



DOMANDE FREQUENTI

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

SOMMARIO

PARTE 1. BENVENUTI ALLA

D&D ADVENTURERS LEAGUE4

Cos'è LA D&D ADVENTURERS LEAGUE? 4

OCCORRE UN NUMERO DCI? 4

QUALI AVVENTURE POSSONO ESSERE GIOCATE? 4

QUALI SONO LE AVVENTURE UFFICIALI DELL'ADVENTURERS LEAGUE? 4

QUANTI GIOCATORI SI POSSONO AVERE AL TAVOLO? 4

CHE REGOLE USARE? 4

ACRONIMI FREQUENTI..... 4

SI POSSONO USARE VARIANTI E REGOLE OPZIONALI DAL PHB/DMG? 5

USARE IL PHB O L'ALDMG?5

SI POSSONO USARE REGOLE DI VECCHIE EDIZIONI? ..5

È NECESSARIO TENERE AGGIORNATA LA SCHEDA DELL'AVVENTURA (ADVENTURE LOGSHEET)?5

QUANDO SI DEVE AGGIUNGERE UNA NUOVA VOCE? .5

DOVE TROVARE UN KIT DELLA FAZIONE?5

QUESTO DOCUMENTO È RETROATTIVO?5

PARTE 2. DOMANDE DEL GIOCATORE. 6

QUALI SONO LE RISORSE AMMESSE? 6

RAZZE RISTAMPATE! 6

POSSO USARE LA DMG? 6

POSSO USARE IL MANUALE DEI MOSTRI? 6

COSA SIGNIFICA DOCUMENTAZIONE DI CAMPAGNA? .. 6

A CHE LIVELLO SI INIZIA A GIOCARE? 6

DOMANDE SU RAZZE/CLASSI 6

DI CHE RAZZA PUÒ ESSERE UN BATTLERAGER/BLADESINGER? 6

POSSO FARE UN RESKIN? 6

POSSO USARE FAMIGLI NON-STANDARD? 6

IL MIO PERSONAGGIO È DI LIVELLO TROPPO ALTO PER UN'AVVENTURA? 6

20ESIMO LIVELLO E OLTRE! 6

SI PUÒ USARE MATERIALE GUILD ADEPT PER UN PERSONAGGIO? 6

DOMANDE SU BACKGROUND E ABILITÀ7

SI POSSONO CREARE BACKGROUND PERSONALI? 7

SI POSSONO IMPARARE LINGUAGGI ESOTICI?7

DOMANDE SUGLI INCANTESIMI7

CHE INCANTESIMI SI POSSONO APPRENDERE? ...7

COSA FARE QUANDO SI VIENE SCAGLIATI SU UN ALTRO PIANO?7

SI POSSONO APPRENDERE INCANTESIMI NON-STANDARD?7

CLONE.....7

CREAZIONE7

FABBRICARE7

SIMULACRO.....7

CERCHIO DI TELETRASPORTO7

METAMORFOSI PURA..... 8

DESIDERIO 8

DOMANDE SUGLI OGGETTI MAGICI 8

COSA SONO GLI OGGETTI MAGICI CONSUMABILI?8

COSA SONO GLI OGGETTI MAGICI PERMANENTI? 8

QUAL È LA RARITÀ DI UN OGGETTO? 8

E SE IL CERTIFICATO INDICA LA RARITÀ? 8

UN FAMIGLIO PUÒ ENTRARE IN SINTONIA CON GLI OGGETTI? 8

SI PUÒ BENEFICIARE PIÙ VOLTE DI UN SINGOLO OGGETTO? 8

È NECESSARIO AVERE UN CERTIFICATO PER SCAMBIARE UN OGGETTO MAGICO? 8

SI PUÒ SCAMBIARE UN OGGETTO ESAURITO? 8

COSA FARE SE UN CERTIFICATO INCLUDE UN ERRORE? 8

È NECESSARIO UN CERTIFICATO PER OGGETTI CON PROPRIETÀ AGGIUNTIVE? 8

UN OGGETTO MAGICO PUÒ ESSERE DISTRUTTO?8

IL MAZZO DELLE MERAVIGLIE 9

SI PUÒ OTTENERE UN OGGETTO DI RARITÀ INFERIORE?	9
ESISTONO OGGETTI PROIBITI?	9
LA BORSA DEI FAGIOLI...	9
ATTIVITÀ FUORI SERVIZIO	9
QUANTO SPESSO SI PUÒ INTRAPRENDERE UN'ATTIVITÀ FUORI SERVIZIO?	9
QUALI ATTIVITÀ PUÒ INTRAPRENDERE UN PERSONAGGIO MORTO?	9

PARTE 3. DOMANDE DEL DUNGEON MASTER 10

COME FUNZIONANO LE RICOMPENSE DEL DM?	10
COME OTTENERE RICOMPENSE DEL DM?	10
COME REGISTRARE LE RICOMPENSE DEL DM? ..	10
QUANTO A LUNGO SI PUÒ CONSERVARE UNA RICOMPENSA NON RECLAMATA?	10
DOMANDE SULLA COMPOSIZIONE DEL GRUPPO	10
DI CHE LIVELLO DEVONO ESSERE I PERSONAGGI? ..	10
AVVENTURE DD	10
AVVENTURE UFFICIALI.....	10
GRUPPI MISTI?	10
COME FUNZIONA L'AVANZAMENTO?	10
SI POSSONO USARE LE PIETRE MILIARI?	10
QUANTI PUNTI DARE A CHI RITARDA O DEVE ANDARE VIA PRIMA?	10
I PERSONAGGI NON AVANZANO ABBASTANZA RAPIDAMENTE	11
COME FUNZIONA IL TESORO?	11
COME INDIVIDUARE GLI OGGETTI MAGICI?	11
DEVO TIRARE PER GLI OGGETTI CASUALI?	11
QUANTE FRECCHE MAGICHE TROVA UN PERSONAGGIO? ..	11
L'AVVENTURA DICE DI SCEGLIERE UN OGGETTO... ..	11
SI POSSONO TROVARE ARMATURE IN MATERIALI INUSUALI?	11
POSSO FAR GIOCARE I CAPITOLI COME SINGOLE AVVENTURE?	11

