

Worlds of Dungeons

TIRARE I DADI

Quando tenti qualcosa di rischioso, somma 2d6 e aggiungi il punteggio di uno dei tuoi attributi basato sull'azione che stai compiendo (il GM ti dirà alcune delle possibili conseguenze prima di tirare, così che tu possa decidere se valga la pena di rischiare o se vuoi modificare la tua azione).

Un totale di 6 o meno è un fallimento; le cose non vanno bene e la situazione precipita.

Un totale di 7, 8 o 9 è un successo parziale; ce la fai, ma c'è un qualche costo, compromesso, punizione, danno, ecc.

Un totale di 10 o 11 è un successo pieno; ce la fai senza complicazioni.

Un totale di 12 o più è un successo critico; riesci perfettamente e con dei vantaggi extra.

Se hai un'abilità applicabile, non puoi fallire. Un tiro di 6 o meno conta come un successo parziale, ma con un compromesso o una complicazione più grande di un risultato di 7-9.

MAGIA

In genere la magia richiede l'evocazione di uno spirito, demone o elementale per compiere effetti sovranaturali. Ogni spirito ha un nome, un aspetto e due domini di potere (fiamma, ombra, pietra, fulmine, segreti, paura, ecc.). Per evocare uno spirito che conosci, è richiesta una delle seguenti:

- 1 ora di rituale ininterrotto;
- 1 dose di **argentovivo**, un veleno moderato e droga assuefacente. **Se in un giorno bevi più dosi di argentovivo del tuo Livello** devi tentare di resistere ai suoi effetti negativi con un tiro di COS;
- un oggetto magico contenente uno spirito imprigionato.

L'evocatore può comandare uno spirito per fargli eseguire un singolo effetto magico che rientri nei suoi domini (è una buona idea dare comandi specifici; spiriti e demoni possono essere capricciosi e crudeli). **Attacchi magici infliggono 2d6+livello** o 3d6+livello danni se sono particolarmente adatti alla situazione (usare il fuoco contro uno Spettro dei Ghiacci, ad esempio).

DANNI E PUNTI FERITA

Quando infliggi o subisci danni, tira il danno dell'attaccante e sottrai l'armatura del difensore per vedere quanti Punti Ferita perde. **A 0 Punti Ferita si rischia la morte.** Un personaggio armato tira 1d6 danni di base, più i bonus da arma, livello e capacità.

Quando **riposi** e consumi una razione, dell'acqua o del vino puoi **ritirare i tuoi Dadi Vita** e sommarne un numero pari al tuo Livello per determinare i tuoi Punti Ferita. Se ti riposi al **riparo e in sicurezza** o sei assistito da un **guaritore**, imposta uno dei tuoi Dadi Vita a 6 prima di tirarlo. Impostane due a 6 se entrambi. Se ritirando i Punti Ferita ottieni un risultato inferiore ai tuoi Punti Ferita attuali, mantieni i Punti Ferita attuali.

PUNTI ESPERIENZA

Ottieni Punti Esperienza pari al valore in argento del tesoro e delle monete che deprei dal dungeon. Inoltre ottieni Punti Esperienza per aver sconfitto nemici o completato quest (10 Punti Esperienza per qualcosa di facile fino a 200+ per una davvero tosta), ma principalmente è il bottino che conta.

Quando sali di Livello, ottieni delle ricompense come dalla tabella sottostante.

Lv	Benefici	PE
1	Dadi Vita: 1+COS, Abilità: 1+1, Capacità: 2	0
2	+1 Dado Vita	1.000
3	+1 Abilità, +1 Capacità	3.000
4	+1 Dado Vita, +1 Attributo (max +3)	6.000
5	+1d6 Danno	10.000
6	+1 Dado Vita, +1 Abilità, +1 Capacità	15.000
7	+1 Attributo (max +3)	21.000
8	+1 Dado Vita	28.000
9	+1 Abilità, +1 Capacità	36.000
10	+1d6 Danno, +1 Dado Vita, +1 Attributo (max +3)	45.000

CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

Distribuisce i punteggi di -1, +0, +0, +1, +1 e +2 tra i sei **Attributi** o tira 2d6 ciascuno, uno per volta: con un 2 il punteggio è -1; con un 3-6 è 0; con un 7-9 è +1; con un 10-11 è +2; con un 12 è +3.

Hai 1 Dado Vita (d6) + dadi vita extra pari alla tua COS. Tira tutti i tuoi Dadi Vita e sommane un numero pari al tuo Livello per determinare i tuoi **Punti Ferita**.

Scegli una **Classe**. Conosci l'**Abilità di Classe**, più un'**Abilità Extra** a tua scelta e due **Capacità Speciali** tra le quattro della classe.

Le Abilità sono: Atletica, Autorità, Decidere, Guarire, Inganno, Percezione, Sapienza, Sopravvivenza.

Oppure **inventa la tua Classe**: scegli un'Abilità di Classe (più l'Abilità Extra) e due Capacità Speciali appropriate.

