

Ogni giocatore interpreta un

**Personaggio Giocante (PG)** definito da:

- ❖ **Caratteristiche** (Forza, Destrezza, Costituzione, Intelligenza, Carisma) che ne descrivono le potenzialità fisiche e mentali;
- ❖ **Abilità** (Storia, Atletica...) competenze specifiche legate alle Caratteristiche;
- ❖ **Tiri Salvezza** che rappresentano la capacità di difendersi dai pericoli e sono anch'essi legati alle Caratteristiche;
- ❖ **Capacità speciali di Classe** (la professione) che possono includere il saper lanciare incantesimi;
- ❖ **Equipaggiamento** che può includere oggetti magici che danno altre Capacità speciali;
- ❖ **Background** (la sua storia: Tratti di Personalità, Vincoli, Ideali e Difetti): interpretare il personaggio implica saperli rispettare.

### Le Prove in D&D

Il Dungeon Master (DM; narratore e "arbitro") descrive la situazione in cui si trovano i PG; ciascun giocatore che voglia agire descrive le azioni che il suo PG vuole fare. Il master descrive l'esito dell'azione e se lo ritiene richiede una Prova al giocatore.

**Prova:** 1d20 + (modificatore di Caratteristica + bonus di Competenza se si applica); tutti i tuoi valori li trovi già calcolati nella scheda del Personaggio.

Il risultato deve essere uguale o superiore alla Classe di Difficoltà (CD) da battere (da 5 a 25)

*Es. PG: "Voglio scassinare la serratura"*

*DM: "Fai una prova di abilità Rapidità di Mano"*

*PG: "Voglio convincerlo a seguirmi"*

*DM: "Non sembra dell'idea, prova di Persuasione"*

**Vantaggio e Svantaggio:** eventi situazionali che possono rendere più facile o più difficile una Prova. Tira 2d20 invece di 1. Con Vantaggio, considera il numero più alto; con Svantaggio, il più basso. Se si applicano entrambi, tira 1d20 normalmente.

**Ispirazione:** Quando un giocatore interpreta bene il proprio personaggio, come definito dai suoi tratti, background, etc., il DM può assegnargli un gettone Ispirazione, che può usare quando vuole per avere Vantaggio ad un tiro.

**Cooperare:** una Prova può avere Vantaggio se un altro PG aiuta il primo (il DM valuta se l'aiuto è efficace).

### Riposare

- ❖ **Riposo Breve:** dura 1 ora. Puoi Curarti di 1 Dado Vita per livello del personaggio.
- ❖ **Riposo Esteso: 1 solo ogni 24 ore;** dura 8 ore. Recuperi Dadi Vita pari a 1/2 livello del personaggio. Alcune Capacità Speciali del personaggio si ripristinano con riposi Brevi ed Estesi.

**Incantesimi:** sono Capacità speciali che hanno solo alcuni personaggi, che imparano un numero limitato di incantesimi (detti Conosciuti o Memorizzati).

Lanciare un incantesimo è, di solito, una Azione, ma alcuni possono avere tempi più lunghi (minuti o ore) o essere usati con una Azione bonus o Reazione (vedi dopo)

Gli incantesimi hanno Livelli di potere crescenti: chi sa lanciare incantesimi può lanciare a volontà quelli di livello 0; invece, per gli altri livelli, il PG ha degli Slot che consuma man mano e che ripristina dopo un Riposo Esteso. Gli incantesimi hanno effetti precisi descritti sull'incantesimo; alcuni richiedono tiri di Attacco (vedi dopo) o impongono Tiri Salvezza alla vittima. Alcuni incantesimi richiedono Concentrazione (C): puoi concentrarti su un solo incantesimo (C) per volta.

### COMBATTIMENTO

La situazione diviene più tattica. Ogni Personaggio e ogni nemico fanno una prova di **Iniziativa** e si agisce in ordine: le azioni di ogni personaggio sono definite Turni. Ogni turno hai **1 azione di movimento** (consente di muoversi del proprio valore di Movimento) **1 azione principale** (le azioni fattibili sono elencate sotto) e **1 azione bonus**. Fuori del tuo turno puoi ottenere fino a **1 Reazione**. (Azioni Bonus e Reazioni sono usabili se si hanno Capacità speciali che la impiegano). Quando tutti compiono un Turno, è concluso un Round e si ricomincia.

- ❖ **Attaccare:** vedi dopo;
- ❖ **Lanciare un incantesimo:** nota che alcuni possono essere lanciati come Azione bonus o Reazione;
- ❖ **Scatto:** fai un secondo movimento;
- ❖ **Schivata:** dai Svantaggio agli attacchi contro di te e hai Vantaggio a Tiri Salvezza su Destrezza;
- ❖ **Disimpegno:** impedisce agli avversari di attaccarti se ti muovi nel loro perimetro offensivo ("vicino a loro");
- ❖ **Prepararsi:** dichiara un'Azione e una situazione che farà scattare quell'azione. Se l'innesco si verifica, puoi compiere l'azione come Reazione;
- ❖ **Aiutare:** assistere qualcuno in un'abilità o attacco dandogli Vantaggio a un tiro;
- ❖ **Cercare:** cercare nell'area;
- ❖ **Nascondersi:** effettuare una Prova per nascondersi;
- ❖ **Usare un oggetto**

### ATTACCARE

Per attaccare fai una Prova con modificatore pari al tuo Tiro per Colpire segnato sulla scheda e come CD la Classe Armatura (CA) del bersaglio. Se la prova ha successo hai colpito. Un 20 colpisce sempre ed infligge un colpo critico; 1 manca sempre. Se colpisci tira per il Danno (indicato in scheda): se hai fatto un colpo critico tira i dadi due volte e aggiungi il modificatore al danno una volta sola.

Ogni creatura ha un certo numero di Punti Ferita (PF). Mandare a 0 un nemico lo uccide (ma in mischia, puoi scegliere invece di renderlo incosciente). Per un PG raggiungere o lo rende incosciente fino a quando non torna a 1 PF. Essere a 0 è pericoloso: ulteriori attacchi o il passaggio del tempo possono portare alla morte.