



GUIDA DEL GIOCATORE

VERSIONE 8.0

WATERDEEP

DRAGON HEIST & DUNGEON OF THE MAD MAGE



Credits

D&D Gioco Organizzato: Christopher Lindsay

Amministratori della D&D Adventurers League: Bill Benham, Lysa Chen, Claire Hoffman,
Greg Marks, Alan Patrick, Sam Simpson, Travis Woodall

Data

30 Agosto 2018

Versione Italiana

Coordinamento: Nicola Degobbi

Traduzione: Francesco Castelli

Revisione: Nicola Degobbi

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, la “&” a forma di drago, *Player’s Handbook*, *Monster Manual*, *Dungeon Master’s Guide*, D&D Adventurers League, e tutti i nomi degli altri prodotti Wizards of the Coast e i rispettivi loghi sono marchi registrati Wizards of the Coast negli USA e in altri paesi. Tutti i personaggi e le loro caratteristiche distintive sono proprietà di Wizard of the Coast. Questo materiale è soggetto alle leggi sul diritto d'autore degli Stati Uniti d'America. Ogni riproduzione o uso non autorizzato del materiale e delle illustrazioni presenti è proibito senza il permesso scritto della Wizard of the Coast.

©2018 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Prodotto da Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Rappresentante per Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK

PARTE 1. UNIRSI ALLA LEAGUE

Questo documento è una guida per creare e far evolve-
re un personaggio dell'Adventurers League. Le regole
qui presenti sono integrate dalla Adventurers League
FAQ (presente nell'Adventurers League Player Pack).

COSA SERVE PER GIOCARE

Per partecipare alla D&D Adventurers League è ne-
cessario possedere almeno una copia di:

- **D&D Basic Rules.** Questo documento .pdf è dispo-
nibile gratuitamente sul sito di Wizards of the Co-
ast e contiene le regole base del gioco.
- **Scheda del Personaggio e Scheda dell'Avventura
(Adventure Logsheet).** È possibile usare una qual-
siasi scheda di quinta edizione a propria scelta,
ma bisogna anche mantenere una scheda separa-
ta dove registrare le informazioni alla fine di ogni
sessione. Sono disponibili tra le [Risorse della D&D
Adventurers League](#).
- **Numero DCI (FACOLTATIVO).** Questo è il co-
dice personale del gioco organizzato assegna-
to da Wizard of the Coast. È possibile ottenerlo
dagli organizzatori di un evento o visitando
accounts.wizard.com.

CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

Infine, è necessario creare un personaggio per la
D&D Adventurers League. Tutti questi personaggi
iniziano al primo livello.

PASSO 1 & 2: SCEGLIERE RAZZA E CLASSE

Il personaggio di primo livello può essere creato
usando qualsiasi razza e classe presente nel Player's
Handbook Manuale del Giocatore e **uno** dei manuali
elencati (regola "PHB+1").

- *Elemental Evil Player's Companion* (EEPC)
- *Sword Coast Adventurer's Guide* (SCAG)
- *Volo's Guide to Monsters* (VGM)
- *Xanathar's Guide to Everything* (XGE)¹
- *Mordenkainen's Tome of Foes* (ToF)²

Sono disponibili le seguenti regole opzionali:

- Trattati Umani Alternativi (PHB)
- Varianti del Mezzelfo e del Tiefling (Half-Elf and Tiefling Variants; SCAG/ToF)
- Opzione: Linguaggi Umani (Option: Human Lan-
guages; SCAG)³
- Benedizione di Corellon (Blessing of Corellon; ToF)³

Note. Le razze dotate di volo sin dal primo livello e
ogni opzione presentata in materiali diversi da quel-
li elencati sopra (come la *Dungeon Master's Guide*
- *Guida del Dungeon Master*, prodotti Guild Adept o
articoli di Unearthed Arcana) non sono disponibili
senza specifica documentazione di campagna (come
i certificati [certificates], ecc.).

¹ La XGE include il Turtle Package

² Solo capitoli da 1 a 5

³ Questa opzione non è soggetta alla PHB+1

PASSO 3: DETERMINARE I PUNTEGGI DI CARATTERISTICA

I punteggi di caratteristica del personaggio sono ge-
nerati secondo uno dei seguenti metodi:

- Serie Standard (15,14, 13, 12, 10, 8).
- Variante: Personalizzare i Punteggi di Caratteristi-
ca (PHB).

