti). Il Portavoce deve inoltre riferire i movimenti del gruppo, come "Andremo a nord-est, attraverso la foresta", oppure "Giriamo a destra al prossimo corridoio". I combattimenti sono sempre più complicati dei semplici spostamenti: in questo caso infatti il Dungeon Master deve conferire con ciascun giocatore circa le sue intenzioni e non affidarsi al "Portavoce".

Potete anche giocare senza Portavoce, se il Dungeon Master vuol chiedere ad ogni giocatore cosa stia facendo il suo personaggio e prende nota per ricordarsi tutte le azioni. Ma il gioco risulta di solito più scorrevole ed organizzato se uno dei giocatori agisce come "Portavoce".

Le prime cose da fare

Quando tutti i giocatori sono riuniti, con i loro personaggi pronti, è opportuno che ognuno rifletta un attimo per prepararsi all'avventura che deve affrontare. Alcune di queste riflessioni sono incentrate sui giocatori, altre sui personaggi.

Chi è il vostro personaggio, e chi sono gli altri personaggi? Avete già avuto delle avventure con loro o no? Alcuni di loro sono amici, o nemici? Dovete tenere d'occhio qualche personaggio? Di chi vi potete fidare completamente?

Perché agite? I personaggi stanno procedendo semplicemente per esplorare la zona o qualcuno sta cercando un oggetto specifico? Agite per liberare un prigioniero, distruggere un mostro famoso, o per qualche altro scopo? Le partite, di solito, sono più divertenti se si tiene a mente un fine preciso; se nessuno è sicuro di ciò che intende fare, potreste sprecare un sacco di tempo senza concludere niente.

Dove state andando? Nelle caverne vicine alla città, in un castello o in qualche altro Dungeon? Avete comprato l'equipaggiamento necessario per la vostra esplorazione?

Quando vi muovete? Avete deciso di esplorare un Dungeon di notte, quando le creature che lo infestano sono più pericolose?

Per i giocatori: decidete quando finirà il gioco; è molto facile giocare più a lungo di quanto intendevate. Stabilite un orario per smettere e rispettarlo! Ricordate di lasciare un po' di tempo alla fine della partita per dividere il tesoro trovato.

Cosa avete intenzione di fare? Pensate di cercare mostri "coriacei" oppure vi accontentate anche di quelli meno impegnativi. Scapperete di fronte al pericolo, o lo affronterete? Che cosa è in grado di fare il vostro gruppo, tenendo conto delle abilità e degli oggetti magici disponibili tra tutti i personaggi?

I tesori

I giocatori dovranno decidere, prima che l'avventura abbia inizio, il criterio di divisione dei tesori trovati. Si tratta di una decisione molto importante, poiché i personaggi ottengono la maggior parte dei propri punti-esperienza proprio grazie ai tesori rinvenuti più che in virtù di

Giocare in gruppo

qualsiasi altro elemento. Il metodo di questa divisione è lasciato interamente alla discrezione dei giocatori.

Il criterio più comune è descritto a pagina 55. Potete usarlo, se volete, o potete accordarvi in altro modo. Il metodo deve essere comunque scelto prima di cominciare, per evitare discussioni in un secondo tempo.

L'ordine di marcia

Durante l'esplorazione dovete sistemare i vostri personaggi in fila (in fila indiana o per due), questo sarà l'«Ordine di marcia standard». Se vengono usate miniature tridimensionali, il Dungeon Master potrà facilmente vedere la posizione di ognuno; altrimenti scrivete l'ordine di marcia su un foglio di carta, in modo che il Dungeon Master abbia un termine di riferimento.

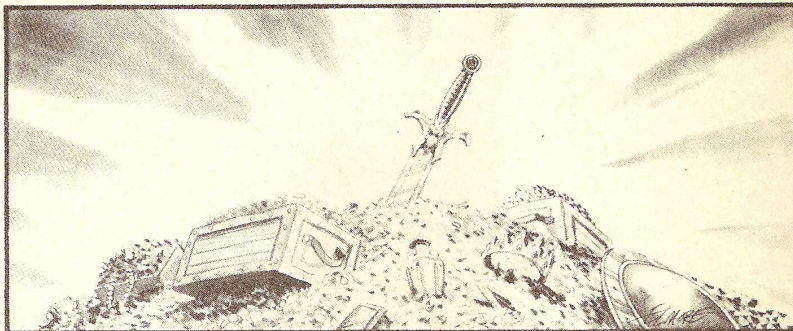
In testa al gruppo dovrà trovare posto almeno un guerriero, dato che questo è il vero centro focale della azione. Una persona di bassa statura (Nano o Halfling) deve stare davanti ai personaggi più alti. Così, chi è dietro, è ancora in grado di vedere chiaramente, e può pronunciare incantesimi o tirar frecce sopra la testa dei personaggi più bassi. I personaggi più deboli fisicamente (in particolare i Maghi e i Ladri) dovrebbero invece trovarsi al centro della fila in marcia, protetti davanti e dietro dai Chierici e dai Guerrieri. Se ciò non fosse possibile, le posizioni più avanzate dovrebbero essere occupate dai personaggi con la migliore classe di armatura ed il maggior numero di punti-ferita.

Se, durante il gioco, cambiate l'ordine di marcia (per esempio, se il Guerriero in testa al gruppo viene seriamente ferito), assicuratevi di correggere immediatamente il piazzamento delle miniature (o il diagramma del Dungeon Master).

Tattiche di gioco

Quando siete pronti a partire, il Dungeon Master inizierà col dirvi che cosa vedono i personaggi. Nelle partite iniziali i personaggi cominciano spesso davanti all'entrata del Dungeon. Poi il Dungeon Master descriverà l'entrata stessa, ponendo quindi domande al Portavoce quando possono essere fatte delle scelte ("Girate a destra o a sinistra?"). Tutti i giocatori devono ascoltare con attenzione le descrizioni e interpretare i ruoli dei loro personaggi facendoli reagire alle situazioni che vanno sviluppandosi.

La posizione normale dei personaggi mentre procedono per i corridoi del Dungeon sarà l'Ordine di Marcia. Dopo uno scontro con i Mostri o in una stanza vuota i membri del gruppo potrebbero dividersi per cercare eventuali tesori nascosti, ma qualcuno dovrebbe comunque essere lasciato di guardia, nel caso che si avvicinasero nuovi Mostri. Il Dungeon Master dovrà



aver ben presente cosa ognuno stia facendo, nel caso dell'eventuale apparizione di un Mostro.

Quando si incontrano delle creature, sarebbe opportuno che i Guerrieri, i Nani e gli Halfling si muovessero loro incontro, mentre i Maghi dovrebbero arretrare per evitare gli attacchi, facendo pesare i loro poteri magici nei combattimenti solo quando ve ne sia bisogno. Anche i Ladri possono arretrare oppure, se possibile, tentare di passare, di nascosto, alle spalle delle creature incontrate. Un Ladro può mutare il corso di un combattimento attaccando il Mostro di sorpresa (sempre che la creatura non veda prima il Ladro!). Ricordate comunque che un Dungeon Master astuto potrà far giungere dei Mostri alle spalle del gruppo, proprio mentre altri mostri lo stanno attaccando di fronte. Quindi la retroguardia del gruppo non deve essere mai lasciata indifesa. I Chierici possono spesso ricoprire questo ruolo tattico, dato che indossano armature e combattono bene. Se un incontro è pacifico, i personaggi col carisma più alto devono condurre la maggior parte delle conversazioni e trattative. Se i negozianti sono deboli e feriti il colloquio sarebbe opportuno fosse realizzato a distanza (tra i 3 ed i 6 metri è sufficiente).

Quando c'è bisogno di abilità particolari, coloro che ne sono in possesso devono farsi avanti, mentre il resto dei personaggi mantiene l'Ordine di Marcia. Per esempio, un Ladro deve farsi avanti ogni volta che viene trovata una porta, per cercare di individuare eventuali trappole o scassinare la serratura. Dopo aver esaurito il suo compito il Ladro deve tornare indietro e riprendere la sua posizione normale. Però normalmente i Ladri non aprono le porte, preferiscono lasciare questo compito ai Guerrieri più forti; è sempre possibile che dalla parte opposta vi sia un Mostro in agguato!

Fine dell'avventura

La fine di una partita di Dungeons & Dragons avverrà spesso quando le risorse della squadra si saranno esaurite —per esempio, quando coloro che possono lanciare incantesimi avranno adoperato la maggior parte di essi, o

quando molti personaggi saranno feriti (avendo perduto la metà, o più dei loro punti-ferita) e non saranno disponibili delle cure magiche.

Anche se tutto va bene, il gioco deve finire dai 15 ai 30 minuti prima del tempo prestabilito. Il tempo rimanente verrà usato dal Dungeon Master per calcolare ed assegnare i punti esperienza, e dai giocatori per spartirsi il bottino.

Se i personaggi sono ancora nel Dungeon quando decidono di porre termine all'avventura, dovranno ancora cercare il modo per uscirne e tornare a casa. Arrivati in un luogo tranquillo (cioè fuori pericolo), la loro avventura sarà terminata.

La maggior parte dei Dungeon Master consente che si facciano acquisti dopo le avventure, quindi i personaggi possono procurarsi nuovamente gli oggetti usati in quella appena terminata (come l'olio per lampade, le torce, e così via). Se quest'operazione fosse rimandata alla partita successiva, i giocatori potrebbero anche dimenticare di rifornirsi e ritrovarsi a corto di equipaggiamento nel profondo di un Dungeon. I giocatori devono registrare gli oggetti usati, e il Dungeon Master deve essere rigoroso per ciò che riguarda i rifornimenti. Comunque, tutti devono aver presente che lo scopo del gioco è divertirsi non registrare i dati. E' opportuno che il Dungeon Master sia permissivo con i principianti.

I personaggi che riescono a raggiungere un luogo fuori pericolo riprendono nuovamente la loro vita di tutti i giorni.

