



GUIDA DEL DUNGEON MASTER

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 Degobbis

Traduzione: Francesco Castelli

Revisione: Nicola Degobbis

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. INIZIARE

Questo documento è una guida per diventare un Dungeon Master della D&D Adventurers League.

Le regole qui presentate sono integrate dalla Adventurers League FAQ (presente nell'Adventurers League DM Pack).

STORYLINE STAGIONALI

Le partite dell'Adventurers League sono divise in stagioni, ma le singole avventure possono essere giocate a prescindere dalla stagione corrente.

AMBIENTAZIONE

La maggior parte delle avventure dell'Adventurers League avviene nei Forgotten Realms, nel continente di Faerûn. I moduli ufficiali sono solitamente ambientati nella Costa della Spada, una regione selvaggia punteggiata di città potenti e famose come Baldur's Gate, Neverwinter, Waterdeep e, recentemente, Port Nyanzaru, un insediamento ai confini delle pericolose giungle di Chult.

PARTITE DELLA D&D ADVENTURERS LEAGUE

Giocatori e DM possono partecipare all'Adventurers League in molti modi: D&D Introductory Adventures, D&D Premiere Play e i moduli ufficiali (**hardcover**). Inoltre, molti organizzatori di convention hanno creato avventure approvate dall'Adventurers League (dette Convention-Created Content o CCC) apposta per questi eventi. Le CCC sono solitamente ambientate nella regione del Mare della Luna.

D&D Introductory Adventures. Queste avventure accompagnano la pubblicazione di nuovi prodotti Wizards of the Coast. Vengono presentate presso negozi specializzati e sono pensate per introdurre nuovi contenuti. Sono gratuite e scaricabili all'indirizzo www.dmsguild.com poco dopo la presentazione ufficiale.

D&D Premier Play. Queste avventure supportano i prodotti della storyline ufficiale. Sono acquistabili presso la Dungeon Master's Guild e, una volta fatto, il DM può farle rigiocare quante volte desidera.

ESSERE UN DUNGEON MASTER

Essere DM dell'Adventurers League è facile e divertente. Le avventure possono essere preparate in poco tempo e non c'è bisogno di preoccuparsi di tutto il materiale di background.

COSA SERVE PER CONDURRE IL GIOCO

Per gestire una partita della D&D Adventurers League come DM occorrono:

- **D&D Basic Rules.** Questo documento .pdf è disponibile gratuitamente sul sito di Wizards of the Coast e contiene le regole base del gioco.
- **Avventure.** Se si sta facendo giocare a un evento pubblico bisogna chiedere agli organizzatori quali avventure sono disponibili. Altrimenti si potrà reperirle presso i negozi specializzati o su www.dmsguild.com.

- **Giocatori.** Le partite dell'Adventurers League sono pensate per 5 giocatori, ma possono essere adattate a gruppi da 3 a 7. Tavolate più grandi o più piccole non sono permesse.
- **Numero DCI (Facoltativo).** Questo è il codice personale del gioco organizzato assegnato da Wizards of the Coast. È possibile ottenerlo dagli organizzatori di un evento o visitando accounts.wizard.com.

STRUMENTI FACOLTATIVI

I seguenti aiuti non sono necessari per gestire una partita dell'Adventurers League, ma possono essere di grande utilità.

Dungeon Master's Guide - Guida del Dungeon Master (DMG). Questo volume include preziosi consigli su come gestire una partita. La DMG comprende anche oggetti magici che possono essere usati come ricompense durante il gioco, per cui è meglio avere queste informazioni a portata di mano in caso non siano incluse nelle avventure.

Manuale dei Mostri (MM). Qui si possono trovare le caratteristiche di molti mostri. Quelli speciali, creati per una certa stagione, sono inclusi nelle avventure relative.

Cartoncini. Sono ottimi per appuntare l'ordine d'iniziativa, passare note ai giocatori e come segnaposto.