Compra il tuo **Equipaggiamento Iniziale** per un totale di 60 monete d'argento.

Scegli un **Nome** dalla lista; i veri nomi hanno potere: se dici a qualcuno il tuo vero nome, può provare a risuscitarti se incontri la tua fine prima del tuo tempo.

EQUIPAGGIAMENTO

Armi da Mischia: leggere (10a, se usata come arma secondaria puoi ritirare il danno una volta per attacco); a una mano (30a, +1 danni); a due mani (40a, +2 danni).

Armi a Distanza: fionda (10a); arco (30a, +1 danni); balestra (50a, +2 danni, solo da posizione stazionaria).

Armature: leggera (30a, armatura 1); completa (60a, armatura 2, include sempre un elmo e rende difficile correre, muoversi silenziosamente, nuotare, saltare, ecc.); scudo (10a, +1 armatura).

Equipaggiamento d'Avventura (2a cadauno): 6 metri di corda, spuntone di ferro, gesso, pergamena, acciarino e pietra focaia, 4 torce, tenda, dadi, triboli (rallentano gli inseguitori), bendaggi, razioni da viaggio, borraccia, vino.

Attrezzi (5a cadauno): piede di porco, accetta, trappola per animali, grimaldello, penna e calamaio, canna da pesca, vanga, rampino, piccone, asta pieghevole.

Oggetti Occulti (10a cadauno): argentovivo (a dose), sacchetto di polvere d'ossa, fiala di acquasanta (un utilizzo), fiala di sangue, incenso rituale e oli.

Oggetti Lussuosi (20a cadauno): specchio, lanterna, cannocchiale, clessidra, gioco da tavolo, vesti elaborate, simbolo sacro e altri amuleti, strumento musicale.

Olio Infiammabile (20a a fiasco): incendia un'area (d6+1 danno continuato finché non viene spento). Riempie una lanterna 10 volte.

Taverne: 1a per dormire, 1a per mangiare, 1a per ubriacarsi.

Trasporti: mulo (30a), cavallo (100a), cavallo da guerra (1'000a), carretto (30a), caravan (100a), scialuppa (50a), galeone (200'000a).

Proprietà: da casa (1'000a) fino a maniero (100'000a).

CLASSI

GUERRIERO (ATLETICA)

Massacro: +2 danni in mischia.

Resistente: +6 Punti Ferita.

Duro: +1 Armatura.

Schermaglia: +1 danni e l'armatura indossata conta di un tipo più leggero.

MAGO (SAPIENZA)

Evocare: conosci due spiriti che puoi evocare; vedi Magia per come fare.

Trucchetti: conosci tre semplici poteri magici: Candela, Ombra e Lancia Voce.

Comandare: puoi tentare di comandare un qualsiasi spirito, demone, ecc.

Rituali: puoi effettuare rituali occulti, dettagliati in antichi tomi e pergamene, e cominci conoscendone due.

RANGER (SOPRAVVIVENZA)

Raffica: +2 danni a distanza.

Compagno: hai un compagno animale leale ed efficiente.

Scout: quando vai in perlustrazione vedi sempre il bersaglio prima che lui veda te.

Selvaggio: puoi conversare con e tentare di comandare gli animali.

CHIERICO (GUARIRE)

Cura: puoi tentare di neutralizzare veleni, rimuovere maledizioni e curare ferite con un solo tocco.

Scacciare: puoi tentare di tenere i non morti a distanza con il potere della tua fede ed un simbolo sacro.

Benedizione: puoi ungere oggetti con l'acquasanta affinché siano considerati sacri e magici per un breve periodo (+3 danni contro il male).

Visione: bevi acquasanta per comunicare col tuo dio e ottenere un consiglio divino.

LADRO (FURTIVITÀ)

Pugnalata alle Spalle: attacca di nascosto per infliggere +3 danni.

Smanettone: puoi tentare di scassinare lucchetti, disarmare trappole e svuotare tasche rapidamente.

Fortunato: una volta al giorno cambia un fallimento in un successo parziale.

Riflessi: vai sempre per primo e puoi reagire anche se colto alla sprovvista.

MERCENARI

Porta torce: 3PF, coltello (2a/giorno).

Guida: 6PF, coltello, lanterna, fune (5a/giorno).

Armigero: 12PF, lancia, scudo, cotta di maglia (20a/giorno).

Esperto: 6PF, 4 abilità, pugnale, arco, armatura di cuoio (20a/giorno).

Campione: 18PF, corazza di piastre, alabarda, spada, scudo, pugnale (60a/giorno).