I giocatori ed i Dungeon Master principianti normalmente non si preoccupano di questo aspetto durante le partite. La vita di città invece, per quanto apparentemente normale, può trasformarsi facilmente in un'avventura.

Se il Dungeon Master ha a disposizione tutti i particolari sulla città di residenza (quelli forniti nel D & D EXPERT Set oppure elaborati dal Dungeon Master stesso), le avventure in città possono essere molto divertenti.

Di solito non comportano molti combattimenti ma sono ricchi di imprevisti affascinanti.

La spartizione del tesoro

La quantità di ricchezze che i giocatori possono trovare è decisa dal Dungeon Master che colloca nei Dungeons mostri e tesori.

Il Dungeon Master è anche responsabile dell'assegnazione dei punti-esperienza ai personaggi, al termine dell'avventura.

Il criterio col quale si dividerà il tesoro è di solito lasciato alle decisioni dei giocatori, anche se alcuni Dungeon Master hanno proprie regole precise, specialmente se hanno ambientato l'avventura in un mondo "fantasy" ben delineato. Esistono molti metodi per spartire il tesoro, dal momento che si possono trovare tesori sia normali (monete, gemme e gioielli) che magici (pozioni, bacchette, ecc.).

Come regola generale, la divisione del tesoro non deve essere basata sull'entità delle attività svolte dai vari personaggi nel corso dell'avventura. I Guerrieri saranno di solito più attivi degli altri ed i Ladri possono aver avuto ben poco da fare: per quanto bene sia stato giocato il loro ruolo, infatti, possono esserci state poche trappole e serrature nel Dungeon. Ma ogni personaggio corre dei rischi nella ricerca dei tesori e ognuno degli specialisti era lì pronto, se ce ne fosse stato bisogno; non è colpa del personaggio se si sono presentate poche occasioni.

Sarebbe opportuno che i principianti utilizzassero il seguente metodo per dividere il tesoro. Altri criteri sono presentati al termine di questo volume. Ma, qualunque sia il metodo impiegato, deve essere deciso prima che la squadra parta per l'avventura, per evitare antipatiche discussioni in seguito.

Tesori magici

I tesori magici vengono solitamente divisi per primi, dato che il risultato di questa divisione condiziona la spartizione dei tesori normali.

Ciascun personaggio può scegliere un oggetto fra i tesori magici trovati. L'ordine di scelta può essere deciso di comune accordo o lasciato alla casualità dei dadi. Se si usa quest'ultimo metodo ogni giocatore tira 1d20; chi ottiene il risultato più alto sceglie per primo. Se esistono situazioni di parità, si tira ancora. Quando tutti i tesori magici saranno stati scelti, si passa alla spartizione dei tesori normali.

Tesori normali

Calcolate le quote che devono essere assegnate, usando il metodo seguente.

Alcuni oggetti magici sono "permanenti". Una spada magica, per esempio, non si consuma, ma una pozione serve solo per una volta. Le pozioni sono dette oggetti magici "temporanei".

Se tutti i membri della squadra hanno avuto un oggetto magico permanente, dividete in parti

uguali il resto del tesoro, non facendo troppo pesare la spartizione di qualche oggetto magico temporaneo.

Se tutti ottengono oggetti magici, ma uno o più degli oggetti sono temporanei, ogni personaggio che abbia avuto un oggetto magico permanente ottiene una quota dimezzata (1/2) del resto del tesoro.

Se non ci sono oggetti magici sufficienti per tutti, chi ha avuto un oggetto magico temporaneo ottiene una quota dimezzata (1/2) del resto del tesoro, ma chi ne ha avuto uno permanente, non partecipa alla spartizione del resto del tesoro.

Infine dividete il totale normale del tesoro per il numero di quote (le quote intere e dimezzate, seguendo le istruzioni date sopra), per trovare il valore di ogni *quota*. Ogni personaggio poi prende una quota, 1/2 quota, o nessuna quota, a seconda di qual'è stata la distribuzione degli oggetti magici.

Questo metodo è equo; chi riceve oggetti magici permanenti, che possono essere usati in ogni avventura, deve ottenere un tesoro meno rilevante.

L'Allineamento Morale

Tre modi, fondamentali, di vita guidano le azioni sia dei personaggi che dei mostri. I modi di vita sono chiamati **Allineamenti**. I tre allineamenti sono quelli della **Legge** (personaggi "legali"), quello del **Caos** (personaggi "caotici") e quello **Neutrale**. Ogni allineamento ha un proprio linguaggio, che comprende segnali con le mani ed altri gesti fatti col corpo. I personaggi/giocatori sanno sempre come parlare il linguaggio del loro Allineamento, oltre ad ogni altra lingua che possano conoscere. Se un mostro sa parlare, sarà anch'esso capace di usare il linguaggio del proprio Allineamento.

I giocatori possono scegliere gli Allineamenti che credono più adatti ai loro personaggi. Un giocatore non è obbligato a dire agli altri qual'è l'Allineamento da lui scelto, ma *deve* dirlo al Dungeon Master. La maggior parte dei personaggi "legali" riveleranno il loro Allineamento, se verrà loro domandato. Al momento di scegliere gli Allineamenti, i giocatori devono sapere che non ci si può fidare di personaggi "Caotici", e che questi non sono nemmeno solidali tra loro. Un personaggio "Caotico" non lavora bene in gruppo con altri personaggi/giocatori.

Gli Allineamenti suggeriscono, quindi, degli schemi di comportamento per i personaggi. Questi cercheranno di perseguire il modello di vita tipico del loro Allineamento Morale, ma non sempre possono riuscirci. Se il Dungeon Master ritiene che un giocatore non si attenga all'Allineamento scelto, può suggerire il cambiamento dell'Allineamento o infliggere al personaggio punizioni o penalità.

La Legge (o Allineamento Morale **legale**) è la convinzione che tutto debba rispettare un ordine, e che il modo naturale di vita sia quello di obbedire alle regole. Le creature legali cercheranno quindi di dire la verità, di rispettare le leggi, e tutte le creature viventi. I personaggi legali si sforzeranno di mantenere sempre le loro promesse. Cercheranno insomma di obbedire alle leggi fin quando le leggi siano eque e giuste.

Se il personaggio si trova di fronte ad un dilemma che contrappone il bene del gruppo a quello individuale, il personaggio legale sceglierà di solito il bene comune. Talvolta bisogna rinunciare ad alcune libertà individuali per il bene del gruppo. I personaggi ed i Mostri legali agiscono sempre in modo prevedibile. Il comportamento "Legale" è di solito assimilabile a quel comportamento che normalmente definiamo "Buono".

Il Caos (o Allineamento Morale **caotico**) è l'opposto della legge. Per esso l'idea dominante è che la vita sia dominata dal caso, dalla sorte e dalla fortuna. Ogni cosa avviene casualmente e nulla può essere previsto. Le leggi sono fatte per essere infrante, fintanto che una persona riesca a farla franca. Non è importante mantenere le promesse e può essere vantaggiosa sia la menzogna che la verità.

Per una creatura caotica l'individualità è la cosa più importante. L'egoismo è la sua condotta normale ed il gruppo non conta niente. I Caotici agiscono spesso sulla spinta di desideri e capricci improvvisi.

Non si può fare affidamento su essi, il loro comportamento è imprevedibile. Credono intensamente nel potere della fortuna. Il comportamento "Caotico" è di solito assimilabile a quel comportamento che definiamo "Malvagio".

La Neutralità (o Allineamento Morale **Neutrale**) sorge dalla convinzione che il mondo sia bilanciato tra Legge e Caos. E' importante che nessuno dei due elementi prenda il sopravvento, e rompa l'equilibrio della situazione. L'individuo è importante, ma anche il gruppo lo è; le due "componenti" devono lavorare insieme. Un personaggio neutrale è soprattutto interessato alla sopravvivenza. Tali personaggi credono nel loro buon senso e nelle loro abilità, piuttosto che nel caso.

Tendono a riservare agli altri lo stesso trattamento che ricevono da loro. I personaggi neutrali si uniranno ad un gruppo se pensano che ciò sia nel loro stesso interesse, *ma* non saranno di grande aiuto, a meno che non vedano in ciò una fonte di guadagno. Il comportamento dei Neutrali può essere considerato "Buono" o "Cattivo" (o nessuno dei due), a seconda delle situazioni.

Giocare in gruppo

Esempio di applicazione dei vari allineamenti

LA SITUAZIONE: un gruppo di personaggi/giocanti viene attaccato da un gran numero di mostri.

Fuggire non è possibile, a meno che i mostri non vengano tenuti occupati e quindi ritardati.

Un personaggio *Legale* combatterà per proteggere il gruppo qualunque sia il pericolo. Il personaggio non fuggirà a meno che non sia l'intero gruppo a farlo.

Un personaggio *Neutrale* combatterà per proteggere il gruppo fino a quando non correrà lui stesso un considerevole pericolo. Se questo

diventa troppo grande, il personaggio cercherà di salvarsi anche a scapito del gruppo.

Un personaggio *Caotico* potrebbe combattere i mostri oppure scappare. Il personaggio non si preoccupa affatto di ciò che accade al resto del gruppo.

Linguaggi degli allineamenti

Ogni Allineamento ha un linguaggio segreto, fatto di parole in chiave, cenni delle mani, e altri movimenti del corpo.

I personaggi/giocatori ed i mostri intelligenti conoscono sempre il linguaggio del loro Allineamento. Sono inoltre in grado di accorgersi quando venga usato il linguaggio di un altro

Allineamento, ma non potranno comprenderne il significato. I linguaggi degli Allineamenti non sono scritti, e neppure possono essere imparati, a meno che un personaggio non cambi Allineamento. Se ciò accade il personaggio dimentica il linguaggio precedente ed inizia subito ad usare quello nuovo. Tenete presente che interpretare correttamente il proprio Allineamento non significa che il personaggio debba comportarsi stupidamente. Il personaggio cercherà infatti sempre di agire tanto intelligentemente quanto glielo permette il suo punteggio di intelligenza, a meno che non esista un motivo particolare per agire diversamente (come una maledizione magica).

