

Guida completa a D&D 5

 www.player.it/giochi-di-ruolo/27475-guida-completa-a-dd-5.html



Questa guida riguarda la più recente edizione del gioco di ruolo più famoso e giocato al mondo, tanto che quasi sempre, per chi è fuori dall'ambiente, l'equazione sorge spontanea. Gioco di ruolo = **Dungeons & Dragons**. Naturalmente non è così e l'offerta è vastissima, ma la maggior parte delle persone che si avvicina ai giochi di ruolo per la prima volta lo fa proprio passando da **D&D**. E allora, vediamo di rendere questo avvicinamento il più proficuo e user-friendly possibile!

Inizia qui la guida **completa a D&D 5**, sarà suddivisa in 4 paragrafi, spiegando le meccaniche di gioco, l'ambientazione e dandovi degli utili consigli su come strutturare la vostra campagna.

Indice:



Introduzione

D&D nasce nel **1974** dalle menti di **Gary Gygax** e **Dave Arneson**, come evoluzione del war-game con miniature **Chainmail**, sempre di Gygax. Introducendo i concetti di “classe”, “avanzamento di livello” e “punti esperienza”, ha avuto un’influenza enorme non solo in moltissimi giochi di ruolo successivi, ma anche in moltissimi videogiochi dei più disparati generi.

Non è questo il luogo per ripercorrere la storia di D&D e l’enorme influenza che ha avuto; qui ci limiteremo ad una panoramica di ciò che è Dungeons & Dragons oggi. Si tratta di un gioco pensato per vivere fondamentalmente due grossi generi di storie (a volte compresenti, a volte solo uno dei due): il **dungeon crawl** e l'**high fantasy**.

Che tipo di storie si “vivono” con D&D

Il **dungeon crawl** è il genere basato su avventurieri che esplorano rovine, segrete o comunque ambienti sotterranei labirintici, bui, pieni di trappole mortali, mostri da sconfiggere e, per chi riesce a sopravvivere, forzieri e tesori da raccogliere e portare in superficie: che siano monete e gioielli, oppure armi e oggetti magici (o maledetti), permetteranno al gruppo di diventare più forte e poter affrontare dungeon sempre più intricati e brulicanti di creature sempre più minacciose. Un forte esempio letterario di questo genere, che ha peraltro ispirato D&D, è **Lo Hobbit** di Tolkien. Per quanto riguarda i videogiochi, la lista è pressoché infinita, ma probabilmente il titolo più rappresentativo e famoso è **Diablo**.



"La tomba degli orrori", modulo scritto da Gygax e pubblicato nel 1978 per AD&D, è considerato il dungeon più mortale e difficile di sempre.

L'**high fantasy**, invece, di cui l'esemplare archetipico è **Il Signore degli Anelli**, è un genere basato su una serie di caratteristiche tipiche: un mondo alternativo le cui "leggi" sono diverse dal mondo reale, per via della più o meno massiccia presenza di magia, divinità, creature mostruose, celestiali, demoniache, non morte; il conflitto eterno e concretissimo tra il Bene e il Male, quest'ultimo spesso incarnato da qualche forma di "Signore Oscuro" o comunque di entità malvagia responsabile di ciò che di brutto sta succedendo nel mondo; protagonisti eroici, spesso con un retaggio o un'eredità misteriosa, unica (non sempre, ma spesso, i protagonisti sono in qualche modo "i prescelti").



La diffusione cinematografica del Signore degli Anelli è verosimilmente uno dei principali motivi per cui in D&D si è diffuso il gusto per campagne epiche e high fantasy, sovrapponendosi ai momenti di dungeon crawl (le prime edizioni si focalizzavano solo su quello; occorre aspettare il 1984 per la prima avventura high fantasy e non solo dungeon crawl: **Dragons of Despair**.)

Per quanto sia possibile deviare in qualche misura da questi due generi (ad esempio, riducendo di molto la presenza di magia nel mondo, oppure giocando anti-eroi malvagi), la struttura del gioco e le avventure già scritte favoriscono e incentivano delle partite che ruotino attorno al dungeon crawl e all'high fantasy.

Si tratta di un gioco di campagne epiche in cui vestirete i panni di addestrati **guerrieri**, **maghi** studiosi, **chierici** devoti, **ladri** astuti e molto altro (le “classi” o professioni dei personaggi sono dodici e saranno descritte brevemente nella seconda parte della guida). E potrete impersonare **nani**, **elfi**, **halfling** (semplicemente degli **hobbit in cerca di diritto d'autore**), umani o altro (anche le nove “razze” saranno descritte prossimamente). È un gioco di gruppo, di avventurieri che collaborano l'un l'altro con le proprie diverse specializzazioni: l'unione fa la forza, ogni tipo di personaggio ha dei punti deboli oltre a dei punti di forza, e affrontare una minaccia da soli significa quasi sempre morte certa.

Come funziona D&D

Uno dei giocatori sarà invece il **Dungeon Master** o **DM** (il nome specifico che assume il Game Master, figura presente in moltissimi giochi di ruolo e declinata con nomi diversi di volta in volta). Mentre ogni altro giocatore si cala nei panni del proprio personaggio e solo quello, il compito del DM è quello di gestire tutto ciò che non sono i personaggi giocanti (PG): i personaggi non giocanti (PNG) e mostri che popolano il mondo, i luoghi, gli eventi, le conseguenze delle azioni, la gestione del flusso narrativo e dell'avventura – che può essere acquistata, scritta dal DM, o improvvisata; spesso un mix di queste cose.



Nella serie Netflix "Stranger Things", Mike e i suoi amici giocano a Dungeons & Dragons (con Mike nel ruolo di Dungeon Master).

Il gioco si fa attorno ad un tavolo, con **schede** in cui si registrano caratteristiche importanti del personaggio (cosa sa fare, che oggetti ha, caratteristiche fisiche e mentali, tratti caratteriali...), e **dadi di varia taglia** (a 4 facce, 6, 8, 10, 12, 20 e 100) che vengono lanciati in determinate circostanze dall'esito incerto, per scoprire cosa succede dopo. Funziona semplicemente parlando: i giocatori dicono cosa vogliono che il proprio personaggio dica o faccia (in prima o terza persona a seconda dei gusti), e sono limitati soltanto dalla propria fantasia e dalla coerenza con il contesto in cui si trovano. Non si è costretti ad azioni predefinite: il mondo è vivo e reale e potete fare quello che più desiderate e vi saranno conseguenze e reazioni, per essere davvero protagonisti dell'avventura.

L'occorrente per giocare a D&D 5

Vediamo tutto l'**occorrente** nel caso in cui voleste iniziare a giocare a Dungeons & Dragons

Per i giocatori, occorre il Player's Handbook. Questo manuale ha 316 pagine e contiene le regole per la creazione dei personaggi, per la risoluzione delle azioni, il combattimento, e l'elenco degli incantesimi.

Il DM, oltre a questo, dovrà leggere anche la Dungeon Master's Guide e il Monster Manual (con costo e pagine analoghi).

Acquista su [Amazon.it](https://www.amazon.it)

⌞ ⌟

Il primo contiene oggetti magici, trappole, indicazioni su come funzionano i piani di esistenza, regole e consigli su come creare ambientazioni, avventure, personaggi non giocanti, mostri e dungeon (oltre ad alcune regole non elencate nel manuale del giocatore, come quelle sulle armi d'assedio o sugli ambienti pericolosi).

Il secondo contiene centinaia di mostri e creature con elencate le capacità, le statistiche, e una descrizione spesso molto suggestiva sull'habitat, le abitudini, il comportamento – descrizioni che spesso possono essere ottimi spunti di avventura.

Un'alternativa legale e gratuita all'acquisto dei manuali, è la traduzione a cura di Editori Folli della parte non protetta da copyright delle regole, che trovate [a questo indirizzo](#).

Occorre idealmente un set di dadi per ogni giocatore. Sono in vendita a un prezzo spesso tra i 7€ e i 10€. Se riuscite, prendete un ulteriore dado a 20 facce sfuso, poiché c'è una meccanica onnipresente nel gioco che prevede di lanciarne due insieme, e potrebbe velocizzare il gioco. Se volete andare al risparmio, su Amazon ci sono tante offerte di anche 5-7 set di dadi, vi consigliamo questi dadi:

35 Pezzi Dadi Poliedrici da Gioco Doppio-Colore per RPG
Dungeons e Dragons Pathfinder con 5 Pezzi Sacchetti Neri,
5 Set di d20, d12, 2 d10 (00-90 e 0-9), d8, d6 e d4
Prezzo: EUR 12,99



Le schede possono essere [scaricate e stampate](#), oppure fotocopiate dal manuale del giocatore stesso. Presto pubblicheremo delle schede fatte da noi di **Player.it**, in italiano e ancora più funzionali. Stay tuned! Vi serviranno inoltre una matita a persona, e almeno un paio di gomme da cancellare.