COME FUNZIONANO LE AVVENTURE DI PIÙ SESSIONI? ..	11
SI PUÒ RIGIOCARE UNA PARTE DI UN MODULO? ..	11
COME VA SEGNATO?	11
SI POSSONO GIOCARE ALTRE AVVENTURE TRA UNA SESSIONE E L'ALTRA?	11
AVANZARE DI LIVELLO TRA LE SESSIONI	11
ESISTE UN'ERRATA CORRIGE UFFICIALE DELLE AVVENTURE?	11
CI SONO SUGGERIMENTI SU COME FARLE GIOCARE? ..	12

PARTE 4. DOMANDE DELL'ORGANIZZATORE DI EVENTI 13

DIVENTARE UN ORGANIZZATORE DI EVENTI.....	13
OTTENERE AVVENTURE PER I PROPRI EVENTI	13
AVVENTURE INTRODUTTIVE (DDAI)	13
AVVENTURE DDEX/DDAL/CCC	13
STARTER SET & AVVENTURE UFFICIALI.....	13
ANTEPRIME MONDIALI & REGIONALI	13

PARTE 5. CHANGELOG..... 14 v8.0..... 14

PARTE 1. BENVENUTI ALLA D&D ADVENTURERS LEAGUE

COS'È LA D&D ADVENTURERS LEAGUE?

La D&D Adventurers League riunisce tutte le forme di gioco organizzato per Dungeons & Dragons e utilizza le regole della quinta edizione. Questa organizzazione è gestita dalla Wizards of the Coast.

OCCORRE UN NUMERO DCI?

I numeri DCI sono richiesti solo quando si gioca alla D&D Adventurers League presso negozi che inviano rapporti dei loro eventi al Wizard Event Reporter (WER). Chi ha un numero DCI deve riportarlo sulla propria scheda dell'avventura (adventure logsheet) a ogni sessione. È anche possibile segnare il numero DCI del Dungeon Master con cui si gioca.

Chi non ricorda il proprio numero può contattare il Wizard Customer Service per recuperarlo. Per motivi di sicurezza, solo il giocatore in persona può verificare e recuperare il numero DCI e, di conseguenza, gli organizzatori degli eventi dovranno indirizzare i partecipanti al Wizard Customer Service. Al di fuori di Canada, Messico e Stati Uniti il servizio può essere contattato al seguente indirizzo:

company.wizards.com/contact-us.

Chi non ha mai avuto un numero DCI può registrarsi al seguente indirizzo: **accounts.wizards.com**.

QUALI AVVENTURE POSSONO ESSERE GIOcate?

I giocatori possono partecipare a qualsiasi avventura della D&D Adventurers League a prescindere dalla stagione in corso. È permesso giocare più volte la medesima avventura o capitolo di modulo ufficiale (hardcover), ma mai più di una volta con lo stesso personaggio.

QUALI SONO LE AVVENTURE UFFICIALI DELL'ADVENTURERS LEAGUE?

Di seguito si trovano i termini generali con cui sono identificate le avventure disponibili.

Avventure DDEX/DDAL. Queste sono avventure brevi, della durata di 2-8 ore, associate con la stagione in corso. Di solito sono ambientate in una singola località e includono diversi ranghi di personaggi.

Avventure DDEP. Queste sono avventure epiche che richiedono due o più tavolate e hanno, di solito, un elemento interattivo tra queste. Spesso includono ricompense oltre la media, ma possono essere più difficili dei moduli DDEX/DDAL.

Avventure DDAO. Queste sono dette "Solo per Autore" (Author Only). Ciò significa che solo l'autore originale può farle giocare. Tutti gli autori sono amministratori della D&D Adventurers League o impiegati della Wizards of the Coast.

CCC (Convention-Created Content). Questi mo-

duli sono prodotti da gruppi indipendenti per essere giocati alle convention locali. Pur essendo ideati per eventi specifici, diventano disponibili presso la Dungeon Master's Guild entro 6 mesi.

Avventure DDIA. Queste avventure sono supporti per la pubblicazione di volumi cartacei della Wizards of the Coast. Se il volume in questione è un'avventura, il modulo DDIA sarà una versione introduttiva di uno dei capitoli; altrimenti sarà materiale originale che utilizza i nuovi contenuti del volume.

Avventure "Ufficiali" DDHC (hardcover). Queste avventure sono volumi ufficiali Wizards of the Coast, inclusi prodotti selezionati dalla sezione Guild Adept della Dungeon Master's Guild al seguente indirizzo: www.dmsguild.com.

Altro. A volte ci sono delle eccezioni nei quali viene messo a disposizione materiale aggiuntivo. In genere, se è prodotto da Wizards of the Coast o dallo staff dall'Adventurers League e ne riporta il logo, allora è ufficiale. Tuttavia è sempre meglio verificare sull'ALCC.

QUANTI GIOCATORI SI POSSONO AVERE AL TAVOLO?

I tavoli regolamentari vanno da un minimo di 3 a un massimo di 7 giocatori. Questo numero non include il DM.

Ogni giocatore può interpretare un solo personaggio regolamentare alla volta e soltanto se creato da lui. Il DM non può giocare un personaggio.

I DM (o gli organizzatori) potrebbero limitare la dimensione dei tavoli entro quanto stabilito dal regolamento. In generale, ogni DM dovrebbe essere pronto a gestire fino a 7 giocatori.

CHE REGOLE USARE?

Un Dungeon Master dell'Adventurers League deve condurre il gioco secondo le regole presentate nei manuali ufficiali (PHB, DMG, MM, ecc.), ma ha l'ultima parola su qualsiasi situazione d'incertezza o conflitto d'interpretazione al tavolo.

Regole casalinghe (home rules) come fallimenti critici, nuove razze o nuove classi non sono permesse. L'Adventurers League segue le regole presentate nel PHB.