Miniature e Mappe. DM e giocatori potrebbero preferire un gioco più tattico, usando questi strumenti per aiutare a visualizzare gli scontri e il terreno.

Schermo del DM. È utile per nascondere appunti e avventure ai giocatori.

BARARE

La D&D Adventurers League è pensata per essere un ambiente divertente e aperto, non una competizione. Il DM deve correggere i giocatori che barano in modo rapido e, se possibile, discreto, risolvendo la questione e facendo tesoro dell'accaduto. È possibile controllare il materiale (schede dei personaggi, schede dell'avventura [adventure logsheet] e certificati [certificates]) in qualsiasi momento. Se qualcosa non funziona, nelle schede o nella partita, il DM dovrà parlarne con il giocatore e risolvere le irregolarità. Il DM può vietare qualcosa che gli sembra contrario alle regole o chiedere che un giocatore ritiri un dado, ma dovrà essere **professionale**. Non dovrà mai causare imbarazzo a un giocatore o agire in maniera prevenuta. Tutti sono qui per divertirsi e godersi la sfida!

PARTE 2. GESTIRE LE AVVENTURE

Per giocare un'avventura sono **necessari** da 3 a 7 giocatori, ognuno con un proprio personaggio del livello appropriato. 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.

GIOCARE COME DUNGEON MASTER

Il DM ha il ruolo più importante al tavolo: facilitare il divertimento dei giocatori. È lui che crea la trama e dà vita al racconto. Per aiutarsi in questo compito è bene ricordare:

Il DM ha il Controllo. Il DM decide come l'avventura interagisce con il gruppo, fare aggiustamenti o improvvisare è assolutamente incoraggiato, purché si rimanga entro lo spirito della storia. Ciò non significa che si possono implementare le proprie regole casalinghe o cambiare quelle dell'Adventurers League. Sotto questo aspetto è necessaria la coerenza.

Sfidare i Giocatori. Per valutare l'esperienza dei **giocatori** (non dei personaggi) si può chiedere loro cosa gli piace del gioco e cercare di dargli esattamente quello che amano. Tutti dovrebbero avere il proprio momento sotto i riflettori. A sua discrezione, il DM può modificare un incontro aggiungendo o togliendo alcuni mostri. Le nuove creature possono essere diverse da quelle elencate nella versione originale, ma dovrebbero essere tematicamente simili.

Tenere l'Avventura in Movimento. Quando una partita comincia a impantanarsi, il DM è libero di fornire suggerimenti e indizi per risolvere un enigma, dare il via a uno scontro o gestire delle interazioni per non far sentire la frustrazione dovuta alla mancanza d'informazioni. Queste "piccole vittorie" dovrebbero essere concesse ai giocatori che fanno scelte sensate sulla base di ciò che sanno. Bisogna stare molto attenti quando l'avventura rallenta perché c'è il rischio che si areni del tutto. Allo stesso tempo non bisogna accelerare troppo: i giocatori si meritano un'esperienza completa.

MALATTIE, MORTE E RECUPERO

Ai personaggi possono accadere molte disgrazie. Quello dell'avventuriero è un lavoro pericoloso. Ecco alcune regole per gestire queste situazioni.

Malattie, Veleni e Altri Effetti Debilitanti. Malattie, veleni e altri effetti simili hanno la propria normale durata, ma i personaggi possono avvalersi di incantesimi da parte di PNG o usare i propri giorni fuori servizio per recuperare (vedere Guida del Giocatore dell'Adventurers League). Un personaggio vittima di licantropia o vampirismo non può essere usato finché la condizione non viene rimossa.

Morte. I personaggi che risorgono grazie alla magia subiscono i normali effetti di questa ordalia, ma ogni giorno fuori servizio speso a recuperare riduce di 1 le penalità ai tiri di attacco, tiri salvezza e prove di caratteristica. I cadaveri possono sempre essere recuperati a meno che un incontro non specifichi di-

versamente.

