Dragondale
Quickstart

• Crediti •

Un progetto di
Genitori di Ruolo

Autori
Alessandro Savino,
Davide Maulini,
Elisa Ciatti,
Luca Carbone

Illustrazione di Copertina
Sabrina Normani

Illustrazioni Interne
Alessandro Savino, Anna Schilirò, Jacopo Tagliasacchi, Luca Maiorani, Moreno Paissan, Paolo Naretto Rosso, Sabrina Normani

Grafica e Layout
Luca Carbone

Revisione
Elisa Ciatti

Proofreader
Dario Berto, Edoardo Mercuri, Giovanni Tagliaferri, Roberto Riccioli

Playtester
Alessandro Buzio, Alice, Anna, Caterina, Emma, Fabio, Fabio Farroni, Filippo, Fiorenza Sessa, Flavia, Gabriele, Gioele, Giulia, Jacopo, Lorenzo, Matteo Giorgetti, Michele, Miriam, Noemi, Pietro, Riccardo, Sifa, Vasco Lisena e tutti i bambini di Ruolando S'Impara®

Grazie a:
Riccardo Sirignano, Simone Formicola e Daniela Giubellini (Two Little Mice), Chiara Listo e Giuseppe Vitale (Morgengabe), Michele Paroli, Claudio Serena e Claudio Pustorino (Fumble GDR), Roberto Riccioli, Andrea Lucca (Locanda del Drago Rosso), Antonio Rossetti, Andrea Rossi, Stef Kiryan, Mattia Ceniti, Samuele Nicotra (20 Facce), Laura Grossi (La Madre dei Draghi), Adventurers Milano, Marco Schicchitano (LabGDR) e tutti coloro che hanno partecipato alla campagna Kickstarter

Genitori di Ruolo

POST SCRIPTUM

©2022 Genitori di Ruolo. Dragondale è un prodotto realizzato nei termini dell'Open Game License Version 1.0a, Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Indice

Introduzione 4

Regole 9
- Conosci il tuo d20 • 10
- Conosci Te Stesso • 11
- Esplorazione • 18
- Combattimento • 20

Personaggi 27
- Come Sei Fatto? • 28
- Origini • 30
  - Umani 32
- Classi • 34
  - Barbaro 36
- Ultimi Dettagli • 40
- Eroi in Viaggio • 42

Oggetti e Magia 49
- Equipaggiamento • 50
- Armi • 52
- Armature • 53
- Incantesimi • 54
  - Trucchetti 56
  - 1° Livello 58

Narratore 63
- Fare il Narratore • 64

Ambientazione 71
- La Storia • 72
- La Magia • 73
- Le Tre Valli • 74

Avventura 79
- Il Tempio Perduto • 80
- Molti Incontri • 84
- La Vipera Viola • 86
- Il Rituale • 94

Bestiario 103
- Conosci il Nemico • 104

• Introduzione •

Benvenuto nel mondo di **Dragondale**: una terra fantastica dove la magia permea tutta la natura e piccoli eroi compiono grandi imprese.

Che cos'è un Gioco di Ruolo?

Non hai mai giocato di ruolo prima d'ora? Non preoccuparti: all'inizio può sembrare strano o macchinoso, ma appena ti siederai al tavolo scoprirai che è naturale come raccontare agli amici una storia che ti è successa nella realtà o nella tua fantasia. **Dragondale** è un Gioco di Ruolo (**GDR**) "carta e penna", un'esperienza di narrazione collettiva che può essere giocato da due o più persone. Ognuno ha un ruolo attorno al tavolo: non può mancare il Narratore della storia - che gestirà il mondo e gli accadimenti - e tanti altri Giocatori, che interpretano personaggi inventati, ovvero i protagonisti della storia. Se scegli di essere un Giocatore, sappi che sarai tu a decidere le azioni, le parole, i pensieri e le emozioni del tuo personaggio e insieme ai tuoi compagni farai valere i tuoi punti di forza all'interno della squadra, affidandoti a loro per colmare eventuali debolezze. Con loro ti muoverai all'interno di vicende ricche di avventura, ardue sfide, immensi tesori e duelli avvincenti contro creature fantastiche.

Come molti altri **GDR**, **Dragondale** si basa su regole, schede e dadi che creano il contesto e permettono di compiere scelte che possono risolvere tutte le situazioni di gioco. A differenza di molti altri tipi di gioco, un **GDR** non prevede una competizione. La vera vittoria è divertirsi tutti insieme, raccontando e vivendo una storia avvincente. Quando giochi, lascia spazio a tutti, guarda alle regole come consigli per collaborare al meglio e raccontare tutti insieme la vostra avventura in cui crescere come protagonisti. **Dragondale** utilizza il sistema OGL di ***5a Edizione del Gioco di Ruolo più famoso al mondo***, semplificando diverse meccaniche per dare più spazio alla narrazione dei giocatori. Per come è pensato, può essere visto come introduzione destinata ai bambini dagli 8 anni in su che vogliono approcciarsi al **GDR**, da soli o con i propri familiari, oppure a chi non ha mai giocato e vuole avvicinarsi a questo incredibile mondo per la prima volta.

I Pilastri

Dragondale è un gioco di avventura e al suo interno puoi far compiere al tuo personaggio tutto ciò che riesci a immaginare. Per avere un'idea di come puoi agire, possono aiutarti quelli che noi chiamiamo i **Tre Pilastri**.

Esplorazione

Esplorare è il cancello d'ingresso dell'avventura e l'emozione di scoprire nuove realtà. Non comprende solamente tutti i viaggi che compirai, ma anche tutte le volte che ti relazionerai con oggetti e situazioni che richiedono la tua attenzione, cioè con tutti gli eventi in conseguenza delle tue azioni. L'esplorazione è quindi un viaggio in una valle rigogliosa, l'errare in sotterranei bui, ma anche la tua mano che gira una maniglia per vedere cosa si nasconde dietro a quella porta incassata nel muro.

Azione

Quando la pressione aumenta e bisogna prendere decisioni rapide, è il momento dell'Azione. Battagliare, spostarsi sul campo di combattimento, lanciare un incantesimo, scappare, sorprendere un avversario: è la fase più strutturata del gioco, in cui ogni personaggio agisce nel proprio turno garantendo così a tutti l'opportunità di entrare in azione. Non manca la componente fantastica e imprevedibile, anche in questi momenti.

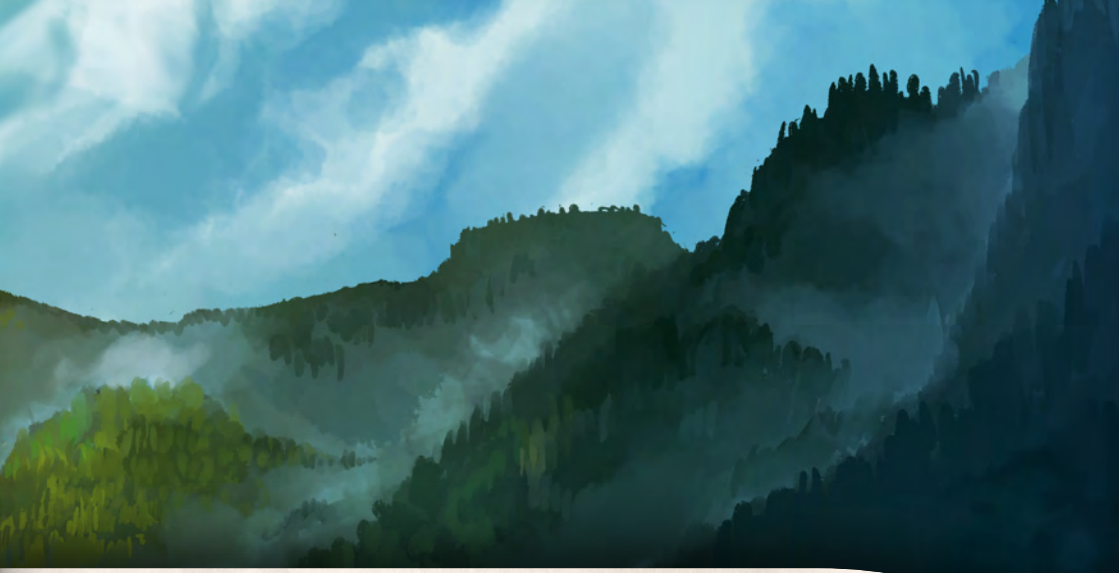
Socialità

Spesso il percorso migliore per raggiungere un obiettivo passa attraverso il dialogo e la comprensione . In questi momenti è più facile ottenere dei risultati, sia descrivendo quello che si vuole dire, sia recitando in prima persona. Viene considerata socialità ogni volta che i personaggi parlano con altre creature: ottenere informazioni da un alleato conosciuto in viaggio, estorcere con fascinoso carisma il nome del tuo avversario, chiedere al capo dei nemici di essere graziato.

Come Funziona un Gioco di Ruolo

Per iniziare a giocare a **Dragondale** hai bisogno di un po' di amici, alcuni fogli, matite, gomme, dadi poliedrici e le schede che troverai in appendice o sul sito **www.genitoridiruolo.com/dragondale**.

Nel tuo gruppo, un giocatore dovrà assumere il ruolo di Narratore: è un compito particolare perché non avrà un personaggio protagonista da gestire, ma dovrà narrare la storia, descrivere l'ambiente, interpretare i personaggi secondari, gli avversari e regolare gli avvenimenti della storia. Tutti gli altri saranno generalmente identificati come Giocatori. Cinque è il numero ideale di persone per giocare, ovvero quattro Giocatori e un Narratore. Ovviamente si può giocare anche con un gruppo più o meno numeroso, ma è meglio non avere più di sei giocatori perché la partita potrebbe diventare complicata. Una volta chiariti i compiti, ricordati di non prenderli alla lettera: essere Narratore non significa solo responsabilità, essere giocatore non prevede solo tirare dadi. Questi ruoli sono funzionali all'obiettivo principale: divertirsi tutti insieme! Una volta creati i personaggi, il Narratore inizierà a raccontare una storia in cui i protagonisti sarete tu e i tuoi compagni. Il gioco si svolge come una conversazione dove il Narratore descrive la scena e i giocatori rispondono descrivendo le loro azioni. Da quel momento la situazione si evolve e il ciclo ricomincia.



Cosa Troverai nel Quickstart

Voltando pagina entrerai nel magico mondo di **Dragondale** e, capitolo dopo capitolo, troverai tutto ciò che serve per giocare.

Nel **Capitolo 1** ci sono tutte le regole base che servono per iniziare a giocare. Nel **Capitolo 2** troverai una panoramica sui Personaggi Giocanti (**PG**). Il **Capitolo 3** contiene un accenno agli Oggetti e alla Magia. Il **Capitolo 4** è dedicato al Narratore, con qualche consiglio per iniziare a condurre il gioco. Nel **Capitolo 5** troverai l'ambientazione ufficiale di **Dragondale**: Le Tre Valli. Il **Capitolo 6** è l'avventura per prendere dimestichezza con il gioco. Nel **Capitolo 7** troverai le statistiche degli avversari presenti nell'avventura.

C'è un Mondo da Scoprire

In **Dragondale** - *Lacrime di Stelle* c'è molto altro rispetto a questa guida gratuita! Potrai creare e personalizzare i tuoi Personaggi, troverai una guida approfondita al ruolo del Narratore con esempi e un capitolo dedicato agli spunti di gioco. Inoltre potrai giocare un'intera campagna dal **1° al 6° Livello** e avrai a disposizione una miriade di Mostri, Avversari e Boss da utilizzare per creare le tue avventure!

• Capitolo 1 •

Regole

Quando hai un piano per tutto, niente può andare storto.
C'è anche chi ha un piano per mandare a monte il proprio piano!

• Conosci il tuo d20 •

Per partecipare a un Gioco di Ruolo non servono tanti materiali: si gioca parlando e raccontando la storia, appuntando su carta quello che succede e l'evoluzione del proprio personaggio. In **Dragondale** è necessario avere anche i dadi. Un set di dadi basilare è composto da 7 dadi di diversi formati: a quattro facce (semplificato in d4), a sei facce (d6), a otto facce (d8), a dieci facce (d10), a dodici facce (d12) e infine a venti facce (d20).

Il **dado a venti facce** sarà il tuo principale compagno di avventura: infatti quando una situazione è pericolosa o dubbia ed è necessario mettere alla prova il tuo personaggio, dovrai tirare il tuo **d20**, aggiungendo dei bonus che stanno a significare quanto il tuo personaggio è bravo in un determinato campo. Ad esempio, se troverai scritto "**1d20+5**" significa che dovrai tirare un dado a 20 facce e sommare **5** al risultato. I restanti dadi, però, non sono inutili: ti serviranno per determinare gli effetti, i danni delle armi e quello che possono fare i tuoi incantesimi, ma lo vedremo nei prossimi capitoli.

Durante il gioco, quando ti troverai ad affrontare nemici, insidie o prove difficili, il Narratore stabilirà una **Difficoltà** (**DIF**) che dovrà essere superata, oppure un valore di **Armatura** (**ARM**) per colpire i tuoi avversari.

• Conosci Te Stesso •

Nei prossimi paragrafi prenderai confidenza con chi ti accompagnerà durante la tua esperienza con il Gioco di Ruolo: il tuo personaggio. Troverai dettagliate spiegazioni di ogni parte della scheda e di come è possibile interagire con il mondo fantastico di **Dragondale**. Se alcune regole non ti sembrano subito chiare non ti scoraggiare, arriva alla fine del capitolo per poi tornare sulle parti che hanno bisogno di un approfondimento: diventano più chiare con l'introduzione delle meccaniche collegate a esse. C'è un solo modo per capire se hai appreso le varie nozioni: giocare e divertirti con gli altri!

Caratteristiche

Le Caratteristiche ti aiutano a capire come il tuo personaggio viene rappresentato sul piano fisico e mentale.

Caratteristiche Fisiche

La **Forza** (FOR) indica quanto il tuo personaggio è prestante e muscoloso. La **Destrezza** (DES) misura l'agilità, i riflessi e l'equilibrio del personaggio. La **Costituzione** (COS) quanto è resistente e fino a che punto può spingersi prima di cedere.

Caratteristiche Mentali

L'**Intelligenza** (INT) ti fa capire quanto il tuo personaggio può contare sulla memoria e sul ragionamento: giocare un personaggio con Intelligenza bassa non significa giocare un personaggio stupido ma qualcuno che, ad esempio, faticherà a ricordare la storia del suo regno. La **Saggezza** (SAG) ti dice quanto il tuo personaggio è attento e di quanto buon senso è dotato. Il **Carisma** (CAR) ti fa capire quanto la personalità del tuo personaggio sia sviluppata.

Prove Abilità

Quando un avventuriero si trova davanti a un ostacolo che mette alla prova le sue capacità, il Narratore chiede una **Prova Abilità** . Le Prove Abilità sono necessarie solo quando l'esito di un'azione dei personaggi è incerto. Prima di tutto è necessario scegliere la caratteristica adatta all'azione che viene eseguita, anche in base alla descrizione di come ti approcci alla prova. Dopodiché il Narratore determina la **Difficoltà** (DIF).

A questo punto, il giocatore tira **1d20** e somma il bonus caratteristica. Se il risultato è maggiore o uguale alla **DIF**, l'azione ha successo, altrimenti fallisce. Quando una determinata azione non ha possibilità di fallire o di riuscire, il Narratore non ha bisogno di richiedere una prova abilità e, semplicemente, ne descrive il risultato.

Tutte le azioni che vengono svolte dai personaggi rientrano in una delle macro categorie definite dalle caratteristiche. Nella prossima pagina trovi alcuni esempi che ti aiuteranno a definire meglio le varie azioni che necessitano di una prova abilità.

Difficoltà delle Prove

Livello Difficoltà	DIF
Molto Facile	5
Facile	9
Normale	13

Livello Difficoltà	DIF
Difficile	17
Molto Difficile	21
Quasi Impossibile	25

Attenzione!

Quando il Narratore dice: "Fammi una Prova" devo tirare 1d20.

Devo ricordarmi di aggiungere il modificatore della caratteristica!

Esempi di Prove Abilità

Forza • Fisico
Sollevare una pesante colonna di pietra, saltare un fosso profondo liberarsi da una presa, nuotare nel mare in tempesta, sfondare completamente una porta.

Destrezza • Agilità
Curvare con una carrozza a tutta velocità, nascondersi abilmente tra la folla, mantenere l'equilibrio mentre si affronta un nemico sul tetto del tempio.

Costituzione • Resistenza
Trattenere a lungo il fiato sott'acqua, marciare tutto il giorno dopo una notte insonne, sopportare il caldo opprimente del deserto, resistere ai morsi della fame.

Intelligenza • Conoscenze
Avere a che fare con la magia, cercare indizi, ricordare gli studi di piante e terreni, ricordare informazioni sulla religione, ricordare la storia del regno.

Saggezza • Intuito
Capire le intenzioni di un losco individuo, trovare le tracce lasciate da furfanti in fuga, entrare in sintonia con un animale selvaggio, medicare una brutta ferita.

Carisma • Personalità
Entrare nelle simpatie della locandiera, intimidire un gruppo di banditi di periferia, cantare e ballare per il pubblico, trattare con un altezzoso diplomatico.

Punti Squadra

La collaborazione, la sintonia e l'intesa sono quello che distingue un gruppo di avventurieri da un'accozzaglia di persone a caso. Tutto questo si concretizza nei **Punti Squadra**. Ogni eroe ha a disposizione una riserva di Punti Squadra che può utilizzare nelle prove di squadra, durante il combattimento o per le azioni speciali concesse dal ***Ruolo nel Gruppo a pagina 41***.