Regole per l'avventura

Qui vengono spiegati alcuni particolare dei quali avrete bisogno durante le vostre avventure.

Come usare il vostro equipaggiamento

Parte dell'equipaggiamento standard può costituire una novità per voi. I seguenti oggetti possono essere adoperati in vari modi!

Chiodi di ferro e martello: Possono essere adoperati per tenere aperte le porte, come appigli per scalare, per distaccare degli oggetti e così via.

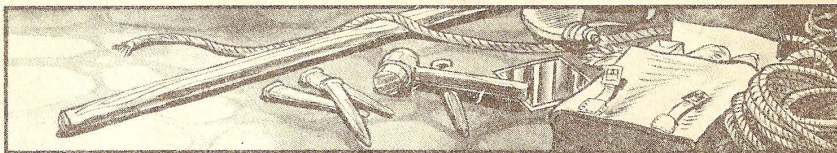
Specchio: Alcune creature possono trasformarsi in pietra con lo sguardo ("fissandovi negli occhi"). Se adoperate uno specchio per guardare oltre gli angoli, esaminare le stanze vuote, e così via, potrete evitare spiacevoli sorprese.

Razioni e otri di vino: Il vostro personaggio mangia e beve. Le razioni standard possono ammuffirsi e diventare immangiabili se permottate in un Dungeon, quindi portate con voi razioni speciali (conservate) ogni volta che ne avete l'opportunità. Le razioni standard vanno bene per i lunghi viaggi "all'aperto".

Corda: Può essere fissata ad un chiodo di ferro ed adoperata per scalare pareti ripide. Può anche essere usata per legare i prigionieri, spalancare le porte da una certa distanza, ecc.

Erbe anti-licantropi: Quest'erba è molto utile quando si devono affrontare i Lupi Mannari ed altri Llicantropi. Potete usarla come arma — provatela, e state a vedere cosa succede!

Pertica di legno: Il personaggio che si trova in prima fila può talvolta evitare di essere colto di sorpresa, se usa una pertica per saggiare il pavimento a distanza, per rovistare negli angoli, per staccare gli oggetti che sembrano sospetti, ecc.



Il tempo

Nelle partite di D & D si tiene di solito conto del passare del tempo in *turni* di 10 minuti di "tempo di gioco". Un turno non è una misura di tempo reale, ma serve a calcolare quante cose può fare un personaggio durante il gioco in un determinato ammontare di tempo.

Durante gli incontri ed i combattimenti, il Dungeon Master usa come termine di riferimento il *round* (10 secondi di tempo di gioco), invece del turno. Ogni personaggio può eseguire una sola azione durante ogni round: un colpo con la spada, un incantesimo, qualche movimento, o altre azioni. Di solito un combattimento dura solo 1 minuto o due, ma viene conteggiato come un intero turno, dal momento che i vostri personaggi, dopo aver combattuto, si riposano, si ripuliscono, mettono a posto il loro equipaggiamento e compiono altre azioni normali (che non verranno realmente effettuate ma solo presunte). Nelle partite di D & D, potreste impiegare molto tempo per descrivere ogni minima azione eseguita dal vostro personaggio. Molte azioni sono sottintese, e quindi non hanno bisogno di essere dichiarate — come il mangiare, il riposarsi durante e dopo un viaggio, i comportamenti abituali e così via. Il Dungeon Master deciderà quanto tempo occorre per ogni azione.

Il tempo del giocatore, è invece il "tempo reale". Per una partita occorrono di solito 2-3 ore di tempo reale, ma essa può durare giorni e giorni in tempo di gioco. Per esempio, il Dungeon Master può dire: "Impiegate 2 ore per arrivare al Dungeon, e..." D'altra parte, potreste impiegare mezz'ora di tempo reale per giocare un combattimento che dura solo pochi minuti in tempo di gioco.

Il movimento

Nelle partite di D & D, il movimento è calcolato come distanza in metri che un personaggio può percorrere in 1 turno.

Un singolo personaggio può percorrere fino a 36 metri per turno nel Dungeon, a meno che non trasporti pesi rilevanti (come un'armatura); la capacità di movimento può però ridursi fino a soli 9 metri per turno, per effetto del peso trasportato. I gruppi si spostano alla velocità del personaggio più lento. Un personaggio che indossa un'armatura pesante percorre la metà del normale movimento consentito: 18 metri per turno.

Un ritmo di movimento di soli 18 metri per turno può sembrare lentissimo, ma non dimenticate che comprende molte azioni "sottintese" disegnare mappe, sbirciare oltre gli angoli, riposarsi e così via. Durante gli incontri con i mostri il movimento è molto più rapido.

I personaggi possono percorrere 1/3 del movimento loro consentito per ogni singolo round, fino a 12 metri per round durante i combattimenti (6 metri per round, se indossano pesanti armature). Inoltre, potete anche scappare via dai mostri che volete evitare, utilizzando il ritmo di movimento più veloce consentito: 36 metri per round (o 18 metri per round se indossate pesanti armature). Comunque, non potrete correre per più di 20 round (CA. 3 minuti) senza stancarvi. A quel punto siete esausti e dovete riposarvi per 3 turni (30 minuti).

Se costretti a combattere senza potersi riposare, i personaggi esausti saranno penalizzati nel combattimento. I mostri, in questo caso, guadagnano un bonus di +2 ai loro tiri per colpire e voi dovete sottrarre 2 da tutti i tiri per colpire e per infliggere ferite eseguiti dal vostro perso-

naggio (ogni colpo andato a segno infliggerà sempre almeno 1 punto-ferita).

Ascoltare

Mentre state esplorando un Dungeon dovete sempre tenere le orecchie tese: potreste sentire rumori capaci di fornirvi indizi su cosa potrebbe attendervi più avanti. Per sentire qualcosa, tutti i personaggi devono smettere di muoversi e stare completamente in silenzio. Infatti le armi e le armature stridono e fanno rumore quando vi muovete, vanificando i vostri tentativi di ascoltare qualcosa.

Quando intendete fermarvi e cercare di percepire rumori, ditelo semplicemente al Dungeon Master. Egli tirerà i dadi per stabilire se riuscite a sentire qualcosa. Quando si tratta di origliare attraverso porte chiuse, ogni personaggio ha a disposizione un solo tentativo. I ladri in questo caso, hanno migliori probabilità di successo degli altri personaggi. Le creature non-morte, come gli scheletri ed i ghouls, non fanno alcun rumore.

Luce

La maggior parte dei Dungeon sono bui. Accertatevi di avere con voi la scatola dell'acciarino che contiene trucioli di legno, pietre focaie ed un piccolo acciarino (niente fiammiferi e accendini in questo mondo medioevale!).

Vi serve anche qualcosa da accendere con l'acciarino. La torcia è, senz'altro, la fonte luminosa più economica e brucia per sei turni (1 ora). Non può essere facilmente "spenta". Una lanterna è più cara e funziona ad "olio". Una fiaschetta d'olio brucia per 24 turni (4 ore) in una lanterna. Poi la lanterna deve essere ricaricata, usando un'altra fiaschetta d'olio. Ogni lanterna è provvista di "scurini" che, se si vuole, possono essere chiusi per spegnere temporaneamente la luce. Una torcia o una lanterna illuminano per 9 metri in tutte le direzioni.

Se portate con voi una sorgente luminosa (una torcia o una lanterna) le altre creature vedranno probabilmente la luce mentre vi avvicinate, e non potranno perciò essere colte di sorpresa.

Ricordatevi che avete solo due mani. Se con una mano portate una lanterna, con l'altra potete impugnare un'arma o imbracciare lo scudo, ma non fare entrambe le cose.

I Nani e gli Elfi sono dotati di "Infravisione", una abilità speciale che li rende capaci di vedere fino a 18 metri di distanza nelle tenebre, percependo il calore.

Cio significa che possono muoversi e combattere senza luce, con una certa dose di rischio. Per esempio, in questo modo, non possono vedere un trabocchetto, a meno che esso non sia più caldo dell'aria circostante. Possono inoltre, a meno che non usino particolare attenzione inciampare in oggetti che abbiano la stessa temperatura del pavimento.

Le porte

Incontrerete due tipi di porte nei Dungeons: le porte *normali* e quelle *segrete*.

Una **porta normale** è fatta di legno, e spesso è dotata di sbarre di metallo per rinforzo. Alcune hanno cardini di metallo, una maniglia o un anello, e sono chiuse da un lucchetto attaccato ad una catena, o da una serratura inserita nella porta. Le porte normali possono essere forzate o abbattute, ma un robusto palo di legno puntellato sul lato opposto potrà spesso impedirlo.

Se volete aprire una porta normale, dichiaratelo semplicemente al Dungeon Master. Il Dungeon Master presumerà che stiate girando e tirando l'anello oppure spingendo la porta con cautela. Se non si apre, potete dire al Dungeon Master "Cerco di forzarla".

Il vostro personaggio cercherà quindi di usare la propria forza per aprirla. Il tentativo può avere esito favorevole se la porta è semplicemente incastrata (cosa abbastanza comune nei Dungeons). Se invece la porta non si apre ancora, può darsi che sia chiusa a chiave, o bloccata magicamente; oppure il vostro tentativo può essere fallito semplicemente a causa di un tiro dei dadi poco fortunato. Provate ancora! Comunque, se non riuscite a forzare una porta al primo tentativo tutti gli eventuali mostri al di là di essa non saranno più colti di sorpresa.

A prima vista una **porta o un passaggio segreto** non è riconoscibile come tale. Può essere una sezione di parete mobile, o una piccola porta nascosta dietro una tenda, un tappeto, o altri pezzi d'arredamento. Ogni personaggio può cercare porte segrete ma sono, di solito, difficili da scoprire. Il Dungeon Master tirerà il dado per stabilire se avete successo ma è indispensabile *dire* al Dungeon Master che ne state cercando una, e *dove* la cercate.