A seconda che decidiate di gestire i combattimenti con **mappa e miniature**, oppure soltanto con il “teatro della mente”, potrebbero farvi comodo altre risorse. Consiglio il [D&D Adventure Grid](#), mappa con una griglia delle dimensioni corrette in cui potete disegnare con i pennarelli da lavagna cancellabile, e poi cancellare. Per le miniature, potete acquistare quelle [ufficiali](#), o cavarvela in altri modi. Il sottoscritto, ad esempio, utilizza [TokenTool](#), per creare dei token con qualunque immagine, delle dimensioni giuste, da stampare, ritagliare e incollare a del cartone.



Una soluzione a costo quasi zero per sostituire le miniature.

Una risorsa utile, a cui occorre registrarsi, è il sito ufficiale [D&D Beyond](#). Ha un archivio comodamente consultabile di incantesimi, capacità di classe, oggetti magici e non, mostri. Inoltre, ha strumenti per la gestione della campagna, e per creare e mantenere salvati i personaggi. Per accedere a tutte le funzionalità, però, bisogna pagare.

Vi serviranno inoltre, voi compresi e DM compreso, **5 o 6 giocatori**. Il gioco inizia a scricchiolare ma è ancora fattibile in 4 o in 7. Sconsiglio vivamente di uscire da questo range, pena sbilanciamenti e/o rallentamenti.

Infine, oltre ai manuali strettamente necessari per giocare, ne sono stati pubblicati altri con varie finalità:

- **Dungeon Master's Screen** – Lo schermo permette al DM di nascondere facilmente le informazioni segrete, e contiene varie informazioni rapide utili che riducono la necessità di consultare il manuale durante il gioco.
- **Sword Coast Adventurer's Guide** – Descrizione dell'ambientazione ufficiale, Forgotten Realms, più alcune nuove opzioni per le classi.
- **Volo's Guide to Monsters** – Un nuovo bestiario con nuove creature, e che riprende anche vecchi mostri creandone delle varianti.
- **Xanathar's Guide to Everything** – in uscita a novembre, conterrà moltissime nuove opzioni per i personaggi.
- Esistono inoltre una serie di avventure già scritte per i DM che volessero farne uso. Si tratta di **Hoard of the Dragon Queen, Ryse of Tiamat, Princes of the Apocalypse, Out of the Abyss, Curse of Strahd, Storm King's Thunder, Tales from the Yawning Portal, Tomb of Annihilation**.

Acquista su Amazon.it

⌂

Acquista su Amazon.it

- -3%
Hoard of the Dragon Queen: Tyranny of Dragons
Prezzo: EUR 25,48

Da: EUR 26,26
- -7%
The Rise of Tiamat
Prezzo: EUR 24,75

Da: EUR 26,51
- -10%
Princes of the Apocalypse
Prezzo: EUR 39,44

Da: EUR 43,79
- -18%
Out of the Abyss: Rage of Demons



Prezzo: EUR 36,01

Da: EUR 43,79

- -7%

Curse of Strahd

Prezzo: EUR 41,01

Da: EUR 44,13

- -19%

Tales from the Yawning Portal

Prezzo: EUR 35,89

Da: EUR 44,21

- -7%

Storm King's Thunder

Prezzo: EUR 41,31

Da: EUR 44,21

- -18%

Tomb of Annihilation

Prezzo: EUR 36,01

Da: EUR 44,11

ΣΣ





Meccaniche di gioco

I personaggi di D&D sono definiti principalmente da una serie di elementi, di cui daremo una panoramica e una spiegazione: si tratta di **classe**, **razza**, **background**, **tratti**, **caratteristiche (abilities)**, **competenza (proficiency)** e **abilità (skills)**. Vedremo cosa significano man mano che si compila una ipotetica scheda (trovate le schede [qui](#)).

Classi di D&D 5

La classe è di gran lunga l'elemento più rilevante meccanicamente per definire chi è il tuo personaggio: rappresenta la sua professione, la sua vocazione, ciò che è in grado di fare. È la classe a determinare le competenze e le capacità che si acquisiscono man mano che si progredisce di livello.

Ogni classe è suddivisa internamente in ulteriori archetipi, di norma tre (ma il mago, ad esempio, ne ha una decina). Questi specializzano ulteriormente la classe, ma se siete alle prime armi non dovete preoccuparvene adesso: **la scelta dell'archetipo, infatti, viene effettuata in ogni classe al livello 2 o 3**. Al livello 1 ogni personaggio di una data classe è molto simile meccanicamente agli altri della stessa classe e ha solo le proprie capacità più elementari, per introdurre al gioco nel modo più indolore possibile.

In ogni caso, se programmate di giocare una campagna a lungo termine, potrebbe essere opportuno sfogliare gli archetipi della classe che pensate di giocare, per valutare se effettivamente ce n'è uno che vi piace e che volete impersonare.

Vediamo una brevissima panoramica delle 12 classi base per avere un'idea di cosa le contraddistingue (gli archetipi nominati sono solo quelli del manuale base – in Sword coast adventurer's Guide e nel manuale di prossima uscita Xanathar's Guide to Everything ce ne sono altri):

Guerriero	Mago	Ladro

Il guerriero è colui che è addestrato per l'attività militare. Armi, armature e scudi non hanno segreti per lui ed è in grado di sfruttarli al meglio. A seconda dell'archetipo può essere un esperto di strategia militare, un campione dalle doti inarrivabili o un cavaliere mistico che si aiuta con un pizzico di magia.	Il mago è un dedito studioso delle arti arcane. Può apprendere moltissimi incantesimi (anche copiandoli nel suo libro), ma ogni mattina deve "ripassare" e deciderne un sottoinsieme che potrà effettivamente lanciare quel giorno. Si specializza in una delle scuole di magia (abiurazione, divinazione, evocazione, invocazione, trasmutazione, necromanzia, ammalimento, illusione)	A dispetto del nome italiano, il <i>rogue</i> non è necessariamente uno che ruba. Si tratta di qualcuno che è abituato ad affrontare i problemi (e i nemici) in modo indiretto e subdolo. Furtivo, i suoi colpi alle spalle sono notoriamente letali. Di solito è colui che scassina, disattiva le trappole o si infiltra nelle postazioni nemiche. Tra gli archetipi figurano l'assassino, il ladro, il mistificatore arcano.
Paladino	Stregone	Bardo
Indomito difensore di una causa sacra a cui ha prestato giuramento, questo combattente combina un buon addestramento marziale, una volontà di ferro e la capacità di operare piccole benedizioni e miracoli. Gli archetipi sono i diversi giuramenti, che sono anche vincolanti verso il suo comportamento.	Laddove il mago è il trionfo della teoria, lo stregone rappresenta la pratica: non studia la magia, ce l'ha nel sangue, per via di qualche antenato. Conosce meno incantesimi, ma può utilizzarli tutti ed è in grado di manipolare le magie per amplificarne o alterarne gli effetti. Gli archetipi rappresentano la stirpe per via della quale ha sangue magico.	Cantastorie e tuttofare, con la propria musica e le proprie arti il bardo intrattiene, ispira e ravviva il morale del gruppo (o demoralizza gli avversari). Potenzialmente insuperabile nelle capacità sociali e per la conoscenza di leggende e segreti di ogni sorta, il bardo è anche in grado di lanciare incantesimi. Gli archetipi sono il Collegio della Conoscenza e quello del Valore.
Chierico	Warlock	Monaco
Sacerdote in grado di operare miracoli e benedizioni per conto della volontà della propria divinità, oltre ad essere dotato di discrete capacità marziali. Guaritore per eccellenza, i non morti temono la presenza di un chierico in un gruppo. Gli archetipi sono i Domini (sfere di influenza della divinità).	È un individuo che ha stretto un patto con un'entità misteriosa (demoniaca, diabolica, fatata, aliena o non morta). Quest'entità esige qualcosa dal warlock, ma in cambio gli concede dei poteri (spesso subdoli e fastidiosi per gli avversari). È un incantatore peculiare, può lanciare pochissimi incantesimi ma alla loro massima potenza, e recupera quasi tutto, anche le magie, con i riposi brevi di un'ora anziché quelli lunghi. Gli archetipi sono il Patto della Lama, del Tomo o della Catena.	Il monaco è qualcuno che si è sottoposto a un durissimo addestramento, in un monastero, per giungere alla perfezione corporea e spirituale al contempo. Le arti marziali e l'energia mistica del ki lo contraddistinguono. Dal sapore smaccatamente orientale, potrebbe essere fuori posto in molte campagne fantasy. Gli archetipi sono la Via della Mano Aperta, quella dell'Ombra e quella dei Quattro Elementi.
Barbaro	Druido	Ranger
Il barbaro vive o ha vissuto fuori dalla civiltà, tipicamente in una qualche tribù. Si tratta di un combattente possente che punta sulla forza bruta, la stazza e la rabbia che ha in corpo e che è in grado di sprigionare con effetti devastanti. Tra gli archetipi abbiamo il berserker e il guerriero totemico.	Sacerdote della Vecchia Fede, il druido vive nella natura, aborre la civiltà, e può scatenare la furia cieca e distruttiva, così come la creatività indomabile, della natura e degli elementi. Può inoltre assumere svariate forme animali. A seconda che si focalizzi sulla magia naturale o sull'essere mutaforma, sceglie l'archetipo del Circolo della Terra o della Luna.	Il ranger è tipicamente inserito nella società di cui fa parte. Combina un addestramento marziale e un modestissimo uso di magia naturale per fronteggiare le minacce che popolano le terre selvagge, e per rendere la loro esplorazione più sicura. Maestro della sopravvivenza in luoghi pericolosi, del seguire tracce, cacciatore mortale (specie con i suoi nemici prescelti), il ranger può anche avere un fedele compagno animale.