Guadagnare Punti Squadra

Dopo aver fatto un **Riposo Lungo**, l'avventuriero guadagna **1 Punto Squadra** se non ne possiede almeno **1**. Il Narratore può premiare un giocatore assegnandogli **1 Punto Squadra** per l'interpretazione del personaggio o per azioni particolarmente altruiste.

Abilità

Le specialità in cui il personaggio ha acquisito particolare dimestichezza sono dette **Abilità**. Quando un avventuriero effettua una prova per un'azione che rientra tra una delle sue abilità, il tiro viene effettuato con **Vantaggio** (ne parliamo ***a pagina 16***)! Ad esempio Reonen, che possiede l'abilità **Sollevatore di Pesi**, avrà vantaggio nelle prove per sollevare i sacchi di grano da portare al villaggio più vicino.

Tiri Salvezza

I **Tiri Salvezza** (TS) rappresentano la reazione di un personaggio a un attacco o a un evento che cerca di danneggiarlo. Per fare un **Tiro Salvezza** è necessario lanciare **1d20 + Caratteristica + Bravura** (ne parliamo nella prossima pagina). La **DIF** di un determinato **Tiro Salvezza** dipende dalla pericolosità della minaccia, il valore della **DIF** e la caratteristica da utilizzare sono sempre indicati nella descrizione delle avventure, oppure viene stabilita dal Narratore. Come per le **Prove Abilità**, se la somma del tiro è uguale o superiore allora hai avuto successo. Gli effetti di un **Tiro Salvezza** riuscito o fallito sono sempre indicati nella descrizione della minaccia.

Bravura

Un avventuriero si definisce tale grazie alle conoscenze che ha sviluppato nel tempo. L'insieme di queste conoscenze e allenamento continuo è detto **Bravura**. Il valore dipende dal livello del personaggio; cresce con l'aumentare dei livelli e viene sommato a tutti gli attacchi e ai **Tiri Salvezza** dati dalla tua classe. Questo vuol dire che Reonen, essendo **Bravo** in Forza, somma il suo bonus Bravura al Tiro Salvezza per evitare di essere spinto giù da un dirupo.

Gestire la Bravura

In questo manuale ti capiterà di trovare numerose formule, ad esempio **d20 + Caratteristica + Bravura**. Se stai giocando una situazione in cui il tuo personaggio non possiede Bravura, la formula diventa **d20 + Caratteristica**.

Vantaggio e Svantaggio

Durante una sessione può capitare che alcuni tiri siano effettuati con **Vantaggio** o **Svantaggio**: generalmente sono alcune capacità speciali a dirti quando tirare in questo modo, altre volte può essere a discrezione del Narratore o dell'intero tavolo da gioco. Effettuare un tiro con **Vantaggio** significa lanciare **2d20** e tenere il risultato migliore: per esempio se i risultati dei **2d20** sono **16** e **5** utilizzerai il **16**. Lo **Svantaggio** funziona esattamente al contrario: tiri sempre **2d20** ma devi utilizzare il risultato peggiore; nell'esempio di prima dovrai usare il **5**. Al risultato sommi sempre tutti i bonus o malus secondo le normali regole di gioco.

Esempi

Hai **Vantaggio** quando attacchi qualcuno di sorpresa o che non ti vede, per resistere al freddo se hai gli strumenti per riscaldarti oppure quando cerchi un libro in una biblioteca e conosci il colore della sua copertina.

Hai **Svantaggio** quando cerchi di colpire un nemico alla cieca, se sei bloccato e devi schivare il soffio di un drago oppure se provi a scalare una parete verticale senza la minima attrezzatura.

Stati del Personaggio

A volte può succedere che un evento inaspettato o un attacco nemico non ti danneggino, ma abbiano altre conseguenze sul tuo personaggio.

A Terra

I nemici hanno vantaggio agli attacchi contro di te se sono in Mischia ma hanno svantaggio agli attacchi se sono Vicini o Lontani. Le distanze vengono spiegate *a pagina 22*. Puoi utilizzare **1 AM** per non essere più A Terra.

Bloccato

Non puoi utilizzare **AM** o Scattare. Non sei più Bloccato alla fine della scena o se hai successo nel **TS FOR** alla fine del tuo turno.

Paralizzato

Non puoi utilizzare **AM**, **PA** o **A**. I nemici ti attaccano con **Vantaggio**. Se riescono a colpirti, il loro attacco è un Colpo Critico. Non sei più Paralizzato alla fine della scena o se hai successo nel **TS COS** alla fine del tuo turno.

Spaventato

Devi utilizzare la tua **AM** per allontanarti dalla fonte della tua paura e hai **Svantaggio** agli attacchi che bersagliano chi ti ha spaventato. Non sei più Spaventato alla fine della scena o se hai successo nel **TS SAG** alla fine del tuo turno.

Stremato

Hai svantaggio alle **Prove Abilità** e agli Attacchi. I nemici ti attaccano con **Vantaggio**. Non sei più Stremato alla fine della scena o se hai successo nel **TS COS** alla fine del tuo turno.

Svenuto

Non puoi partecipare alla scena. Non sei più svenuto quando i tuoi Danni Subiti sono inferiori ai tuoi **Punti Vita**.

Ehi, ma cosa sono queste sigle?

A = Azione

AM = Azione di Movimento

PA = Parte di Attacco

Ne parliamo più avanti nella sezione del **Combattimento**

• Esplorazione •

Adesso ti presentiamo le regole che guidano una delle parti più entusiasmanti della vita degli eroi: il viaggio alla continua scoperta del mondo che li circonda. Queste regole ti aiuteranno a gestire situazioni e pericoli che potrebbero presentarsi.

Tempo

Giorni, ore, minuti e secondi durante la narrazione non corrisponderanno mai a quelli reali. Ad esempio, per un lungo viaggio giocando solo le tappe più importanti, due settimane di viaggio si risolvono in poco più di 30 minuti.

Cadute

Cadere da grandi altezze è uno dei pericoli più comuni per qualsiasi avventuriero. Alla fine di una caduta, una creatura subisce **1d6** danni ogni 3 metri di caduta. Eventuali danni di trappole (come una botola piena di spuntoni) cancellano e sostituiscono i danni da caduta.

Visione e Illuminazione

Una zona può essere illuminata o al buio. Se esiste una fonte di luce, come una torcia o un raggio di luce, risulta illuminata. Altrimenti la zona è al buio e le prove per osservare hanno **Svantaggio**. Un personaggio che possiede **Scurovisione** vede una zona al buio come se fosse illuminata.

Riposare

Anche gli eroi hanno bisogno di un momento per tirare il fiato. Puoi fare riposare il tuo personaggio in due modi.

Riposo Breve • RB

Una piccola sosta di circa un'ora lungo il cammino. Il personaggio recupera metà dei **Punti Vita** massimi e le capacità a **Riposo Breve**.

Riposo Lungo • RL

Una notte di sonno per recuperare le energie. Il personaggio recupera tutti i **Punti Vita**, le capacità a **Riposo Breve** o **Lungo** e gli **Slot Incantesimo**.

• Combattimento •

Una delle parti più importanti e divertenti che andrai a giocare è il Combattimento. Ti misurerai con avversari astuti e tenaci che proveranno a fermarti in ogni modo e con ogni mezzo. Ricordati: il tuo personaggio è capace di grandi imprese, ma non può fare tutto da solo. Avrà bisogno dei suoi incredibili e unici compagni di viaggio, ognuno con i propri punti di forza!

Contro alcuni nemici potrebbe essere più efficace una strategia innovativa rispetto a una consolidata: il lavoro di squadra - ricorda - è l'arma più forte a tua disposizione. Queste regole ti aiuteranno a sconfiggerli come solo un vero avventuriero e il suo gruppo possono fare! Ricordati che in qualche caso anche la fuga è una valida alternativa: alcuni avversari possono essere troppo forti o troppo preparati per essere affrontati in particolari circostanze. Meglio abbandonare il combattimento e riorganizzarsi!

Iniziativa

Innanzitutto è necessario determinare chi agisce per primo e dare un ordine ai partecipanti: questo processo è chiamato **Iniziativa**. Una volta determinato l'ordine di Iniziativa, tutti devono fare il proprio turno prima che un personaggio o un mostro possa agire nuovamente; a quel punto si riparte dall'inizio. Qui ti presentiamo delle versioni alternative di questo processo: provale e scegli quella che più ti piace.

Classica

Ogni partecipante lancia **1d20** a cui poi somma il proprio valore di **Iniziativa**: **Destrezza**. Inizia chi ha ottenuto il punteggio più alto, poi il secondo migliore e si prosegue in ordine decrescente fino a chi ha ottenuto il punteggio più basso. Quest'ordine va mantenuto per tutto il combattimento. In caso di parità, il Narratore insieme ai giocatori decide chi agisce prima.

Di Gruppo

Il Narratore e uno dei giocatori fanno un tiro: chi fa il punteggio più alto comincia ad agire. In caso di pareggio iniziano i giocatori. Se il Narratore vince l'**Iniziativa** agiscono tutti i mostri e poi i giocatori. Se i giocatori vincono l'**Iniziativa** agiscono tutti i personaggi e poi agiscono i mostri.

Alternata

Si lancia **1d20**. Se il risultato è pari, iniziano i giocatori. Se il risultato è dispari, inizia il Narratore. Una volta che si è concluso il proprio turno, i giocatori passano l'iniziativa ai mostri e i mostri ai giocatori. Se tutti i membri di un gruppo hanno già agito, passano l'iniziativa agli avversari.

Ad esempio, Anselt, Grethil e Ahuril si ritrovano ad affrontare una Strega cattiva. Gli eroi vincono l'iniziativa e parte Anselt che cerca di Nascondersi. Ora tocca alla strega che confonde Grethil con un incantesimo. L'iniziativa torna agli eroi e Ahuril prontamente fa riprendere Grethil la quale si lancia contro la Strega. Da qui in poi il turno ricomincia e gli eroi possono agire cambiando il proprio ordine, la Strega agirà sempre per seconda.

Azioni in Combattimento

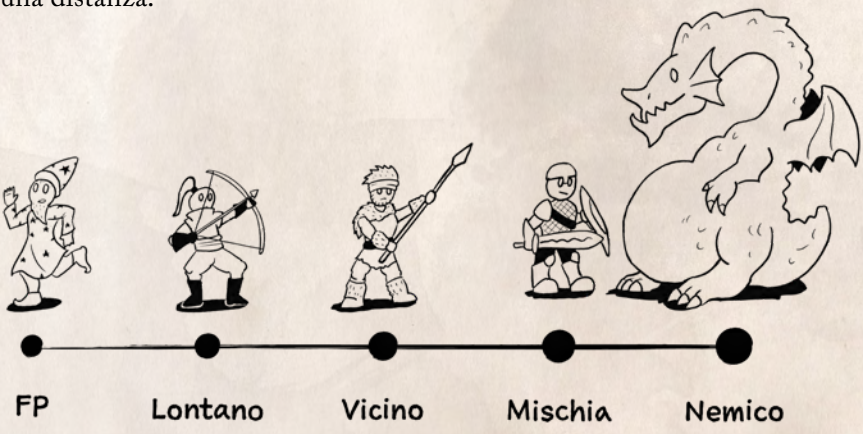
Durante il tuo turno hai a disposizione azioni di tipologie diverse: le **Azioni (A)**, generalmente attacchi, incantesimi e tutto ciò che richiede una pianificazione; le **Azioni Parte di un Attacco (PA)**, piccoli compiti rapidi per ottenere un Vantaggio; **Azioni di Movimento (AM)**, scatti, schivate e salti che ti permettono di spostarti in una posizione vantaggiosa. Per poter utilizzare una **PA** devi prima aver fatto un attacco con l'Azione del tuo turno, non importa l'esito dell'attacco. Ricordati che hai a disposizione una sola Azione di ogni tipologia per ogni round.

Movimento

Durante il combattimento i personaggi e i mostri sono in costante movimento alla ricerca della posizione ottimale. Esistono quattro possibili distanze in combattimento:

- **Mischia**, gli avversari si riescono a toccare
- **Vicino**, possono colpirsi con attacchi a distanza
- **Lontano**, interagiscono in modo limitato
- **Fuori Portata (FP)** dove non hanno modo di influenzarsi a vicenda

Utilizzando l'**AM** è possibile avvicinarsi o allontanarsi da una creatura di una distanza.



Combattere con 2 armi

Se impugno 2 armi leggere, posso usare la PA per fare un secondo attacco nel turno. A questo danno non sommo il bonus caratteristica

Attacco

Che sia un colpo in Mischia, a Distanza o parte di un incantesimo, un attacco segue sempre questi passaggi: viene determinato il bersaglio entro la Gittata dell'attacco; vengono sommati i modificatori e l'eventuale **Vantaggio** o **Svantaggio**; si fa un **Tiro di Attacco**: se colpisce si effettua un tiro per i danni.

Per fare un Tiro di Attacco è necessario tirare **1d20 + Caratteristica + Bravura**: se il risultato supera o è pari all'**Armatura** del bersaglio, l'attacco colpisce e si procede con il tiro dei danni.

Colpo Critico

Indipendentemente dai modificatori, il risultato di **20 sul d20 colpisce sempre** ed è un Colpo Critico: questo vuol dire che verranno tirati il **doppio dei dadi per calcolare il danno**.

Mancato

Indipendentemente dai modificatori, il risultato di **1 sul d20 manca sempre.**

Ti Copro le Spalle

Nelle situazioni di pericolo, darsi una mano è di vitale importanza! Durante il combattimento puoi scegliere di utilizzare **1 Punto Squadra** per dare **Vantaggio** a un tuo alleato o per dare **Svantaggio** a un nemico. Una volta utilizzato, cancella il Punto Squadra dalla scheda del personaggio.

Prepararsi

Agire al momento giusto può essere determinante! Come **Azione** puoi scegliere di **prepararti** a uno specifico avvenimento e scegliere come reagirai. Ad esempio, puoi aspettare che un goblin si avvicini per attaccarlo con un'arma. Se un altro goblin si avvicinerà non potrai attaccarlo perché avrai già utilizzato la tua preparazione.

Studiare

Con una INT puoi scoprire le informazioni in base al risultato ottenuto! Ad esempio, con un risultato di **15** conosci gli Attacchi del mostro ma anche le Caratteristiche, il suo Nome e la sua Tipologia.

Difficoltà	Informazione
9	Nome e Tipologia
12	Caratteristiche
15	Attacchi
18	Punto Debole

Altre Azioni

Cercare (A): effettui una SAG per notare qualcosa. **Nascondersi** (A): effettui una DES. **Usare un oggetto** (PA): interagisci con un oggetto, come bere una pozione o aprire una porta. **Spingere** (A): effettui una FOR. **Disarmare** (A): effettui un **Tiro di Attacco** in Mischia, se colpisci fai cadere l'arma del nemico. **Schivare** (A): ti concentri per evitare il nemico che riceve Svantaggio negli attacchi. **Aiutare** (A): racconti come aiuti in **1 Azione** un compagno che guadagna Vantaggio. **Scattare** (A): puoi avvicinarti o allontanarti da una creatura di una distanza.

Ultima Possibilità

Quando un nemico fugge hai un'**Ultima Possibilità** per abbatterlo. Se fugge mentre è in Mischia con te, puoi fare un attacco in Mischia.

Armatura e Punti Vita

La difesa contro gli attacchi è un valore che viene comunemente chiamato **Armatura**. È il valore che un attacco o un incantesimo deve raggiungere o superare per andare a segno. Generalmente il suo valore è **10 + Destrezza**, ma indossare armature o brandire scudi permette di aumentare questo valore.

I **Punti Vita** (PV) sono la resistenza del tuo personaggio. Anche se viene indicato con un numero, va inteso come la fatica e i colpi che puoi sopportare e parare prima del danno finale. Quando i danni subiti raggiungono o superano i **Punti Vita** il tuo personaggio è **Svenuto** e deve essere curato per rientrare in azione, oppure **Riposare**.

• Capitolo 2 •

Personaggi

Stavamo per perdere la speranza quando, alle prime luci dell'alba, la sua meravigliosa armatura scintillò sulle mura del castello.

• Come Sei Fatto? •

Il tuo personaggio, proprio come te, ha dei punti di forza e dei punti di debolezza. Per definire al meglio che tipo di eroe vuoi interpretare, assegna un punteggio alle sue caratteristiche. Esistono diversi modi per determinarle che verranno approfonditi nel manuale base.

Punteggi e Modificatori

Il Punteggio Caratteristica è un valore numerico che rappresenta quanto un personaggio sia dotato o carente in un determinato ambito. Non ha direttamente effetto sul gioco. Il Modificatore è il bonus numerico che andrai ad utilizzare durante il gioco per Prove Abilità, Tiri Salvezza, Attacchi o Incantesimi. Il punteggio di caratteristica determina il relativo bonus secondo i valori riportati nella tabella.

Punteggio	Modificatore
1	-5
2-3	-4
4-5	-3
6-7	-2
8-9	-1
10-11	+0

Punteggio	Modificatore
12-13	+1
14-15	+2
16-17	+3
18-19	+4
20-21	+5
22-23	+6

• Origini •

Il mondo di **Dragondale** è popolato da molte specie diverse, che noi chiamiamo Origini. L'**Origine** è la discendenza del tuo personaggio e determina chi sono i tuoi genitori e quali capacità ti hanno trasmesso. Ogni origine ha dei tratti distintivi che la differenziano dalle altre, ma questo non ti deve impedire di sperimentare il più possibile quando immagini il tuo personaggio.

Umani

Gli **Umani** sono famosi per la loro capacità di adattamento. Popolano numerose città e villaggi di tutti i regni e si trovano a ricoprire le più disparate posizioni all'interno di essi. Sono temerari, ambiziosi e intraprendenti, ma non si può dire che siano creature longeve!