ESEMPIO: "Cerco di scoprire porte segrete lungo la parete est della stanza."

Sono necessari almeno 10 minuti (1 turno) per cercare una porta segreta in un'area di 9 metri quadrati. Se non impiegate almeno un turno nella ricerca il fallimento è automatico.

Le trappole

Spesso i Dungeon contengono delle trappole, queste sono più frequenti nelle rovine di antiche costruzioni, che nelle caverne.

La trappola più comune è un trabocchetto che si apre quando qualcuno vi mette sopra un piede, facendo cadere il personaggio in una buca. Ci potrebbe essere qualcosa nella buca — chiodi, acqua profonda, o un mostro. Fate attenzione!

Esistono molti altri tipi di trappole. Una cassa o un tesoro possono essere verniciati con tinte velenose: mortali se toccate, ma facilmente

rimovibili se lavate con acqua. Alcuni veleni sono appiccicosi, e possono essere lavati solamente col vino.

Trappole con lame mobili o fisse possono trovarsi quasi ovunque, e di solito infliggono ferite sufficienti ad uccidere un personaggio del 1.º o del 2.º livello. Le porte, possono essere dotate di trappole che scattano al tocco delle maniglie, delle serrature, o della superficie stessa della porta.

Piccoli dardi possono celarsi nelle serrature, ed essere avvelenati procurando i più diversi effetti (paralisi, ferite, morte, ecc.). Se volete cercare di scoprire una trappola, dite al Dungeon Master dove la state cercando e il Dungeon Master tirerà i dadi per stabilire se siete riusciti a trovare qualcosa. Potreste anche non avere nessuna probabilità di scoprire una piccola trappola, come quelle celate nelle porte o nei tesori. I Ladri hanno una discreta probabilità percentuale di scoprire qualunque tipo di trappola. I Nani invece hanno migliori probabilità rispetto agli altri personaggi di individuare trappole di maggiori dimensioni (come i trabocchetti).

Ci vogliono 10 minuti (1 turno) per cercare una trappola in una piccola zona, come una stanza di 6 metri quadrati, o una sezione di corridoio lunga 6 metri. Se impiegate un tempo minore non riuscirete a trovare nessuna trappola.

I mostri erranti

Gli incontri coi mostri avverranno solitamente nelle stanze, piuttosto che nei corridoi. Ma il Dungeon Master lancia spesso il dado per vedere se per caso siete incappati in qualche mostro errante.

Queste creature possiedono di solito tesori di poco pregio, o non ne hanno affatto, quindi rappresentano delle pericolose seccature. Il tipo di mostri erranti che incontrerete sarà determinato dal tipo di Dungeon in cui vi troverete. Per esempio, le caverne saranno abitate da belve feroci. Le rovine di un castello invece potrebbero ospitare degli scheletri guardia.

Le miniature

L'uso di miniature che rappresentano mostri e personaggi vi sarà di grande aiuto nel visualizzare gli spostamenti ed i combattimenti del gruppo. Molti tipi di miniature sono disponibili nei negozi specializzati o in quelli di giocattoli, fatte di metallo o di plastica e pronte per essere dipinte.

Sono inoltre disponibili le miniature ufficiali per DUNGEONS & DRAGONS®.

Per tenere conto dell'ordine di marcia del gruppo, allineate le miniature sul tavolo da gioco. Potete usare un grosso foglio di carta quadrata per disegnare i corridoi visitati dai personaggi, o semplicemente per muovere le miniature nelle loro evoluzioni durante il combattimento. Sono disponibili molti tipi di superfici di

Giocare in gruppo

gioco permanenti, di plastica o in vinile, sulle quali è possibile disegnare e cancellare con facilità.

Scala di movimento

Quando usate le miniature su una superficie di gioco, adoperate un righello per misurare le distanze dei loro spostamenti. Due centimetri sulla carta rappresentano 3 metri reali. Un movimento di 18 metri per turno quindi significa che la miniatura si muoverà di circa 12 centimetri per ogni turno. I raggi d'azione degli incantesimi e le altre distanze che dovrete calcolare verranno facilmente determinate se utilizzerete una scala accurata.

Regole sugli incontri

La sorpresa

Un incontro può essere causato dal semplice ingresso in una stanza in cui si trova un mostro, ma non sempre tutto è così semplice. Per esempio, potreste sorprendere un mostro all'improvviso — o potrebbe essere il mostro a sorprendervi inaspettatamente! Potreste svoltare un angolo e trovarvi faccia a faccia con una creatura mostruosa. Ma se anche il mostro è sorpreso dal vostro apparire, allora dovrete fermarvi entrambi e guardarvi l'un l'altro.

La mutua sorpresa di entrambe le parti infatti si elide non producendo alcun effetto.

Per esempio, torniamo indietro fino al vostro primissimo incontro, quello con il goblin. Eravate entrati nella stanza ed il goblin urlò e tentò di colpirvi con la spada, ma senza riuscirvi. Voi non eravate stati capaci di far nulla prima che il goblin cercasse di colpirvi: eravate *sorpresi*.

Nell'avventura solitaria di questo volume, il fattore "sorpresa" è stato utilizzato. La descrizione vi ha detto quando voi o i mostri — o entrambi! — siete stati colti di sorpresa.

Nelle avventure di gruppo, dovrete invece tirare i dadi per determinare chi è sorpreso, e quanto. Si tira un *dado a 6 facce* (1d6) per ogni parte, ed i risultati sono valutati nel seguente modo: Si viene sorpresi se si ottiene un risultato di 1 o 2; lo stesso vale per i mostri. Se entrambe le parti sono colte di sorpresa, nessuna delle due può muoversi o combattere durante quel round. La sorpresa reciproca si elide a vicenda. Per il round successivo, ognuna delle due parti potrebbe reagire per prima, quindi, per decidere, si dovrà ancora tirare 1d6. Questo procedimento viene chiamato "tirare per l'iniziativa" e sarà descritto in seguito.

Se una parte sorprende l'altra, la parte sorpresa deve rimanere immobile durante il primo round, mentre l'altra può agire. Chi ha l'iniziativa può utilizzare il round per attaccare, parlare, muovere, o perfino per scappare!

Se nessuna delle due parti viene sorpresa, il Dungeon Master deve stabilire quale parte agirà per prime nel round, tirando l'*Iniziativa*.

L'iniziativa

Quando avviene un incontro potreste agire prima voi o prima il mostro. Questa è esattamente l'*Iniziativa*. Se avete l'*Iniziativa* potete agire per primi, precedendo il mostro.

In tutti gli incontri del vostro gruppo, dovrete tirare per stabilire chi ha l'iniziativa. Il Dungeon Master tira 1d6 per i mostri, ed uno dei giocatori tira 1d6 per i personaggi. Non ha alcuna importanza quale giocatore lancia il dado. Chi ottiene il numero più alto acquisisce l'iniziativa e può agire per primo.

Quando il gruppo ha l'iniziativa, i personaggi possono usare il loro tempo per parlare, attaccare, muoversi (per esempio, i guerrieri possono portarsi in prima fila) o per scappare. Anche i mostri possono scegliere tra queste diverse operazioni, ma la maggior parte di essi o parlano o attaccano. Pochissimi mostri scappano prima che sia accaduto qualcosa. Se un mostro ha la possibilità di effettuare più di un attacco, potrà realizzare tutti i suoi attacchi prima dei vostri se si impadronisce dell'iniziativa. Se entrambe le parti realizzano lo stesso numero, tutte le azioni hanno luogo contemporaneamente; le azioni sono dunque "simultanee", e nessuna delle due parti ottiene l'iniziativa. I personaggi che attaccano possono tentare di colpire ma, qualunque sia il risultato, anche i mostri possono portare a termine tutti i loro attacchi persino se li avete uccisi durante il vostro primo assalto!

Inseguimenti e fughe

Se una delle due parti decide di scappare, l'altra può inseguirla. Fin quando dura l'inseguimento, il tempo di gioco viene misurato in round.

Riuscirete a sfuggire ai mostri se siete più veloci di loro e se sapete dove andare — a questo



punto l'importanza di una mappa ben tracciata è lampante. Se avete i mostri alle calcagna, provate a lasciare cadere qualcosa! I mostri non intelligenti potrebbero fermarsi per mangiare il cibo che avrete lasciato cadere. I mostri intelligenti invece potrebbero fermarsi per raccogliere dei preziosi. In ogni caso, esiste il 50 % di probabilità che i mostri si fermino o rallentino. Il Dungeon Master provvederà ad effettuare tutti i tiri dei dadi necessari.

SEQUENZA DI COMBATTIMENTO

- A. Ciascuna delle parti tira per l'iniziativa, usando 1d6.
- B. La parte che realizza il numero più alto ed ottiene l'iniziativa, agisce per prima:
 1. Controllo del Morale (solo per i Mostri ed i Personaggi non giocanti).
 2. Movimento (utilizzando la velocità appropriata per il round di combattimento) e manovre difensive.
 3. Combattimento con le armi da lancio (opzionale).
 - a. Scelta del bersaglio
 - b. Tiro di dado per colpire
 - c. Eventuale tiro per le ferite provocate
 4. Incantesimi
 - a. Scelta del bersaglio
 - b. Tiri-salvezza
 - c. Attuazione immediata dei risultati
 5. Combattimento corpo a corpo
 - a. Scelta del bersaglio
 - b. Tiro di dado per colpire
 - c. Eventuale tiro per le ferite provocate
- C. La parte che aveva perso il tiro per l'iniziativa effettua a sua volta le azioni sopraelencate.
- D. Il Dungeon Master provvede alle ritirate, alle eventuali "rese" ed agli altri eventi particolari.