Razze di D&D 5

La razza definisce a quale gruppo biologico appartiene il personaggio, il suo aspetto, la durata della vita, e fornisce inoltre alcuni bonus considerati peculiari della razza (i nani, ad esempio, hanno un bonus alla Costituzione, mentre gli elfi alla Destrezza). Ogni razza è divisa in sotto-razze. **La scelta della razza dà un bonus di +2 ad una caratteristica, mentre la specifica sotto-razza dà un ulteriore +1 ad un'altra caratteristica.** Gli umani fanno eccezione, e hanno solo +1 ma a tutto. Una comoda tabella a p. 12 vi mostra a colpo d'occhio i bonus alle caratteristiche delle varie razze.

Oltre a questo, vi sono altri bonus come **competenze, linguaggi, visione al buio, resistenza a veleni o ammalianti o altro, e persino limitatissime capacità magiche.** La razza determina anche la **velocità base**: indicatela sulla scheda. Tra le razze figurano umani, elfi, nani, halfling (gli hobbit), gnomi, mezzelfi, mezzorchi, mezzidraghi, tiefling (mezzidemoni) e aasimar (mezzangeli) – questi ultimi nel manuale del DM, non in quello del giocatore.

Background

I background rappresentano da dove viene il personaggio, qual è (era?) il suo posto nella società e nel mondo, come è diventato un avventuriero – quest'ultima, come indica il manuale, è la domanda più pressante riguardo il background: cos'è successo, cos'è cambiato per far sì che il personaggio smettesse di fare ciò che il background descrive, per diventare un avventuriero?

I background forniscono un **modesto set di competenze in abilità (skill), oggetti di vario genere, eventualmente linguaggi.** Inoltre, ciascuno ha una **Feature**, un beneficio spesso narrativo dovuto alla particolare posizione sociale che il personaggio ricopriva. Contatti criminali, l'accesso agli eventi dell'alta nobiltà, rapporti con saggi e studiosi che hanno le conoscenze giuste al momento giusto, sono solo alcuni dei tanti esempi.

I background, da manuale, possono essere proprio inventati, seguendo le linee guida. Se avete già idee, potete concordarne uno col DM. Altrimenti, potete sceglierlo dall'elenco di quelli proposti (a p.125).



DUNGEONS & DRAGONS®			
Elanee	Druido 1	Accolito	Alex
CHARACTER NAME	CLASS & LEVEL	BACKGROUND	PLAYER NAME
	Elfo dei boschi	Neutrale	
	RACE	ALIGNMENT	EXPERIENCE POINTS

Accanto alla classe mettete 1, ad indicare il livello. Se volete giocare con gli allineamenti, li trovate a p.122 (ma suggerisco di ignorarli).

Così un guerriero col background Guardia cittadina sarà molto diverso da uno Nobile, o da un Soldato o un Marinaio o un Mercenario. Un mago Saggio sarà diverso da un Ciarlatano. Ma se il mago avesse il background Soldato? Nell'ambientazione che giocate magari gli

eserciti utilizzano maghi. Guardando i background possono venire in mente infinite idee e spunti per giocare personaggi che escano dai soliti schemi.

Uno dei personaggi che ho creato che preferisco, ad esempio, è Daewyn Almaster ([potete scaricarlo qui](#)) un barbaro con il background Inquisitore (creato da Federico Pilleri e acquistabile [qui](#)). L'ho creato pensando ad un "antimago" (i maghi sono ciò che inquisisce), su cui sfoga la sua rabbia incontrollabile. In questo modo ho rinunciato all'idea del barbaro come soggetto che vive in tribù fuori dalla civiltà, ripensando le sue caratteristiche in modo comunque coerente (e il fatto che il barbaro migliori la sua difesa grazie alla stazza se non indossa armature mi viene in aiuto, visto che l'inquisitore lo immagino con una veste). **Questo giusto per dare un'idea di quanto si possa giocare coi concetti delle classi e dei background per ottenere ciò che si vuole.**

Tratti

Ogni personaggio ha inoltre un Tratto di Personalità, un Ideale, un Legame e un Difetto. Ogni background ne ha un set di svariati suggeriti, ma potete inventare ciò che preferite. Si tratta di frasi brevi e concise, utili per riassumere chi siete, cosa vi spinge ad agire e a cosa siete legati di importante. A seconda che giocherete con un'avventura prefatta oppure con una costruita sui personaggi, il grado di attenzione che dovrete prestare a elaborare i Tratti è molto diverso.

Rimando alla parte 4 della guida per consigli concreti nel caso in cui giocaste un'avventura centrata sui personaggi, consigli sia per la creazione dei PG che per il DM.

Per il momento, basterà sapere che un altro dei vantaggi dei tratti è che quando li giocate in modo significativo in una scena, ottenete un punto Ispirazione, che potete spendere per avere Vantaggio a un tiro (tirate due dadi e tenete il migliore). Si tratta di una meccanica semplice che tenta di incentivare i giocatori a mettere in gioco il carattere dei propri personaggi, nel bene e nel male.

Background (Inquisitore)

Il tuo lavoro è individuare, recuperare informazioni e distruggere un pericoloso ordine di maghi. Personalmente non è una causa in cui credi profondamente, ma ti permette di sfogare la tua violenza distruttiva, hai una pergamena che ti autorizza a farlo e vieni persino pagato! Sapere che i tuoi bersagli stanno tramando azioni orribili e fanno ogni male ti permette di sentirti a posto con la coscienza, visto che avresti rimorsi a fare ciò che fai a persone innocenti.

Inquisitore Riconosciuto. La tua posizione è riconosciuta da chi risponde alla stessa autorità a cui tu fai capo. Questa ti ha dato il diritto di investigare con ogni mezzo e di condannare i colpevoli.

Tratto di personalità. Il mio istinto non mi ha mai tradito, la prima impressione è sempre quella giusta.

Ideale. Non sono io a giudicare, sono solo un esecutore.

Legame. Ho emesso una condanna ingiusta, e ora la famiglia della vittima vuole che io paghi per questo.

Difetto. Non ho nessuna pietà per i sospetti, sono ciò su cui sfogo la mia sete di violenza e distruzione.

La feature dell'Inquisitore e i tratti che ho scelto per Daewyn Almaster.

Caratteristiche del personaggio

Ogni personaggio è definito inoltre da punteggi alle sei caratteristiche: queste sono **Forza, Destrezza, Costituzione, Intelligenza, Saggezza e Carisma**. I punteggi per i PG vanno da 8 a 20, dove 10 rappresenta la capacità di un umano medio. Si tratta di un meccanismo poco intuitivo, perché quello che conta davvero non è il punteggio di caratteristica, bensì il modificatore (un valore che per i PG va da -1 nel caso si abbia un 8, a +5 nel caso si abbia un 20, che si somma ai tiri di dado quando c'è in gioco una determinata caratteristica che può aiutare nella riuscita dell'azione).