PASSO 4: DESCRIVERE IL PERSONAGGIO

Descrivere il personaggio e scegliere un background.

Background. Scegliere o creare un background
usando il *Player's Handbook - Manuale del Giocatore*
o una delle risorse indicate sopra.

Allineamento. Nella D&D Adventurers League non
sono permessi personaggi malvagi, a meno che non
appartengano alle fazioni dell'Alleanza dei Lord
(Lords'Alliance) o degli Zhentarim. In questo caso de-
vono essere legali malvagi.

Divinità. Il personaggio può venerare qualsiasi divi-
nità elencata nelle tabelle **Divinità dei Forgotten Re-
alms** e **Divinità Non-umane** del *Player's Handbook*
- *Manuale del Giocatore* o delle risorse menzionate al
Passo 1 & 2. I Chierici devono venerare una divinità
specifica, ma non sono limitati ai domini raccoman-
dati nella tabella.

PASSO 5: SCEGLIERE L'EQUIPAGGIAMENTO

L'equipaggiamento e l'oro iniziali sono determinati in
base a classe e background; non bisogna tirare per la
ricchezza iniziale.

Oggetti Insoliti. Ogni personaggio inizia con un og-
getto insolito a sua scelta dalla tabella nel Capitolo 5
del *Player's Handbook - Manuale del Giocatore*, op-
pure può tirarlo a caso.

Equipaggiamento. Un personaggio può vendere o
comprare componenti per incantesimi ed equipaggiamenti
presenti nelle risorse elencate al Passo 1 & 2.

PASSO 6: SCEGLIERE UNA FAZIONE (FACOLTATIVO)

Se il personaggio ha il background Agente di una Fa-
zione (Faction Agent) può essere membro di una della
5 fazioni. Queste sono presenti in tutte le storyline e
parte delle trame della D&D Adventurers League. Se
un personaggio cambia fazione o perde il background
Agente di una Fazione (Faction Agent), perderà anche
tutta la fama (renown) relativa.

Tutti i membri di una fazione ricevono un oggetto
identificativo (come una spilla, un bracciale o una mo-
neta speciale) che possono indossare o portare con
sé. Inoltre, possono riconoscersi in altri modi, quali
abiti, tatuaggi, cicatrici rituali o strette di mano segrete.

GRADO NELLA FAZIONE PER FAMA (RENOWN)

Fama	Grado	Livello Richiesto
0	1	1° livello
3	2	2° livello
10	3	5° livello
25	4	11° livello
50	5	17° livello

PARTE 2. GIOCARE L'ADVENTURERS LEAGUE

Per poter giocare un'avventura un personaggio deve rientrare nei livelli previsti (level range). Se si sta giocando un'avventura ufficiale (hardcover) si può continuare, ma se si supera il livello previsto giocando un'altra trama non è possibile tornare indietro.

RICOMPENSE ED EQUIPAGGIAMENTO

Completando obiettivi o spendendo tempo a perseguire gli **scopi dell'avventura** (adventure's goal), i personaggi ottengono ricompense, che vanno annotate sulla Scheda dell'Avventura (adventure logsheet).

Punti Avanzamento (Advancement Checkpoints). Per passare al livello successivo, un personaggio **deve** ottenere un certo numero di punti avanzamento (advancement checkpoints) determinati in base al suo attuale rango (tier). I personaggi dell'Adventurers League **non** ottengono punti esperienza (XP). I punti avanzamento sono applicati immediatamente e appena un personaggio ne ha a sufficienza, passa di livello al termine del successivo riposo lungo, sessione o avventura (quale avvenga per **primo**).

- **Rango 1.** 4 punti
- **Ranghi da 2 a 4.** 8 punti

Punti Tesoro (Treasure Checkpoint). È possibile spendere i punti tesoro per ottenere oggetti magici classici, di una specifica stagione o specifici di singole avventure o Quest del DM (DM Quests). I punti possono essere **spesi o accumulati**; non devono essere dichiarati quando vengono ottenuti, ma possono essere spesi **solo** per ottenere oggetti disponibili al rango (tier) dell'avventura in cui sono stati guadagnati (o il rango del livello del gruppo in caso di avventure ufficiali pubblicate). Per esempio, i punti ottenuti durante le avventure di rango 4 potranno essere spesi solo per oggetti disponibili ai personaggi di rango 4.