ACRONIMI FREQUENTI

Nei documenti dell'Adventurers League si usano spesso le seguenti sigle per indicare vari prodotti Wizards of the Coast:

- **PHB.** Player's Handbook - Manuale del Giocatore
- **PBR.** Player's Basic Rules
- **DMBR.** Dungeon Masters' Basic Rules
- **DMG.** Dungeon Master's Guide - Guida del Dungeon Master
- **MM.** Monster Manual - Manuale dei Mostri
- **EEPC.** Elemental Evil Player Companion
- **SCAG.** Sword Coast Adventurers Guide
- **VGM.** Volo's Guide to Monsters
- **XGE.** Xanathar's Guide to Everything

- **TP.** *Turtle Package*
- **TOF.** *Mordenkainen's Tome of Foes*
- **AL.** *Adventurers League*
- **ALPG.** *Adventurers League Player's Guide*
- **ALDMG.** *Adventurers League DMG*
- **ALCC.** *Adventurers League Content Catalogue*
- **GA.** *Guild Adept (varia in base alla stagione)*
- **TOD.** *Tyranny of Dragons (stagione 1)*
- **HDQ.** *Hoard of the Dragon Queen (stagione 1)*
- **ROT.** *Rise of Tiamat (stagione 1)*
- **PTA.** *Princes of the Apocalypse (stagione 2)*
- **ROD.** *Rage of Demons (stagione 3)*
- **OTA.** *Out of the Abyss (stagione 3)*
- **COS.** *Curse of Strahd (stagione 4)*
- **SKT.** *Storm King Thunder (stagione 5)*
- **TYP.** *Tales of the Yawning Portal (stagione 6)*
- **TOA.** *Tomb of Annihilation (stagione 7)*
- **DH.** *Dragonheist (stagione 8)*
- **DMM.** *Dungeon of the Mad Mage (stagione 8)*

SI POSSONO USARE VARIANTI E REGOLE OPZIONALI DAL PHB/DMG?

Sono disponibili solo le seguenti opzioni o varianti:

- **Variante: Personalizzare i Punteggi di Caratteristica** (PHB)
- **Tratti Umani Alternativi** (PHB)
- **Varianti del Mezzelfo** (Half-Elf Variants; SCAG)
- **Opzione: Linguaggi Umani** (Option: Human Languages; SCAG)
- **Varianti del Tiefling** (Tiefling Variants; SCAG)
- **Variante: Giocare con la Griglia** (Variant: Playing on a Grid; PBR)
- **Variante: Abilità con Caratteristiche Differenti** (PHB)

Senza documentazione specifica di campagna ogni altra variante o regola opzionale per esempio il Famiglio Quasit (MM) non è permessa.

USARE IL PHB O L'ALDMG?

I materiali ufficiali della D&D Adventurers League, come l'ALPG, l'ALDMG o questo documento definiscono le regole per la campagna in corso.

In generale, gli amministratori della AL non modificano le regole ufficiali a meno che queste non tocchino direttamente gli scopi della AL stessa.

Sage Advice/Twitter. Il Sage Advice (SA) e i tweet dello staff della Wizards of the Coast sono un ottimo indicatore dello "spirito delle regole" (rules-as-intended; RAI). Il DM è libero di decidere se usarli o meno per risolvere i conflitti tra le regole, ma la sua parola è comunque quella decisiva.

Unearthed Arcana. Gli articoli di Unearthed Arcana (UA) non sono ammessi a meno che non esista una documentazione specifica di campagna.

Social Media (Facebook, Google+, ecc.). Le regole pubblicate dagli amministratori con l'hashtag #AL_Admin o #AL_Official sono considerate materiale ufficiale e, con il tempo, saranno aggiunte a questo documento.

SI POSSONO USARE REGOLE DI VECCHIE EDIZIONI?

Tutte le partite dell'Adventurers League sono giocate secondo il regolamento di Dungeons & Dragons quinta edizione.

È NECESSARIO TENERE AGGIORNATA LA SCHEDA DELL'AVVENTURA (ADVENTURE LOGSHEET)?

Sì. Questa scheda tiene traccia dello sviluppo del personaggio durante la sua carriera di avventuriero. Il formato è a scelta del giocatore, ma è necessario averne una. Le informazioni da segnare sono indicate nell'ALPG.

QUANDO SI DEVE AGGIUNGERE UNA NUOVA VOCE?

Si deve aggiungere una nuova voce alla scheda dell'avventura (adventure logsheet) ogni volta che il personaggio vive eventi degni di nota, come concludere un'avventura, scambiare un oggetto magico, copiare un nuovo incantesimo, compiere un'attività fuori servizio, ecc.

DOVE TROVARE UN KIT DELLA FAZIONE?

I Kit delle Fazioni (Faction Kit) sono utili a migliorare l'esperienza di gioco, ma sono facoltativi. Sono disponibili come print-on-demand, ma essendo necessari alcuni giorni per evadere l'ordine è meglio affrettarsi. www.dmsguild.com.

QUESTO DOCUMENTO È RETROATTIVO?

In generale no. La FAQ diventa effettiva dalla data di pubblicazione riportata in copertina, ma le risposte non sono retroattive a meno che non venga indicato altrimenti. Tuttavia, le risposte presentate sostituiscono tutte le precedenti.

PARTE 2. DOMANDE DEL GIOCATORE

QUALI SONO LE RISORSE AMMESSE?

Le risorse sono i volumi e altri materiali che i giocatori possono usare per creare, sviluppare e giocare i propri personaggi. In genere aderiscono alla regola del PHB+1 presentata nell'ALPG.

A volte, la documentazione della campagna permette di usare alcune regole a cui non si avrebbe normalmente accesso, ignorando la restrizione del +1. Chi dovesse decidere di non sfruttare il materiale incluso nel +1 potrà fare uso solo del PHB e di quanto viene concesso dalla documentazione della campagna.

Per esempio, se un giocatore avesse un certificato che gli permette di creare un personaggio aarakocra, l'EEPC non conterebbe come +1 a meno che non si usi altro materiale incluso al suo interno.

RAZZE RISTAMPATE!

La versione più recente di una regola è sempre quella valida, anche se si trova in un altro manuale. Questo non modifica la scelta del +1.

POSSO USARE LA DMG?

Il DM può sfruttare il materiale del capitolo 8 della DMG per gestire la partita. I giocatori possono usarla solo come fonte di riferimento per le capacità degli oggetti magici ritrovati. Ciò significa che ogni altro oggetto presentato (come i veleni) non è disponibile per l'acquisto.