Ogni classe nel manuale vi suggerisce le caratteristiche generalmente importanti per fare bene le cose che fa quella classe.

Il manuale indica due modi per determinare i punteggi alle caratteristiche. Quello canonico, e la variante. Quello canonico consiste nel tirare 4 dadi a 6 facce scartando il peggiore, ottenendo così un valore da 3 a

18. Si ripete l'operazione per un totale di sei volte, e poi si distribuiscono i sei numeri ottenuti, nelle sei caratteristiche a piacimento. Questo può generare personaggi molto sbilanciati, esageratamente forti oppure debolissimi, creando anche squilibri all'interno del gruppo. **Lo consiglio solo per un tipo di gioco ad alta mortalità e dallo stile "vecchia scuola"**.

La variante è molto più indicata per creare personaggi bilanciati. Si hanno 27 punti da spendere per aumentare i punteggi, che partono tutti da 8, e si possono portare fino a 15. Siccome i costi aumentano al salire dei punteggi (passare da 14 a 15 costa 2 punti), e i bonus delle razze si applicano dopo questo passaggio, è di norma una buona idea portare a 14 o 15 il punteggio che poi riceverà un ulteriore +2. Ma naturalmente, dipende dal personaggio.

ABILITY SCORES AND MODIFIERS			
Score	Modifier	Score	Modifier
1	-5	16-17	+3
2-3	-4	18-19	+4
4-5	-3	20-21	+5
6-7	-2	22-23	+6
8-9	-1	24-25	+7
10-11	+0	26-27	+8
12-13	+1	28-29	+9
14-15	+2	30	+10

I modificatori associati a ogni punteggio di caratteristica.

ABILITY SCORE POINT COST			
Score	Cost	Score	Cost
8	0	12	4
9	1	13	5
10	2	14	7
11	3	15	9

La tabella coi costi per "comprare" i punteggi di caratteristica. Si hanno a disposizione 27 punti.

C'è un comodo strumento online che vi consente di decidere i punteggi delle caratteristiche con i punti, che fa i calcoli per voi: [5e point buy calculator](#).

Competenza (Proficiency)

Nella scheda, dove occorre indicare il bonus di competenza, se iniziate al livello 1 segnate +2. Questo bonus crescerà di 1 ogni 4 livelli, e si somma a tutti i tiri di dado in cose di cui siete “competenti”. Queste competenze vi vengono date dalla classe, dalla razza e dal background. Ricordatevi di segnarle sulla scheda.

La classe vi dà: **competenza in due “tiri salvezza”, competenza in due abilità (skill) a scelta da un elenco (per alcune classi sono di più), competenza in alcune armi** – quando attaccate con quelle armi, sommate la competenza al tiro di attacco. Non si somma la competenza al tiro di danno. La competenza è sempre sommata solo al dado a 20 facce. I danni usano gli altri dadi.

La competenza nelle armature e negli scudi indica che li potete usare, non dà bonus ai tiri.

Alcune classi danno anche altre competenze, come in strumenti musicali e kit vari. Indicateli nella zona apposita.

Il background dà competenze in due abilità (skill), eventuali kit e strumenti o giochi. Indicateli a loro volta nella zona apposita.

Le razze danno competenze varie ed eventuali in abilità (skill), armi.

The image shows a character sheet template with the following sections:

- PROFICIENCY BONUS:** A box containing the value +2.
- INSPIRATION:** A box containing a blue bar.
- STRENGTH:** A box containing the value -1. To its right, a list of skills: SAVING THROWS (checked with a blue diamond), ATHLETICS (checked with a blue circle).
- DEXTERITY:** A box containing the value +3. To its right, a list of skills: SAVING THROWS (checked with a blue diamond), ACROBATICS (checked with a blue circle), SLEIGHT OF HAND (checked with a blue circle), STEALTH (checked with a blue circle).
- CONSTITUTION:** A box containing the value +1. To its right, a list of skills: SAVING THROWS (checked with a blue diamond).
- INTELLIGENCE:** A box containing the value +1. To its right, a list of skills: SAVING THROWS (checked with a blue diamond), ARCANA (checked with a blue circle), HISTORY (checked with a blue circle), INVESTIGATION (checked with a blue circle), NATURE (checked with a blue circle), RELIGION (checked with a blue circle).
- WISDOM:** A box containing the value +3. To its right, a list of skills: SAVING THROWS (checked with a blue diamond), ANIMAL HANDLING (checked with a blue circle), INSIGHT (checked with a blue circle), MEDICINE (checked with a blue circle), PERCEPTION (checked with a blue circle), SURVIVAL (checked with a blue circle).
- CHARISMA:** A box containing the value +0. To its right, a list of skills: SAVING THROWS (checked with a blue diamond), DECEPTION (checked with a blue circle), INTIMIDATION (checked with a blue circle), PERFORMANCE (checked with a blue circle), PERSUASION (checked with a blue circle).
- PASSIVE WISDOM (PERCEPTION):** A box containing the value 15.

Immaginiamo di stare creando un personaggio Druido, Elfo dei Boschi col background Accolito. La classe dà la competenza nei tiri salvezza di Intelligenza e Saggezza, e in due abilità a scelta (ho scelto Natura e Sopravvivenza). La razza dà la competenza in Percezione. Il background in Intuizione e Religione. Il punteggio di Percezione passiva è dato da 10+percezione.

Le abilità coprono un ampio raggio di capacità, e indicano ancora meglio in che cosa è portato il vostro personaggio. Se siete competenti in un'abilità, sommate il bonus di competenza alla caratteristica a cui fa riferimento (Furtività usa Destrezza, Intrattenere usa Carisma, etc). Questo valore è ciò che viene sommato al dado a 20 facce quando tirate utilizzando quell'abilità, sperando di superare il valore della difficoltà (Difficulty Class, DC, o CD in italiano).

Se non siete competenti, sommate solamente la caratteristica a cui fa riferimento.

Scegliete le abilità che più vi piacciono dalle opzioni datevi da classe, background e razza. Ricordate che quando qualcuno vi tiene bloccati in lotta, per liberarsi potete scegliere di usare Atletica o Acrobazia, per cui valutate la possibilità di scegliere almeno una delle due se volete che il vostro personaggio sappia svignarsela da queste brutte situazioni.

Punti ferita

I punti ferita sono ciò che vi separa dall'essere fuori combattimento. Quando un colpo va a segno, i danni vengono sottratti dai punti ferita. Quando scendete a 0 siete K.O. e rischiate di morire.

Al primo livello, i vostri punti ferita sono dati dal valore massimo del dado vita (hit dice) della vostra classe, sommato al modificatore di Costituzione. Trovate una panoramica dei dadi vita per le varie classi a p.45. Ad esempio, se un monaco (dado vita d8) ha 14 di costituzione (modificatore +2), inizia con $8+2=10$ punti ferita. Indicate inoltre 1d8 negli hit dice (ne avete una quantità pari al livello, e servono durante i riposi brevi per recuperare punti ferita).

Classe armatura

La classe armatura (CA, o AC in inglese) rappresenta la capacità di un personaggio di evitare il danno di un colpo fisico rivolto a lui, che sia tramite una schivata o per via dell'armatura o dello scudo. Più è alta, più sarà difficile che un attacco vi colpisca.

Se non avete armatura, mettete come valore 10 + il modificatore di Destrezza. Ad esempio, un mago con Destrezza +2 indica 12. (Alcune classi come il Barbaro o il Monaco sommano anche la Costituzione o la Saggezza, come indicato nelle peculiarità della classe).

Se avete un'armatura (dipende dagli oggetti iniziali che scegliete tra quelli disponibili della vostra classe), mettete il valore indicato dall'armatura stessa. Inoltre, sommate anche il valore di Destrezza, ma senza sfiorare il valore limite accettato dall'armatura (più un'armatura è pesante e più limita i movimenti, rendendo difficile schivare).

Dopo aver fatto questi passaggi, se avete uno scudo aggiungete un ulteriore +2.

14
ARMOR CLASS

+3
INITIATIVE

35
SPEED

HIT POINT MAXIMUM 9

CURRENT HIT POINTS

TEMPORARY HIT POINTS

Total 1d8
HIT DICE

SUCCESSSES
FAILURES
DEATH SAVES

Il punteggio di Iniziativa equivale al modificatore di Destrezza. La velocità è indicata dalla razza (in questo caso la sotto-razza elfo dei boschi). La Classe Armatura per il nostro Druido è +2 data dall'armatura in cuoio (base 11) e dal +3 di Destrezza. Punti ferita dati dal massimo del dado vita d8 + 1 di Costituzione.