Se nessun membro del gruppo può riportare in vita un morto è possibile avvalersi dei servizi di un PNG secondo le seguenti linee guida:

- **Il Defunto Paga per la Resurrezione.** I personaggi che non possono pagare il punto tesoro necessario ad acquistare una pergamena possono contrarre un debito. Questo **deve** essere ripagato prima che i punti tesoro possano essere usati per qualsiasi altro scopo. I personaggi morti ignorano le eventuali limitazioni sulle pergamene necessarie per riportarli in vita. Per esempio, un personaggio di quinto livello disintegrato può spendere **dodici punti tesoro** per acquistare una pergamena di resurrezione pura, anche se questa sarebbe normalmente disponibile solo a personaggi di rango 3-4.
- **Il Gruppo Paga per la Resurrezione.** Se lo desiderano, per far risorgere un compagno, altri personaggi possono contribuire al **pagamento in mo** per i servizi di un PNG. **Non possono**, però, usare punti tesoro per ridurre questa spesa, ma è consentito utilizzarli per acquistare pergamene, come di norma.

SERVIZI MAGICI

Durante una sessione, i personaggi possono usufruire dei servizi magici di un PNG che si trovi in qualsiasi posto di dimensioni urbane o più grandi, ma i personaggi devono essere in grado di viaggiare lì. Altrimenti questi servizi sono disponibili solo tra una sessione e l'altra.

I servizi forniti da un PNG sono limitati all'elenco sottostante. I personaggi possono acquistare con i punti tesoro pergamene magiche contenenti incantesimi divini che i PNG lanceranno a gratuitamente a beneficio del personaggio che ha acquistato la pergamena.

SERVIZI MAGICI

Incantesimo	Costo
Cura Ferite	10 mo
Identificare	20 mo
Ristorare inferiore	40 mo
Pregheira di guarigione	40 mo
Dissolvi magie	90 mo
Rimuovere maledizione	90 mo
Parlare con i morti	90 mo
Divinazione	210 mo
Ristorare superiore	450 mo
Rianimare i morti ¹	1.250 mo
Resurrezione ¹	3.000 mo
Resurrezione pura ¹	50.000 mo

Background Accolito. I personaggi con la capacità di background Rifugio dei Fedeli possono richiedere servizi magici presso un tempio della propria fede. Una volta al giorno possono ricevere gratuitamente (ma dovranno pagare ogni eventuale componente materiale) **un singolo incantesimo** dalla tabella dei

¹Un personaggio può scegliere di ottenere questi servizi comprando la relativa pergamena al costo di punti tesoro.

Servizi Magici. Questo **non può** essere usato per riportare in vita un personaggio.

Solo alcune religioni hanno santuari tanto grandi da consentire un simile beneficio. Quali siano è definito dalla regione dove si svolge la partita.

TEMPLI DELL'ACCOLITO

Stagione & Regione	Divinità
1: Phlan	Kelemvor
2: Mulmaster	Bane, Loviatar, Tymora, Velsharoon
3: Hillsfar	Chauntea, Lliira, Tempus
4: Barovia	NESSUNA
5: Costa della Spada	
T1: Parnast	Mielikki
T2: Stagwick	Chauntea
T3: Beregost	Lathander, Waukeen
6: Costa della Spada	
T1: Mirabar	Dumathoin, Sharindalr, Tymora
T2: Neverwinter	Oghma, Selûne, Tyr
T3: Dagger Falls	Lathander, Tyr
7: Port Nyzaru	Gond, Savras, Waukeen
8: Waterdeep	Ogni divinità non malvagia

RICOMPENSE PER I GIOCATORI

I personaggi ottengono ricompense sotto forma di **punti avanzamento** e **tesoro**, oggetti magici sbloccati e altri elementi quali riconoscimenti e nuove attività fuori servizio. Queste vanno riportate sulle schede dell'avventura (adventure logsheet) **prima** di lasciare il tavolo a fine partita. Ogni giocatore è responsabile della propria scheda.