Dragondidi

I **Dragonidi** sono i discendenti degli antichi draghi, sono alti e forti ma a differenza dei loro antenati non hanno le ali. Hanno una struttura sociale organizzata in clan e la loro vita è scandita da numerosi riti di passaggio. Un Dragonide cacciato dal clan non è più considerato tale e la lealtà è la loro caratteristica distintiva.

Elfi

Non è raro incontrare degli **Elfi** impegnati da decenni e decenni a studiare: sono naturalmente molto longevi. Vivono generalmente in comunione con la natura all'interno dei loro villaggi quasi introvabili per gli estranei, ma alcuni vivono anche nelle città, alla ricerca di nuovi strumenti tecnologici e dell'ispirazione che può dare un senso al loro girovagare.

Gnomi

Se ti imbatti in sonore risate e rumore di ingranaggi, a breve ti troverai al cospetto dei più brillanti inventori di tutto il regno: gli **Gnomi**. Giocherelloni e sempre allegri, con il loro acume sono i responsabili delle invenzioni più geniali e strampalate di questo mondo.

Esempio di Origine

Nella prossima pagina trovi l'Origine Umana

Halfing

In sparute comunità, lontano dai pericoli delle Terre Selvagge, si possono trovare i piccoli **Halfling**, la cui massima aspirazione è vivere una vita tranquilla. Alcuni, però, sono più turbolenti di altri e partono all'avventura sfidando le insidie fuori dalla propria porta.

Mezzelfi

L'unione di Umani ed Elfi genera i **Mezzelfi**, caratterizzati dalle peculiarità di entrambe le Origini. Vivono a lungo quasi come gli Elfi e sono spinti dalla curiosità tipica degli Umani. Il loro aspetto esotico, tuttavia familiare, permette loro di essere naturalmente accettati in qualsiasi luogo.

Mezzorchi

L'unione di Umani e Orchi genera i **Mezzorchi**. Vivono generalmente in tribù e sono caratterizzati da un'incredibile prestanza fisica. Poter contare sulla forza di un Mezzorco può salvarti la vita!

Nani

All'interno delle montagne, intenti a estrarre minerali preziosi, troviamo i clan dei **Nani**. Robusti, forti e dotati di una lunga vita, i Nani hanno un'ottima memoria e sono guidati da un pericoloso amore verso l'oro. Sono chiassosi e bellicosi, non si tirano mai indietro in uno scontro.

Umani

Gli **Umani** sono famosi per la loro capacità di adattamento. Popolano numerose città e villaggi di tutti i regni e si trovano a ricoprire le più disparate posizioni all'interno di essi. Sono temerari, ambiziosi e intraprendenti, ma non si può dire che siano creature longeve!

Abilità

La loro naturale curiosità li spinge a studiare tutto ciò che li circonda: la tecnica per la costruzione di edifici sempre più robusti e resistenti, le regole della natura selvaggia, l'origine della magia e delle creature straordinarie. Altri preferiscono concentrarsi sul capire loro stessi e gli altri.

Abilità Suggerite

Mentire, Sopravvivere, Religione, Medicina.

Capacità Origine

La breve vita dell'Umano è una corsa contro il tempo, che egli sfrutta per lasciare il segno in questo mondo.

Vuole Imparare

Crea **1 Abilità** aggiuntiva, gli Umani imparano in fretta!

Sprezzante del Pericolo

Hai vantaggio ai **TS** per evitare di essere **Spaventato**.

Nomi degli Umani

Lucius, Barnaba, Clara, Lucretia, Terenzio, Dalia

• Classi •

La **Classe** è ciò che definisce le capacità straordinarie del personaggio, la sua visione del mondo e come gli altri lo vedono. Ogni Classe ha delle **capacità**, dei **percorsi esclusivi** e dei punti di forza che la differenziano dalle altre, ma questo non vuol dire che sarai limitato nelle azioni: sentiti libero di scegliere sempre l'approccio che preferisci andando a evolvere il tuo personaggio.

Barbaro

I combattenti che si lasciano trasportare dalla loro furia sul campo di battaglia vengono chiamati **Barbari**. Dotati di riflessi micidiali, sono **forti, robusti e molto testardi**.

Bardo

Se hai vissuto un'avventura ma nessuno ne parla, è davvero esistita? I **Bardi** si occupano proprio di questo: **intrattenere** folle esultanti con racconti fantastici di eroi ed eroine dai confini del mondo.

Chierico

I sacerdoti più vicini alla Luce e che ne ricevono le benedizioni sono chiamati **Chierici**. Padroni di una magia che utilizza la volontà per potenziarne gli effetti, portano nei luoghi più oscuri e remoti l'incandescente **protezione del Sole** per affrontare le creature dell'Ombra.

Druido

I **Druidi** condividono il **legame con gli spiriti** e cercano di preservarlo prendendosi cura della natura e dei loro fratelli animali.

Guerriero

Ore infinite di **duro addestramento** per affinare e perfezionare tecniche e manovre. I **Guerrieri** rappresentano la massima espressione dell'arte del combattimento.

Esempio di Classe

Nelle prossime pagine trovi la classe del Barbaro

Ladro

I **Ladri** hanno imparato a piegarsi agilmente e sfruttare al massimo il poco che hanno a disposizione e ogni **opportunità** che si presenta loro.

Mago

I **Maghi** comprendono le sfumature della magia e sono in grado di lanciare incredibili incantesimi che **alterano la realtà** e modificano radicalmente l'ambiente circostante.

Monaco

Temprare il corpo rafforzando lo spirito: questo è il credo che i disciplinatissimi **Monaci** seguono senza alcun dubbio, dedicando tanto tempo alla **meditazione** quanto **all'allenamento**.

Paladino

I **Paladini** traggono la loro forza dai loro ideali, vivendo ogni giorno per la loro causa e plasmando il mondo secondo la loro visione.

Ranger

I **Ranger** vivono la loro vita sul filo del rasoio, affinando le proprie capacità di **sopravvivenza** alla ricerca di sfide sempre più difficili nel rispetto dell'ordine naturale, continuando ad **adattarsi** e a cambiare.

Stregone

Gli antenati possono essere dimenticati o sconosciuti, ma uno **Stregone** ha nel suo corpo il dono della loro eredità. I **poteri magici** rimasti sopiti da generazioni vengono padroneggiati con una semplicità disarmante.

Warlock

Alcuni potenti spiriti o entità sovrannaturali trovano **curiosi** gli esseri mortali. I **Warlock** sfruttano il potere che gli è stato donato per lanciare **sorprendenti magie** con lo scopo di perseguire i loro obiettivi e quelli dell'entità.

Barbaro

I combattenti che si lasciano trasportare dalla loro furia sul campo di battaglia vengono chiamati **Barbari**. Dotati di riflessi micidiali, sono **forti, robusti e molto testardi**. Si lasciano guidare dall'istinto e dall'esperienza, risultando imprevedibili e caparbi.

Abilità Suggerite

Tradizioni, Sollevatore di Pesi, Spaventare.

Livello	Bravura	Capacità	Furia
1°	+2	Furia, Difesa Senza Armatura	2
2°	+2	Assalto Spericolato	2
3°	+2	Percorso di Classe	3
4°	+2	Potenziamento	3
5°	+3	Attacco Aggiuntivo	3
6°	+3	Capacità Percorso	4

Livello	Punti Vita
1°	16 + Costituzione
2° +	1d12 (7) + Costituzione

Tiri Salvezza					
FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
✦		✦			

Armi		Armature	
A distanza	✦	Leggere	✦
Pesanti	✦	Pesanti	
Leggere	✦	Scudo	✦

Equipaggiamento
Arma Media
Arma Pesante
Arma a Distanza e Faretra

Capacità

Furia

Durante il tuo turno, come **PA**, puoi **infuriarti** per avere:

- ✦ Vantaggio ai **TS Forza**
- ✦ Resistenza a tutti danni non magici
- ✦ Bonus di **+2** ai danni

La **Furia** dura fino alla fine del combattimento o quando **Svieni**. Nella tabella trovi il numero di **Furie** che puoi utilizzare prima di effettuare un **Riposo Lungo**.

Difesa Senza Armatura

Se non indossi un'armatura, la tua **Armatura** è **10 + Destrezza + Costituzione**. Puoi comunque usare uno scudo.

Assalto Spericolato

Quando fai il tuo primo attacco del turno, puoi decidere di avere **Vantaggio** agli attacchi ma anche i nemici avranno **Vantaggio**.

Attacco Aggiuntivo

Nel tuo turno attacchi due volte.

Percorsi di Classe

Al 3° livello scegli il percorso del tuo barbaro. Puoi scegliere tra il Furioso e lo Scudo Tribale.

Furioso

Per alcuni barbari la furia è un mezzo per raggiungere un fine e, tale fine, è la gloria nella battaglia. Il percorso del Furioso è per coloro che vogliono sbaragliare i propri avversari. Quando un barbaro si getta nella mischia, lo fa senza preoccuparsi della propria salute e della propria incolumità.

Frenesia

Quando ti **infuri,** puoi anche entrare in **Frenesia** utilizzando la tua **PA**. Quando sei in Frenesia puoi fare un **Attacco** in più durante il tuo turno. Quando la **Furia** termina subisci **5** danni.

Furia Incontenibile

Al **6° livello**, finché sei **infuriato** non puoi essere controllato dalle magie mentali.

Scudo Tribale

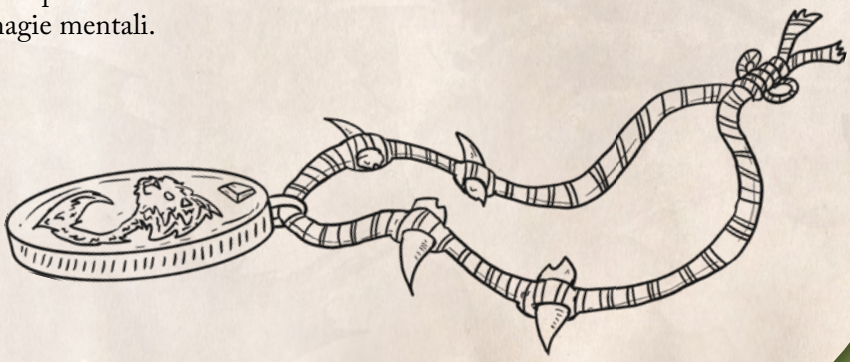
Alcuni individui sono disposti a tutto per proteggere qualcosa o qualcuno a cui tengono. Il percorso dello Scudo Tribale è per coloro che vogliono proteggere i propri compagni di viaggio con tutte le loro forze, difendendoli dai pericoli imminenti e rischiando tutto per tenerli al sicuro.

Angelo Protettore

Quando ti **infuri,** utilizzando la tua **PA**, tutti i tuoi alleati recuperano **1d4 Punti Vita** e i nemici hanno **Svantaggio** al prossimo attacco contro di loro.

Baluardo Inamovibile

Al **6° livello**, finché sei **infuriato** non puoi essere spinto o spostato contro la tua volontà.



• Ultimi Dettagli •

Per completare il tuo personaggio dovrai definire il suo **Passato**, la sua **Personalità** e scegliere che **Ruolo** rivestirà all'interno del **Gruppo**.

Passati

Avventurarsi nelle Terre Selvagge non è una decisione che si prende dal mattino alla sera: il mondo è impervio e pieno di pericoli, bisogna stare molto attenti a ciò che si può trovare al di fuori delle mura della città. Per questo motivo, di solito, gli Eroi che andrai a interpretare prima di uscire dalle mura si sono effettivamente preparati e il percorso che li ha portati a intraprendere la carriera da avventuriero lo chiamiamo **Passato.**

Il Passato del tuo personaggio ti darà **1 Abilità** aggiuntiva a tua scelta, ti aiuterà a definire la tua personalità e ti darà qualche spunto su come interpretare al meglio il personaggio.

Personalità

Nel regno ci sono numerose guardie cittadine, ma sono tutte identiche? Certo che no! Esiste la guardia ligia al dovere, severa e inflessibile, e quella che non vede l'ora di finire il proprio turno per potersi rilassare in locanda, mangiando e bevendo. Lo stesso vale per gli avventurieri: possono condividere lo stesso Passato ma approcciarsi alla vita e alle sfide in modo completamente diverso.

La personalità ti fornisce un punto di partenza per prendere delle decisioni durante il gioco e ti aiuterà a vivere fino in fondo il tuo avventuriero. Interpretare bene il personaggio, anche in situazioni che lo metterebbero in difficoltà, permette al Narratore di premiarti con **1 Punto Squadra**.

Ruoli nel Gruppo

Tutti sono utili e speciali! Collaborare con gli altri ci porta sempre a dare il meglio, per questo è possibile utilizzare **1 Punto Squadra** per attivare la capacità esclusiva del proprio personaggio. Il **Ruolo nel Gruppo** di un avventuriero non è necessariamente legato alla Classe e può essere scelto liberamente. Ricordati che esiste anche una capacità legata al ruolo che può essere utilizzata fuori dal combattimento.

Difensore

Spendi **1 Punto Squadra** per:

- Frapporti tra un nemico e un tuo alleato in battaglia e subire l'attacco al suo posto
- Attirare l'attenzione su di te

Sapiente

Spendi **1 Punto Squadra** per:

- Conoscere una particolarità o il punto debole di un nemico
- Identificare un oggetto magico

Esploratore

Spendi **1 Punto Squadra** per:

- Conoscere la strada per un luogo
- In battaglia, nasconderti senza farti vedere e senza usare **1 Azione**

Guaritore

Spendi **1 Punto Squadra** per:

- Guarire un **PNG** che sarà riconoscente
- Risollevare un alleato caduto nel mezzo del combattimento (non conta come **Azione**)

Capitano

Spendi **1 Punto Squadra** per:

- Convincere un qualsiasi popolano delle tue intenzioni
- Far svolgere immediatamente **1 Azione** in battaglia a un alleato

Un Ruolo per Tutti!

Questi sono solo alcuni dei Ruoli nel Gruppo che troverai in Dragondale!

• Eroi in Viaggio •

Tutte le avventure hanno bisogno di protagonisti per essere giocate: in queste pagine ti presentiamo un gruppo di avventurieri già pronti all'azione! Ognuno di loro ha dei tratti unici e speciali, desideri e ambizioni, capacità e competenze che gli permettono di affrontare le numerose sfide che si troverà di fronte. Solo collaborando i protagonisti possono colmare le loro lacune aiutandosi a vicenda a raggiungere l'obiettivo finale.

Troverai un breve riassunto del loro Passato, una descrizione del loro carattere e dei consigli per aiutarti a sfruttare al massimo le loro capacità. Questi eroi possono essere un'utile fonte di ispirazione per i tuoi futuri personaggi che andrai a creare.

Elosterion

• Mago Elfo •

Storia

Fin da piccolo, Elosterion mostrò interesse per la magia. I suoi genitori lo mandarono a studiare presso Ilberin, un saggio insegnante e amico di famiglia. Grazie allo studio, Elosterion migliorò in fretta, distinguendosi nelle arti arcane. Venne il momento in cui il maestro decise di fargli mettere in pratica ciò che aveva studiato sui libri e gli affidò alcune ricerche da svolgere nella foresta della Gran Valle.

Questi semplici compiti fecero capire a Elosterion la differenza fra lo studio teorico e le applicazioni degli insegnamenti.

Carattere

Elosterion è un elfo pacato e gentile che trova più interesse in un libro piuttosto che nelle altre persone. Per lui la conoscenza è più importante della vita stessa e farebbe carte false per scoprire la storia ancora nascosta del regno.

Come giocare Elosterion

Elosterion è un Mago guidato dalla curiosità nello scoprire e approfondire ogni cosa. Preferisce studiare l'avversario piuttosto che attaccare per primo e generalmente si tiene lontano dalla mischia per aiutare i suoi compagni con incantesimi dalla distanza. Se cerchi un Eroe in grado di lanciare incantesimi e con uno spirito intraprendente, Elosterion è la scelta giusta.

Virae Lamadicorno

• Guerriera Nana •

Storia

Unica figlia di Gargo Lamadicorno, fin da piccola Virae decise di seguire le orme paterne in un clan dove i guerrieri sono soprattutto maschi. Ancora più minuta della tipica taglia che contraddistingue il fiero popolo dei nani, si è fatta valere per forza e determinazione. Dopo aver combattuto per la difesa della sua casa, il Monte Orfano, assaltato dai puzzolentissimi goblin di Palustuxa, ha capito che servono nuove abilità e per questo ha deciso di lanciarsi nella carriera di avventuriera: trovare nuovi nemici con cui battersi, imparare da loro e portare del bene nelle Tre Valli sembra proprio un ottimo piano per diventare una vera eroina.

Carattere

Virae è testarda come tutti i nani. O meglio: non è che vuole rompere i muri con la testa per dimostrare di essere la più forte, ma quando si pone un obiettivo è determinata a portarlo a termine. Le piace essere indipendente: usa sempre il suo cervello invece di seguire ciecamente qualcuno o qualcosa solo perché le è stato detto così.

Come giocare Virae

Virae è una guerriera a tutto tondo. Per lei l'attacco è la miglior difesa ed è pronta a mettersi in pericolo pur di proteggere il prossimo. Se cerchi un eroe che vuole fare la differenza, rischiando in prima persona con astuzia e abilità nelle armi pesanti, Virae e il suo martello da guerra Battisasso sono la coppia che fa per te.

Balistar Rhogar

• Paladino Dragonide •

Storia

Balistar, il più imponente e forte della nidiata, si è distinto per le sue straordinarie capacità fin da giovane. Portando sulle spalle il peso dei suoi gloriosi antenati, vissuti nelle misteriose terre di Oxilia, partì all'avventura come rito di passaggio all'età adulta, in cui ogni dragonide è tenuto a dimostrare il proprio valore. Per rendere l'impresa più interessante e mettersi ancor di più alla prova, Balistar decise di seguire il rigido Codice del Dragone durante la sua avventura: niente mezzucci, niente paura e niente scuse.