Sequenza di combattimento

Durante i combattimenti, le azioni non avvengono tutte contemporaneamente. Il Dungeon Master userà la sequenza di combattimento per essere sicuro che esso sia condotto in modo appropriato. Tale sequenza è stampata anche in questa pagina, perché possiate farvi riferimento.

Questa sequenza di combattimento comprende molte regole opzionali. Se non state adoperando la regola a cui una fase della sequenza si riferisce (es.: gli attacchi con le armi da lancio), semplicemente saltatela.

Tenete presente che dovrete ripetere le fasi A-D per quante volte sia necessario. Cioè finché il combattimento non termini con un vincitore.

Regole aggiuntive

Regole aggiuntive

Le seguenti regole non devono essere adoperate dai principianti. Potranno essere aggiunte solo dopo aver giocato 2 o 3 partite in gruppo.

Le armi da lancio

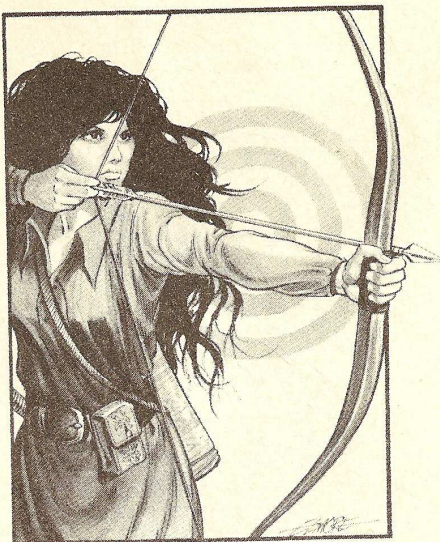
Avete imparato cosa fare se il vostro personaggio viene coinvolto in un combattimento; ma, fino ad ora, avete adoperato solo la spada o il pugnale. Queste armi sono dette da "Corpo a Corpo" o da "Mischia". Gli altri tipi di armi, quelle dette "Armi da lancio" (come l'arco o le frecce) devono essere, adoperate secondo una procedura un po' diversa.

Sono armi da usare quando il nemico sia troppo distante per combatterlo "Corpo a Corpo"—in altre parole, se ci si trovi a più di un metro e mezzo. L'efficacia del lancio di proiettili e dardi viene condizionata: dalla distanza del nemico (*Gittata*), dagli oggetti dietro i quali il nemico può ripararsi (*Riparo*), dalla destrezza dell'attaccante, e da eventuali modificazioni dovute alla magia. Non tutti i proiettili che vengono lanciati sono vere "armi" pur rientrando in questa categoria. Tuttavia le regole proprie delle armi da lancio si applicano anche quando un personaggio tira contro un mostro o oggetti di qualsiasi tipo (olio, acqua santa, etc.). I vari tipi di armi da lancio a vostra disposizione, e le relative gittate, sono descritte nell'apposita Tabella delle Armi da Lancio:

Il primo gruppo è costituito da vere e proprie armi da lancio: (dispositivi in grado di scagliare proiettili) il secondo invece da armi o oggetti che il vostro personaggio potrà lanciare con le proprie mani.

Quando il vostro personaggio acquista uno di questi oggetti, sarà necessario prendere nota delle diverse gittate. Per esempio, sulla scheda, accanto alla nota "arco lungo" dovreste segnare i numeri: 15-42-63, cioè le distanze massime per ogni categoria di gittata.

Le armi da lancio: Si tratta di armi che lanciano proiettili, come l'arco o la balestra. Queste armi non si potranno usare nei combattimenti "Corpo a Corpo", o contro bersagli a meno di m. 1,5 di distanza.



La balestra è simile ad un normale arco (lungo o corto), ma viene tenuta orizzontalmente e il suo dardo viene lanciato premendo un grilletto, che fa scattare la corda in tensione.

La fionda è costituita da una pezza di cuoio legata a due stringhe; chi la usa tiene in mano le estremità delle stringhe e contemporaneamente colloca una pietra nella tasca. La pietra verrà scagliata facendo roteare la fionda e mollando una delle corde al momento giusto. La fionda è la sola arma da lancio che può essere usata dai Chierici.

Il lancio di oggetti ed armi: Lance, pugnali o accette possono essere tenuti in mano oppure lanciati. Sono armi efficaci da usare quando i mostri sono ormai a ridosso del personaggio, essendo utili sia come armi da lancio che per il combattimento "Corpo a Corpo". Se l'arma non viene scagliata, si calcoleranno i bonus relativi alla forza invece di quelli derivanti dalla destrezza, e non verranno effettuate modifiche al " tiro di dado per colpire " in conseguenza del raggio o della presenza di ripari. Pugnali ed accette possono essere scagliati contro un nemico

che si trovi entro la loro gittata: roteano nell'aria e colpiscono sempre con la lama.

Le lance sono lunghe aste di legno o di metallo, con la punta acuminata, e possono essere lanciate sul nemico. Hanno la gittata più lunga tra le armi lanciate a mano.

Acqua santa: E' acqua appositamente benedetta da un Chierico per essere usata contro le creature non-morte. Ogni personaggio può adoperarla. L'acqua santa, per mantenere la sua efficacia, deve essere conservata in piccole bottigliette di vetro appositamente preparate (note come "fiale"). Il lancio di una fiala di acqua santa contro una creatura non-morta le procura da 1 a 8 punti-ferita (1d8). Perché la fiala possa causare danni, deve colpire con successo il bersaglio, spezzandosi. Si può sia lanciaarla (usando le regole per le armi da lancio che usarla nel "Corpo a Corpo" impiegando le normali regole di combattimento).

Olio: Viene trasportato in piccole bottigliette (fiaschette), spesso usate come proiettili. Si può anche spargerlo sul pavimento. In entrambi i casi, renderà il passaggio sdruciolevole, ma non sarà veramente pericoloso fino a che non avrà preso fuoco.

Una fiaschetta forma una pozza di 1 metro di diametro, che, se accesa, si consumerà in un turno. Bruciando infliggerà da 1 a 8 punti-ferita (1d8) per round alle sue vittime, ogni creatura, cioè che tenti di attraversare la pozza di olio in fiamme. Se lanciato contro una creatura può mancarla (formando una pozza dove cade) o colpirla. Se la colpisce, scorrerà via in pochi round, se invece viene incendiato, la vittima subirà danni per un massimo di 2 round.

Si può incendiare l'olio con qualsiasi tipo di fiamma, per es. una torcia. Quando si scaglia una torcia contro una creatura, bisogna eseguire un altro tiro per colpire, ma non si deve usare la normale classi di armatura di quella creatura; si considera infatti che il bersaglio di ogni torcia lanciata abbia Classe di Armatura 10, quindi si ignora la sua classe di armatura reale (ma il tiro subisce lo stesso le normali modifiche per colpire; vedi più avanti).

L'olio, come l'acqua santa, può essere usato sia come proiettile che nel combattimento corpo a corpo.

Modifiche al tiro per colpire delle armi da lancio

Le regole per le armi da lancio vengono impiegate quando il bersaglio è distante m. 1,5 o più. Se al contrario il bersaglio è più vicino di m. 1,5 si usano le normali regole di combattimento. Un'arma da lancio infatti mancherà automaticamente il bersaglio se esso si trova ad una distanza inferiore a m. 1,5, a meno che il bersaglio non possa muoversi (sia legato, ecc.). Quando il vostro personaggio tenta di usare un qualsiasi tipo di arma da lancio, dovreste modificare il

TABELLA DELLE ARMI DA LANCIO

Arma	Raggio corto (+1)	Gittata (in metri)	
		Raggio medio (0)	Raggio lungo (-1)
Balestra (leggera)	18	36	54
Arco normale	21	42	63
Arco corto	15	30	45
Fionda	12	24	48
Lancia	6	12	18
Olio e acqua santa	3	9	15
Accetta o pugnale	3	6	9

Giocare in gruppo

vostro " tiro per colpire " in base ai seguenti fattori:

1. Destrezza
2. Gittata
3. Riparo
4. Magia

1. Destrezza. Aggiungete o sottraete dal vostro tiro per colpire il bonus o la penalità determinati dalla vostra destrezza. A seconda del punteggio della vostra destrezza potrete avere una modificazione variabile da -3 a +3 (come mostra la tabella de bonus e delle penalità per i punteggi delle abilità, a pag. 45).

2. Gittata. Ogni arma può essere lanciata o tirata non oltre la distanza maggiore indicata dalla tabella.

Questa è la gittata di quell'arma. Per esempio, non potete scagliare una lancia più lontano di 18 m. Chiedete al Dungeon Master la distanza del bersaglio, in metri. Ma il Dungeon Master preferirà indicarvi solo il raggio generale (corto, medio o lungo) invece della distanza esatta, e chiedervi quale arma da lancio state usando.

Se la distanza del vostro bersaglio rientra nel corto, aggiungete 1 al vostro tiro per colpire. Se la distanza del bersaglio è compresa tra il numero indicato per il raggio corto e quello medio, non vi è alcuna modifica. Se invece la distanza del bersaglio è maggiore del numero indicato per il raggio medio, ma ancora entro il raggio massimo, dovete sottrarre 1 al vostro tiro per colpire (per ricordarvi meglio, il bonus e la penalità sono stati segnati sulla tabella). Quindi, una balestra può tirare più lontano di ogni altra arma, mentre un' accetta o un pugnale possono essere lanciati solo contro bersagli vicini.

3. Riparo. Può essere più difficile colpire il nemico se questi si nasconde dietro un ostacolo; esso costituisce infatti il suo " riparo ". Una protezione del genere può essere ottenuta nascondendosi dietro un tavolo o una sedia, oppure (all' aperto) dietro un albero o un macigno. *Gli scudi non forniscono riparo.*

Se il vostro bersaglio si avvale di un riparo il Dungeon Master ve lo farà notare e sottrarrà la penalità relativa al vostro tiro per colpire. Potrete sempre sapere se un mostro è difeso da un riparo, ma mai l'esatto ammontare della penalità applicata. E' il Dungeon Master a stabilirla, in misura variabile ed oscillante fra -1 e -4.