TERRE DEL NORD

Arnar, Lárus, Magni, Rúnar, Skúli, Ásmundur, Barði, Júrek, Eymundur, Falur, Rúrik, Skjöldur, Brimi, Yrsa, Pura, Árdís, Bára, Úlfrún, Valdís, Fríða, Dóra, Auðrún, Freydís, Júnía, Kára, Einhildur, Pála, Róhildur, Úlfdís, Fjóla

REGGENZA

Caul, Aleand, Thomer, Vaude, Andrel, Villem, Laudius, Menry, Wester, Bragon, Wardius, Brance, Brutlas, Canter, Vaunt, Clance, Arcus, Clard, Colius, Mortio, Couvlas, Noretta, Octadia, Linea, Montess, Verbela, Solk, Vercy, Boury, Ardent, Vornan, Cambel, Somer, Vauphria, Orset, Ducell

XANATHAR & ISOLE

Hanif, Sefu, Mbizi, Ubaid, Zuberi, Yahya, Darwishi, Ishaq, Osaze, Nkosi, Najja, Abuakar, Jibade, Onuris, Bennu, Fukayna, Abibah, Theoris, Umayma, Walidah, Acenath, Jamila, Panya, Sagira, Masika, Rehema, Nabirye, Oseye, Meht, Kakra, Maibe, Zaliki, Amahté, Djadao, Suten Anu, Sokkwi, Muntutep, Kahotep, Sinuhé, Adjo, Ibenré, Khenti, Anhuri, Kemnebi, Rasui, Nomti, Remmao

URU & IL GRANDE DESERTO

Harud, Kothás, Vinid, Hasau, Kassai, Yosol, Meyem, Kañañ, Mór, Syar, Morug, Násu, Sesut, Lástal, Faraz, Dhár, Kathkár, Hosor, Nawar, Luyun, Kúlul, Kánan, Nilázem, Séliyál, Elizdi, Mykiri, Nábi, Kíring, Níhlendu, Ráka, Sóna

ANKHYRA & CYTHONIS

Erasmé, Pollux, Pierroc, Épiers, Demophon, Anvean, Thersandre, Orêt, Sinon, Eumel, Christoph, Erix, Eupendre, Cadme, Icare, Perdix, Cerçon, Chrysothème, Thalia, Médée, Pandarée, Danaë, Macharia, Ariane, Étenou, Adara, Cyrene, Laetitia, Cleite, Éande, Nephéle, Ouranie, Lyra, Pasiphaë, Andromède, Ioannes, Makarios, Niphon, Theodoulos, Alexios, Theodoros, Leontios, Andronikos

IMPERIUM

Zahiel, Akhivar, Aram Shun, Azur Khadon, Awidam, Awrahim, Balishar, Dom Ashur, Eilram, Khnan, Nirar, Romrama, Yomadán, Farrokh, Shahruz, Shahkam, Tahmaan, Kurosh, Hamid, Anoshiravan, Esfandiyar, Sahand, Shaahin, Kamraan, Adar, Aram, Zahir, Khojasteh, Omid, Arsalan, Aruhai, Awita, Damrina, Eilina, Hano, Khannah, Markita, Nashiram, Ninsina, Rashomta, Sharokina, Zari, Darya, Shadi, Alaaleh, Kiana, Zahra, Taraneh, Samaneh, Zhila, Parya, Azita, Sahra, Tajie, Shahla, Mirza, Keiva, Farzin, Zain, Ramak, Hamun, Mehrshad, Jaleh, Fereshteh, Asha, Ghazaaleh, Suriya, Afsaneh, Soraya, Bahareh, Leili, Delara, Setareh, Nava, Azadeh

PUNTI ESPERIENZA

Quest: di chi ha cambiato il destino?

10 - un **nucleo**: una famiglia, una banda di fuorilegge, una fattoria (*più persone*);

20 - un **gruppo**: un villaggio, una fortezza, l'equipaggio di una nave (*più nuclei*);

50 - una **comunità**: una città, un porto, una gilda (*più gruppi*);

100 - una **società**: un regno, una provincia, una religione diffusa (*più comunità*);

200 - una **terra**: un continente, un impero, una confederazione (*più società*);

500 - un **mondo**: un pianeta, un piano di esistenza (*più terre*);

1.000 - **tutto**: l'universo o multiverso (*più mondi*).

Mostri: ogni mostro sconfitto fa guadagnare punti esperienza in base alla sua forza.

10 - **goblin** (*tanti difetti, poche qualità*); 3 pf, 1d6 danno

20 - **orchetto** (*nulla di speciale*); 6 pf, 1d6 danno

50 - **orco** (*vari difetti e qualità*); 6 pf, 2d6 danni

100 - **troll** (*molte più qualità che difetti*); 12 pf, 2d6 danni

200 - **gigante** (*insormontabile*); 12 pf, 3d6 danni

500 - **grande dragone** (*immortale e terrificante*); 24 pf, 3d6 danni

1.000 - **entità divina** (*trascendente*). ???

IL DADO DEL DESTINO

Qualche volta il GM tirerà il Dado del Destino per vedere come è messa una situazione. Numeri bassi sono sfortuna, numeri alti sono fortuna (o perlomeno, non portano miseria).

Il dado del destino potrebbe essere tirato per stabilire il tempo atmosferico, indicare la predisposizione generale di un PNG, o determinare se compare un mostro errante.

Il GM può anche tirare il dado del destino se il PG sta compiendo un'azione in cui la mera fortuna è l'unico fattore ai fini del risultato.