Carattere

Balistar è sempre stato ricoperto di complimenti: ha una grande fiducia in sé stesso, seconda solo alla sua spavalderia. Gli piace mettersi alla prova ponendosi limiti che farebbero crollare le altre persone. Aiuta gli altri per mettersi in mostra e non vede l'ora di poter affrontare qualcuno alla sua altezza.

Come giocare Balistar

Balistar rappresenta la milizia d'eccellenza dei dragonidi. Addestrato nel combattimento ravvicinato in tutte le sue forme, la sua arma più micidiale rimane quella che gli è stata donata dalle sue origini: il soffio infuocato. Se cerchi un eroe coraggioso e capace di attacchi straordinari, il possente Balistar è pronto a servirti.

Calla della Luce

• Chierica Umana •

Storia

Calla non conosce i suoi genitori: fu trovata dalle sacerdotesse della Luce in un cesto pieno di fiori a cui deve il suo nome. L'unico legame con il suo passato è una pietra che la bimba teneva in mano e che sembrava tenerla al riparo emanando un caldo tepore. Crescendo, seguì la via delle sue maestre attraverso intensi studi, dedicandosi anima e corpo alla difesa e alla cura dei meno fortunati, usando le preghiere per alleviare le sofferenze dei feriti e degli ammalati lungo il suo cammino.

Carattere

Calla è una ragazza di buon cuore, sempre pronta a confortare e proteggere i bisognosi. Dedica molte attenzioni a chi sta peggio di lei, anche come forma di gratitudine nei confronti delle Sacerdotesse della Luce che l'hanno salvata da bimba. A volte, però, lascia che questi sentimenti prevalgano troppo, distogliendo la sua attenzione dagli obiettivi di una missione.

Come giocare Calla

Interpretare Calla vuol dire vestire i panni di un personaggio difensivo che ha a cuore la salute degli altri. È addestrata nella battaglia, poiché sa che se non riuscisse a proteggere sé stessa, non potrebbe aiutare altre persone. Difficilmente attaccherà briga con qualcuno, preferendo sempre la via pacifica.

Cristofer Rubik

• Ladro Halfling •

Storia

Non è facile notare qualcuno di molto basso che si muove nelle ombre e Rubik non ha scelto questa vita, ci si è ritrovato. Le sue origini restano un enigma: ha imparato ad arrangiarsi con quello che trova. Non tutti quelli da cui ha "preso in prestito" qualcosa sono tranquilli: con il tempo ha imparato le tecniche del combattimento senza regole. Dotato di una brillante perspicacia, Rubik ha cercato sempre di migliorare la sua condizione, riuscendo anche a farsi notare da Elosterion, che ha deciso di dargli un'opportunità unica, facendolo diventare così un avventuriero a tempo pieno.

Carattere

Come tutti gli halfling, Rubik è un simpatico guascone che sfrutta le parole per raggiungere quello che vuole. Perde facilmente interesse negli oggetti dopo averli ottenuti: questo lo porta a una continua ricerca senza fine. Per lui esistono due categorie di persone: gli amici e quelli che possono fare il lavoro al posto suo.

Come giocare Rubik

Rubik è un agile combattente che sfrutta diversivi creativi e la sua furtività per sopraffare i suoi avversari. È molto abile nel dialogare con qualsiasi creatura per cercare di ottenere quello che vuole. Se cerchi un eroe astuto e loquace, in grado di nascondersi all'occhio più attento, il piccolo Crisofer, in arte Rubik, fa al caso tuo.

• Capitolo 3 •

Oggetti e Magia

La mia sciabola li ha convinti a "prestarmi" le loro Scaglie.
Tu pensa... in cambio dell'armatura mi hanno dato una bussola magica!

• Equipaggiamento •

Andare all'avventura può essere difficile senza i giusti strumenti: un'**ascia** affilata che può tagliare un tronco e creare un ponte improvvisato, una robusta **corazza a piastre** che insieme al tuo **scudo** ti ripara da una pioggia di frecce, un resistente **rampino** che sopporta il tuo peso mentre ti arrampichi sulla parete rocciosa e uno strano **ciondolo "fortunato"** che ti ha aperto più volte la strada. Questi sono solo alcuni degli oggetti che puoi comprare, guadagnare o trovare durante i tuoi innumerevoli viaggi.

Ricchezza

Tutto ciò di cui ha bisogno un avventuriero ha un **valore** che può essere materiale, come una splendida spada con gemme incastonate, o più astratto, come la reputazione che gli consente di ricevere altre commissioni. Chi è benestante può permettersi il lusso di spendere come meglio gli pare, altri devono acquistare solo il necessario. Una cosa accomuna tutti: usano le **Scaglie**.

Valuta

Le **Scaglie** sono la moneta di **Dragondale**. Ricordano proprio le scaglie della pelle dei draghi e sono fatte d'oro. Sono prodotte dai mastri Nani di **Gravelbörg**, che faticano a separarsene. Si pensa che la prima Scaglia fosse realmente appartenuta a un gigantesco drago.

Commerciare

Vendere qualcosa è semplice, guadagnarci è più difficile. Le **Scaglie** hanno sempre lo stesso valore, ma non gli oggetti. Contrattare è fondamentale per far abbassare il prezzo o per racimolare qualcosa in più durante una trattativa. I mercanti si aspettano sempre che si tratti sul prezzo.

• Armi •

Le armi sono gli strumenti principali utilizzati dagli avventurieri durante le loro esplorazioni: sfondare una porta che non vuole aprirsi, infilare un pugnale in una fenditura rocciosa per creare un appiglio o difendersi dal brutale assalto di una creatura delle Ombre.

Armi Leggere

Preferendo la precisione alla forza, queste armi sono ricercate da chi ha un'ottima manualità. Per una manciata di Scaglie un losco figuro potrebbe venderne una usata. Per utilizzarle basta **una sola mano** e tanta, tanta abilità.

Armi Medie

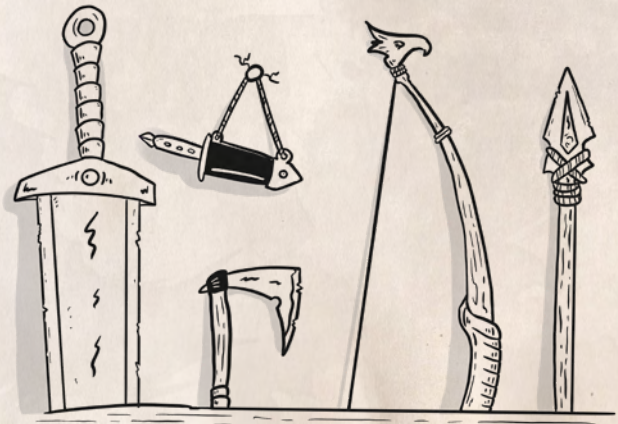
Si possono trovare da qualsiasi fabbro degno di questo nome, ogni avventuriero che si rispetti è **Bravo** a utilizzarle. Alcuni ne portano più di una per poter utilizzare quella che meglio si adatta alle diverse esigenze.

Armi Pesanti

L'enorme peso risulta proibitivo per chiunque non sia altamente addestrato. **Utilizzandole con due mani** si può scatenare una potenza tremenda che impaurisce gli avversari. Hanno un costo non indifferente.

Armi a Distanza

Perché avvicinarsi al pericolo quando lo posso affrontare standomene al sicuro? Questa sicurezza si paga profumatamente. Alcuni le ritengono degli strumenti da codardi ma gli avventurieri più saggi sanno che non è così.



• Armature •

Una cosa è sicura: la pelle non è poi così resistente. Tagli, ferite e lividi sono facili da rimediare durante l'esplorazione di un luogo nascosto. Le armature riparano da tutto questo e dai pericoli che si annidano in attesa di una facile preda. Sono fondamentali per resistere agli agguati delle creature delle Ombre.

Armature Leggere

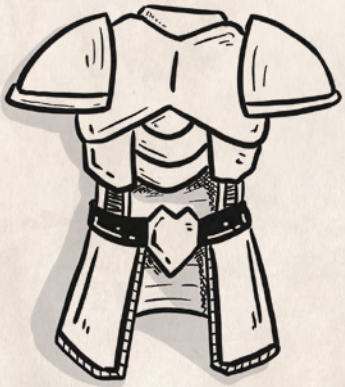
Cuoio, tessuti e altri materiali particolarmente morbidi e malleabili sono utilizzati da abili artigiani per la creazione di armature essenziali che puntano all'efficienza. Particolarmente comode per i lunghi viaggi.

Armature Pesanti

Ferro, piastre di metallo, elmi e tutto il necessario per coprire completamente i punti deboli. Molto pesanti, non permettono di muoversi in piena libertà ma possono salvare la vita a chi le indossa.

Scudi

Avere qualcosa per difendersi attivamente dagli attacchi è sempre utile. Maneggevoli e molto resistenti, possono anche essere tranquillamente riposti quando non equipaggiati, ma in quel caso non conferiscono alcun bonus.



• Incantesimi •

Prendendo energia dalla parte più antica e misteriosa del mondo, gli **Incantesimi** sono incredibili strumenti capaci di ribaltare le sorti di uno scontro e di influenzare la realtà. Possono produrre gli effetti più svariati: **ferire** una creatura attraverso la forma di un dardo infuocato o **curarla** con l'energia vitale attraverso le mani benevole dell'incantatore; **svelare** ciò che è invisibile a una prima occhiata o **nascondere** qualcuno dallo sguardo vigile e attento di una sentinella; **prosciugare** la forza vitale o **lenire** le ferite di un prode avventuriero. In questa sezione ti verrà fornita una panoramica sulle caratteristiche uniche che li differenziano e come queste influiscono sul loro utilizzo in combattimento o all'interno di una scena.

Livelli e Slot

Ogni incantesimo ha un livello che va da **0** (detto Trucchetto) a **3**. I Trucchetti di livello **0**, possono essere utilizzati sempre mentre per utilizzare un incantesimo di **1° livello** è necessario avere a disposizione uno **SLOT** dello stesso livello. Usato l'incantesimo, lo **SLOT** è esaurito: lo si può utilizzare nuovamente dopo averlo recuperato.

Bersaglio

Diversi possono essere i bersagli di un incantesimo: l'utilizzatore stesso, i compagni, gli avversari, un'area specifica. Nella descrizione di un incantesimo troverai il numero massimo di bersagli raggiungibili; tuttavia puoi decidere di concentrarti solo su alcuni e ridurre il numero di bersagli.

Tiro Salvezza e Tiro di Attacco

Gli incantesimi che influenzano le altre creature possono richiedere un **TS** dal bersaglio, la **DIF** è pari a **8 + CI + Bravura**. Altri richiedono un **Tiro di Attacco: d20 + CI + Bravura.**

Distanza

Ogni incantesimo ha una portata massima entro la quale ha effetto, questo vuol dire che un incantesimo con distanza **Lontano** può essere utilizzato con bersagli a distanza **Mischia**, **Vicino** o **Lontano**. La distanza di un incantesimo viene specificata oppure indicata nella sua descrizione.

Trucchetti

Incantesimo	Liv	Bersaglio	TS/Danni	Gittata	Lancio
Adrenalina	0	1 Creatura	–	Mischia	A

Fai agire un alleato **Svenuto**. Dopo che ha agito **Sviene** nuovamente.

Bastone Magico	0	Eroe	–	–	PA

Crei un bastone magico che puoi utilizzare per colpire i nemici. Per colpire tiri **1d20 + SAG + Bravura** e infliggi **1d8** danni. L'incantesimo dura fino alla fine della scena.

Dardo Elementale	0	1 Creatura	1d10	Vicino	A

Scagli un dardo di energia naturale a tua scelta contro una creatura vicina.

Guida	0	1 Creatura	–	Mischia	A

Infondi energia magica in un alleato che, alla sua prossima prova abilità, può tirare **1d4** aggiuntivo. L'incantesimo termina dopo la Prova Abilità, alla fine della scena o se lo lanci nuovamente.

Illusionismo	0	–	INT	Vicino	A

Puoi creare un'immagine illusoria statica, un suono illusorio, una luce colorata o un marchio su un oggetto. In alternativa, puoi spegnere una fiamma delle dimensioni di una torcia. L'incantesimo termina alla fine della scena o se lanciato nuovamente.

Luce	0	1 Creatura	–	Mischia	A

Fai risplendere un oggetto o generi dei piccoli globi luminosi che ti seguono e illuminano l'ambiente circostante. L'incantesimo termina alla fine della scena o se lanciato nuovamente.

: Questa icona indica un incantesimo di attacco

: Questa icona indica un incantesimo con TS

Incantesimo	Liv	Bersaglio	TS/Danni	Gittata	Lancio
Luce Cocente	0	1 Creatura	DES/1d8	Vicino	A

Evochi una fiamma magica che si dirige contro il bersaglio.

Mano Magica	0	1 Creatura	–	Vicino	A

Crei una mano composta da energia magica, semitrasparente ma visibile. Puoi utilizzare la tua Azione per far interagire la mano con oggetti entro la distanza, non può sollevare o spostare materiali pesanti. L'incantesimo termina alla fine della scena o se lanciato nuovamente.

Protezione	0	Eroe	–	–	A

Crei sigilli magici di protezione per difenderti. Essi dimezzano i danni che puoi subire a ogni attacco. Termina all'inizio del tuo prossimo turno.

Raggio Fantasma	0	1 Creatura	1d10	Lontano	A

Convochi il potere del tuo patto per dirigere un raggio di energia spettrale contro un tuo nemico.

Sbeffeggiare	0	1 Creatura	SAG/1d4	Vicino	A

Ferisci l'orgoglio di un tuo avversario prendendolo in giro. Se fallisce il **TS**, subisce i danni e ha Svantaggio al suo prossimo attacco.

Telepatia	0	1 Creatura	–	Lontano	A

Comunichi mentalmente con qualcuno che riesci a vedere. Il bersaglio può risponderti o ignorarti.

1° Livello

Incantesimo	Liv	Bersaglio	TS/Danni	Gittata	Lancio
Aiutante Nascosto	1	–	–	Vicino	A

Azione: Crei una forza invisibile e senza forma che obbedisce ai tuoi comandi. Può svolgere semplici compiti e interagire con gli oggetti non magici. L'incantesimo termina alla fine della scena.

Allarme	1	–	–	Mischia	A

Crei un rilevatore magico in un'area. Quando una creatura non alleata entra nella zona, un suono udibile da chiunque scatta per circa 10 secondi. L'incantesimo termina alla fine della scena.

Alleato Animale	1	1 Animale	–	–	A

Puoi rendere amichevole un animale e parlare con esso. Non considera te e i tuoi alleati una minaccia. L'incantesimo termina alla fine della scena o se l'animale viene colpito da voi.

Armatura Spirituale	1	1 Creatura	–	Mischia	A

Crei un'armatura intorno a te o a un tuo alleato che non indossa un'armatura. L'armatura del bersaglio diventa **13 + Destrezza** fino al prossimo **Riposo Lungo**.

Assalto Lucente	1	Eroe	1d6 Extra	–	PA

Il tuo prossimo attacco che colpisce infligge danni extra. Scegli tra **Affondo**: il prossimo attacco contro la creatura ha Vantaggio. **Finta**: il prossimo TS della creatura viene fatto con Svantaggio. **Spinta**: la creatura viene spinta Vicino.

Bagliore	1	2 Creature	DES	Vicino	A

Gli attacchi contro chi fallisce il **TS** hanno vantaggio fino alla fine della scena.

Incantesimo	Liv	Bersaglio	TS/Danni	Gittata	Lancio
Benedizione	1	3 Creature	–	Vicino	A

Fino a **3** alleati hanno **1d4** da aggiungere a ogni **Tiro di Attacco** e **TS** fino alla fine della scena.

Caduta Morbida	1	5 Creature	–	–	A

Fino alla fine della scena i bersagli non subiscono danni dalle cadute.

Corpo Prestante	1	Eroe	–	–	PA

In combattimento, ti puoi muovere fino a **2** distanze con un **AM.** Puoi compiere salti portentosi in alto e in lungo. L'incantesimo termina alla fine della scena.

Cura	1	1 Creatura	–	Vicino	PA

Curi un alleato di **1d4 + CI Punti Vita**.

Dardo Spirituale	1	3 Creature	3d4+3	Lontano	A

Lanci **3** dardi che colpiscono automaticamente il bersaglio per **1d4+1** danni ciascuno. Puoi dividerli come meglio credi.

Guarigione	1	1 Creatura	–	Mischia	A

Curi un alleato, o te stesso, di **1d8 + CI Punti Vita**.

Incantesimo	Liv	Bersaglio	TS/Danni	Gittata	Lancio
Illusione	1	–	INT	Vicino	A

Fino alla fine della scena puoi cambiare il tuo aspetto per sembrare di un'origine diversa o creare una illusione di piccole dimensioni che agli occhi sembra realistica..

Manipolare Acqua	1	–	–	Vicino	A

Puoi creare o dissolvere una piccola quantità d'acqua; oppure puoi creare uno strato di nebbia fino alla fine della scena.

Marchio di Caccia	1	1 Creatura	1d6 Extra	Vicino	PA

I tuoi attacchi infliggono danni extra alla creatura scelta fino alla fine della scena.

Onda Elementale	1	3 Creature	DES/3d6	Vicino	A

Scateni un'onda elementale contro i tuoi avversari. Chi supera il **TS** subisce solo la metà dei danni.