Oggetti iniziali

La classe vi dà una serie di sotto-scelte di oggetti iniziali, e anche il background vi aggiunge alcuni oggetti. Ricordate di elencarli nella scheda.

Attacchi

Nella parte "Attacks and Spellcasting" mettete le armi che avete e eventuali trucchetti (incantesimi di livello 0) che il vostro personaggio usa per attaccare. L'Atk bonus va sommato ai tiri per colpire col d20, aumentando quindi la probabilità di mandare a segno l'attacco. Il valore è dato dalla caratteristica utilizzata dall'arma (Forza per le armi in mischia,

NAME	ATK BONUS	DAMAGE/TYPE
Arco lungo	+5	1d8+3
Spada lunga	+1	1d8-1
Balestra pesante	+3	1d10+3

Un Druido non può iniziare con tutte queste armi, ma fingiamo di sì per capire meglio i punteggi. Arco e balestra usano entrambe Destrezza (ATK bonus +3), ma essendo elfo dei boschi è competente nell'arco, e somma un ulteriore +2, arrivando a +5. La spada usa Forza, quindi -1, ma essendo elfo è competente, quindi sommando +2 arriva a +1. I dadi dei danni sono indicati dalle rispettive armi, e vi si somma la caratteristica indicata (MAI la competenza). Nel danno dei trucchetti NON si somma la caratteristica dell'incantatore.

Destrezza per le armi a distanza e le armi in mischia con la proprietà Finesse), o dall'incantesimo (Intelligenza, Saggezza o Carisma a seconda della vostra classe). Inoltre, se siete competenti in quell'arma, sommate anche il bonus di competenza. Siete sempre competenti nel lanciare i vostri incantesimi.

Ambientazione

Eccoci alla terza parte della **guida a D&D 5**. In questo episodio, tratteremo dell'ambientazione ufficiale, i suoi tratti più distintivi e suggestivi. Il setting si chiama *Forgotten Realms*, ed è pubblicato fin dal 1987, pur essendo diventato quello principale solo con la quinta edizione.

Accenni del Faerun

Il continente dei Reami Perduti – o Dimenticati – che è stato dettagliato e approfondito, è il **Faerun**. Ce ne sono anche altri a popolare **Abeir-Toril** (il nome del pianeta), ma sono luoghi distanti di cui non si sa quasi nulla. Il Faerun è invece un continente dai più disparati regni: la sua vastità si estende dal **Dorso del Mondo** – un po' come la **Barriera del Trono di Spade** – fino allo **Splendente Sud** e l'**Irraggiungibile Est** – ricchi di regni dal sapore mediorientale, indiano, egizio, ma non solo: c'è ad esempio il **Thay**, regione dominata dai **Maghi Rossi**, schiavisti, imperialisti e commercianti, dalla testa completamente rasata, donne comprese.



Saphiya, personaggio della prima espansione del videogioco *Neverwinter Nights 2* (ambientato nel Faerun), è una Maga Rossa del Thay.

Altri luoghi degni di nota sono le **Valli**, un conglomerato caratterizzato dalla volontà di tenersi fuori dalle guerre e le conflittualità delle nazioni maggiori, e che riescono a rimanere in larga parte autonomi; o le **Marche d'Argento**, confederazione di città la cui capitale, **Silvermoon**, la Gemma del Nord, è probabilmente il luogo più civilizzato di tutto il continente (ed è una repubblica costituzionale magocratica), anche per il buon governo della saggia e giusta **Lady Alustriel**.

La Costa della Spada è però la zona del Faerun più popolare tra i giocatori di D&D: innumerevoli videogiochi sono ambientati qui, tra cui le amate saghe di **Neverwinter Nights** e di **Baldur's Gate** – ma anche il recente flop **Sword Coast Legends**. Tra montagne ricolme di troll, foreste selvagge e fortezze naniche, questa zona più di tutte ricalca l'epicità del fantasy classico.

Uno dei manuali di D&D, **Sword Coast Adventurer's Guide**, tratta dell'ambientazione dei Forgotten Realms, con particolare attenzione alla Costa della Spada.

Il Sottosuolo

Al di sotto della superficie del continente e non solo, si estende una monumentale rete di caverne sotterranee così vasta da raggiungere persino gli altri continenti: il **Sottosuolo (Underdark)**. Colma di creature strane e mortali, tra cui i **drow** e i **duergar** (rispettivamente elfi e nani scuri), ma anche ben più aliene come funghi umanoidi che stabiliscono contatti telepatici tramite le spore, o gli **illithid**, creature estremamente intelligenti, che succhiano il cervello delle proprie vittime infilando nel naso i tentacoli che hanno attorno alla bocca.

Una delle campagne ufficiali di D&D, **Out of the Abyss**, è una lunga e claustrofobica avventura nel Sottosuolo, in cui i personaggi, fatti prigionieri da degli elfi scuri, dopo essersi conquistati la propria libertà scopriranno che qualcosa di malvagio e potente sta risalendo dall'**Abisso**, giungendo a minacciare il Sottosuolo, e che è solo questione di tempo prima che arrivino ad annichilire anche il mondo di sopra. Ricca di personaggi inusuali, bizzarri, dalla mentalità e la cultura incomprensibili ai personaggi, viene spesso considerata una sorta di versione oscura di **Alice nel Paese delle Meraviglie**.



Drizzt Do'Urden, l'elfo scuro protagonista dei romanzi di R.A. Salvatore, è uno dei pochi che vive in superficie, avendo rinnegato la filosofia malvagia del suo popolo. È il personaggio su cui si basa Drizzit, dell'omonimo, famoso [webcomic](#) di Bigio.



Un bazaar nel Sottosuolo

La magia

I Forgotten Realms, come quasi tutte le ambientazioni di D&D, e anzi ancor di più, sono terre ricche di magia. Coloro in grado di praticare l'Arte sono una piccolissima minoranza, ma l'impronta che lasciano nel mondo è grande: sia che si tratti di pozioni guaritrici, o di ben più maestose torri levitanti, o golem di pietra a guardia dei cancelli di una città, o antiche di reliquie incantate o maledette.

La magia funziona grazie alla cosiddetta **Trama** (**Weave**), una sorta di metafisico intreccio di fili invisibili presenti *quasi* ovunque – tra poco vedremo perché “quasi”. Quando un incantatore lancia un incantesimo, i fili della Trama si intrecciano, si concatenano, si incurvano, si torcono e si piegano nel luogo della magia per renderne possibile l'effetto. Un incantesimo di *Dissolvi magie* è come se stesse “sbrogliando la matassa”, facendo tornare i fili nella loro configurazione normale, per eliminare la magia.

E, in alcuni luoghi del mondo, la Trama è deformata, logora, spesso in seguito a disastri magici di proporzioni mastodontiche. Se i fili non sono proprio presenti, si tratta di una zona di **magia morta**, in cui gli incantesimi non possono proprio funzionare. Se invece sono danneggiati e funzionano in modo caotico e imprevedibile, è una zona di **magia selvaggia**.



Elminster, il più famoso mago dei Forgotten Realms.

La religione

I Forgotten Realms sono pieni di divinità: solo nel manuale della quinta edizione ce ne sono 47, ma si tratta delle divinità maggiori. Molte altre non sono elencate in questo manuale (ma si trovano, ad esempio, in quello di terza). Tutti sanno che gli dèi esistono. Non ci sono atei o agnostici nel Faerun, sarebbe da stupidi negare l'esistenza di entità molto concrete nel fornire poteri ai sacerdoti in cambio della fede in loro. Peraltro, nella storia le divinità si sono materializzate nel mondo sotto forma di **Avatar**.

La maggior parte delle persone ha una divinità preferita, basata sulla propria filosofia e stile di vita, o condizione sociale – ma all'occasione chiunque prega e fa qualche offerta anche alle altre. **Umberlee**, la dea dei mari, è terribilmente malvagia, ma è tradizione diffusa prima di imbarcarsi per un lungo viaggio di pregare la *Regina delle Sgualdrine* affinché contenga la sua ira.