POSSO USARE IL MANUALE DEI MOSTRI?

Le creature dotate di *statistiche complete* presenti nel MM e in altre risorse elencate nell'ALCC possono essere usate ai fini di capacità quali Forma Selvatica, Compagno Animale e gli incantesimi di evocazione. Come sempre, il DM ha l'*ultima* parola nel decidere se il personaggio soddisfa i requisiti specifici imposti dalla classe (per esempio, se il druido ha osservato abbastanza bene un animale).

COSA SIGNIFICA DOCUMENTAZIONE DI CAMPAGNA?

Alcuni certificati (certificates) forniscono ai personaggi opzioni aggiuntive oltre a quelle elencate (per esempio, potrebbero permettere alcune razze o classi vietate). Questi sono solitamente firmati dagli amministratori della campagna o altri impiegati della Wizards of the Coast.

A CHE LIVELLO SI INIZIA A GIOCARE?

Tutti i personaggi iniziano al primo livello. Facendo il DM o testando le avventure è possibile guadagnare Punti Avanzamento utilizzabili su uno qualsiasi dei propri personaggi. Personaggi pre-generati di livello superiore sono disponibili solo in circostanze molto specifiche legate alle singole trame.

DOMANDE SU RAZZE/CLASSI

DI CHE RAZZA PUÒ ESSERE UN BATTLERAGER/BLADE-SINGER?

Solo i nani possono essere Battlerager e solo gli elfi Bladesinger.

E in caso di reincarnazione? Non è possibile scegliere in quale razza ci si reincarna, il DM dovrà sempre tirare sulla tabella dell'incantesimo. Il personaggio potrà continuare a progredire nelle sue attuali classi, ma potrebbe non essere in grado di sceglierne altre in futuro.

POSSO FARE UN RESKIN?

È possibile effettuare il reskin di una razza (per esempio, per rappresentate un rara tipologia di elfi), ma questa dovrà mantenere i tratti di una delle sottorazze base (elfo alto, ecc.), quindi il processo di creazione non cambia. Il DM può vietare questa decisione se la ritiene inappropriata.

Per esempio, se si volesse creare un avariel, si potrebbe usare un elfo alto (con tutti i normali benefici e penalità), ma descrivendolo con ali piumate, che però non saranno in grado di sostenerlo in volo.

POSSO USARE FAMIGLI NON-STANDARD?

La lista dei famigli disponibili con l'incantesimo *trovare famiglio* è limitata all'elenco presente nell'incantesimo stesso (o nella capacità di classe del warlock).

A meno che la documentazione di campagna non permetta altrimenti, le creature presentate in altri materiali (come SKT o MM) non sono disponibili.

IL MIO PERSONAGGIO È DI LIVELLO TROPPO ALTO PER UN'AVVENTURA?

In generale, non è possibile procrastinare l'avanzamento di livello per partecipare a un'avventura specifica. Per esempio, quando un personaggio arriva al quinto livello non potrà più partecipare alle avventure di rango (tier) 1.

20ESIMO LIVELLO E OLTRE!

Una volta raggiunto il 20esimo livello, un giocatore può decidere se continuare o meno l'avventura.

Punti Avanzamento. Il personaggio continua a ottenere punti avanzamento, ma non livelli. Per ogni 8 punti ottenuti guadagna 5.500 mo.

Ricompense del DM. Le ricompense del DM e delle Quest del DM vengono applicate normalmente.

Benefici Epici. I benefici epici (epic boons) possono essere usati solo se ciò viene indicato esplicitamente nell'avventura o in altri materiali ufficiali.

SI PUÒ USARE MATERIALE GUILD ADEPT PER UN PERSONAGGIO?

Il materiale Guild Adept segue le stesse regole di ogni altra risorsa: se non è indicato come disponibile nella relativa ALPG non potrà essere usato, eccetto da giocatori con specifica documentazione della campagna.

DOMANDE SU BACKGROUND E ABILITÀ

SI POSSONO CREARE BACKGROUND PERSONALI?

È possibile crearsi un background personale seguendo le regole del PHB, ma non è possibile creare nuove capacità di background.

SI POSSONO IMPARARE LINGUAGGI ESOTICI?

Un personaggio può scegliere un linguaggio esotico dalle risorse disponibili, anche se queste non sono state usate per la creazione (per esempio, un personaggio creato con PHB e VGM può scegliere linguaggi presenti nella SCAG). Druidico, canto dei ladri, linguaggi mostruosi (come quello della Aquile Giganti o dei Qualith) e altri che sono specifici di alcune classi o background non possono essere selezionati.

DOMANDE SUGLI INCANTESIMI

CHE INCANTESIMI SI POSSONO APPRENDERE?

Gli incantesimi sono una capacità di classe e tutti quelli appresi devono rispettare la regola PHB+1. I personaggi che preparano i propri incantesimi da un libro possono copiarvi anche quelli che esulano dal normale PHB+1.

COSA FARE QUANDO SI VIENE SCAGLIATI SU UN ALTRO PIANO?

Se un personaggio viene scagliato su un piano diverso da quello Materiale, la capacità di tornare a casa dipende dai seguenti fattori:

- **A.** È in grado di lanciare un incantesimo che permetta il viaggio planare?
- **B.** Ha preparato quell'incantesimo?
- **C.** Ha le componenti necessarie?

Se la risposta è “sì” a tutte e tre. Il personaggio potrà lanciare l'incantesimo al suo prossimo turno e ritornare. Apparirà in un luogo noto di sua scelta.

Se A è “sì”, ma B o C è “no”. Il personaggio potrà spendere un giorno di attività fuori servizio per preparare l'incantesimo e/o radunare i componenti, per tornare il giorno seguente.

Se A è “no”. Il personaggio potrà “camminare” fino a casa, vagando a caso tra i piani fino a ricomparire nel Faerun. Questo gli richiederà 50 giorni di attività fuori servizio. Il costo potrebbe aumentare in determinate circostanze.

SI POSSONO APPRENDERE INCANTESIMI NON-STANDARD?

Per lanciare, copiare o apprendere un incantesimo deve esser presente una descrizione completa.