Radici Avvolgenti	1	5 Creature	FOR	Lontano	A

Le creature che falliscono il **TS** vengono **Bloccate** dalle tue radici magiche. Durante il loro turno possono provare a liberarsi ripetendo il **TS.**

Raggio Luminoso	1	1 Creatura	4d6	Lontano	A

Il prossimo attacco contro la creatura colpita dalla potenza della luce viene fatto con Vantaggio.

Incantesimo	Liv	Bersaglio	TS/Danni	Gittata	Lancio
Rivelare	1	–	–	Lontano	A

Scegli se percepire la presenza di **oggetti magici** o di **Servi dell'Ombra**.

Scarica Energetica ✹	1	–	COS/2d8	Mischia	A

Tutte le creature che sono in mischia e che non superano il **TS** vengono spostate Vicino. Chi supera il **TS** non viene spinto e subisce la metà dei danni.

Scudo di Luce	1	1 Creatura	–	Mischia	PA

Scegli se guadagnare **+2 Armatura**
oppure se i Servi dell'Ombra ti attaccano con **Svantaggio.**

Sonno ✹	1	3 Creature	COS	Vicino	A

Le creature di Sfida 1 o inferiore che falliscono il **TS** cadono a terra addormentate fino alla fine della scena. Possono ripetere il **TS** con svantaggio alla fine del loro turno o se vengono colpite.

Stop ✹	1	1 Creatura	SAG	Vicino	A

Se il nemico fallisce il **TS** diventa **Paralizzato**. Può ripetere il **TS** alla fine del suo turno o se viene colpito.

Stregare ✹	1	1 Creatura	SAG	Vicino	A

Se la creatura fallisce il **TS,** è affascinata da te. Si comporta gentilmente, può aiutarti se non comporta un pericolo e risponde alle tue domande. L'incantesimo termina alla fine della scena o se tu o i tuoi alleati colpite la creatura. Al termine dell'incantesimo, la creatura si ricorda che l'hai stregata.

• Capitolo 4 •

Narratore

Ho sognato innumerevoli mondi generati da una delle infinite scelte prese durante le sessioni. Questa partita è veramente unica!

• Fare il Narratore •

Dragondale è un Gioco di Ruolo "tradizionale" e per giocarci è necessario che qualcuno assuma il compito del **Narratore** o Game Master. Spesso questo ruolo viene visto come un incarico impegnativo, ma non è così. Sicuramente se sei un adulto e leggi questo capitolo, sarai tu a iniziare a fare il Narratore, ma non è detto: **chiunque può fare il Narratore**. Forse hai già qualche esperienza in fatto di Giochi di Ruolo, ma vedremo questa figura con gli occhi di chi si approccia per la prima volta dietro uno schermo da Narratore e prova a gestire una storia.

Condurre il Gioco: Le Basi

Il Narratore è un giocatore che a differenza di tutti gli altri partecipanti, che interpretano un singolo personaggio, ha il compito di gestire la storia, l'ambiente circostante e tutti gli altri personaggi che non sono i protagonisti dell'avventura. Ci sono modi e stili differenti per farlo, ma questo è lo schema fondamentale a cui riferirsi per svolgere bene questo ruolo.

- ✦ Il Narratore descrive una scena
- ✦ Gli altri giocatori descrivono cosa fanno i loro personaggi
- ✦ Il Narratore descrive quindi il risultato della scena e, se necessario, richiede delle prove ai personaggi

Molto spesso, da chi si approccia per la prima volta, il ruolo del Narratore viene visto come qualcosa di macchinoso, ma basta tenere in mente quanto segue per uscire da quasi tutte le difficoltà. Nello specifico, andiamo a vedere queste tre semplici fasi come si evolvono.

Descrivere la Scena

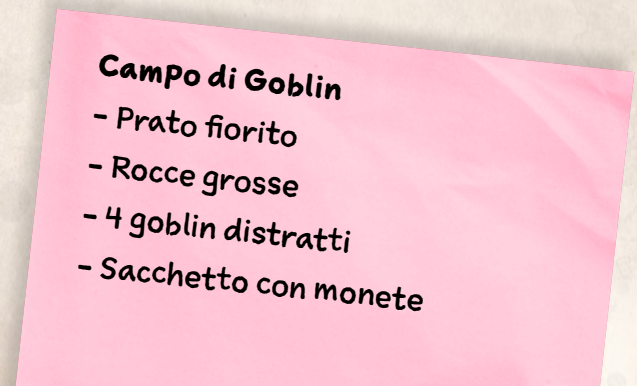
Il Narratore deve descrivere ai personaggi quello che vedono, sentono o percepiscono con gli altri sensi. Nella sostanza, usando le parole puoi spiegare agli altri giocatori cosa i loro eroi hanno di fronte, quali elementi possono essere pericolosi, quali interessanti e quali utili per poter agire all'interno del mondo. Oltre a questo, puoi aggiungere dettagli in modo da rendere più viva la narrazione.

> Di fronte a voi c'è un prato con delle rocce e dei goblin.

In questo modo hai spiegato dove sono gli eroi, quali elementi sono in scena e quali eventuali minacce appaiono.

Partendo da questo esempio, è possibile aggiungere qualche dettaglio per rendere la scena più vivida. Usando qualche aggettivo, è possibile dare colore al prato, suggerire ai giocatori degli elementi di vantaggio e indicare una minaccia che diventa più vera. Un consiglio utile è quello di annotare su un foglio gli elementi importanti delle scene che devono essere raccontati.

> Di fronte a voi si stende un prato fiorito con delle grosse rocce sparse qua e là e vedete dei piccoli goblin verdi che sghignazzano: non vi hanno ancora visto.



Prova a chiedere "Che Cosa fate?" non rimarrai deluso ;-)

Ascoltare gli Altri Giocatori

Il Gioco di Ruolo è un'attività che si fa assieme, parlando e raccontando una storia. Certamente si usano regole, dadi e schede per giocare, ma la base per giocare resta la parola. **Il dialogo tra tutti i giocatori è fondamentale** per il Narratore. È importante che chi interpreta un personaggio ascolti bene per poter raccontare cosa farà il suo eroe. Il Narratore deve capire cosa vogliono fare i giocatori e quali sono i loro obiettivi perché, a volte, i giocatori non hanno le idee chiare.

> Emma interpreta Avelir, un'elfa ranger, che decide di avvicinarsi di nascosto usando le rocce per scoprire cosa stanno tramando i goblin.

Dare dei suggerimenti o aiutare a farsi capire è un compito importante del Narratore e non deve essere sottovalutato.

Dare il Giusto Spazio

Il Narratore deve essere paziente e dare a tutti il proprio spazio. Deve cercare di mantenere un certo equilibrio tra gli altri giocatori, evitando che alcuni parlino sopra gli altri o si impongano a discapito di tutti.

Sfruttare gli Spunti del Tavolo

Non ultimo, l'ascolto è importante anche perché spesso può succedere che i giocatori introducano nuovi elementi o diano spunti interessanti al Narratore mentre descrivono le azioni dei loro personaggi. Non dire **"No"** a priori, ma valuta quanto può essere interessante l'idea e come integrarla nelle tue descrizioni.

> Avelir dice che le sembra aver visto qualcosa che luccica tra i goblin e decide che la sua elfa si deve avvicinare di nascosto per scoprire cosa stanno tramando.

Riprendendo l'esempio, in questo caso, il Narratore aveva pensato a un semplice scontro, ma questa mossa potrebbe essere utile per introdurre un tesoro. O magari i goblin stanno giocando a dadi ed Emma può usare questo elemento per superarli, proponendo loro una sfida.

Descrivere il Risultato

Una volta che il Narratore ha mostrato la scena e i giocatori hanno deciso cosa fare, la palla torna al Narratore che deve descrivere il risultato delle loro azioni. Questo punto può avere due possibili percorsi da seguire.

Chiama i Tiri di Dado

È importante che sia il Narratore a chiamare i tiri di dado. Puoi farlo sulla base dell'approccio che scelgono i giocatori oppure puoi chiedere di specificare meglio cosa vogliono fare se non ti è chiaro. Non dovrebbe essere un giocatore a dire "Faccio una prova di Destrezza per superare il pericolo". Questo perché è il Narratore che imposta le difficoltà della scena e potrebbe decidere che **non serve alcuna prova** per risolvere una scena oppure che è impossibile da superare.

Prosegue la Narrazione

Il Narratore racconta semplicemente il risultato dell'azione.

> I goblin sono troppo occupati e non notano Avelir avvicinarsi.

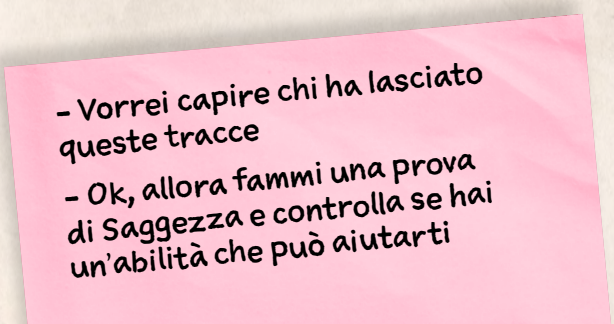
L'approccio scelto o l'azione intrapresa non ha possibilità di fallire quindi si procede con il gioco narrandone l'esito.

Fammi una Prova

Il Narratore richiede una prova, ne stabilisce la difficoltà e la caratteristica su cui si basa.

> Il Narratore chiede a Emma un tiro di Destrezza dicendo che la Difficoltà è 13.

Se sei in dubbio sulla caratteristica più adatta da utilizzare puoi confrontarti con il resto del tavolo.



Successo

Se il giocatore supera la **Prova Abilità**, la situazione volge a suo favore.

> Il Narratore chiede a Emma un tiro di Destrezza dicendo che la Difficoltà è 13. Avelir ha l'abilità "Furtiva" e quindi tira 2d20 e aggiunge il bonus di 3. Il risultato dei due dadi è 6 e 15. Il risultato finale è 18.
> I goblin sono troppo occupati per accorgersi di Avelir che si avvicina in silenzio.

Ora la narrazione prosegue chiedendo ai giocatori cosa vogliono fare.

Fallimento

Se il giocatore non supera la **Prova Abilità** la situazione si complica.

> Il Narratore chiede a Emma un tiro di Destrezza dicendo che la Difficoltà è 13. Avelir ha l'abilità "Furtiva" e quindi tira 2d20 e aggiunge il bonus di 3. Il risultato dei due dadi è 6 e 8. Il risultato finale è 11.
> Mentre Avelir si avvicina, uno dei goblin la vede arrivare e avvisa i suoi compagni che afferrano velocemente i bastoni.

Il pericolo è aumentato e la situazione diventa molto tesa con il rischio di entrare in combattimento. Ricorda che non tutti i fallimenti comportano uno scontro, dipende da come viene impostata la scena.

L'Opportunità nel Fallimento

I fallimenti non rappresentano il blocco della narrazione ma l'occasione giusta per un risvolto inaspettato o uno sconvolgimento della scena.

> Avelir viene scoperta dai goblin che si avvicinano minacciosi. Emma racconta che il suo personaggio vede i dadi su un sasso dove le pestifere creature stavano giocando e propone di fare una partita. Se perde, darà loro tutto il cibo che ha cacciato ma, se vince potrà proseguire indisturbata.

Come Narratore potresti richiedere una prova, o magari preferisci vedere come va a finire la situazione e quindi dici che il capo dei goblin accetta la sfida.

Tutti sanno che i goblin hanno i dadi truccati

• Capitolo 5 •

Ambientazione

La stella ci ha condotti a un vasto lago, limpido, protetto:
è all'interno di una roccaforte di montagne.

• La Storia •

La storia delle **Tre Valli** risale all'età del mito, sepolta sotto la marea del tempo. Poche notizie sono giunte ai giorni in cui è ambientato **Dragondale**.

La Genesi

L'origine del mondo è sconosciuta, ma il mito racconta di un iniziale forte scontro tra la **Luce** e l'**Ombra**. La prima vinse, illuminando con il suo potere tutto ciò che toccava, così nacquero i primi spiriti: esseri naturali che erano espressione della magia e dell'equilibrio.

L'Epoca Leggendaria

Dopo eoni, nel mondo comparvero i mortali che reclamarono le terre bagnate dalla Luce. In quest'epoca leggendaria, sorsero e caddero regni e imperi guidati da diverse origini, ma l'equilibrio voluto dagli spiriti ha sempre prevalso. Uno dei più grandi regni, ancora oggi ricordato, è l'**Impero del Lupo**. Forte del suo esercito e della magia bellica, conquistò terre in tutto il mondo, fondendosi con le diverse popolazioni. Purtroppo lo scontro con le tribù barbariche del nord e gli intrighi politici interni ne distrussero le fondamenta, facendolo infine crollare. L'Epoca Leggendaria terminò due decenni dopo, con la **Battaglia delle Tre Valli**. Una parte dell'Ombra, lo spirito della corruzione, si presentò al mondo sotto forma di **Varyon l'Oscuro**, un gigantesco drago portatore di distruzione. Molti perirono nello scontro e soltanto il sacrificio di **Ser Giogio**, paladino della Luce, con il supporto degli spiriti delle stelle, riuscì a salvare il mondo da un'epoca di tenebre. L'Ombra, però, è tuttora in agguato e trama per riconquistare il potere perso nella notte dei tempi.

Ai Giorni Nostri

Dalla Battaglia delle Tre Valli sono trascorsi mille anni di pace e armonia. Spiriti e mortali convivono senza troppi conflitti e nelle Tre Valli si sono sviluppate alcune grandi cittadine che garantiscono protezione e giustizia nei luoghi circostanti. A nord, oltre la Barriera Elvetia, è recentemente sorto un nuovo impero, mentre a sud, oltre le praterie, il mondo non si è ancora ripreso dalla caduta dell'Impero del Lupo.

• La Magia •

Il mondo è permeato di magia. Tutto ciò che accade è influenzato dalle potenti forze mistiche, dal conflitto tra la Luce e l'Ombra, dal rapporto degli Spiriti con la natura e dall'arte dei mortali di gestire questo potere.

Luce e Ombra

Lo scontro tra la benevola forza della Luce e la malvagia potenza dell'Ombra è, come detto sopra, alla base della creazione del mondo. Queste due entità - una sorta di spiriti supremi - influenzano ciò che avviene nel corso della storia. La **Luce**, che viene apertamente venerata dai mortali, è la fonte dei poteri di chi vi si dedica con fatica e preghiera ed era alla base della magia bellica dell'Impero del Lupo. L'**Ombra** è l'entità opposta alla Luce: si muove strisciando e corrompendo ciò che tocca con le sue lusinghe. È la fonte di potere dei maghi delle tenebre e di esseri malvagi, poiché dona la sua forza ingannando chi la evoca, prendendone possesso.

Spiriti e Natura

Gli Spiriti sono l'essenza stessa della magia del mondo e della sua natura. Dietro ogni sasso, nascosto negli alberi o tra i flutti di un fiume è possibile trovare uno spirito che ne rappresenta la forza. Sono esseri intelligenti, capaci di alterare la realtà con il pensiero. I più comuni hanno forme animalesche, intrecciate con gli elementi naturali che rappresentano, mentre i più forti hanno sembianze gigantesche o antropomorfe, con la capacità di parlare e plasmare la realtà.

Arte e Potere

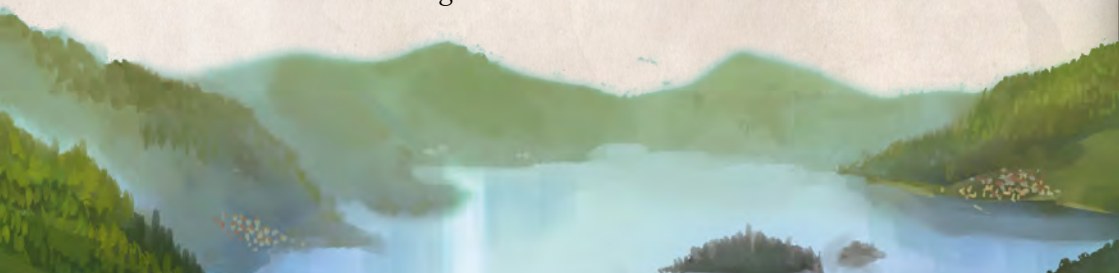
I mortali possono interagire con le forze Supreme e gli Spiriti attraverso lo studio, la preghiera e la comunione con loro. Chierici e Paladini si rapportano direttamente con la Luce, pregando per i loro incantesimi, mentre le altre classi sfruttano il loro rapporto con gli Spiriti, attraverso legami di sangue, vecchie formule tramandate dall'antichità o patti sigillati con uno di essi. Inoltre è possibile incanalare una parte del potere di questi esseri all'interno di oggetti incantati, anche se non sempre questa pratica viene accolta dagli Spiriti, a meno che non si tratti di un dono da parte loro.

• Le Tre Valli •

Nelle Tre Valli la natura è rigogliosa. Grandi montagne racchiudono i bacini di acqua dove la vita selvaggia trascorre in comunione con gli antichi spiriti degli elementi. Nei secoli passati, diverse specie di ominidi vi fondarono piccole comunità per godere delle forze naturali e delle ricchezze del territorio: foreste di conifere, querce e castagni, torrenti impetuosi e monti carichi di minerali preziosi. Il clima è quello tipico alpino, con inverni freddi molto nevosi, ed estati fresche e piacevoli. La presenza dei laghi mantiene il clima temperato e le montagne fanno da barriera naturale agli eventi atmosferici più gravi. Spiriti antichi, animali boschivi e bestie incantate si aggirano per il territorio, veri padroni di un luogo dove la civiltà non ha ancora preso il sopravvento. Le creature feroci sanno di non doversi avvicinare al fuoco e, solo se provocate, attaccano gli umanoidi. Fai attenzione: nel cuore delle foreste selvagge, nelle rovine ancestrali e nel sottosuolo sopravvivono mostri e antiche malvagità dimenticate. Non percorrere quelle vie se non sei attentamente preparato. Anche i laghi sono popolati da strane creature che ne hanno fatto i loro regni e avventurarsi lontano dalla costa può essere molto pericoloso.