DISTRIBUIRE LE RICOMPENSE

Le ricompense sono distribuite al termine della sessione secondo le seguenti linee guida:

Punti Avanzamento (Advance Checkpoints). I personaggi dell'Adventurers League ricevono **punti avanzamento** in base alla durata della sessione.

Nel caso dei moduli ufficiali (**hardcover**), ogni ora trascorsa a perseguire l'obiettivo dell'avventura vale 1 punto (arrotondando per difetto). Per **tutte le altre avventure**, i punti sono stabiliti in base alla stagione:

- **Stagione 8 e Successive.** I personaggi ottengono un numero di punti pari alla durata prevista dell'avventura se completano gli obiettivi descritti nella trama.
- **Stagione 7 e Precedenti.** I personaggi ottengono un numero di punti pari alla durata prevista dell'avventura (in ore) se completano la vicenda.

Punti Tesoro (Treasure Checkpoints). I personaggi ricevono anche punti tesoro (treasure checkpoints) in base alla quantità di tempo trascorsa. Nelle avventure ufficiali (**hardcover**), i gruppi di rango 1 e 2 ne ottengono uno ogni 2 ore di gioco, mentre i gruppi di rango 3-4 (personaggi di livello 11-20) ne ottengono uno ogni ora. Per **tutte le altre avventure**, i punti sono stabiliti in base alla stagione:

- **Stagione 8 e Successive.** I personaggi ottengono

punti tesoro per aver completato l'obiettivo principale e quelli secondari (bonus objective) dell'avventura.

- **Stagione 7 e Precedenti.** I personaggi ottengono un numero di punti pari alla durata prevista dell'avventura (in ore), o la metà per gruppi di rango 1-2, se completano la vicenda.

Oro e Tesori Comuni. Qualsiasi indicazione di ricompense in monete d'oro va ignorata. L'equipaggiamento comune può essere usato fino alla fine della sessione. Oggetti magici unici presenti nei moduli ufficiali (**hardcover**) vengono, occasionalmente, sbloccati e acquisiti come gli altri. Eventuali dettagli relativi (compresi costo e rarità) vengono indicati nell'ALCC.

Oggetti Magici. Gli oggetti magici menzionati esplicitamente in un incontro divengono disponibili a seconda della tipologia.

- **Oggetti Magici Consumabili.** Pozioni, pergamene e munizioni vengono **acquisite subito** e suddivise tra i personaggi. È meglio incoraggiare una distribuzione equa ma, se diversi giocatori non riescono ad accordarsi, l'oggetto verrà assegnato casualmente (con un tiro di dado).
- **Oggetti Magici Permanenti.** Ogni oggetto magico permanente **non viene acquisito**, ma sbloccato diventando disponibile per l'acquisto.

Fuori Servizio. Quando vengono assegnati i punti avanzamento, personaggi e DM ottengono 5 giorni di attività fuori servizio per ogni **2 punti** ottenuti.

RICOMPENSE PER IL DM

Il DM ottiene punti avanzamento che può usare su uno dei propri personaggi allo stesso modo dei giocatori. Non ottiene, invece, oggetti magici sbloccati o altre ricompense speciali derivanti dall'avventura (come riconoscimenti, attività fuori servizio, ecc.).

QUEST DEL DUNGEON MASTER

Le Quest del DM sono obiettivi fuori gioco che ognuno di essi può completare per ottenere ricompense. Alcune sono specifiche di una stagione, mentre altre sono "evergreen" (sempre disponibili da una stagione all'altra).

Il pacchetto DM Quest include una serie di DM Quest Card e altri documenti. Man mano che il DM conclude questi compiti dovrà segnarli e applicare le relative ricompense. Gli oggetti magici ottenuti dalle Quest del DM non possono essere scambiati, ma gli oggetti dati ai personaggi dei giocatori possono esserlo.