CLONE

Applicare le seguenti linee guida:

Crescita. Un clone non sarà cresciuto (e quindi non fornirà alcun vantaggio) finché il beneficiario non avrà speso 120 giorni fuori servizio dopo il lancio dell'incantesimo. Questi **non devono** necessariamente

te essere spesi a questo unico scopo. Per esempio, i giorni trascorsi a copiare incantesimi conterranno per la crescita del clone.

Cresciuto in Vasca. La vasca usata per alloggiare e far crescere un clone non potrà essere riutilizzata finché il primo non si sarà attivato.

CREAZIONE

Questo incantesimo può produrre solo oggetti normalmente disponibili in commercio. Questi oggetti **non** possono essere venduti.

FABBRICARE

Applicare le seguenti linee guida:

Solo Oggetti Esistenti. Si possono creare solo oggetti normalmente disponibili in commercio.

Qualità Proporzionale. I materiali grezzi utilizzati devono avere un valore pari almeno alla metà di quello dell'oggetto che si vuole realizzare con l'incantesimo. Quando si producono opere d'arte, i materiali grezzi devono avere un valore pari a quello dell'oggetto finale.

SIMULACRO

Applicare la seguente linea guida:

Niente copie di copie. I simulacri non possono lanciare a loro volta simulacro o altri effetti che duplicano questo incantesimo.

CERCHIO DI TELETRASPORTO

Applicare le seguenti linee guida:

Tempo Richiesto. Realizzare un cerchio di teletrasporto permanente richiede la spesa di 365 giorni di attività fuori servizio. Questi **possono** essere non continuativi.

Non Dappertutto. È possibile creare un cerchio di teletrasporto permanente solo nei seguenti luoghi:

- **Proprietà del Personaggio.** Edifici o negozi di proprietà in luoghi specifici.
- **Templi.** I templi dedicati al credo di cui il personaggio fa parte.
- **Altre Organizzazioni.** Il quartier generale o altre basi permanenti di gruppi di cui il personaggio fa parte (fazioni, ecc.).

Ottenere Accesso da Altri Cerchi. È possibile scambiare informazioni sulla posizione e la sequenza d'attivazione di un cerchio di teletrasporto creato dal personaggio. In cambio, la controparte dovrà fornire le stesse informazioni. Entrambe le parti dovranno spendere 10 giorni di attività fuori servizio per completare lo scambio e apprendere le sequenze di simboli corrette, con le seguenti eccezioni:

- **Templi.** Se entrambe le parti sono membri della stessa fede il costo in giorni è dimezzato.
- **Organizzazioni.** Se entrambe le parti sono membri della stessa organizzazione (di solito una fazione) il costo in giorni è dimezzato. La posizione di questi cerchi non può essere divulgata ai non-membri.

METAMORFOSI PURA

Applicare la seguente linea guida:

Vietato l'Ingresso ai Draghi. Gli effetti di metamorfosi pura sono rimossi alla fine di ogni avventura o sessione, quale delle due avvenga prima.

DESIDERIO

Applicare le seguenti linee guida:

La Realtà si Ripara da Sola. Gli effetti di un desiderio che esuli dalla lista presentata nell'incantesimo sono decisi dal DM, seguendo le linee guida della descrizione. Questi effetti dureranno solo fino alla fine dell'avventura o sessione, quale delle due avvenga prima.

Desiderare Oggetti. Questo incantesimo può produrre solo oggetti normalmente disponibili in commercio, che non possono essere venduti.

Lo Stress è Stressante. Un incantatore corre il rischio di subire le conseguenze negative del lancio di desiderio a prescindere dal fatto che l'incantesimo abbia effetti permanenti. L'unico modo per contrastare l'eventuale perdita della capacità di lanciare desiderio è desiderare di rilanciare il dado (come spiegato nella descrizione dell'incantesimo).

Perché Io Sono Io. Se un simulacro lancia desiderio, sia il creatore sia la copia subiscono gli effetti negativi dell'incantesimo, compresa la possibilità di non poterlo più lanciare in futuro. Questa eventuale incapacità si estende a tutti i futuri simulacri o all'uso di desideri ottenuti tramite Intervento Divino o altre capacità analoghe.

Limite del Tavolo. Solo i personaggi nel gruppo del lanciatore possono beneficiare di desiderio. Gli effetti non si estendono ad altri gruppi o tavoli.

Supervisione del DM. A causa delle problematiche insite nell'uso di desiderio, questo può essere lanciato solo alla presenza del DM e solo durante una sessione.

DOMANDE SUGLI OGGETTI MAGICI

COSA SONO GLI OGGETTI MAGICI CONSUMABILI?

La DMG definisce pergamene e pozioni come oggetti consumabili. L'Adventurers League espande tale definizione includendo le munizioni magiche presenti nella categoria armi (ossia frecce, quadrelli e proiettili da fionda).

Questi oggetti non possono essere scambiati. Possono essere prestati, nel corso della sessione, ad altri personaggi, che dovranno restituirli al termine se non li hanno utilizzati.

COSA SONO GLI OGGETTI MAGICI PERMANENTI?

Ogni oggetto magico non consumabile è considerato permanente.

QUAL È LA RARITÀ DI UN OGGETTO?

Gli oggetti analoghi a quelli presentati nella DMG hanno la medesima rarità, a meno che non possiedano capacità oltre quelle indicate nella tabella Capacità

Speciali alle pagine 142 e 143 della DMG. Queste includono, ma non solo, bonus ai tiri salvezza, l'essere intelligenti, vantaggi contro specifici avversari, ecc. Questi oggetti sono considerati unici.

E SE IL CERTIFICATO INDICA LA RARITÀ?

Qualunque oggetto privo di una descrizione completa è considerato unico a meno che non esista un certificato (certificate) che ne indichi la rarità. È necessario possedere la copia originale del certificato dell'oggetto (non una fotocopia, foto o scansione), che indichi l'avventura in cui è stato ottenuto. Questo dovrà essere consegnato durante gli scambi.

UN FAMIGLIO PUÒ ENTRARE IN SINTONIA CON GLI OGGETTI?

Qualsiasi oggetto sintonizzato da una creatura sotto il controllo di un personaggio (famiglio, compagno animale, ecc.) conta per il limite di 3 oggetti sintonizzati e per il numero di oggetti permanenti di quel personaggio.