Meglio pregare Umberlee, onde evitare di ritrovarsi in situazioni come questa

Al di là dell'occasionale reverenza verso questo o quel dio, i culti organizzati sul territorio sono diffusi geograficamente, e a parte le grandi città, normalmente nei paesi ci sono templi dedicati a due o tre divinità al massimo. Molte delle chiese delle divinità buone offrono cure e assistenza a chi ne ha bisogno, e se si è fedeli di quella divinità o di una divinità amica, spesso queste cure sono gratuite o quasi.

La cosmologia

Il mondo materiale non è che uno dei tanti piani di esistenza presenti nella cosmologia di D&D, che con la simmetria e la struttura a ruote concentriche, ricorda molto le elucubrazioni filosofiche e teologiche medievali. Man mano che i personaggi salgono di livello, si fa sempre più strada la possibilità di giocare avventure interplanari, e visitare mondi esotici dei tipi più disparati, in cui le leggi fisiche funzionano in modo diverso, l'ambiente è alieno a tutto ciò che si può trovare nel **Primo Materiale**, e brulicano di creature ed entità con aspetto, comportamenti, obiettivi, filosofie di ogni sorta.

Vediamo in poche parole come funziona: innanzitutto occorre fare una divisione tra i **Piani Interni** e i **Piani Esterni**. Il Primo Materiale è l'universo in cui si trova il Faerun; non è poi così dissimile dal nostro, salvo l'enorme eccezione della Trama, che fa sì che vi sia la magia. Ci sono però due piani paralleli, sovrapposti al mondo materiale: il **Piano delle Ombre** e il **Feywild**.

Piani paralleli

Il Piano delle Ombre, reso famoso dalla serie Netflix **Stranger Things** – dove è chiamato anche **Upside Down, Sottosopra** – si sovrappone al mondo, ma è tutto scuro, e privo di colori. Le costruzioni e gli ambienti del mondo materiale sono visibili nel Piano delle Ombre, ma si presentano diversamente: una montagna potrebbe assumere la forma di un colossale teschio, una foresta potrebbe avere rami che si insinuano tra i mantelli e radici che si attorcigliano per bloccare il passaggio. È un luogo colmo di malinconia che rischia di segnare psicologicamente chi lo attraversa. E in ogni caso, bisogna fare attenzione alle tante creature oscure che si annidano nell'ombra e che infestano questo piano.



Lo Shadowfell, o Piano delle Ombre.

Il Feywild è a sua volta sovrapposto al mondo, eternamente al tramonto. Là dove nel mondo c'è un vulcano, nel Feywild potrebbe esserci una montagna con cristalli alti quanto grattacieli con colonne di lava all'interno. Ci vivono elfi, driadi, satiri, folletti, unicorni, ma

anche megere, goblin, orchi e giganti. Il tempo qui scorre diversamente, e c'è chi torna dal Feywild convinto che siano passati pochi giorni, mentre sono passati dieci anni, o che trascorre vent'anni per scoprire che nel mondo è passato qualche minuto.

Piani elementali, para-elementali, quasi-elementali

A circondare il piano materiale e i due paralleli, fornendo le sostanze elementali pure di cui tutti i mondi sono fatti, ci sono i piani elementali. **Acqua, Terra, Fuoco e Aria** formano un anello, sospeso sul turbolento **Caos Elementale**. Ai confini tra questi piani vi sono i **para-elementali**, che hanno sostanze mix dei due elementi di confine: **Melma, Magma, Fumo e Ghiaccio**.



La Città d'Ottone, nel Piano Elementale del Fuoco, ha forse il più grande e ricco mercato del multiverso. Vi abitano degli efreeti.

Sempre tra i piani interni vi sono anche il piano dell'energia positiva e quello dell'energia negativa. Confinano con i piani elementali, dando vita ai piani **quasi-elementali**: col positivo ai confini si trovano **Vapore, Minerale, Splendore, Fulmine**; col negativo si trovano **Sale, Vuoto, Cenere, Polvere**.

In questi piani vivono i vari elementali, ma anche molte altre creature come i genii, i mephiti, i gargoyle.

Piani di transizione

A permeare tutti i piani interni (materiale, i paralleli, gli elementali, positivo e negativo) c'è, sovrapposto, il **Piano Etereo**, in modo che ogni luogo abbia il suo corrispettivo lì. È composto di nebbia, e chi vi si trova è "fuori fase" rispetto al piano a cui è sovrapposto, per cui può oltrepassare pareti, creature etc. senza essere visto né toccato, ma senza neanche poter toccare. Viene usato spesso per viaggiare tra i piani interni. Il piano etereo si estende anche oltre la sovrapposizione coi piani interni. La parte che eccede è chiamata **Profondo Etereo**, e in mezzo al mare di nebbia vuota è anche la sede dei semipiani, piani fittizi creati, quasi sempre temporaneamente, con la magia (come l'incantesimo *Demiplane*).

A permeare tutti i piani esterni, invece, si sovrappone il **Piano Astrale**, un oceano argenteo senza fine. Reame dei pensieri e dei sogni, non vi si può accedere col corpo ma solo con le proprie anime disincarnate e proiettate, collegate al proprio corpo materiale tramite un filo d'argento che, se reciso, condurrebbe alla propria morte. Viene usato da chi è in grado di proiettarsi astralmente per cercare dei passaggi verso un piano esterno da visitare come se ci si andasse fisicamente, ma in realtà come in un sogno. Il Piano Astrale ospita anche le carcasse delle divinità morte.



Dopo essersi liberati dalla schiavitù degli illithid, i githyanki hanno trovato la loro dimora nel Piano Astrale. La loro città, Tu'narath, fluttua su un blocco di roccia che è il cadavere di un dio dimenticato. Le loro spade sono tra le poche cose in grado di recidere i cordoni d'argento.

Piani esterni

Là dove i piani interni sono la materia e l'energia pure che formano il multiverso, i piani esterni forniscono la direzione, il pensiero, lo scopo, gli ideali. Sono chiamati piani divini, spirituali, ed è qui che vivono, peraltro, le divinità (ma anche creature celestiali come gli angeli, o "fiendish" – termine che include diavoli, demoni e molti altri).

I piani esterni sono concettualizzati come disposti a ruota, uno accanto all'altro. La ruota è a sua volta un piano, chiamato le **Outlands**, sterminate distese di terre neutrali, in equilibrio (poiché gli altri sedici piani esterni sono invece l'esemplificazione di un allineamento, o del mix di due allineamenti contigui). Così abbiamo **I Nove Inferi (Baator)** come piano Legale Malvagio, ma anche **Carceri**, il piano misto tra Neutrale Malvagio e Caotico Malvagio.



Su Mechanus, il piano Legale Neutrale, vivono i Modroni – esseri robotici dalla mente alveare e dalla rigidissima burocrazia e gerarchia, determinata dalla quantità di facce della figura geometrica che costituisce il loro corpo. Ciascuno riceve gli ordini dai modroni immediatamente superiori e li dà a quelli inferiori, ma nessuno concepisce il grande disegno.

Ai confini delle Outlands vi sono sedici insediamenti di frontiera, e ciascuno di questi conduce ad uno dei sedici piani esterni allineati tramite un portale al proprio interno. Queste città contengono molte delle caratteristiche del piano a cui conducono, ma hanno in sé anche una maggiore neutralità. Se le circostanze dovessero farle propendere troppo verso quell'allineamento, perdendo la neutralità, verrebbero inghiottite dal piano.



Sigil, la città ad anello che fluttua sulla cima della Spira, al centro delle neutrali Outlands. Se non avete ancora giocato a Planescape: Torment, fatelo.

Sigil è anche il luogo dove è ambientata la maggior parte del videogioco **Planescape: Torment**, considerato da molti come il videogioco di ruolo con la trama meglio scritta di tutti i tempi.

Reame Remoto

Il **Far Realm**, ispirato alle opere di **Lovecraft**, è ben al di là del sistema di ruote concentriche dei piani interni ed esterni. Esiste prima del tempo e continuerà ad esistere dopo, chiunque non sia nativo del piano impazzirebbe se mai dovesse finirci, per via della contorsione raccapricciante dei ricordi e del corpo stesso. I nativi sono ostili alla vita dei piani. Tra i più noti ci sono gli **illithid** o **mind flayer**, già citati prima poiché alcuni di essi vivono nel Sottosuolo. I warlock che hanno patroni del tipo **Great Old One** comunicano con entità di questo piano.



