



DUNGEONS & DRAGONS

Dungeons and Dragons I edizione ('83 in Italia) è alla base della maggior parte dei giochi di ruolo che si sono susseguiti nel corso degli ultimi decenni. Basato su un sistema estremamente semplificato, rispetto a quelli attuali, pone i giocatori in un ambiente fantastico popolato da maghi, draghi, elfi e nani, non precisamente specificato (i setting specifici dei mondi arriveranno con l'edizione successiva *Advanced Dungeons and Dragons*, lasciando al Master libertà sulla tipologia di ambientazione da creare, lasciando soltanto una serie di requisiti comuni ad ogni possibile mondo. Esistono tuttavia delle eccezioni, inserite in avventure specifiche, come il riferimento ad *Aveirogne*, basata sui racconti fantastici di Clark Ashton Smith (vedi, *Il castello degli Amber*).

PERSONAGGI

Il giocatore avrà la possibilità di scegliere tra 4 razze: Umano, Nano, Elfo, Halfling.

Soltanto gli umani, avranno possibilità di scegliere quale classe indicare per il personaggio:

1. **Guerrigero:** specializzato nell'arte del combattimento, abile con ogni tipo di arma, rappresenta nella maggior parte dei casi l'ultimo baluardo tra il gruppo e la sua morte.
2. **Chierico:** marchiato dal potere divino, in grado di scacciare le creature delle oscurità profonde e di usare i propri poteri per aiutare il gruppo, curare i feriti e riportare in vita i compagni morti.
3. **Ladro:** un personaggio jolly, in grado di cavare d'impaccio con le proprie molteplici capacità (aprire serrature chiuse, rubare, seguire senza essere visto) il gruppo nelle situazioni più svariate.
4. **Mago:** esperto nelle arti arcane, il mago è a conoscenza di segreti e magie che possono eliminare folli gruppi di nemici, o trovare un oggetto all'apparenza invisibile.

Halfling, Elfi, Nani: combattenti specifici con caratteristiche peculiari, l'Halfling unisce buone doti da guerriero alle capacità del ladro, l'Elfo è sia un combattente temibile, che un discreto usufruttore di magia, il nano è un combattente testardo e formidabile.

Anche il sistema di scelta della "moralità" del personaggio è ridotto all'osso:

- **Legale:** aspira sempre alla risoluzione delle situazioni verso il bene, nel rispetto assoluto delle leggi e dei doveri morali che lo stesso si è imposto.
- **Neutrale:** valuterà come agire in ogni situazione in base a quanto un qualcosa possa mettere a rischio la sua stessa salute
- **Caotico:** valutano ogni situazione in base al proprio tornaconto personale.

I personaggi si calano, in base alle proprie scelte, in un mondo dove il pericolo può essere dietro ogni angolo, in un una vecchia tomba abbandonata come in una piazza cittadina nel giorno del mercato. E sarà lo spirito di avventura dei giocatori, a dar vita alle avventure che le trasposizioni fantastiche affronteranno.



BASIC D&D THE RED DRAGON

REGOLAMENTO DI GIOCO

Dungeons and dragons sfrutta tutti i dadi a seconda delle situazioni: il d20 (dado a venti facce) è il più utilizzato, essendo fondamentale per le prove che riguardano le abilità, il combattimento, i tiri salvezza e per l'iniziativa in combattimento.

Ogni tiro di dado prevede un bonus/malus in base all'abilità che corrisponde a quell'azione, quindi i tiri per colpire ed i tiri per i danni utilizzeranno il modificatore alla forza, i tiri per sfuggire ad un attacco il modificatore alla destrezza come i tiri salvezza, quando richiesti dal Master.

Un discorso a parte meritano i danni. I danni delle armi sono valutati con specifici dadi, a seconda della forza dell'arma stessa, così come gli incantesimi hanno degli effetti specifici.

Gli unici tiri al di fuori di queste dinamiche sono le abilità del ladro e le abilità per scacciare non morti del chierico, valutate rispettivamente in dadi percentuali e con il tiro di 2 dadi a 6 facce (2D6).



DUNGEONS & DRAGONS

SCHEDA DEL PERSONAGGIO

Per creare un personaggio di D&D bisognerà seguire le poche regole che impone la scheda, che si compone di queste parti:

1. **Nome del personaggio, Nome del giocatore, Allineamento, Classe, Livello:** tutte scelte personali del giocatore, al di là del livello di partenza, imposto dal Master all'inizio di ogni campagna.
2. **Abilità:** le sei caratteristiche che rappresentano il personaggio. Hanno un valore che può oscillare da 3 a 18. Per stabilire ogni valore, il giocatore tira 3 dadi a 6 facce, la somma è il valore corrispondente. I punteggi superiori al 12, portano dei bonus ai tiri di dado. Le abilità sono:
 - **Forza:** la capacità di un personaggio nel combattimento, nell'infliggere danni con le armi e per tutte le azioni che richiedano uno sforzo fisico. (Abilità primaria per: Guerriero, Nano, Elfo ed Halfling)
 - **Destrezza:** misura la capacità di un personaggio nelle azioni che prevedono uno sfoggio di agilità e anche la prontezza di un personaggio in combattimento. (Abilità primaria per: Ladro ed Halfling)
 - **Intelligenza:** indica la capacità di un personaggio nell'apprendere sia dalle esperienze, che in termini di conoscenza delle lingue. (Abilità primaria per: Mago ed Elfo)
 - **Saggezza:** misura la capacità del personaggio di adeguarsi alle situazioni e trarre giuste conclusioni. Nello specifico, aiuta i chierici ad essere più in contatto con la propria divinità. (Abilità primaria per: Chierici)
 - **Costituzione:** la tempra del personaggio, la sua capacità di resistere a veleni e ferite.
 - **Carisma:** Indica il fascino del personaggio, sia in termini di bellezza estetica che di capacità di affascinare il prossimo. Utile per reclutare seguaci fedeli.
3. **Tiri Salvezza:** potrà capitare, in determinate situazioni, che i personaggi si ritrovino a che fare con pericoli potenzialmente letali (di solito subendo un attacco magico, o gli effetti di un veleno ingerito).



Ogni personaggio ha una propria tabella per stabilire se l'azione porti effetti letali o meno.

I tiri salvezza sono:

- Veleno o raggio della morte;
 - Bacchetta Magica;
 - Paralisi o pietrificazione;
 - Soffio del drago;
 - Incantesimi, verga o bastone magico.
4. **Lingue:** il numero di lingue conosciute dal personaggio oltre a quelle attribuite in creazione (ogni personaggio di base conosce la lingue Comune, quella di "razza" (Nanico, Elfico) ed uno speciale linguaggio dovuto all'allineamento. Il numero di lingue extra, si misura con il bonus all'abilità intelligenza).
 5. **Incantesimi, Abilità dei ladri:** alcuni personaggi potranno usare, con il corso dei livelli, sempre più incantesimi, da scegliere in base ad una lista specifica per maghi o per chierici. Anche le abilità dei ladri progrediscono con il passare dei livelli, rendendo più semplici le specifiche azioni.
 6. **Thaco (To Hit Armor class 0):** la tabella che indica il tiro di dado necessario (dado a 20 facce) per colpire un nemico. Il tiro di dado necessario cresce in maniera inversa rispetto al valore di armatura del bersaglio.