Questo non implica che tali creature abbiano la facoltà di entrare in sintonia con gli oggetti. Per esempio, che un non-morto privo d'intelligenza possa entrare in sintonia è a discrezione del DM.

SI PUÒ BENEFICIARE PIÙ VOLTE DI UN SINGOLO OGGETTO?

È possibile ottenere i benefici di un oggetto che fornisce bonus permanenti (come un tomo della comprensione) solo una volta. Questa regola è retroattiva.

È NECESSARIO AVERE UN CERTIFICATO PER SCAMBIARE UN OGGETTO MAGICO?

Solo se l'oggetto è unico e, quindi, normalmente non scambiabile.

SI PUÒ SCAMBIARE UN OGGETTO ESAURITO?

Gli oggetti le cui proprietà magiche sono esaurite non possono essere scambiati finché non verranno in qualche modo ricaricati.

COSA FARE SE UN CERTIFICATO INCLUDE UN ERRORE?

Se c'è un errore, occorre utilizzare la descrizione presente nell'avventura o le informazioni (rarità, sintonia, tipologia, ecc.) della DMG.

È NECESSARIO UN CERTIFICATO PER OGGETTI CON PROPRIETÀ AGGIUNTIVE?

Il DM dovrebbe fornire una descrizione completa di ogni oggetto ai propri giocatori e/o mostrare le immagini presenti nell'avventura. Registrare eventuali capacità aggiuntive sulla scheda dell'avventura (adventure logsheet) è responsabilità del giocatore.

UN OGGETTO MAGICO PUÒ ESSERE DISTRUTTO?

A meno che non venga indicata una circostanza specifica (la carta degli artigli del mazzo delle meraviglie, pietre magiche, reti +1, ecc.) un oggetto permanente non può essere distrutto. Queste circostanze dovrebbero essere rare.

IL MAZZO DELLE MERAVIGLIE

Il mazzo delle meraviglie è vietato nelle partite dell'Adventurers League. Se un personaggio lo ha trovato in precedenza, applicare le seguenti linee guida:

- **Non ha mai pescato.** Semplicemente cancellarlo dalla scheda.
- **Ha già pescato.** Se il mazzo e la pescata risalgono a prima del 25 Agosto 2017 benefici e penalità saranno mantenuti, ma non si potranno estrarre altre carte.
- **La pescata è andata male.** Se il personaggio ha pescato le carte vuoto o prigionie, o è stato sconfitto dall'avatar della morte, viene rimosso dalla partita.

SI PUÒ OTTENERE UN OGGETTO DI RARITÀ INFERIORE?

Se un giocatore ottiene il permesso di scegliere un oggetto di una determinata rarità, può decidere di acquisirne uno di livello inferiore, a meno che non sia specificato diversamente. Per esempio, se potesse scegliere un consumabile raro, potrebbe invece prenderne uno non comune.

ESISTONO OGGETTI PROIBITI?

Alcuni oggetti sono troppo malvagi, ricercati o importanti per poter essere usati da semplici avventurieri. I seguenti oggetti non vengono sbloccati per l'acquisto anche se ritrovati:

- *Bacchetta di Orcus*
- *Wyrmskull Throne* (SKT)
- *Lama Nera*
- *Onda*
- *Maglio Soverchiante*
- *Ring of Winter* (ToA)
- *Bookmark*

Tuttavia, alcuni oggetti problematici sono essenziali per l'avventura e, di conseguenza, è possibile utilizzarli, tramite una ricompensa di storia, nel corso della vicenda. Per ulteriori informazioni consultare l'ALCC.

LA BORSA DEI FAGIOLI...

Vedere le linee guida per beneficiare di un oggetto più di una volta e sulla disponibilità di oggetti magici. In questo caso, il signore delle mummie non ha una tabella del bottino specifica, nè fornisce un oggetto particolare. Di conseguenza, nelle partite di Adventurers League, non si ottiene una ricompensa specifica per averlo sconfitto.

ATTIVITÀ FUORI SERVIZIO

QUANTO SPESSO SI PUÒ INTRAPRENDERE UN'ATTIVITÀ FUORI SERVIZIO?

A meno che non venga specificato diversamente, le attività frutto delle avventure possono essere utilizzate solo una volta.

QUALI ATTIVITÀ PUÒ INTRAPRENDERE UN PERSONAGGIO MORTO?

L'unica attività che un personaggio morto può intraprendere è ottenere servizi magici.

PARTE 3. DOMANDE DEL DUNGEON MASTER

COME FUNZIONANO LE RICOMPENSE DEL DM?

Le ricompense del DM (DM's Rewards) forniscono ulteriori punti avanzamento e tesoro (advancement & treasure checkpoints) e altri vantaggi speciali, come riconoscimento per gli sforzi necessari a gestire le partite dell'AL. L'esatta natura di queste ricompense cambia da avventura ad avventura e da stagione a stagione.

COME OTTENERE RICOMPENSE DEL DM?

Si ottengono ricompense del DM (Dm's Rewards) alla fine di ogni sessione o completando le Quest del DM (DM's Quests).

COME REGISTRARE LE RICOMPENSE DEL DM?

Come per la scheda dell'avventura (adventure logsheet), non esiste un formato obbligatorio per registrare le ricompense. Ognuno può usare il sistema che trova più adatto.

QUANTO A LUNGO SI PUÒ CONSERVARE UNA RICOMPENSA NON RECLAMATA?

È possibile sfruttare subito o conservare una ricompensa a proprio piacimento, ma dovrà essere applicata integralmente a un singolo personaggio. Per esempio, se si ottengono due punti avanzamento (advancement checkpoint) e un punto tesoro (treasure checkpoint) dovranno essere usati tutti su un solo personaggio.

DOMANDE SULLA COMPOSIZIONE DEL GRUPPO

DI CHE LIVELLO DEVONO ESSERE I PERSONAGGI?

Ogni avventura specifica il livello minimo e massimo dei personaggi (con il formato "livello 1-4" o "livello 1-15", oppure sotto forma di rango [tier]). La possibilità di partecipare al di fuori di questi valore dipende dall'avventura stessa.