Gli Illithid o Mind Flayer sono alcune tra le creature originali di D&D (insieme ai Beholder, le Belve Distorcenti e altre)

Ravenloft

A volte, anche un viaggiatore tra i più accorti può perdersi nella foresta in una nebbiosa notte di luna piena. A volte, dopo che la nebbia che lo aveva avvolto si dirada, il viaggiatore scopre di trovarsi in un luogo mai visto prima, e che certamente non era indicato nelle mappe. Chi finisce a **Barovia**, il più famoso tra i semipiani che fanno parte dei **Dread Realms**, non fa mai ritorno. I **Reami del Terrore** sono terre che per via della mostruosa malvagità di uno dei loro abitanti, sono state sradicate dal piano di origine per costituire dei semipiani a sé stanti.

Colui che è motivo dello sradicamento diviene il **darklord** del semipiano, al contempo il guardiano e il prigioniero della propria terra, i cui confini nebbiosi sono invalicabili e mortali. Questo è ad esempio il fato del **Conte Strahd von Zarovich**, vampiro e darklord di Barovia.



Ravenloft, il castello in cui il Conte Strahd dimora e da cui governa sul regno di Barovia.

Il popolo dei **Vistani**, ispirato agli zingari, è l'unico in grado di viaggiare liberamente tra i Dread Realms con le proprie carovane – ma non possono portare nessuno con loro. Come mai? Popolo affascinante e misterioso, le loro donne hanno poteri premonitori, ma non

possono vedere il futuro della loro stessa gente. E guai a fare un torto ad un Vistana, perché la loro vendetta sarà implacabile: possono lanciare malocchi in grado di rovinare intere esistenze.

Molte cose sono differenti nei Reami del Terrore. I famigli, ad esempio, divengono ossessivamente attaccati ai propri padroni e faranno di tutto per compiacerli... ma in modo maligno e perverso. Un famiglio corvo potrebbe ad esempio, di notte, sgattaiolare di nascosto per cavare gli occhi di qualcuno che non ha portato abbastanza rispetto al proprio padrone... secondo il giudizio del famiglio, almeno.

Si tratta di una delle ambientazioni più suggestive di D&D e adatta ad avventure horror, e dalla quinta edizione fa parte ufficialmente dello stesso multiverso dei Forgotten Realms, ed è stata pubblicata la bellissima campagna **Curse of Strahd**, remake dell'originale **I6 Ravenloft**.

Quello che segue è un esempio di personaggio dell'ambientazione di Ravenloft, descritto in un vecchio manuale. Non è presente in Curse of Strahd, ma qualcuno potrebbe considerarlo **spoiler** dell'ambientazione. **Leggete a vostro rischio e pericolo.**

Jacqueline Montarri, ladra professionista, ha perso la testa in seguito ad una sentenza di decapitazione. Dei Vistani che ritenevano la decapitazione una pena troppo generosa, presero il cadavere, e lo riportarono in vita, con la testa di un'altra persona, tenuta da un fiocco. Ora Jacqueline è da anni alla ricerca della sua testa, e nel frattempo colleziona teste che invecchiano al posto suo, ma di un anno per ogni giorno in cui le porta. Tanto terribile la maledizione dei Vistani, quanto interessante il personaggio. Questo è un assaggio di ciò che è Ravenloft.



Madame Eva, uno dei PNG più famosi di Ravenloft, legge il futuro ai personaggi con i tarokka, e le carte che escono modificano l'avventura.



Jacqueline Montarri, personaggio dell'ambientazione Ravenloft.

Spunti di Gioco

Quindi avete comprato i manuali, siete pronti con l'avventura, in cui un gruppo di eroi in un mondo fantasy classicissimo sconfiggerà le forze del male, e poi vi ritrovate questa situazione: un monaco che fa **arti marziali uscite da non si sa dove**, un ladro che passa le notti a **rubare gli oggetti al resto del gruppo**, un necromante che **sgozza i PNG**, anche alleati, per rianimarli come zombie, e il povero paladino che è l'unico che cerca di agire da eroe ma **non si capisce bene perché stia con il resto del gruppo**.

Per evitare situazioni grottesche e spiacevoli di questo genere, è fondamentale **mettersi d'accordo preventivamente sul genere e il mood** che si vogliono dare alla partita. Che l'avventura sia comprata, scritta o improvvisata, che sia costruita attorno agli specifici PG oppure no, **è un passaggio preliminare che vi permetterà di sintonizzarvi**

Come Dungeon Master, **non fatevi problemi a mettere il veto** su determinate classi, razze, allineamenti: in molte ambientazioni fantasy, il *monaco* ha un sapore troppo orientale ed è fuori posto, a meno che non venga intelligentemente *ricolorato* (si veda la prima parte della guida su come un barbaro sia diventato un inquisitore per capire cosa si intende). Spesso se si decide di giocare in un determinata ambientazione o città, ha anche poco senso avere un gruppo con dragonborn, mezzorchi e mezzodemoni: a volte per coerenza con l'ambientazione è opportuno che siano tutti umani, o che ci sia al massimo un'eccezione, e che questa avrà problemi non indifferenti sul modo in cui verrà trattata dagli abitanti del luogo.

Non c'è niente che rompa di più la sospensione dell'incredulità di un gruppo di creature ibridate con angeli, demoni e draghi che va in giro in un piccolo paese di contadini e si fa come se niente fosse.

Lo stesso vale per la religione: in D&D ci sono moltissime divinità, e non è raro gestirla con gruppi in cui ciascuno venera una divinità diversa e nei paesi è come se tutti accettassero tutte le divinità. In alcuni setting può andare bene così. Ma **se volete dare un peso alla religiosità e alla spiritualità, potreste pensare di ridurre la possibilità a due o tre divinità** (o una) presenti nel luogo di partenza. Così avrebbero il potenziale per acquisire molta più profondità in gioco.



Mentre un monaco trova poco spazio in un tipico high fantasy di stampo occidentale, potrebbe essere perfetto per una campagna ambientata nel piano di Tarkir del gioco di carte Magic. La Wizard of the Coast ha pubblicato dei supplementi ufficiali gratuiti per giocare a D&D con l'ambientazione del gioco. Ne parliamo [in questo articolo](#).

Tenete in considerazione anche il tono della partita: volete qualcosa di serio, o di caciaroni? Quello che fa sempre battute potrebbe spezzare l'atmosfera.

E soprattutto: **sarà un'avventura di eroi? Di mercenari? Di criminali in cerca di riscatto? Di tagliagole?** O che altro? Questo va stabilito (oppure bisogna prenderne atto se è un'avventura comprata o già scritta), e **i PG dovrebbero essere armonizzati di conseguenza**. Non è mai una buona idea un gruppo che non ha motivo di stare insieme e in cui un PG ruba agli altri solo perché ha scritto "Ladro" sulla scheda. O un gruppo di malvagi in un'avventura pensata per degli eroi.

Inoltre: cosa volete dalla partita? Il manuale del DM (p. 6) parla degli elementi che piacciono in modo diverso ai vari giocatori: **Recitare, Esplorare, Instigare** (nel senso di compiere scelte che hanno conseguenze), **Combattere, Ottimizzare, Problem Solving, Narrare**. Discutete col gruppo dei vari gusti per trovare un punto di equilibrio. Se a nessuno interessasse il Problem Solving, ad esempio, gli eventuali enigmi nei dungeon potrebbero essere risolti con prove di Intelligenza anziché mettere alla prova i giocatori.

Questi piccoli accorgimenti vi risparmierebbero molti problemi. Il nostro articolo [Molte campagne muoiono dopo poche sessioni. Come evitarlo?](#) approfondisce la questione.

Creare / condurre una campagna in D&D 5

Ci sono vari modi diversi con cui giocare a D&D. Tra i più comuni figurano:

- Utilizzare una campagna pre-fatta, ufficiale o meno
- Scrivere una campagna basata su una successione di eventi
- Scrivere una campagna cucendola sugli specifici PG del proprio gruppo
- Improvvisare senza una campagna già scritta, basandosi sugli specifici PG del proprio gruppo
- Scrivere una campagna sandbox, che dà grande libertà d'azione ai PG di muoversi all'interno di un vasto ambiente

Per quanto riguarda le avventure pre-fatte, vi rimandiamo alla parte 4 dell'[ottima guida su Pathfinder](#) per consigli che sono in larga parte validi anche per D&D 5. Esistono comunque guide specifiche per molte di esse: sul blog [Power Score RPG](#), trovate delle ottime e dettagliate guide su ogni campagna ufficiale pubblicata per D&D 5 (è in inglese).



Tomb of Annihilation è la più recente avventura ufficiale pubblicata per D&D 5.