Il costo di un oggetto si basa sulla tabella degli oggetti magici in cui appare. Costi e disponibilità sono indicati nella ALCC. Quando viene acquistato un oggetto sbloccato grazie a un'avventura, questo **non sarà più sbloccato** e sarà necessario sbloccarlo di nuovo se si vuole acquistarlo un'altra volta.

OGGETTI MAGICI PER RANGO (TIER)

Tabella	Disponibile al Rango	Costo
A	1-4	4
B	1-4	4
C	1-4	4
D	2-4	8
E	3-4	8
F	1-4	8
G	2-4	10
H	3-4	10
I	3-4	12

EQUIPAGGIAMENTO

Un personaggio può vendere o acquistare equipaggiamento secondo le regole presenti nel *Player's Handbook - Manuale del Giocatore*. Tra una **sessione e l'altra**, è possibile comprare qualsiasi oggetto elencato nelle risorse presenti al Passo 1 & 2. Alcune avventure potrebbero includere limitazioni sugli oggetti disponibili **durante la partita**.

Ricompense ed equipaggiamenti non possono essere donati a un altro giocatore, eccetto nelle seguenti circostanze:

- Si possono **prestare** equipaggiamenti e consumabili agli altri personaggi presenti al tavolo, ma vanno restituiti entro la fine della sessione (a meno che non siano stato usati).
- Gli oggetti magici permanenti possono essere **scambiati** (vedere sotto).
- I personaggi possono decidere di **suddividere** tra loro il costo dei servizi magici ottenuti dai PNG durante l'avventura.

ACQUISTARE POZIONI E PERGAMENE

Un personaggio può acquistare pozioni o pergamene ai costi indicati sotto. Il costo di una pergamena è in aggiunta ad eventuali componenti materiali, a prescindere che venga usata o no.

POZIONI IN VENDITA

Pozione di...	Costo	Pozione di...	Costo
Guarigione	50 mo	Respirare sott'acqua	100 mo
Scalare	75 mo	Guarigione superiore	500 mo
Amicizia con gli animali	100 mo	Guarigione suprema	5.000 mo
Guarigione maggiore	100 mo	Invisibilità	5.000 mo

PERGAMENE IN VENDITA

Livello dell'Incantesimo	Costo	Livello dell'Incantesimo	Costo
Trucchetto	25 mo	3°	300 mo
1°	75 mo	4°	500 mo
2°	150 mo	5°	1.000 mo

SCHEDA DELL'AVVENTURA

La scheda dell'avventura (adventure logsheet) viene usata per tenere traccia delle ricompense ottenute.

Numero della Sessione. Annotare il numero della sessione aiuta a mantenere in ordine le schede man mano che si accumulano.

Punti di Avanzamento e Tesoro. Annotare numero e rango di ogni punto avanzamento e tesoro ottenuto alla fine della sessione.

Attività Fuori Servizio. Annotare quanti giorni di attività fuori servizio (downtime) si sono guadagnati e spesi alla fine di ciascuna sessione (compresi quelli usati per attività prolungate come l'addestramento). Per esempio, se si sono trascorsi 10 giorni ad apprendere lo gnomesco scrivere *Addestramento: Gnomesco (10)* nella sezione delle note.

Oggetti Sbloccati. Annotare quali oggetti magici e tesori speciali sono stati sbloccati durante la sessione.

Oro. Se il personaggio ha ottenuto un livello (o ogni 8 punti avanzamento, se il personaggio è già di 20 livello) aggiungere la ricompensa in monete d'oro determinata secondo la tabella sottostante. Quest'oro può essere speso o risparmiato come di norma. Se il personaggio è fuori servizio, bisogna sottrarre il costo associato in base allo stile di vita (anch'esso indicato nella tabella) dal totale delle monete. Il costo dello stile di vita va pagato **ogni giorno** fuori servizio.

TESORO PERSONALE

Livello Ottenuto	Ricompensa	Stile di Vita
1-4	75 mo	Modesto (1 mo)
5-10	150 mo	Confortevole (2 mo)
11-16	550 mo	Lussuoso (4 mo)
17-20	5.500 mo	Aristocratico (10 mo)

Note. Annotare altri dettagli importanti dell'avventura o informazioni che possono servire in seguito, quali morti, ricompense speciali (onorificenze, ecc.), eventi particolari, avanzamenti di livello, ecc.

ATTIVITÀ FUORI SERVIZIO E STILE DI VITA

Un personaggio può prendere parte alle attività fuori servizio **prima, dopo o durante** una sessione. È possibile intraprendere quelle elencate nel *Player's Handbook Manuale del Giocatore* oppure le seguenti (la documentazione della campagna può includerne altre).