AVVENTURE DD

Di solito, queste avventure utilizzano i seguenti limiti e non possono essere giocate con personaggi oltre i livelli indicati. Questi sono solitamente specifici delle avventure DD e CCC.

Livello 1-2. Questo limite è quasi esclusivo delle avventure DDEX/ALXX-01, che sono mini-avventure pensate per introdurre una nuova stagione.

Livello 1-4, 5-10, ecc. Questi livelli coincidono con i ranghi (tiers) di gioco.

AVVENTURE UFFICIALI

Un personaggio può partecipare a una sola avventura ufficiale (hardcover) alla volta. Se passa a un'altro modulo di una nuova storyline con livelli oltre quelli dell'originale non potrà tornare indietro. Se un modulo indica una specifica sezione di un altro, solo quella

sezione potrà essere giocata nel corso della stagione. Le seguenti limitazioni sono le più comuni:

Livelli 1-7 o 8-15. Usate in HDQ e ROT, questi livelli permettono gruppi misti.

Livelli 1-10/11. Questi sono i livelli indicati nella maggior parte delle normali avventure e permettono gruppi misti.

Ranghi. TYP utilizza ranghi (tiers) specifici per ciascun modulo, invece di indicare i livelli per l'intero manuale.

- **Sunless Citadel:** Rango 1
- **Forge of Fury:** Rango 1
- **Hidden Shrine of Tamoachan:** Rango 2
- **White Plume Mountain:** Rango 2
- **Dead in Thay:** Rango 2
- **Against the Giants:** Rango 3
- **Tomb of Horrors:** Rango 3

GRUPPI MISTI?

Personaggi di ranghi (tiers) diversi possono giocare la stessa avventura, se ne sono in grado. Alcuni DM preferiscono evitare di mescolare i ranghi (tiers) per evitare di facilitare troppo alcune situazioni.

Quando si gestisce un gruppo a ranghi misti è necessario prestare attenzione a non soverchiare i personaggi di livello più basso, pur fornendo a quelli di livello superiore una sfida. Chi è entro 1 o 2 livelli dal Livello Medio del Gruppo (Average Party Level, APL) non dovrebbe avere problemi, ma se questa distanza aumenta, l'avventura potrebbe risultare troppo facile o difficile.

COME FUNZIONA L'AVANZAMENTO?

SI POSSONO USARE LE PIETRE MILIARI?

No. I personaggi possono avanzare solo guadagnando punti avanzamento (advancement checkpoints).

QUANTI PUNTI DARE A CHI RITARDA O DEVE ANDARE VIA PRIMA?

I punti ottenuti da un personaggio dipendono dall'avventura che si sta giocando.

Avventure Ufficiali (hardcover). I personaggi ricevono 1 punto avanzamento (advancement checkpoint) per ogni ora di gioco arrotondato per difetto. Chi dovesse giocare 1 ora e 57 minuti otterrà 1 punto.

Serie DD (Stagioni 1-7). I personaggi ricevono un punto avanzamento (advancement checkpoint) per ogni ora di gioco, fino a un massimo previsto dall'avventura.

Serie DD (Stagione 8+). I personaggi ottengono 1 punto avanzamento (advancement checkpoint) per ogni obiettivo principale o secondario (main or bonus objective) risolto prima di andarsene. Ai ranghi (tiers) 3-4 si ottengono 2 punti per obiettivo.

I PERSONAGGI NON AVANZANO ABBASTANZA RAPIDAMENTE

A volte, i personaggi restano indietro rispetto alle previsioni dell'avventura. Oltre a Tenere il Passo (Catching Up; vedere ALPG) e le Ricompense del DM (DM Rewards) ci sono altri due modi per accelerare l'avanzamento:

Incontri Casuali. Non è possibile fornire ai giocatori dei punti avanzamento (advancement checkpoints) aggiuntivi per colmare il deficit, ma si possono aggiungere incontri casuali a seconda delle necessità, se previsti dall'avventura.

Altre Avventure DD. In casi estremi, quando neppure gli incontri casuali sono sufficienti (o non disponibili), il DM dovrebbe considerare di includere una o due avventure aggiuntive nella campagna.

COME FUNZIONA IL TESORO?

In generale, quando un personaggio trova un tesoro nel corso dell'avventura può appropriarsene. Che possa tenerlo, però, non è garantito.

Oggetti non-magici. Solitamente, l'equipaggiamento e i tesori comuni possono essere tenuti, anche se vengono elencati alla voce "tesoro" di un incontro. Gli oggetti possono essere usati, ma alla fine della sessione vengono automaticamente persi, rotti o consumati. Non possono essere venduti. Allo stesso modo tutte le monete trovate sono inutilizzabili e svaniscono alla fine della sessione.

Oggetti magici. Se un oggetto (o la relativa tabella) è menzionato esplicitamente come parte di un incontro, allora verrà sbloccato per l'acquisto.

COME INDIVIDUARE GLI OGGETTI MAGICI?

Gli oggetti magici sono sempre indicati in corsivo nei moduli. Se un oggetto non è indicato in corsivo non è magico.

DEVO TIRARE PER GLI OGGETTI CASUALI?

No. Ogni riferimento a oggetti casuali deve essere ignorato. In molti casi l'ALCC fornisce un sostituto, ma non sempre.

QUANTE FRECCHE MAGICHE TROVA UN PERSONAGGIO?

Le *munizioni +X* vengono ritrovate in gruppi di 1d6 esemplari. Ogni altra munizione magica è sempre un singolo esemplare.

L'AVVENTURA DICE DI SCEGLIERE UN OGGETTO...

Se un'avventura indica specificamente che il giocatore o il DM deve scegliere un oggetto da sbloccare, questo dovrà essere selezionato dalla DMG o dall'avventura stessa. Se non viene indicata la rarità, allora dovrà essere adeguato al rango (tier) del personaggio.

SI POSSONO TROVARE ARMATURE IN MATERIALI INUSUALI?

A meno che non venga indicato diversamente nell'avventura o nell'incontro, le armature ritrovate sono fatte solo nei materiali indicati nel PHB.

POSSO FAR GIOCARE I CAPITOLI COME SINGOLE AVVENTURE?