Terre di Oxilia

Una lunga fenditura pianeggiante che attraversa le montagne tra le quali serpeggia il fiume **Tuxa**: così appaiono le **Terre di Oxilia**. Patria di alcune delle più toste origini mortali, come i Mezzorchi delle **Alture di Ferroduro**, i Dragonidi di Oxilia e gli alpeggi degli Halfling. Questa terra selvaggia è cresciuta grazie all'allevamento, la caccia e il commercio di pellame, mentre gli insediamenti in pianura si dedicano all'agricoltura combattendo per le poche ore di sole. **Oxilia** è il paese più grosso, nato come avamposto di confine e divenuto ricco grazie all'ardore dei suoi abitanti.

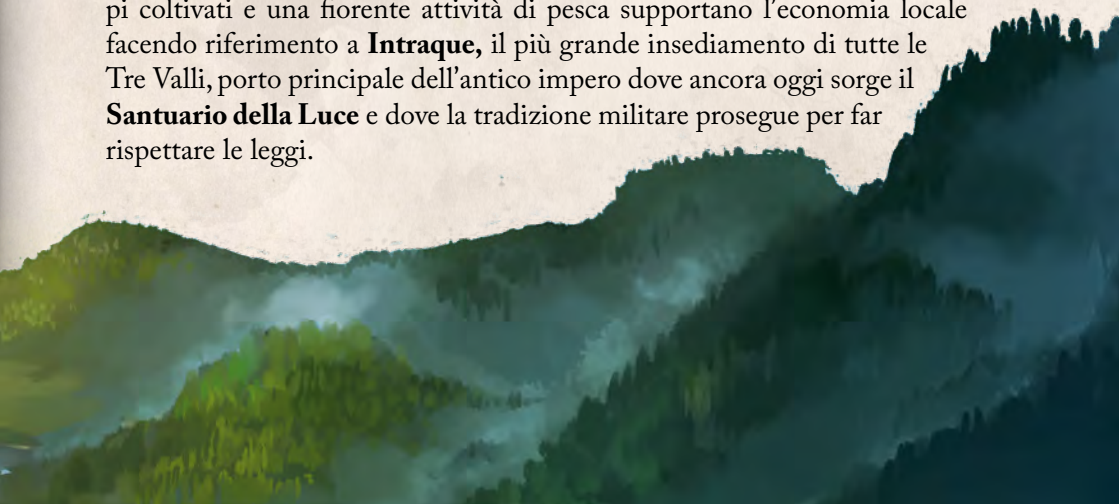


Valle del Cusius

Vista dall'alto, la **Valle del Cusius** appare come il dolce abbraccio delle montagne attorno al **Lago Clisius**. È un territorio verdeggiante e pieno di luoghi nascosti, dove è facile trovare mezzelfi che vivono in piena libertà e numerose altre origini che hanno cercato di ricavare il loro spazio nel mondo, ma è anche stato il teatro dell'epilogo della **Battaglia delle Tre Valli**. Piccoli villaggi, nati come propaggini di un impero caduto, sono protetti dalla forza e saggezza dei **Conti dei Cerro**. Vaemenia è il paese più grande, crocevia di accesso alle altre valli e luogo colmo di storia.

Vallago

Questa valle nasce con il **Lago Regio** e la sedimentazione dei detriti portati dal fiume **Tuxa.** Si è così formata una vasta pianura che ha contenuto a est il grosso lago, favorendo un clima meno rigido rispetto alle Terre di Oxilia a Ovest e più aperto del Cusius a Sud. Confina a nord con la **Barriera Elvetia**, oltre la quale sta sorgendo un nuovo impero, a sud con **Gravelbörg** e il **Monte Orfano**, patria ancestrale dei nani e a Ovest con la **Gran Valle**, mistica foresta degli Elfi. Al centro del **Lago Regio** sorgono le **Isole Gemelle**, rifugio degli gnomi e colme di antico potere. Vasti campi coltivati e una fiorente attività di pesca supportano l'economia locale facendo riferimento a **Intraque,** il più grande insediamento di tutte le Tre Valli, porto principale dell'antico impero dove ancora oggi sorge il **Santuario della Luce** e dove la tradizione militare prosegue per far rispettare le leggi.



Abisso del Seppione
Pianto della Luna
Rugiandino
Monte Maglio
Alture Ferrodur
Ponte Codalunga
Terre di Oxilia
Oxilia
Tuxa
Casale Borgo Cerro
Vaemer
Lago Clisius
Valle del Cusius

Dragondale
Le Tre Valli
Barriera Elvetia
Valle
dei Pittori
Vallago
Gran Valle
Orvalien
Ossafonda
Monte
Orfano
Olmago
Stagno
dei Maghi
Gravelbörg
Intracque
Lago Regio
Isole
Gemelle
Montondo
Godianus
Poggio Radioso

• Capitolo 6 •

Avventura

L'oscurità sommergeva il mondo,
le stelle piansero per il sacrificio dei giusti.

• Il Tempio Perduto •

Il Tempio Perduto della Vipera Viola è il prequel di **Lacrime di Stelle** che troverai nel manuale base ed è stata pensata per quattro personaggi di **1° livello**. In appendice puoi trovare le schede di cinque valenti avventurieri che tu e il tuo gruppo potete utilizzare per calarvi subito nell'azione.

Solo per i Tuoi Occhi!

Questo capitolo è destinato al **Narratore** della campagna e se rivesti questo ruolo ti consigliamo di leggerlo per intero prima di iniziare a giocare. Se vuoi partecipare come eroe, non andare oltre a questo paragrafo.

Sinossi

L'obiettivo dell'impresa è recuperare la Lacrima di Stella nascosta nel tempio e riportarla a Ernesto Cerro, nella Città di Vaemenia, al di là del fiume Tuxa.

Prima Parte • Molti Incontri

I personaggi si presentano davanti al fuoco la notte prima di entrare nel tempio, la cui facciata assomiglia a una testa di serpente.

Seconda Parte • La Vipera Viola

L'esplorazione delle rovine conduce al recupero della magica Lacrima di Stella. La tribù dei Peli Acuti, agguerritissimi goblin, prendono con la forza la Lacrima e cercano di catturare i personaggi per portarli al loro villaggio.

Terza Parte • Il Rituale

Gli eroi devono strappare la Lacrima ai goblin prima del rito di evocazione. Una rocambolesca fuga oltre il fiume Tuxa per trovare salvezza nella civiltà concluderà questo epico viaggio.

L'Ordine della Vipera Viola

Circa cinquecento anni fa, nelle **Terre di Oxilia**, nacque un ordine di monaci che cercava di scrutare il cielo con l'ausilio del potere delle stelle: si chiamava l'**Ordine della Vipera Viola**.

L'Ordine fece grandi scoperte utilizzando il potere della **Lacrima di Stella** che gli fu consegnata da una misteriosa creatura dall'aspetto di una vipera gigante. Con il passare del tempo i monaci si allontanarono dagli spiriti e dalla natura, seguendo questa incontenibile fame di conoscenza verso la loro rovina. Gli spiriti adirati posero fine alle loro ricerche giusto in tempo per impedir loro di alterare definitivamente l'equilibrio delle Tre Valli.

Come Leggere un'Avventura

Un'avventura è composta da diversi elementi: parti fisse, cioè gli eventi, e parti libere, con indicazioni per gestire l'interpretazione dei giocatori.

Eventi

In questi riquadri sono contenuti gli eventi dell'avventura. Sono momenti che incontrerai durante la sessione.

Questo è un Box Lettura: puoi leggerlo letteralmente o parafrasarlo per i giocatori. Contiene eventi e descrizioni fondamentali per informarli subito di cosa li aspetta.

Subito sotto al box lettura, troverai i suggerimenti per gestire la scena al meglio: queste sono informazioni riservate al Narratore. Ci potrai trovare indicazioni generali e, nel caso di esplorazioni, avrai a disposizione ***Enigmi, Trappole/Pericoli, Nemici e Tesoro.***

Ser Giogio e il Drago

Sono tante le valli nel mondo che reclamano i natali di **Ser Giogio**, fulgido paladino, campione dei guerrieri della Luce, portatore di pace e di speranza. Alcuni ritengono che nacque nelle **Tre Valli**, ma la leggenda narra che fu l'ultimo erede dell'**Impero del Lupo** e, quando il regno cadde, venne portato al nord per essere cresciuto al riparo dai tumulti dell'epoca.

Le Origini

Giogio venne allevato tra la natura e gli spiriti nelle Tre Valli e, quando crebbe, volle viaggiare in cerca delle sue origini. Vagò per diversi anni, in un mondo che cercava di rinascere dopo la distruzione dell'impero, diventando un cavaliere valoroso in possesso di una **spada leggendaria**. Qualcuno afferma che fosse la spada del vecchio imperatore, altri che fu forgiata da uno spirito della Luce, ma tutti ricordano che quando veniva sfoderata, la notte diventava giorno e l'ombra soccombeva. Sono tante le imprese del giovane eroe compiute per il mondo, ma tutti conoscono quella delle Tre Valli.

L'Ombra

Circa 1.000 anni fa, quando **Giogio** aveva circa 30 anni, un possente spirito d'Ombra si risvegliò dal suo torpore e assunse la forma di un Drago: **Varyon l'oscuro**. Le Tre Valli e i territori circostanti furono ammantati di una notte buia che affliggeva gli abitanti e corrompeva gli spiriti. In quei giorni, **Ser Giogio** tornò dove era cresciuto. In molti avevano cercato di sconfiggere il drago, fallendo nell'impresa.

Lacrime di Stelle

Giogio si lanciò nello scontro contro il drago, ma la spada lucente non riuscì a sconfiggerlo. Mettendo in gioco la sua stessa vita, il cavaliere invocò un'antica preghiera agli spiriti della Luce più potenti: **le Stelle**. Queste, guardando la condizione che stava affliggendo il mondo, piansero per la compassione e inviarono una di loro per aiutare **Giogio**. La Stella discese in soccorso del paladino, lanciandosi contro Varyon l'oscuro ed esplodendo in diversi frammenti che caddero tra le Valli. Quell'evento viene ricordato nelle leggende come la notte delle **Lacrime delle Stelle**. Di **Ser Giogio**, del **Drago** o della **Spada di Luce**, non si è saputo più nulla, ma grazie al suo sacrificio oggi il mondo è un posto migliore.

• Molti Incontri •

Questa prima parte serve per far conoscere tra loro i personaggi. Metti il gruppo a conoscenza della seguente storia: **Ernesto Cerro,** un facoltoso mercante di **Vaemenia,** ha trovato un antico manoscritto della sua famiglia che parla dell'**Ordine della Vipera Viola**. Col presentimento di trovare una grande fortuna, ha assoldato il vostro gruppo di giovani avventurieri per recuperare il tesoro sepolto sotto il **Tempio Perduto della Vipera Viola**.

Attorno al Falò

Il Narratore legge a voce alta:

La pallida luna, alta nel cielo, accarezza con i suoi raggi quello che sembra un gigantesco teschio di serpente: è tutto ciò che resta del tempio della Vipera Viola, luogo di conoscenza scolpito nel migliore granito delle Tre Valli e ritenuto perduto per oltre 400 anni tra i boschi di Oxilia.
Il buio circostante della misteriosa foresta è interrotto dall'allegro focolare di un piccolo accampamento, a circa mezzo chilometro di distanza dalla facciata dell'edificio.
Il fuoco illumina una buona porzione di terreno, tenendo lontano gli animali e alcune figure stanno preparando una gustosa cena, emozionate per l'inizio di una nuova avventura.

In questa prima parte, il Narratore dovrebbe fare in modo che tutti i giocatori presentino i propri personaggi e raccontino brevemente chi sono e le loro caratteristiche, aggiungendo anche dettagli riguardo al passato e alle motivazioni del eroe per dare più spessore e colore alla storia.

Ad esempio, chi interpreta il mago potrebbe raccontare: *"Accanto al fuoco c'è un giovane elfo con le vesti da mago. È molto magro e ha uno sguardo curioso. Il suo nome è Elosterion e non gli interessa la ricompensa, ma trovare storie dimenticate per stupire il suo maestro"*.

Alla fine delle presentazioni i personaggi sono stanchi e vanno a dormire in tutta sicurezza.

• La Vipera Viola •

Il **Tempio della Vipera Viola** metterà a dura prova gli eroi: trappole, enigmi e formidabili nemici li attendono nelle sale perdute. L'entrata assomiglia a un gigantesco **teschio di serpente** fatto di pietra, gli interni sono in rovina e decadenti.

Il Tempio della Vipera Viola

Se non specificato, gli ambienti sono al **buio**: gli eroi devono accendere una torcia o utilizzare la magia per **illuminare** la via.

1 • Ingresso del Tempio

La foresta si apre in una radura dove la spaventosa testa di un serpente di granito bianco vi guarda con superiorità. Erbacce e rampicanti corrono sulla faccia e oltre, rendendola parte viva dell'ambiente circostante. Tra le sue fauci si intravede un pesante portone di bronzo le cui figure scolpite sembrano aver perso importanza in quattrocento anni di oblio dalla civiltà. Due piccole statue di serpenti di pietra fungono da guardiani all'ingresso del tempio della Vipera Viola.

La porta è chiusa dai detriti dalla parte opposta, serve una **DIF 23** per sfondarla. Dopo 3 tentativi falliti è chiaro che la soluzione bruta non è quella giusta. È però possibile passare dal soffitto, **DIF 10**, eroso dalle intemperie e con un grosso buco scavato dai rampicanti, e fare pulizia. Dopo che anche un solo personaggio è riuscito nella prova, gli altri possono entrare semplicemente facendosi aiutare e non effettuare alcun tiro.

Lacrima

12

Enigma

11

Mantello della Protezione

9

10

7

6

5

Trappola

8

3

4

2

Pergamena

Trappola

1

2•Atrio Decadente

La luce illumina il grosso salone di pietra sorretto da maestose colonne finemente decorate da bassorilievi di serpenti che si intrecciano tra loro. Grosse macerie sono sparse nella parte est, dove il crollo di una colonna ha lasciato un grosso solco nel pavimento, deturpando orribilmente il complesso mosaico che lo abbellisce. Dal salone partono tre corridoi: uno a ovest, uno a nord e uno e est.

Nella stanza non c'è niente di rilevante, tutte le decorazioni presenti hanno come tema centrale i serpenti. Gli eroi possono prendere uno dei tre corridoi, scoprendo le insidie del tempio.

3•Corridoio Est

Un pavimento di pietra danneggiato precede il decadente corridoio reclamato dalla natura che va in profondità: i raggi del sole illuminano le scale che conducono nell'oscurità. Sulle pareti ci sono resti di torce che una volta illuminavano il corridoio, rampicanti e polvere hanno preso il loro posto.

Una rampa di scale scende al livello più basso, il corridoio svolta a sinistra poi a destra e rivela tre porte, una aperta sulla destra (**Stanza 4**) e due chiuse sulla sinistra (**Stanze 5 e 6**). ***Trappola:*** Quando il primo dei personaggi passa sulla parte di pavimento prima delle scale, questa cede e l'avventuriero deve fare un **TS DES - DIF 13. Fallimento**: cade e prende **1d6 danni**. Una volta rivelata, la trappola è facilmente evitabile.

4•Refettorio

Un grande tavolo e delle sedie giacciono sfondati al centro della stanza. Vicino alla parete a ovest ci sono delle botti di legno marcio e una pozza di vino acetoso si è accumulata in un solco del pavimento. Un grosso murale copre tutta la parete sud.

Il murale racconta la storia di come Ser Giogio sconfisse il drago (***leggi Ser Giogio e il Drago a pagina 82***): sarà loro utile per l'enigma nella **Stanza 11**. Vicino al tavolo sfondato si trovano ciotole e boccali rotti, insieme ad alcune Scaglie. ***Pericolo***: la pozza di vino acetoso è una Melma che attacca chi si avvicina, facendo scattare un combattimento. In alternativa, attacca gli avventurieri dopo che hanno decifrato il murale. ***Nemico***: **Melma**. ***Tesoro***: **10** .

5•Cucina

In quella che una volta era una cucina si distinguono vari strumenti per la preparazione di pietanze ancora in ottimo stato. Si sentono degli strani rumori metallici e sospiri portati dal vento. Quattro piccolissime creature fanno avanti e indietro dal braciere spento.

Nella cucina vivono dei Cenerini, degli spiriti neri grandi come il palmo d'una mano di un bambino, fatti di cenere animata dal potere della Lacrima. Se toccati, scompaiono in una nuvola di fumo. Hanno l'intelligenza di un animale e non possono parlare. Con un **DIF 15** è possibile che nasca un'amicizia: il Cenerino seguirà l'eroe nelle sue avventure.

6•Dispensa

Dalla stanza proviene un nauseante tanfo di marcio. Sei scatole sono accatastate contro il muro a nord, si intravede della muffa dai fori che si sono formati con il tempo.

La porta è chiusa e può essere aperta con una **DIF 8**. La stanza conteneva delle provviste, ora tutte marcite. ***Trappola***: chiunque apra una scatola deve fare un **TS COS - DIF 13. Fallimento**: 1d6 danni.

7•Corridoio Nord

Sulle pareti del corridoio tracce di affreschi raccontano di serpenti, saggi guardiani che proteggono i visitatori allontanando i pericoli. Un'enorme porta di bronzo decorata con serpenti blocca la via, e una grossa spranga di ferro ne impedisce l'apertura.