Attività: Lanciare Incantesimi. È possibile spendere 1 giorno di attività per lanciare un incantesimo o fare in modo che un altro PG o PNG lo lanci al posto del personaggio. Gli incantesimi usati durante le sessioni seguono le normali regole (slot, componenti materiali, ecc.) mentre quelli lanciati da un PNG di solito richiedono, oltre al tempo, una spesa in oro o punti tesoro.

Attività: Stare al Passo. “Stare al Passo” è disponibile solo al 4, 10 e 16esimo livello. Spendendo il tempo indicato il personaggio potrà progredire al livello seguente:

Livello Attuale	Costo in Tempo
4	20 giorni
10°	100 giorni
16°	300 giorni

Attività: Copiare Incantesimi. Per copiare un incantesimo è necessario spendere del tempo fuori servizio. Per ogni giorno utilizzato, un personaggio può trascorrere 8 ore a copiare incantesimi nel proprio libro o mettere quest'ultimo a disposizione di altri personaggi. I PG coinvolti nella medesima avventura possono “scambiare” incantesimi tra loro nel corso di una singola attività. Ogni mago ha un proprio “linguaggio” con cui annota gli incantesimi e quindi non può beneficiare dell'azione Aiuto per trascrivere, neppure da parte di altri maghi. Questa attività può essere svolta solo alla presenza del DM.

Attività: Scambiare Oggetti Magici. Oggetti magici **permanenti** della **medesima rarità** possono essere scambiati **uno a uno**. Oggetti privi di un'indicazione di rarità o dotati di proprietà insolite sono considera-

ti **unici** e non possono essere scambiati. Gli oggetti privi di capacità magiche residue non possono essere scambiati. Tutti i gruppi coinvolti nello scambio devono spendere 15 giorni di attività fuori servizio. Se entrambe le parti stanno giocando la stessa avventura, questo costo viene ignorato. È necessario scambiare anche i certificati (certificates) e istruire eventuali duplicati. In caso ci siano dubbi sulla rarità di un oggetto fare riferimento alla *Dungeon Master's Guide Guida del Dungeon Master*. La rarità di oggetti presentati in avventure specifiche è indicata nel modulo. Se è assente sono considerati unici. Al termine dello scambio annotare sulla scheda dell'avventura (adventure logsheet) il nome della controparte e quali oggetti sono stati scambiati.

Creare Pozioni di Guarigione (XGE). Creare una pozione di guarigione richiede una borsa dell'erborista nuova, che verrà consumata nel processo.

Scrivere Pergamene (XGE). È necessario conoscere (o essere in grado di preparare) un incantesimo per poterlo trascrivere. Il costo per realizzare la pergamena non include eventuali componenti materiali dell'incantesimo.

AVANZAMENTO DEL PERSONAGGIO

Man mano che avanza di livello, un personaggio evolve e cresce secondo le seguenti regole:

Progresso Rallentato. È possibile rallentare l'avanzamento di un personaggio. Se si sceglie di farlo si otterranno **punti e giorni fuori servizio** a metà della normale velocità. È possibile attivare o disattivare questa scelta tra una sessione e l'altra.

Ricostruire il Personaggio. È possibile ricostruire il proprio personaggio (livello 1-4) prima che intraprenda la sua prima avventura al quinto, cambiando ogni elemento eccetto il nome. Altri elementi non-meccanici, come sesso o personalità, possono essere modificati liberamente a prescindere dal livello.

Il personaggio conserva ogni ricompensa ed equipaggiamento ottenuto eccetto a meno che vengano modificati classe o background. In tal caso, l'equipaggiamento associato viene rimosso (insieme a eventuali soldi o altri oggetti ottenuti rivendendolo). Lo stesso avviene con la fama (renown) se si cambia fazione.

Avanzamento del Personaggio. Ogni personaggio avanza usando le opzioni di razza e classe (compreso multiclasse, talenti e incantesimi) presentate nel suo PHB+1. Quando ottiene un livello guadagna i punti ferita fissi, non tira il dado.

Avanzamento alla Fazione. Se un personaggio ha ottenuto fama (renown) sufficiente a salire di rango nella propria fazione, questo avviene alla fine della sessione. Il nuovo rango va annotato sulla scheda del personaggio e in quella dell'avventura (adventure logsheet).