4. Magia. Ricordate che potete usufruire di incantesimi che aumentano le vostre probabilità di colpire. Inoltre durante le vostre avventure, potrete scoprire proiettili magici — frecce, dardi di balestra e così via — ed anche i bonus derivanti da tali oggetti magici potranno applicarsi ai vostri tiri per colpire.

Danni Variabili causati dalle diverse armi

Fino ad ora, nelle vostre avventure, quando colpite un mostro il vostro personaggio poteva infliggere da 1 a 6 punti-ferita (1d6). Ma se consideriamo il combattimento in modo più realistico, un pugnale (per esempio) dovrebbe infliggere meno danni di una spada. Questo sistema più sofisticato per il calcolo dei danni, permette appunto alle diverse armi di infliggere un differente ammontare di punti-ferita. La tabella qui sotto mostra i punti-ferita inflitti da ciascun' arma. Alcune armi possono essere usate appropriatamente solo con 2 mani. Vengono indicate da un asterisco (*).

Il notevole numero di punti-ferita prodotto dalle armi a 2 mani è bilanciato da 2 penalità: l'attaccante *non può usare lo scudo, e perde sempre l'iniziativa* (qualunque sia il lancio di dadi relativo). La mancanza dello scudo ridurrà quindi la classe di armatura del personaggio mentre sta usando questo tipo di armi; a meno che, naturalmente, già prima, non usaste alcuno scudo.

TABELLA DEI DANNI INFLITTI DALLE DIVERSE ARMI

1d4	(da 1-4) punti-ferita: Clava Pugnale Proietto da fionda Torcia
1d6	(da 1-6) punti-ferita: * Freccia (arco lungo o corto) Accetta Mazza * Dardo (di balestra) Spadino Lancia Martello da guerra
1d8	(da 1-8) punti-ferita: Spada (normale) * Ascia da battaglia
1d10	(da 1-10) punti-ferita: * Arma lunga (picca, alabarda, ecc.) * Spadone a due mani

* Quest'arma richiede l'uso di entrambe le mani: Chi la usa non può maneggiare lo scudo e perde sempre l'iniziativa.

Le manovre di combattimento

Le forme speciali di movimento difensivo possono essere usate da ogni personaggio nei combattimenti corpo a corpo. Anche i mostri possono utilizzarle. Se un giocatore vuole servirsi di

una di queste manovre, deve dichiararlo prima di eseguire il tiro per l'iniziativa. Le manovre infatti non possono essere effettuate se non vengono dichiarate prima di quel tiro.

Se un personaggio si trova vicino ad un combattimento ma non è impegnato direttamente in un " corpo a corpo ", può muoversi normalmente.

La sua capacità di movimento dipende dal peso trasportato (come descritto nella sezione sui carichi).

Il mostro o personaggio che adopera le manovre sottoelencate sarà il " difensore ". Il nemico viene invece considerato " attaccante ".

Arretrare combattendo

Se il difensore è coinvolto in combattimento e desidera arretrare lentamente continuando la lotta, sta eseguendo una manovra detta *Arretrare Combattendo*.

Il difensore deve avere spazio alle spalle. Nelle situazioni di affollamento, coloro che si trovano dietro al difensore gli intralceranno la strada, impedendo così la riuscita della manovra. Se lo spazio lo consente, il difensore può arretrare della metà (1/2) o anche meno di quanto permetterebbe il suo normale movimento. L'attaccante può seguirlo e proseguire il combattimento ma il difensore avrà sempre la possibilità di attaccare a sua volta.

Ritirata

Una manovra si definisce *Ritirata* quando il difensore vuole sottrarsi al combattimento spostandosi ad una velocità maggiore della metà del suo normale movimento. L'attaccante allora ottiene un bonus di +2 su tutti i tiri per colpire, e la classe di armatura del difensore viene calcolata senza considerare lo scudo. Il difensore non può contrattaccare se effettua questa manovra.

ESEMPIO: Huxley è un guerriero; indossa una corazza di piastre e porta uno scudo (Classe di armatura = 1). Apre una porta e viene attaccato da un gargoyle. Ha sentito dire i gargoyle possono essere colpiti solo usando armi magiche, e lui non ne ha. In quel momento occupa l'androne della porta. Tenta allora di usare la manovra «arretrare combattendo» per permettere agli altri personaggi di unirsi allo scontro. Ma mentre sta arretrando, il gargoyle lo ferisce gravemente. Il gargoyle lo attacca mentre scappa, ottenendo un bonus di +2 alle sue probabilità di colpire contro una classe di armatura = 3 (cioè la classe di armatura di Huxley senza scudo).

Combattimento "abbinato"

Normalmente quando si avvia un combattimento, entrambe le parti devono tirare per l'ini-

Giocare in gruppo

ziativa. Questo tiro si applica a tutti i membri dei due gruppi.

Il Dungeon Master tuttavia può decidere, per piccoli scontri, di determinare l'iniziativa per ogni singolo mostro o personaggio, invece che per l'intero gruppo. Se così avviene, ogni giocatore tira per l'iniziativa, modificando il suo tiro con i bonus e le penalità derivanti dalla Destrezza (vedi la tabella qui sotto). Il Dungeon Master a sua volta tira per ogni mostro coinvolto nello scontro, modificando il tiro se il mostro è molto lento o molto veloce. La maggior parte dei mostri non ha diritto a modifiche in caso di combattenti abbinati. Ovviamente bisognerà tirare anche per l'iniziativa degli altri mostri non impegnati nel "corpo a corpo", se ce ne sono; effettuando un tiro simile anche per gli altri personaggi non impegnati in combattimento.

MODIFICAZIONI ALL'INIZIATIVA DETERMINATE DALLA DESTREZZA

Destrezza	Modificazione all'iniziativa
3	-2
4-5	-1
6-8	-1
9-12	Nessuna modifica
13-15	+1
16-17	+1
18	+2

Il carico

Fino ad ora, nelle vostre partite, non sono state applicate regole per limitare il peso che un personaggio può trasportare. Vi è stato concesso di raccogliere quanti tesori potevate trovare, e di portarveli a casa senza problemi.

Se si continuasse in questo modo presto potreste trovarvi in situazioni assurde. Può capitare che i vostri personaggi trovino "enorme tesoro di un Drago, composto da migliaia di monete e magari per un peso complessivo di centinaia di libbre. Il Dungeon Master non vi permetterà certo di raccogliere il tutto e portarvelo via! Chiameremo "carico" il peso che il vostro personaggio è in grado di trasportare. Più cose portate, più lentamente vi muoverete; secondo la seguente tabella. Verrà inoltre adoperata una nuova abbreviazione; una moneta di tesoro, di qualsiasi tipo (mo, me, ecc.) pesa circa 50 grammi. Poiché la moneta sono i tesori più comuni, la moneta costituisce la più semplice unità di peso. D'ora in poi il peso dei tesori, dell'equipaggiamento è così via, sarà misurato in monete (abbreviato "MON").

Tabella del movimento rallentato da carichi

La "Velocità Normale" viene usata quando i vostri personaggi stanno camminando per il Dungeon.

La "Velocità d'Incontro" viene usata quando il tempo è calcolato in round cioè in genere, durante un combattimento.

Infine la "Velocità di Corsa" si usa ogni volta che il gruppo fugge da un mostro. Il tempo viene ancora calcolato in round (invece che in turni) e in seguito il gruppo deve riposarsi (vedi "movimento" pag. 56).

Il carico-base

Se un personaggio non indossa armature, oppure indossa una semplice armatura di cuoio, e trasporta il normale equipaggiamento per un'avventura, il carico-base sarà di 300 monete. Questo personaggio può raccogliere altre 100 monete e continuare ad adoperare la velocità indicata dalla linea superiore della tabella. Se invece trasporta una maggior quantità di tesori, si adopererà il resto della tabella per determinare la velocità di movimento.

Se un personaggio indossa un'armatura metallica, sia essa una corazza di maglia o di piastre, e trasporta il normale equipaggiamento, il suo carico-base sarà di 700 monete. Il personaggio potrà muoversi di 18 metri per turno, raccogliere 100 monete ed usare ancora la velocità indicata da questa linea della tabella.

Un personaggio che si carica di più di 2400 monete non può muoversi: dovrà abbandonare qualcosa oppure passarla ad altri personaggi.

Come calcolare il carico

Calcolate il carico-base del vostro personaggio come spiegato sopra, e scrivetelo sul retro della scheda sotto la voce "Equipaggiamento". Ricordate di aggiungere i pesi di ogni tesoro da voi raccolto; il Dungeon Master vi dirà quante monete avete trovato. Ogni gemma conta come una moneta, e gli altri tesori (pozioni gioielli, e così via) vengono valutati come 10 monete).

Nel D & D EXPERT Set verrà illustrato un sistema per calcolare i carichi più dettagliato: terrà in considerazione il peso di ogni singola parte dell'equipaggiamento. Ma ricordatevi che il divertimento del gioco sta nell'interpretare il proprio ruolo, e non nell'incollare numeri su numeri. Il Dungeon Master se vuole,

può sempre decidere di usare un metodo più semplice per calcolare il carico di un personaggio.

I contenitori

Il nostro personaggio non potrebbe trasportare neppure poche monete se non avesse a disposizione almeno un sacco o uno zaino. Questi oggetti possono contenere rispettivamente:

Sacco piccolo	200 monete
Zaino	400 monete
Sacco grande	600 monete

I muli

Se il Dungeon Master vi consente di acquistare dei muli potete adoperare anche delle bisacce. Ogni bisaccia può contenere 1000 monete. Un mulo si sposta normalmente alla stessa velocità di un personaggio (36 m. per turno), ed è capace di trasportare fino a 3000 monete senza rallentare il suo movimento. Un mulo può trasportare un massimo di 6000 monete, ma così facendo dimezza la sua velocità di movimento.