Sì, ma non singoli incontri. Questa regola serve a facilitare le partite.

COME FUNZIONANO LE AVVENTURE DI PIÙ SESSIONI?

A volta, a causa del poco tempo o della durata dell'avventura, una vicenda può richiedere più sessioni.

SI PUÒ RIGIOCARE UNA PARTE DI UN MODULO?

I personaggi non possono rigiocare del materiale, ma solo continuare vicende incomplete. Se una partita diventa troppo lunga, i giocatori e il DM possono concordare di continuare alla sessione successiva. In questo caso le schede dell'avventura (adventure logsheet) devono riportare questi elementi in modo chiaro. Rigiocare una sezione di un'avventura non è mai permesso.

COME VA SEGNATO?

I giocatori devono inserire una voce alla fine di ogni sessione. Tuttavia, nel caso di avventure divise su più sessioni sarebbe bene appuntare i punti ferita attuali e le risorse spese (dadi ferita, slot d'incantesimi, usi di furia, ecc.). Queste non saranno recuperate all'inizio della partita seguente.

SI POSSONO GIOCARE ALTRE AVVENTURE TRA UNA SESSIONE E L'ALTRA?

Un personaggio può partecipare ad altre avventure (comprese quelle divise in più giocate) tra una sessione e la successiva. All'inizio di ogni nuova avventura, i suoi punti ferita, dadi ferita e altre risorse torneranno al massimo, ma se dovesse essere sotto l'effetto di veleni, malattie o maledizioni non ancora rimosse, queste saranno presenti con il loro pieno effetto.

Per questo motivo, un personaggio che partecipa a una (o più) avventure dovrebbe segnare in modo chiaro le proprie risorse residue al termine di ogni giocata.

I giocatori che partecipano a diverse partite possono avanzare di livello e ottenere ricompense tra una sessione e l'altra, ma devono stare attenti a non superare il livello previsto dal modulo originale.

AVANZARE DI LIVELLO TRA LE SESSIONI

Siccome i personaggi possono partecipare ad altre avventure tra una sessione e l'altra di una partita lunga, possono anche avanzare di livello.

Il personaggio riceve immediatamente i benefici del nuovo livello, ma punti ferita persi, slot spesi e altre risorse consumate non vengono recuperate fino al riposo seguente. Ogni altro beneficio (comprese nuove capacità) diventa immediatamente disponibile.

Questo può richiedere una certa sospensione dell'incredulità da parte di DM e giocatori, in particolare se il personaggio dovesse ottenere nuovi equipaggiamenti, oggetti magici o capacità di classe tra una sessione e l'altra.

ESISTE UN'ERRATA CORRIGE UFFICIALE DELLE AVVENTURE?

L'elenco seguente comprende le modifiche ufficiali delle avventure della serie DD. Nelle future versioni di questo documento la lista sarà sostituita da un link.

DDEX2-13 *The Howling Void*. Questa è un'avventura da 4 ore.

DDEX3-5 *Bane of Tradeways*. Questa è un'avventura da 2 ore.

DDAL05-02 *The Black Road*. Questa avventura è ottimizzata per 5 personaggi di terzo livello.

DDAL05-03 *Uninvited Guests*. Questa avventura è ottimizzata per 5 personaggi di terzo livello.

DDEP05-01 *The Iron Baron*. La ricompensa di trama (story award) "Flameborn Armor" permette la creazione di una nuova armatura con un prezzo di mercato massimo di 750 mo. L'effetto non può essere combinato con un'armatura magica o comune esistente. Si tratta della creazione di un oggetto nuovo.

DDAL07-01 *A City on the Edge*. Questa avventura è formata da 5 mini-avventure di 1 ora ciascuna.

CI SONO SUGGERIMENTI SU COME FARLE GIOCARE?

Il documento linkato contiene una serie di suggerimenti non ufficiali, raccolti dalla community, su possibili correzioni, idee e altre informazioni utili ai DM. <http://dndadventurersleague.org/errata>.

PARTE 4. DOMANDE DELL'ORGANIZZATORE DI EVENTI

DIVENTARE UN ORGANIZZATORE DI EVENTI

Per diventare un organizzatore di eventi è sufficiente trovare un gruppo di giocatori, un DM e far giocare le partite ufficiali dell'Adventurers League.

OTTENERE AVVENTURE PER I PROPRI EVENTI

Oltre al materiale dello Starter e delle avventure ufficiali (hardcover, come *Curse of Strahd*), i DM possono acquistare moduli DDEX e DDAL dalla Dungeon Master's Guild.

AVVENTURE INTRODUTTIVE (DDAI)

Ogni volta che un nuovo prodotto ufficiale Wizards of the Coast viene pubblicato, i negozi possono organizzare partite dette Avventure Introduttive (Introductory Adventures). Di solito si tratta di 12-15 ore di materiale unico disponibile solo per essere giocato nei negozi. Anche le avventure con il codice DDLE sono considerate introduttive.

AVVENTURE DDEX/DDAL/CCC

Queste avventure sono disponibili solo tramite la Dungeon Master's Guild.

STARTER SET & AVVENTURE UFFICIALI

La Miniera Perduta di Phandelver e tutti gli altri moduli ufficiali possono essere giocati come parte dell'Adventurers League. Queste avventure sono più adatte a gruppi che si incontrano regolarmente (anche in privato), ma possono essere adattate agli incontri settimanali della AL.

ANTEPRIME MONDIALI & REGIONALI

Un organizzatore può richiedere di gestire un'anteprima mondiale o regionale di una nuova avventura DDAL compilando il form seguente:

<http://bit.ly/DnDALPremier>

PARTE 5. CHANGELOG

v8.0

- Le linee guida per le avventure specifiche sono state trasferite nell'ALCC.
- Le linee guida su oggetti proibiti, punti avanzamento e tesoro e le modifiche nell'ottenere mo sono state rimosse o modificate.
- I riferimenti al limite degli oggetti magici sono stati rimossi.
- Aggiunto l'elenco degli acronimi.
- Sono state applicate limitazioni a *creazione*, *fabbricare* e *desiderio* per quanto riguarda ottenere mo.
- Rimossa la possibilità di usare le pietre miliari in *A Ghreat Upheaval* e *Death House*.