La spranga può essere tolta con una **DIF 15** oppure se almeno due personaggi la sollevano insieme. Dietro questa porta si nasconde una sfida decisamente impegnativa (**Stanza 9**): Se nessuno se lo domanda, chiedi *"Perché è chiusa da questo lato?"*.

Trappola: A metà corridoio spunta un'enorme falce e attacca il primo della fila. **Attacco**: 1d20+4. **Danni**: 1d8+2.

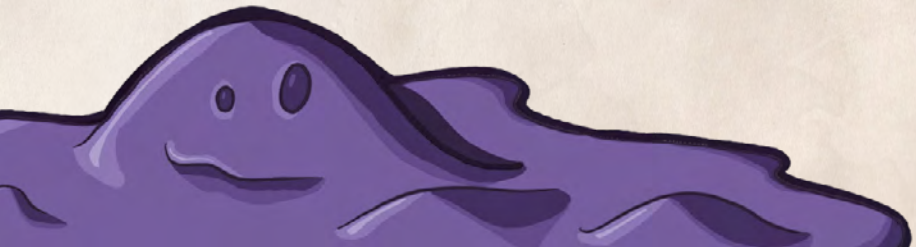
8•Biblioteca

Qui trovate i resti di una magnifica biblioteca: polvere e rampicanti regnano sovrani tra tomi corrosi e scaffali danneggiati, Affreschi rovinati ritraggono studenti e maestri protetti da un enorme guardiano dalla forma serpentesca.

Tra libri e scaffali rovinati, alcuni tomi protetti dalla magia si sono conservati in ottimo stato. Per trovarli è necessario una **DIF 12**: contengono la storia di come Ser Giogio sconfisse il drago (***leggi Ser Giogio e il Drago a pagina 82***), sarà loro utile per l'enigma nella **Stanza 11**. ***Tesoro:*** **Pergamena *Onda Elementale***.

Il silenzio della sala viene bruscamente interrotto da un fortissimo ronzio. Delle buffe creature simili a zanzare e pipistrelli popolano improvvisamente la biblioteca e con prepotenza puntano verso di voi.

Nemici: Tanti **Pizzanzelli** quanti i **PG**.



9•Salone Centrale

La Via è Aperta

Se gli eroi entrano dal **Corridoio 7**:

Il grosso salone buio è cosparso di sudiciume e calcinacci. Quando entrate, delle piccole fiammelle violacee iniziano a illuminare la sala piena di colonne spezzate e una grossa scalinata interrotta a metà. Le fiammelle sembrano diventare più grosse e prendere vita, muovendosi insieme a passi strisciati fino a rivelare i loro ospiti: una dozzina di scheletri animati da una crudele magia.

Salire sulle scale spezzate dal salone richiede un DIF 18. **Fallimento**: **1d6 danni**.

Il Ballatoio

Se gli eroi entrano dal **Corridoio 8**:

I resti di un ballatoio circondano il decadente salone che si trova quattro metri più in basso nel buio totale. Oltre a una pericolante striscia di terra, si intravede una grossa porta di bronzo che un tempo doveva essere collegata da una scala oramai crollata. Oltre s'intravede un altro ballatoio interrotto semi crollato.

Passare sui resti ballatoio richiede un DIF 12. **Fallimento di 5+:** si cade nel salone per **1d6 danni**.

Nemici*: 12 Scheletri** che si attivano se si entra dal ***Corridoio 7 o se si cade nel salone dal ballatoio. ***Tesoro:*** otto candelabri d'oro, **30** l'uno.

10•Studio del Priore

Il ricco studio di un personaggio importante vi accoglie tra la polvere e il silenzio. Briciole di testi perduti sono sparse per la stanza dove campeggia una scrivania coperta da un mantello violaceo bordato d'oro, di ottima fattura.

Sotto il mantello non c'è nulla e la stanza sembra essere intatta. Qui il priore cercò di salvare dei documenti prima che la furia della natura investisse il tempio. ***Tesoro:*** **Mantello della Protezione**.

Oggetti Magici: Protezione

Hai un bonus di
+1 alla tua Armatura

11•Portone di Bronzo

Il pesante portone di bronzo di fronte a voi è l'elemento meglio tenuto di tutto il tempio. Una strana energia sembra provenire dalla sua superficie. Risaltano quattro figure in rilievo: un albero, un cristallo, un drago e una spada. Dovrà essere inserita una combinazione?

Enigma: La sequenza corretta è **Albero-Spada-Drago-Cristallo.** Una volta schiacciata una figura, questa rimane incastrata. ***Trappola***: Se la combinazione non è corretta, l'eroe che ha premuto l'ultimo simbolo deve superare un **TS DES - DIF 12. Fallimento**: **2d4 danni** da un raggio di energia viola. A quel punto, le figure tornano in rilievo e la combinazione viene resettata.

12•Sala della Lacrima

Una forte luce viola illumina tutta la stanza: un grosso cristallo violaceo riposa su un piedistallo al centro della sala. Quattro colonne, su cui sono appesi drappi consumati dal tempo, circondano il piedistallo della gemma. Un tappeto in pessime condizioni parte dall'ingresso fino alla base del magico tesoro.

Nella stanza si sentono dei sussurri indecifrabili che provengono dalla **Lacrima**.

La luce del cristallo si fa più intensa, come se segnalasse un pericolo. Due colonne iniziano a muoversi, contorcendosi su sé stesse e assumendo la forma di due serpenti, animati da un luccichio malevolo.

Nemici: **2 Guardiani di Pietra.**

Prima la Lacrima

Se un **PG** afferra la **Lacrima** leggi:

L'intera struttura sembra rifiutare il tuo gesto, vibrando fortemente attorno a tutti i presenti. Un grosso masso si stacca dal soffitto schiacciando le altre due colonne che iniziavano a trasformarsi in altrettanti guardiani di pietra. Il tempio inizia a crollare su se stesso.

Tesoro: **Lacrima della Mente**

Crollo del Tempio

Il round dopo aver preso la **Lacrima**, il tempio collassa a causa della forza che viene a mancare.

d10	Effetto
1-2	Il Masso colpisce i Guardiani
3-7	Il Masso colpisce gli Eroi
8-10	Il Masso non colpisce nulla

Chi viene preso, deve fare un **TS DES/SAG - DIF 13. Fallimento: 1d8 danni.**

Corsa Contro il Tempio

Le pareti iniziano a tremare e un forte rombo proviene dal pavimento cancellando le vostre parole. Solo le urla più forti riescono a superare il suono della distruzione.

Tutti gli eroi devono fare un **TS - DIF 15** sulla base del loro approccio alla fuga: **FOR** per essere aggressivo, **DES** per schivare rocce, **COS** per la resistenza o non respirare la polvere, **INT** per ricordare un dettaglio utile, **SAG** per scorgere qualcosa di pericoloso, **CAR** per non perdersi d'animo. **Fallimento**: **1d6 danni**.

L'Agguato dei Goblin

Il tempio collassa in una gigantesca nuvola di polvere. Tante piccole ombre si muovono velocemente, circondandovi da ogni lato. Dopo qualche secondo la nebbia si dissipa e capite quello che sta succedendo: un gruppo di verdissimi goblin vi ha accerchiato e vi guarda con occhi scuri. Quelli davanti a voi si spostano per fare largo a un goblin vestito di rosso trasportato su di uno scudo sorretto da due goblin forzuti. "Io, capo della tribù dei Peli Acuti, voglio il cristallo! Arrendetevi e consegnatemelo o diventerete la mia cena!", esordisce con fare arrogante.

Ci Arrendiamo

In caso di resa, i goblin legano il gruppo e lo portano al villaggio.

Lottare per Svignarsela

DIF 20 per scappare, ma solo i **PG** che non hanno la **Lacrima.** Chi **Sviene** viene fatto prigioniero. *Nemici*: **1 Goblin Comandante, 30 Goblin.**

• Il Rituale •

Verso l'Accampamento dei Peli Acuti

La conclusione della seconda parte può portare a due sviluppi: i personaggi possono essere prigionieri dei **Goblin** o essere riusciti a fuggire. Anche divisi. Dopo la scena della **Mamma Orsogufo**, passerà del tempo che gli eroi possono usare per un **Riposo Lungo**. Alcune ore dopo, si riparte dal villaggio dei **Peli Acuti**, fuori tra i cespugli se i personaggi sono liberi oppure nella gabbia di legno.

La Mamma Orsogufo

Mentre i goblin vi scortano nel bosco, l'avanguardia della tribù ha trovato due animaletti dal piumaggio viola lungo il sentiero. Ridono mentre li pungolano con le loro lance, divertiti dalle loro grida terrorizzate. Un forte ruggito emerge dai cespugli e un'enorme belva color viola irrompe dal fogliame: la mamma orsogufo è arrivata in difesa dei suoi piccoli con l'enorme becco spalancato e i lunghi artigli. I Peli Acuti sono terrorizzati, scappano e urlano, il comandante sbraita ordini per respingere la maestosa creatura mentre fugge verso il villaggio con le sue guardie del corpo.

Un **orsogufo** inizia un combattimento contro la tribù dei Peli Acuti: non è ostile verso i personaggi se non lo attaccano. Se gli eroi sono stati catturati, questa è una buona occasione per fuggire e far perdere le tracce poiché i goblin, terrorizzati, li ignorerebbero. L'orsogufo è un nemico formidabile: se decidessero di affrontarlo rischierebbero grosso, fallo intuire spiegando come diversi goblin vengono messi fuori gioco con facilità. Se i personaggi non scappano, vengono portati nella Gabbia di legno (**1• Le Gabbie**).

Riposo Lungo

Recuperi tutti i **Punti Vita**, le Capacità a **Riposo Breve** o **Lungo** e gli **Slot Incantesimo**.

L'Accampamento dei Goblin

La tribù dei **Peli Acuti** conta una cinquantina di elementi, di cui una decina di piccolini. Il loro accampamento è totalmente disorganizzato con tende ammassate una sopra all'altra. L'unica parte tenuta in modo appena decente è l'altare della Vipera Viola.

Alhf-Reto

Vecchio sciamano, decise di costruire l'altare delle Vipera Viola dopo una visione mistica in cui il serpente avrebbe donato poteri magici alla tribù.

Dentelercio

Capo dei Goblin, è un bulletto determinato a recuperare la Lacrima convinto che le visioni di **Alhf-Reto** lo faranno diventare un grande re.

Il Capo è Tornato

Un'accozzaglia di esserini verdi acclama l'arrivo trionfante di Dentelercio, portato in trionfo sul suo solito scudo. Il capo goblin mostra il trofeo, il cristallo viola pulsante di energia mistica. Dentelercio solleva le mani e chiede silenzio: "Peli Acuti" urla con la sua vocina grezza "con il potere del cuore del serpente della montagna, stasera evocheremo la Vipera Viola che ci aiuterà a costruire un regno tutto nostro, di cui io sarò il re". In fondo al villaggio, vicino alla grossa statua di una vipera simile a quelle all'ingresso del tempio e malamente dipinta di viola, un vecchio goblin si appoggia al suo bastone che termina con uno strano gingillo e sorride di gioia mostrando i denti marci.

Imbucati

DIF 20 Per infiltrarsi senza farsi vedere. **Fallimento**: i goblin li scoprono. ***Nemici***: **3 Goblin**, dopo due turni daranno l'allarme.

Allarme

Se i goblin vengono allertati per qualunque motivo **DIF +2** per tutte le prossime .

Assalto Frontale

Il numero di goblin è veramente troppo alto per entrare nell'accampamento ad armi spianate. I PG vengono catturati e messi nelle gabbie.

1•Le Gabbie

Nella zona ovest del villaggio sono presenti un paio di gabbie di legno assemblate fortunosamente. Sembrano create per custodire animali, ma una è occupata da uno gnomo capelli corvini: polvere e sudiciume lo ricoprono fino ai piedi. Un grosso goblin dalla mascella pesante monta la guardia annoiato.

Le gabbie non sono molto resistenti: con una **DIF 12** è possibile liberarsi. Liberare una creatura dalle gabbie non richiede un tiro, hanno un meccanismo molto semplice di apertura. **Klauh Tioh**, il goblin di guardia, può essere distratto o messo fuori gioco, ma dopo qualche minuto, qualcuno andrà sicuramente a controllare. I personaggi catturati sono tutti custoditi in un'unica gabbia. In quella a fianco c'è **Brugolo**, uno gnomo dai lunghi capelli corvini e dal sorriso smagliante, catturato tre giorni prima dalla tribù dei **Peli Acuti** che lo tengono come portafortuna. Se liberato lancia **1d6** e rivela una delle informazioni. Quando lo ritieni opportuno e se **Brugolo** continua ad essere aiutato dal gruppo lancia **1d6** e rivela un'altra informazione

d6	Informazione
1-2	Sono stato catturato appena dopo il ponte sul Tuxa. Stavo cercando piume di Orsogufo: valgono un bel gruzzolo!
3-4	Nella capanna del comandante c'è una spada magica, mi tiene sempre sveglio con le sue risate durante la notte.
5-6	Lo sciamano è pazzo, pensa che con una pietra riuscirà a richiamare un'antica creatura dimenticata: la Vipera Viola.

Ma non l'ha già detto?!

Brugolo potrebbe ripetere la stessa informazione. Portate pazienza con lui, dopo tre giorni in gabbia ha semplicemente voglia di parlare con qualcuno.

2•Capanna del Capo

Unica capanna di dimensioni umane, il quartier generale di Dentelercio è sicuramente un bottino di guerra. L'interno è un ammasso di sudiciume tipico dei goblin, di ninnoli e carabattole razziati e un sacco di fieno pieno di pulci che funge da letto. Un baule semi distrutto, sicuramente forzato malamente, attira la vostra attenzione.

DIF 18 per intrufolarsi nella capanna Fallimento: **Dentelercio** e i suoi sgherri entrano nella tenda. ***Nemici***: **1 Goblin Comandante, 3 Goblin.** ***Tesoro***: **100** , **2 Pozioni di Guarigione** e **1 Spada Lunga Magica** (ride alle pessime battute).

Rinforzi

Se dopo **2** round il Goblin Comandante non è stato sconfitto arrivano altri **3 Goblin**.

3•Altare della Vipera

Cala la notte e tutto è pronto per il rituale di risveglio della Vipera Viola. Raccolti davanti a un grosso falò al centro del villaggio, tutti i goblin sono in attesa. I tamburi rimbombano irregolari nella radura. A officiare il Rituale c'è uno sciamano goblin che spiega ad alta voce, così che possano capire tutti i goblin, anche i più tonti, che quando la luna sarà alta nel cielo, invocherà il favore della Vipera Viola con il "cuore" che prenderà fuoco. Tutti dovranno inchinarsi e non alzare gli occhi, qualsiasi cosa accadrà: pena diventare pasto della Vipera.

Fermare il Rituale

Alhf-Reto sta facendo il rituale ed è totalmente concentrato sulla Lacrima: è impossibile sottrarla senza che se ne accorga. ***Nemici***: **1 Goblin Sciamano, 4 Goblin.**

Vediamo che Succede

Se i personaggi attendono la fine del rituale, la cerimonia non funziona e **Alhf-Reto** afferma che è tutta colpa di **Brugolo**: bisogna cacciarlo e ricominciare tutto da capo.

Al Ladro!

Dentelercio, o un goblin che ha preso il suo posto ordina di inseguire i **PG**.

La Fuga

Il Bosco è buio, ma la pallida luce della Luna vi mostra la direzione da prendere. Fuggite con il fiatone mentre sentite alle vostre spalle le urla furenti dei goblin: si sono accorti del vostro furto. Qualcuno sbraita ordini, sicuramente il capo dei verdognoli, e vi accorgete che sono dietro di voi. Davanti avete alcuni chilometri di foresta prima di raggiungere la libertà. Arrivate al fiume Tuxa prima di essere riacciuffati dai Goblin.

Gli avventurieri devono cercare di far perdere le loro tracce per tre turni: possono inventarsi quello che vogliono. Permetti agli eroi di elaborare piani fantasiosi per fuggire e ognuno di loro può fare un **DIF 14. Successo**: **-1 Goblin** sul ponte.

Eventi Rocamboleschi

All'inizio di ogni turno, tira **1d6** per vedere quale **Evento Rocambolesco** accade: se il risultato è già uscito in precedenza ritira o scegline uno nuovo.

d6	Evento Rocambolesco
1	Viene irritato un nido di Vespe Giganti: DIF +2
2	Dei rovi intralciano il cammino dei goblin : DIF -2
3	Trovate una ripida discesa, subite 1 danno alle caviglie
4	Un gruppetto di goblin taglia la strada, +2 Goblin sul ponte
5	Si scatena una rissa tra i Peli Acuti, -2 Goblin sul ponte
6	Il potere della Lacrima cura i PG: 1d4 PV

Il Ponte sul Fiume Tuxa

Il finale dell'avventura si svolge dove la foresta lascia il passo alla civiltà: un ponte di corde sul fiume **Tuxa**. Gli eventi della rocambolesca fuga notturna terminano all'alba, davanti al rapido passaggio del corso d'acqua. I **goblin** faranno di tutto per recuperare la **Lacrima**.

L'alba vi saluta con la speranza di salvezza mentre uscite dalla foresta. Di fronte a voi lo scroscio d'acqua del fiume Tuxa vi conferma che la riuscita dell'impresa si trova sull'altra sponda. Un pericolante ponte di corde si trova alla vostra sinistra, ma subito dietro sentite le urla di Dentelercio e dei suoi goblin che vi stanno raggiungendo, verdi di rabbia. Quando siete in campo aperto, il nemico è alle vostre calcagna.