VELOCITÀ DI MOVIMENTO DEI MULI CARICHI

Carico	Velocità normale
fino a 3000 monete	m. 36 per turno
da 3001 a 6000 mon.	m. 18 per turno
da 6001 monete in su	0

I seguaci assoldati

Un personaggio può assoldare dei "seguaci" che non siano personaggi dei giocatori sono non sono mai personaggi interpretati dai giocatori; sarà infatti il Dungeon Master a giocare i ruoli dei seguaci assoldati. Ogni individuo controllato dal Dungeon Master viene definito **Personaggio Non-Giocante (PNG)**. Tutte le persone che si incontrano nelle partite di D & D che non siano personaggi dei giocatori sono personaggi non giocanti.

Chiedete al Dungeon Master se nella partita che state per iniziare è consentito avere dei seguaci assoldati. Non dovrete usarli se ci sono

TABELLA DEL MOVIMENTO RALLENTATO DA CARICHI

Carico	Velocità normale (metri per turno)	Velocità d'incontro (metri per turno)	Velocità di corsa
fino a 400 mon	36	12	36
da 401 a 800 mon	27	9	27
da 801 a 1200 mon	18	6	18
da 1201 a 1600 mon	9	3	9
da 1601 a 2400 mon	5	2	5
da 2401 mon in su	0	0	0

Giocare in gruppo

parecchi personaggi/giocanti (PG) coinvolti nell'avventura. I seguaci, invece, vengono usati spesso nelle partite con uno o due giocatori.

Se volete assoldare un seguace, usate la seguente procedura.

1. Cercate dei personaggi non giocatori interessati a seguirvi nelle vostre avventure.
2. Illustrategli il loro compito, la paga che intendete offrirgli, che cosa vi aspettate da loro, e per quanto tempo intendete trattenerli.
3. Alcuni personaggi non giocatori rifiuteranno la vostra offerta, ma qualcuno probabilmente accetterà. Se ne trovate uno che vi vada bene, acquistate tutto l'equipaggiamento di cui quel personaggio non giocatore avrà bisogno.
4. Compilate la "Scheda del Seguace" da tenere insieme alla scheda del vostro personaggio. Questa deve essere simile a quella del personaggio, compreso il nome del servitore, Classe, Livello, razza, Classe di Armatura, punti-ferita, armi ed equipaggiamento trasportati, denaro, punti-esperienza, ed ogni altra informazione che vorrete ricordare.

Come valersi dei seguaci

Quando controllate la scheda del vostro personaggio per verificare se siete pronti per l'avven-

tura, controllate anche quella del vostro seguace. Ricordate che spetta a voi comprare tutto l'equipaggiamento di cui lui necessita.

Durante l'avventura, dite al Dungeon Master qualunque cosa intendiate dire al vostro seguace. Egli infatti, non farà automaticamente tutto ciò che gli ordinate, anche se obbedirà alla maggior parte delle istruzioni ragionevoli. Il seguace potrà anche scappare di fronte al pericolo, nonostante i vostri comandi. Quando ciò avvenga lo si stabilisce per mezzo dei tiri di dadi effettuati dal Dungeon Master.

Il vostro seguace, di solito, non ottiene una quota del tesoro trovato durante un'avventura.

Quando lo assoldate, assicuratevi di stabilire esattamente l'ammontare della sua paga. Se poi trovate abbastanza tesoro per concedergli un premio, questo potrà probabilmente renderlo più fedele.

In altre parole, un seguace trattato bene affronterà i più grandi pericoli senza scappare ed obbedirà più spesso ai vostri ordini.

Quando il Dungeon Master calcola i punti-esperienza al termine dell'avventura, il totale dei punti-esperienza ottenuti dal gruppo si divide per il numero dei personaggi. Ogni seguace ottiene 1/2 del normale ammontare, e viene quindi considerato ai fini della spartizione come 1/2 personaggio.

ESEMPIO: 550 punti-esperienza vengono guadagnati da 5 personaggi ed 1 seguace (contando il seguace come 1/2 personaggio), il risultato sarà 100 punti-esperienza per ogni personaggio e 50 punti-esperienza (cioè la metà del normale) per il seguace.

Dovete tener conto dei punti-esperienza del vostro seguace usando la sua scheda. Il seguace può avere un bonus o una penalità sui punti-esperienza guadagnati, che saranno calcolati come per i personaggi (la spiegazione si trova nel MANUALE DEL DUNGEON MASTER). Nell'esempio sopra considerato, se il Requisito Primario del seguace fosse stato 8, avrebbe ottenuto solo 45 punti-esperienza (penalità del 10 %). Il vostro seguace se viene trattato male può abbandonarvi. Altrimenti, resterà finché "licenziato" dal vostro personaggio o finché otterrà 1 o più livelli di esperienza. Per esempio, se assumete un seguace per 1 mese egli, probabilmente, vi lascerà alla fine del mese. Ma se è sul punto di acquisire un livello di esperienza, lui, o lei, può chiedervi di restare un po' più a lungo. Allora la decisione spetta a voi.

Quando il seguace vi abbandona, date la sua scheda al Dungeon Master. Il Dungeon Master potrà usare quel personaggio, e forse vi capiterà di incontrarlo di nuovo in seguito, in un'altra partita o in un'altra città.

Il mondo di D & D

Trovare altri giocatori

DUNGEONS & Dragons è molto più divertente giocato in gruppo che in solitario. Mostrare o prestare questo volume ad un amico, in modo da poter presto iniziare a giocare con qualcun altro. Ognuno può imparare giocando l'Avventura in solitario, proprio come avete fatto voi.

Troverete probabilmente altri che come voi sanno giocare. Molti fra i migliori di essi appartengono al Club ufficiale di DUNGEONS & DRAGONS, chiamato ROLE PLAYING GAME ASSOCIATION™.

Questo è il solo club ufficiale di Dungeons & Dragons, ed offre un bollettino d'informazioni, omaggi speciali, suggerimenti su come e dove trovare altri giocatori, e molti altri servizi, ad un costo minimo —di gran lunga inferiore al costo di questo gioco!

Esistono anche molti altri modi per rintracciare dei giocatori. Il vostro negozio di fiducia può avere un bollettino esposto dove i Dungeon Master riportano notizie riguardanti le normali partite.

Per divertirvi di più, dovrete giocare le

partite di Dungeons & Dragons con un numero di giocatori compreso fra 3 a 7 (più un Dungeon Master). Se il vostro gruppo è più numeroso dovrete dividervi in 2 o più partite separate, con diversi Dungeon Master.

Personaggi dei livelli più alti

I Dungeons che devono essere esplorati dai vostri personaggi sono spesso "creati" dal Dungeon Master. Ma possono anche essere comprati, già pronti per giocare! E' possibile infatti acquistare dalla TSR avventure pre-confezionate, dette "moduli", ed alcuni sono studiati specificamente per usare questo set di regole. E dal momento che questo è il Gioco Base, i moduli adatti alle regole che avete appena letto sono i moduli della serie "B".

Quando i vostri personaggi raggiungeranno il 3.º livello di esperienza, sarete quasi pronti per il Manuale Expert di DUNGEONS & DRAGONS. Lì troverete spiegati altri incantesimi, regole per i personaggi dal 4.º livello in su e tutto ciò di cui possiate aver bisogno per migliorare le vostre partite. I moduli per questo manuale di regole (expert) sono quelli della serie "X".

Il divertimento non finisce qui, ma può continuare con il DUNGEONS & DRAGONS COMPANION Set, che affronterà personaggi dal 15.º al 25.º livello. I moduli per questo set sono quelli della serie "CM".

Infine sarete pronti per il MASTER DUNGEONS & DRAGONS, con regole per i personaggi dal 26.º livello in poi.

I moduli della serie B, X, CM sono tutti disegnati appositamente per il sistema di gioco di D & D. Gli altri moduli che potrete trovare, designati da altre lettere-codice, non sono progettati per queste regole. Devono essere usati con il sistema di gioco ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS®.

Altri accessori per i giocatori

Come potete vedere, ore di divertimento vi attendono nel mondo di DUNGEONS & DRAGONS, questo non è un semplice gioco, ma un vero e proprio hobby!

Schede dei personaggi: Avrete probabilmente bisogno di parecchie schede quando inizierete a giocare con molti personaggi. Sono disponibili, separatamente, in pacchi di 16. State ben atten-

ti nel comprarle a *non* confonderle con quelle dell'AD & D®.

Dadi: Potete acquistare altri dadi, nelle confezioni dette **DRAGON DICE™**. Ogni confezione contiene un dado per tipo (4 facce, 6 facce e così via) ed inoltre un pastello col quale colorare i numeri.

Miniature: Se volete, potete comprare le miniature dei vostri personaggi (ed anche dei mostri). Queste stimoleranno la vostra fantasia, permettendovi di visualizzare meglio ciò che sta accadendo.

Immaginate un "corpo a corpo", fra sette personaggi e dieci mostri! Sarebbe difficile seguire esattamente le azioni di tutti. Perciò si utilizzano le miniature: per aiutarvi a capire cosa sta succedendo e dove. Se desiderate utilizzare le miniature nelle vostre "campagne" assicuratevi che siano le miniature **DUNGEONS & DRAGONS** o **AD & D**. Gli altri role-playing, infatti non utilizzano gli stessi tipi di mostri e personaggi. Le miniature ufficialmente autorizzate per **Dungeons & Dragons** sono disponibili sia in plastica che in metallo.

Se desiderate dipingerle con colori realistici, troverete le vernici ufficiali di **D & D** ed altri accessori nei migliori negozi di giochi.

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS®

Il sistema di gioco **AD & D** è diverso da quello di **D & D**. Simile perché anch'esso è un gioco di ruolo "fantasy", ma molto più complesso e ricco di dettagli.

Ci sono attualmente 6 libri di regolamenti per il sistema di gioco **AD & D**. Essendo molto più complicato del sistema di **D & D** (con regole molto precise che tendono a coprire tutte le evenienze) viene spesso usato nei tornei ad alto livello, dove sono indispensabili regole molto accurate.

Ricordate: con queste regole *non* state giocando **AD & D** (gioco più complesso e dettagliato). State giocando *l'originale* **DUNGEONS & DRAGONS!**

Glossario

Sono qui elencate le definizioni dei termini che ricompaiono più comunemente in **Dungeons & Dragons**.

1. **Allineamento Morale** (o semplicemente **Allineamento** o **AM**).—Il comportamento di mostri e personaggi.
2. **Arretrare combattendo**.—Arretrare lentamente continuando a combattere.
3. **Carico**.—L'effetto del peso dell'equipaggiamento e dei tesori trasportati da un personaggio.

4. **Carica (magica)**.—L'energia magica necessaria per usare una volta una bacchetta magica.
5. **Chiave**.—Informazioni schematiche, usate dal Dungeon Master, che descrivono cosa contiene un Dungeon e come è strutturato.
6. **Classe del personaggio**.—Il tipo di personaggio che viene interpretato.
7. **Classe di Armatura**.—L'armatura indossata da un personaggio, o la protezione naturale contro gli attacchi posseduta da un mostro.
8. **Concentrazione**.—Un personaggio che focalizza l'attenzione su un singolo oggetto o azione sarà incapace di fare qualsiasi altra cosa; ogni distrazione spezzerà la sua concentrazione.
9. **Covo**.—La tana di un mostro.
9. **D** (d4, d6, d8, d10, d12, d20, d%).—Il simbolo che indica il tipo di dado da usarsi in una situazione.
10. **Dadi percentuali (0d%)**.—Tiro di 2 dadi a 10 facce per ottenere un numero da 1 a 100; il primo numero indica le decine, il secondo le unità.
11. **Dadi-Vita (DV)**.—Il numero e tipo di dadi tirati per calcolare quanti punti-ferita ha un mostro o un personaggio.
12. **Danni**.—Il tiro dei dadi per determinare quanti punti-ferita vengono perduti.
13. **Dardo**.—Il proiettile scagliato dalle balestre.
14. **Dungeon**.—E' il luogo dove i personaggi vivono le loro avventure: spesso è sottoterra o tra rovine. Vi si possono trovare mostri e tesori.
15. **Dungeon Master (DM)**.—L'arbitro che crea il Dungeon e recita il ruolo dei mostri.
16. **Durata**.—La quantità di tempo durante la quale persiste un certo effetto.
17. **Efficacia**.—La zona o quegli oggetti o creature che, entro un certo spazio, vengono influenzati dai risultati di un attacco o da un incantesimo.
18. **Fuga**.—Il tentativo di scappare da un mostro.
19. **Gittata/Raggio d'azione**.—La distanza massima a cui può essere effettuato un attacco o lanciato un incantesimo.
20. **Incontro**.—Un incontro tra personaggi/giocatori e mostri.
21. **Infravisione**.—L'abilità visiva che consente ad un creatura di vedere nel buio.
22. **Iniziativa**.—Il tiro del dado per determinare chi agirà per primo in combattimento.
23. **Lancio di dardi o proiettili**.—Attacchi effettuati usando armi da lancio o oggetti scagliati ad una distanza maggiore di m. 1,5.
24. **Livello del Dungeon**.—Si riferisce alla forza dei mostri ed all'entità dei tesori che possono trovarsi in un determinato Dungeon. Più alto è il livello, maggiore è il rischio.
25. **Livello del mostro**.—Misura della potenza di un mostro, di solito è uguale al numero di Dadi-Vita.
26. **Livello dell'incantesimo**.—Misura della difficoltà e del potere di un incantesimo.
27. **Livello di esperienza**.—Indica il potere e l'abilità di un personaggio.
28. **ma - Moneta d'argento**.—10 ma equivalgono ad una mo.
29. **me - Monete di Electrum**.—Due me equivalgono ad una mo.
30. **Mischia (o corpo a corpo)**.—Combattimento che avviene quando gli avversari sono a meno di un metro e mezzo l'uno dall'altro, ed usano armi da corpo a corpo, artigli o denti.
31. **mo - Moneta d'oro**.—L'unità monetaria fondamentale nelle regole di **D & D**.
32. **Moneta (o mon)**.—L'unità di peso.
33. **Morale**.—Misura della volontà di affrontare un combattimento.
34. **mp - Moneta di platino**.—Una moneta di platino vale 5 mo.
35. **mr - Moneta di rame**.—10 mr equivalgono ad una ma.
36. **Personaggio giocante (o PG)**.—Un personaggio controllato da un giocatore.
37. **Personaggio non giocante (PNG)**.—Ogni personaggio controllato dal Dungeon Master.
38. **Porta segreta**.—Una porta nascosta o mascherata in modo da non essere facilmente individuabile.
39. **Portavoce**.—Il giocatore che dice al Dungeon Master che cosa intende fare il gruppo, dopo aver ascoltato gli altri giocatori.
40. **Punti-ferita (PF)**.—L'ammontare di danni che un personaggio o un mostro può subire prima di morire.
41. **Punti-esperienza (PX)**.—Rappresentano la quantificazione della crescita delle capacità dei personaggi in seguito alle avventure.
42. **Requisiti primari**.—Le abilità più importanti di ogni data classe di personaggi.
43. **Riparo**.—Qualunque cosa, escluso uno scudo, dietro la quale ci si può nascondere per proteggersi da un attacco con proiettili o armi da lancio.
44. **Scacciare i non-morti**.—L'abilità dei Chierici di far fuggire i mostri non-morti, grazie al potere della loro fede.
45. **Seguace**.—Un personaggio non giocatore al servizio di un personaggio-giocatore.
46. **Semi-umano**.—Una creatura simile all'uomo; può essere un personaggio (Elfi, Nani, ecc.).
47. **Tiro per colpire**.—Il numero più basso necessario per colpire un nemico.
48. **Tiro-salvezza (TS)**.—La probabilità di un personaggio di evitare (scansandosi, o con un colpo di fortuna, o grazie alla sua forza di volontà) o diminuire gli effetti dannosi di alcuni attacchi particolari.

Hai fatto un primo passo nel meraviglioso reame dei giochi di ruolo "fantasy"

**ed altre eccitanti avventure ti attendono
nei moduli per D & D (regole base):**

Modulo Dungeon B1 "Esplorando l'ignoto".

Un supplemento istruttivo per giocatori e Dungeon Master alle prime armi. Questo modulo è il primo della serie per le regole base di D & D.

Modulo Dungeon B2, "La Rocca sulle terre di confine".

Scritto dal creatore di D & D®, questo modulo è un'introduzione al gioco e include leggende, storie ed altre informazioni essenziali alla conduzione di un'avventura in ambienti esterni al Dungeon.

Modulo Dungeon B3, "Il Palazzo della Principessa d'Argento".

Tenta di scoprire il favoloso tesoro sepolto nel palazzo della principessa d'argento.

Modulo Dungeon B4, "La città perduta".

Cibo, acqua e ricchezze attendono gli eroici avventurieri all'interno di un'antica piramide dominata da una strana razza di esseri mascherati.

Modulo Dungeon B5, "L'orrore sulla Collina".

La collina dell'orrore brulicante di mostri maligni sembra schemare il vostro gruppo, ma il desiderio di saccheggiarne le ricchezze e scoprirne i misteri vi tenta irresistibilmente.

Modulo Dungeon M1, "Il passo delle tormenti".

Intrappolato da una tempesta, sei costretto ad affrontare un'orrenda orda di Goblin, riuscirai a sopravvivere alle insidie del Passo delle Tormenti? Questa avventura in solitario usa dell'inchiostro invisibile e una penna speciale per svelare il mistero, mentre il giocatore costruisce con le sue scelte la sua avventura.

Schede dei personaggi dei giocatori

Progettati per una facile consultazione, questi accessori di gioco ti aiutano a tenere sott'occhio le informazioni importanti per il tuo personaggio durante la partita.

**Questi e molti altri
raffinati prodotti ti
verranno offerti dalla
TSR. E quando ti
sentirai pronto per
sfide più ardue, la TSR
ti attende con il
DUNGEONS &
DRAGONS®
Expert Set!!**



DUNGEONS & DRAGONS® Scheda del Personaggio

Nome del giocatore _____		Dungeon Master _____	
Nome del personaggio _____		Allineamento _____	
Classe _____	Livello _____	Profilo o simbolo del personaggio	
 Classe dell'Armatura Punti Ferita			
ABILITÀ: _____ Modifiche _____			
TIRI-SALVEZZA _____			
FORZA	_____	VELENO O RAGGIO DELLA MORTE	_____
INTELLIGENZA	_____	BACCHETTA MAGICA	_____
SAGEZZA	_____	PIETRIFICAZIONE O PARALISI	_____
DESTREZZA	_____	SOFIO DEL DRAGO	_____
COSTITUZIONE	_____	INCANTESIMI, VERGA O BASTONE MAGICO	_____
CARISMA	_____		

LINGUE: _____

ABILITÀ SPECIALI: Incantesimi, Abilità dei Ladri e dei Chierici, ecc.

CLASSE DELL'ARMATURA	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
DEL BERSAGLIO:										
TIRO DI DADO	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
PER COLPIRE										

DUNGEONS & DRAGONS® Scheda del Personaggio

EQUIPAGGIAMENTO TRASPORTATO		OGGETTI MAGICI	OGGETTI COMUNI
ALTRE NOTE: Luoghi visitati, Persone e Mostri incontrati, ecc.			
DENARO ed ALTRI TESORI		ESPERIENZA ACCUMULATA	
MP: _____	GEMME: _____	BONUS/PENALITÀ: _____	
MO: _____		PX necessari per il livello successivo: _____	
ME: _____			
MA: _____			
MR: _____			
VALORE TOTALE			