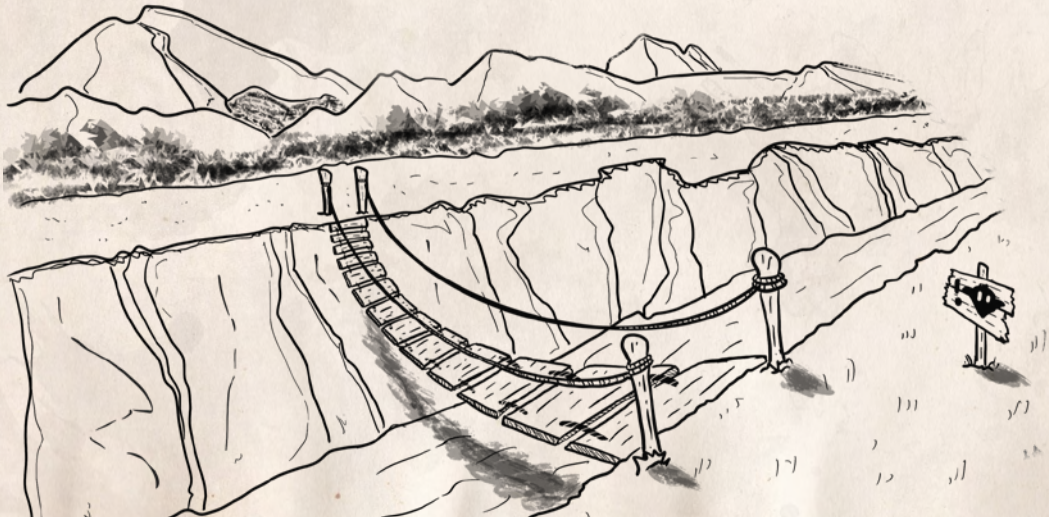
***Nemici*: 1 Goblin Comandate, 10 Goblin.** Modifica il numero di goblin in base a quanto è successo durante la fuga fino a un minimo di **4 Goblin.**

Vuoi Tuffarti?

Il ponte è stabile ma se qualcuno viene spinto deve fare una **DIF 10** per non cadere e restare appeso. Risalire costa **1 Azione**. Se qualcuno appeso viene colpito, cade nel fiume uscendo di scena.

Tagliare il Ponte

Il ponte è sorretto da quattro corde: **DIF 10** per tagliarne una utilizzando **1 Azione**. Con una o due corde rimanenti, se ci si muove di 2 Distanze si rischia di cadere: vedi ***Vuoi Tuffarti?***.



La Ricompensa

I nostri eroi tornano a **Vaemenia** dal ricco **Ernesto Cerro** che riceve il cristallo e paga i giovani avventurieri per le loro fatiche. Potete leggere o parafrasare questo testo che funge da epilogo alla vostra prima avventura.

Dopo una lunga marcia, finalmente siete di nuovo al sicuro tra le mura di Vaemenia. Le guardie alla grossa porta di pietra vi fanno passare e raggiungete agilmente la villa di Ernesto Cerro, il ricco mercante che vi aveva assegnato la missione. Accomodati in giardino, vi vengono offerte bevande per festeggiare la vostra impresa, mentre il vostro cliente conta i soldi della ricompensa pattuita. Ernesto sembra molto contento di consegnare le Scaglie che vi siete meritati e, dopo un ultimo brindisi, lasciate la sua dimora mentre osserva avidamente la Lacrima che gli avete consegnato, bofonchiando di fondare un borgo attorno al suo casale in collina.

L'Avventura è alle Porte

La storia poi si racconterà attorno ai tavoli delle locande o durante i giorni di festa. Passeranno gli anni e molti ricorderanno di come **Ernesto Cerro**, primo Conte della **Valle del Cusius**, trovò una pietra incantata diventata il simbolo della sua famiglia, incastonata su uno scettro. Il Conte fondò **Casale Borgo Cerro** per tenere sotto controllo tutta la valle e i territori circostanti. Di lui si dirà che fu un ottimo governante, pieno di risorse e tutti i suoi discendenti proseguirono nel suo esempio.

Passati 150 anni da quest'avventura, **Elosterion**, mago elfo divenuto adulto, prenderà il posto di saggio di corte, per aiutare la famiglia del suo vecchio amico **Ernesto** e guidare il giovane rampollo **Gustavo**.

Trent'anni dopo, un oscuro presagio farà la sua comparsa.

Continua con

Lacrime di Stelle

• Capitolo 7 •

Bestiario

Sepolta da tempo, una terrificante oscurità attende di essere risvegliata da qualcuno che, guidato dalla brama di ricchezze, scavi in profondità.

• Conosci il Nemico •

In questa sezione ti presentiamo i nemici da utilizzare nel corso dell'avventura. Ognuno possiede abilità, attacchi e comportamenti molto differenti, illustrati nelle loro schede: qui trovi quelle dei mostri presenti ne ***Il Tempio Perduto***, per aiutarti a caratterizzarli al meglio nella narrazione.

Ricordati che le illustrazioni sono solo esempi: i mostri da te descritti potrebbero avere un aspetto diverso. Sperimenta e, avventura dopo avventura, imparerai a modificarli o crearne di nuovi.

Leggere la Scheda del Mostro

Le schede dei mostri sono molto più compatte di quelle degli avventurieri, per aiutare il Narratore nella lettura e avere le informazioni utili a portata di mano durante i combattimenti. Ecco come sono strutturate.

Nome e Descrizione

Il **Nome** generico del mostro e una breve spiegazione del suo aspetto o comportamento.

Tipologia, Sfida e PE

Indica il tipo di mostro; la **Sfida** riporta il livello consigliato per gli eroi che lo affrontano. I **PE** sono quelli guadagnati dagli eroi che lo sconfiggono. Se i **PG** affrontano più mostri, somma tutti i loro **PE** e suddividili in parti uguali per ogni eroe.

Resistenza e Difesa

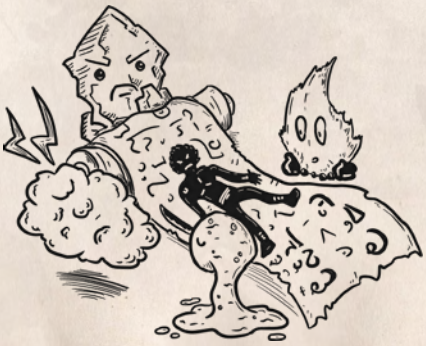
Punti Vita e **Armatura**.

Caratteristiche

Riporta i **modificatori** del mostro per le sei caratteristiche principali.

Abilità e Sensi

Sono riportate le **Abilità** del mostro: anche lui tira con Vantaggio! I **Sensi** indicano come il mostro percepisce l'ambiente circostante.



È il personaggio che Studia

Non posso sfruttare il Punto Debole di un nemico se non l'ho prima scoperto.

Capacità

Le Capacità sono uniche per ogni genere di mostro e possono essere utilizzate in circostanze stabilite, indicate nella scheda. Possono anche prevedere delle **Resistenze**: il mostro subisce la metà del danno dall'attacco. Alcuni nemici particolarmente possenti possono avere delle **Immunità**: non subiscono danni dall'attacco.

Punto Debole

Ogni mostro è particolarmente sensibile a qualcosa. Nella scheda è indicato prima il **Punto Debole** specifico, poi l'effetto che si scatena. Ecco gli effetti che puoi trovare nel bestiario:

Effetto	Descrizione
Irascibile	Il nemico si arrabbia e attacca chi ha sfruttato il suo punto debole.
Vulnerabile	Il nemico subisce il doppio dei danni dall'attacco.
Spaventato	Il nemico diventa **Spaventato** dall'eroe che lo ha colpito.
Instabile	Il nemico barcolla e finisce **A Terra**.

Azioni

Viene indicata la tipologia d'attacco a cui segue la descrizione, il Tiro, la gittata, il danno.

Attacco Speciale

Effetti particolari.
Ricarica: dopo aver utilizzato l'Attacco Speciale, lancia **1d6**. Se il risultato è pari al valore della ricarica, puoi riutilizzarlo. **Tempesta di Fulmini: Ricarica 5-6.** In questo caso se tiri **5** o **6** la **Tempesta di Fulmini** si ricarica e può essere utilizzata di nuovo il prossimo turno.

Attacco in Mischia

Spade, Artigli, Morsi, ecc.

Attacco a Distanza

Archi, Fionde, Getti Velenosi, ecc.

Attacco con Incantesimi

Trucchetti e Incantesimi.
Usi: gli incantesimi hanno un numero di utilizzo indicato in questo modo. **Stregare *x2***

Goblin

Brutti e verdi. Se non sono impegnati a picchiarsi, seguono il proprio capo.

Umanoide • **Sfida** 1/4 • **PE** 2

Punti Vita 7 • **Armatura** 15

FOR -1	**DES** +2	**COS** +0
INT +0	**SAG** -1	**CAR** -1

Abilità Nascondersi
Sensi Scurovisione

Capacità

Fuga Agile. Può Nascondersi come parte di attacco a ogni suo turno.

Punto Debole

Piede. Spaventato.

Azioni

Scimitarra: 1d20+4. Danni: 1d6+2.

Arco Goblin: 1d20+4. Danni: 1d6+2.

Goblin Comandante

Molto forte e crudele, comanda i suoi sottoposti senza la minima pietà.

Umanoide • **Sfida** 1 • **PE** 8

Punti Vita 24 • **Armatura** 16

FOR +0	**DES** +2	**COS** +0
INT +0	**SAG** +1	**CAR** +0

Abilità Comando
Sensi Scurovisione

Capacità

Fuga Agile. Può Nascondersi come parte di attacco a ogni suo turno.

Punto Debole

Copricapo. Irascibile.

Azioni

Multiattacco: Effettua 2 attacchi a scelta tra **Frusta Spinata** e **Giavellotto**. Il secondo con **Svantaggio**.

Frusta Spinata: 1d20+4, Vicino. Danni: 1d6+2.

Giavellotto: 1d20+2, Vicino/Lontano. Danni 1d6.

Goblin Sciamano

Padroneggia la magia con strani rituali che neanche lui comprende davvero.

Umanoide • **Sfida** 1/2 • **PE** 4

Punti Vita 14 • **Armatura** 13

FOR -2	**DES** +2	**COS** +0
INT +0	**SAG** +1	**CAR** -1

Abilità Superstizione
Sensi Scurovisione

Capacità

Fuga Agile. Può Nascondersi come parte di attacco a ogni suo turno.

Punto Debole

Ginocchio. Instabile.

Azioni

Bastone: 1d20. Danni 1d6-2.

Dardo Elementale: 1d20+4, Vicino. Danni: 1d8.

Guardiano di Pietra

L'incredibile magia della Lacrima ha dato vita alla pietra del tempio: ora vive ed è capace di muoversi, le sue spire sono in grado di sbriciolare facilmente le ossa. Il suo temibile morso può intimorire il più coraggioso degli avventurieri: fortuna che non avvelena.

Costrutto • **Sfida** 1 • **PE** 8

Punti Vita 33 • **Armatura** 18

FOR +2	**DES** +0	**COS** +1
INT -5	**SAG** -4	**CAR** -5

Abilità Proteggere, Sorvegliare
Sensi Radar

Capacità

Indecifrabile. Non può subire Stati.

Punto Debole

Occhi. Vulnerabile.

Azioni

Stritolare: 1d20+4. Danni: 1d8+2 e **Bloccato (DIF 14)**.

Morso: 1d20+4. Danni: 1d6+2.

Melma

Vorace e senza il minimo rimorso, inghiotte qualsiasi cosa a portata.

Melma • **Sfida** 1/4 • **PE** 2

Punti Vita 22 • Armatura 8

FOR +1	**DES** -2	**COS** +3
INT -5	**SAG** -2	**CAR** -4

Abilità Mimetizzarsi
Sensi Vista Cieca

Capacità

Amorfo. Può muoversi in uno spazio stretto.

Corrodere il Metallo. Le armi non magiche si corrodono. -1 ai tiri per i danni.

Mimo. Finché rimane immobile non è distinguibile da una pozzanghera.

Punto Debole

Fuoco. Vulnerabile.

Azioni

Jellattacco: 1d20+3. Danni 3d6+1. L'armatura non magica viene corrosa: -1 all'**Armatura**.

Orsogufo

Questa bestia magica è territoriale e protegge i suoi piccoli ad ogni costo.

Bestia • **Sfida** 3 • **PE** 30

Punti Vita 59 • **Armatura** 13

FOR +5	**DES** +1	**COS** +3
INT -4	**SAG** +1	**CAR** -2

Abilità Vista e Olfatto
Sensi Scurovisione

Punto Debole

Collo. Irascibile.

Azioni

Multiattacco: Effettua 2 attacchi, 1 con **Becco** e 1 con **Artigli**.

Becco: 1d20+7, Vicino. Danni: 1d10+5.

Artigli: 1d20+7. Danni: 2d8+5.

Pizzanzello

Incrocio fra un pipistrello e una zanzara. Non farti pungere o non lo staccherai più.

Bestia • **Sfida** 1/8 • **PE** 1

Punti Vita 2 • **Armatura** 14

FOR +5	**DES** +1	**COS** +3
INT -4	**SAG** +1	**CAR** +2

Sensi Scurovisione

Capacità

Ali. Può Volare.

Punto Debole

Ali. Spaventato.

Azioni

Risucchio di Sangue: 1d20+5. Danni: 1d4+3. Si attacca al bersaglio e infligge 1d4+3 danni ogni turno. Si stacca da solo dopo aver inflitto 10 punti ferita. Una creatura può staccarlo usando un attacco.

Scheletro

Insieme di ossa umane animate dalla magia, non può essere in carne.

Servo dell'Ombra • **Sfida** 1/4 • **PE** 2

Punti Vita 13 • **Armatura** 13

FOR +0	**DES** +2	**COS** +2
INT -2	**SAG** -1	**CAR** -3

Sensi Scurovisione

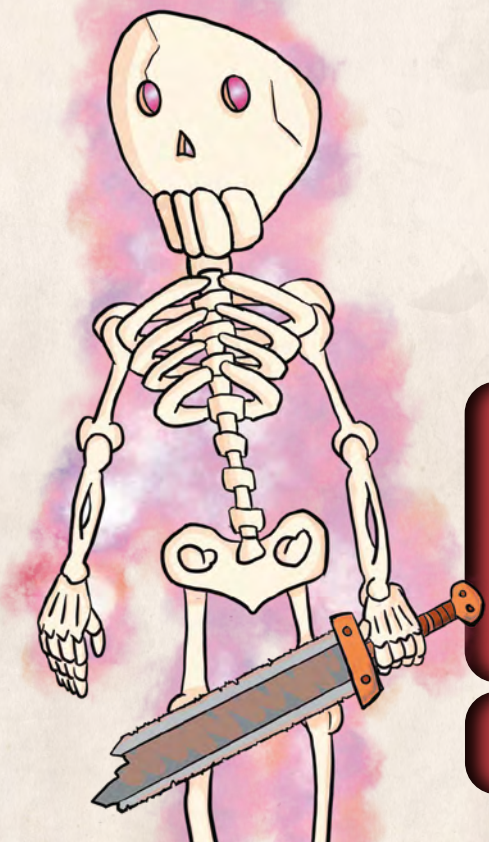
Punto Debole

Gambe. Instabile.

Azioni

Spada Rovinata: 1d20+4. Danni: 1d6+2.

Arco Decadente: 1d20+4. Danni: 1d6+2.



OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

Legal Information

Permission to copy, modify and distribute the files collectively known as the System Reference Document 5.1 ("SRD5") is granted solely through the use of the Open Gaming License, Version 1.0a.

This material is being released using the Open Gaming License Version 1.0a and you should read and understand the terms of that license before using this material.

The text of the Open Gaming License itself is not Open Game Content. Instructions on using the License are provided within the License itself.

The following items are designated Product Identity, as defined in Section 1(e) of the Open Game License Version 1.0a, and are subject to the conditions set forth in Section 7 of the OGL, and are not Open Content: Dungeons & Dragons, D&D, Player's Handbook, Dungeon Master, Monster Manual, d20 System, Wizards of the Coast, d20 (when used as a trademark), Forgotten Realms, Faerûn, proper names (including those used in the names of spells or items), places, Underdark, Red Wizard of Thay, the City of Union, Heroic Domains of Ysgard, Ever Changing Chaos of Limbo, Windswept Depths of Pandemonium, Infinite Layers of the Abyss, Tarterian Depths of Carceri, Gray Waste of Hades, Bleak Eternity of Gehenna, Nine Hells of Baator, Infernal Battlefield of Acheron, Clockwork Nirvana of Mechanus, Peaceable Kingdoms of Arcadia, Seven Mounting Heavens of Celestia, Twin Paradises of Bytopia, Blessed Fields of Elysium, Wilderness of the Beastlands, Olympian Glades of Arborea, Concordant Domain of the Outlands, Sigil, Lady of Pain, Book of Exalted Deeds, Book of Vile Darkness, beholder, gauth, carrion crawler, tanar'ri, baatezu, displacer beast, githyanki, githzerai, mind flayer, illithid, umber hulk, yuan-ti.

All of the rest of the SRD5 is Open Game Content as described in Section 1(d) of the License.

The terms of the Open Gaming License Version 1.0a are as follows:

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. **Definitions**: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. **The License:** This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3.**Offer and Acceptance:** By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. **Grant and Consideration:** In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5.**Representation of Authority to Contribute:** If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6.**Notice of License Copyright:** You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. **Use of Product Identity:** You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. **Identification:** If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. **Updating the License:** Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. **Copy of this License:** You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. **Use of Contributor Credits:** You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. **Inability to Comply:** If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. **Termination:** This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. **Reformation:** If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC.

System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

END OF LICENSE

Dragondale

Lacrime di Stelle

Disponibile su

POST SCRIPTUM

DRAGON STORE