Sullo scrivere avventure, basate su eventi o sandbox, il manuale del DM a p.25 e a p.72 riporta delle procedure utili.

In questa guida, invece, ci concentreremo in particolare su dei consigli e delle procedure per costruire una campagna attorno agli specifici PG del gruppo. **Fare così permette di dare molto più rilievo alla loro personalità, le loro motivazioni e le loro scelte.** Questo significa creare i PG prima di scrivere la campagna, in una sorta di “sessione zero” dedicata a questo.

Se lo fate, costruite i background dei personaggi insieme ai luoghi e legate il tutto. Come?

- **Facendo domande. Ogni classe si porta dietro spunti e temi di cui come DM dovete approfittare per costruirci sopra.** Con domande mirate spingerete a delineare le motivazioni e la storia dei PG, e anche a fargli ideare qualche PNG a cui sono legati, luoghi importanti, fatti accaduti, situazioni di vita quotidiana. Se c'è un guerriero, c'è un motivo per cui ha imparato a combattere, e ci sarà un insegnante che lo ha addestrato. Magari ora il fratellino nel guerriero sta seguendo le sue orme e prima o poi andrà a rischiare la vita anche lui. Se c'è uno stregone probabilmente sarà giovane, avrà una famiglia presente. C'è un luogo speciale in cui il ladro (posto che sia effettivamente un ladro) sogna di riuscire a intrufolarsi?
- **Ogni classe si porta dietro anche dei problemi:** pressa con le domande anche su questi. Se c'è qualcuno che addestra combattenti è perché c'è bisogno di difendersi da qualcosa o di attaccare qualcuno. Se c'è un chierico è perché il dio o la chiesa l'ha inviato, o consacrato, per difendere il luogo da qualcosa di empio. Se c'è un druido ci sarà qualcosa che sta mettendo a rischio l'equilibrio naturale delle cose. Se c'è uno stregone c'è qualcuno che lo teme, e qualcuno che lo guarda affascinato. Coi suoi poteri potrebbe aver ferito qualcuno. E qualcuno potrebbe sapere dei suoi poteri.
- **Chiedete poi ai giocatori di legare tra loro le storie dei PG** Un modo semplice ed efficace è rubare dalle *tre fasi* del gdr Fate (potete trovare la procedura [qui](#) – scendete fino a “**Le Tre Fasi**”).

- Ora è il momento di far scrivere ai giocatori Tratto, Ideale, Legame e Difetto dei propri PG. Se avete svolto con cura i punti fino a qui, **avrete molto materiale per scrivere qualcosa con del buon potenziale**: il Legame sarà con un luogo, PNG o PG con cui c'è effettivamente qualcosa in ballo e che entrerà in gioco e su cui voi DM punterete, ad esempio.

Questo è un modo per fare la “sessione zero”. Dopodiché, a casa dovreste iniziare a scrivere la campagna basandovi su questo. Avrete già vari potenziali antagonisti, minacce e PNG importanti. Ora non vi resta che definire meglio il tutto. Per creare le minacce, potete rubare a piene mani da Dungeon World e utilizzare i fronti (li trovate qui): procedure semplici per gestire gli antagonisti e i loro obiettivi.

Per creare i luoghi, in particolare le città, un modo rapido che vi permette di avere idee e dare personalità a villaggi e città al volo lo potete sempre prendere da Dungeon World (qui).

Per creare dei dungeon, c'è il noto metodo Five Room Dungeon, oppure un sistema di generazione casuale nel manuale del DM a p.290, che vi permetterà di crearne anche al volo durante la partita se state improvvisando in base alle scelte dei PG. A p.99 trovate invece le indicazioni su come creare dungeon più curati, quando avete più tempo e volete assicurarvi che abbiano una maggiore coerenza interna e *personalità*.

A questo punto avrete creato obiettivi e minacce attorno ai luoghi e i PNG a cui i PG tengono. Per creare e gestire i PNG, fate riferimento al prossimo paragrafo, che è utile per qualsiasi tipo di campagna di D&D, anche non cucita sui PG.

Gestire i Personaggi Non Giocanti (Png)

Per i PNG che hanno una certa rilevanza, il manuale del DM (p.89) propone un sistema che dà loro profondità rimanendo semplice. **Si tratta di scrivere una breve frase per ciascuno di questi elementi:**

- Occupazione
- Aspetto
- Abilità
- Talento
- Modi di fare
- Interazioni con gli altri
- Conoscenza utile
- Ideale
- Legame
- Difetto o Segreto

Nel manuale sono spiegati in dettaglio e propongono anche vari esempi per ciascuno di questi (con tanto di generazione casuale se volete crearne uno al volo). A seconda delle vostre esigenze potreste voler eliminare alcune voci o aggiungerne altre: l'importante è l'idea di base, dei **brevi descrittori che vi danno delle linee guida** su cosa vuole il PNG, come cerca di ottenerlo, a chi è legato, cosa sa e cosa nasconde, e dei tratti peculiari che lo rendono immediatamente riconoscibile ai giocatori.

Se si vuole andare oltre, si può anche utilizzare un semplicissimo sistema per Persuasion, Intimidation e Bluff: ossia, **i PG potranno convincere i PNG soltanto se faranno leva in modo sensato su uno di questi elementi**. E per riuscire a scoprirli, dovranno usare Insight in un modo utile. Ad esempio, diciamo che una PG deve trovare un punto debole di una PNG. Bevono insieme, una birra dopo l'altra, e la PG inizia a sondare parlando di vari argomenti per trovare qualcosa a cui appigliarsi. Fa una prova di Insight, e ha successo. Questa PNG ha come segreto "Tradisco mio marito". Allora il DM giocando la PNG inizierà a farsi sfuggire dettagli sulle avventure extraconiugali. A questo punto, c'è qualcosa su cui far leva. Un PG particolarmente avvenente potrebbe cercare di sedurla e utilizzare Persuasion in questo modo, oppure la PG che ha bevuto con la fedifraga potrebbe usare Intimidation dicendo "se non fai come ti dico, rivelerò tutto a tuo marito".

A conti fatti in gioco non succede nulla di nuovo e speciale rispetto a quello che già si poteva fare senza questo sistema: ma è **un utile promemoria per il DM per capire su cosa puntare coi PNG, e per costringere i giocatori ad avere qualcosa di concreto in mano quando cercano di influenzare i PNG**, anziché tirare i dadi senza stare facendo niente di plausibile e realistico.

Una interessante regola opzionale a p.93 permette inoltre di **gestire la Lealtà di un PNG verso il gruppo**. A p.244 troviamo invece le regole sull'atteggiamento dei PNG (amichevole, indifferente o ostile) e su come modificarlo. Se siete interessati a dare maggiore profondità alle interazioni sociali, ripescare il modo in cui funziona la Diplomazia in Pathfinder (altro GDR di cui è presente [una guida su Player.it](#)) svolge bene il compito senza complicare troppo:

Atteggiamento Iniziale	CD di Diplomazia
Ostile	25 + modificatore di Carisma della creatura
Maldisposto	20 + modificatore di Carisma della creatura
Indifferente	15 + modificatore di Carisma della creatura
Amichevole	10 + modificatore di Carisma della creatura
Premuroso	0 + modificatore di Carisma della creatura

Richiesta	Modificatore alla CD di Diplomazia
Dare semplici consigli o direzioni	-5
Dare consigli specifici	+0
Dare un semplice aiuto	+0
Rivelare un segreto poco importante	+5
Dare un aiuto complicato e lungo	+5
Dare un aiuto pericoloso	+10
Rivelare un segreto importante	+10 o più
Dare un aiuto che potrebbe essere punito	+15 o più
Richieste aggiuntive	+5 per richiesta

Trovate la spiegazione più dettagliata [a questo indirizzo](#), su Golarion.

È un sistema che funziona persino meglio in D&D 5 che su Pathfinder, dal momento che ai livelli alti le difficoltà rimangono le stesse, mentre in Pathfinder queste CD diventano bassissime e un PG specializzato avrebbe sempre successo. Se volete si può anche combinare questa idea con quella precedente del poter usare le abilità sociali solo avendo qualcosa che faccia leva su un descrittore del PNG: **la leva non sarebbe strettamente necessaria, ma darebbe un -5 alla difficoltà**.

—

Così come “scheda” dei PNG potreste avere un foglio con i descrittori in cui scrivete una frase per ciascuno, e se li utilizzate anche il punteggio di lealtà e l’atteggiamento.

Ricordate che in D&D 5 i PNG non usano le classi dei PG a meno che non abbiate davvero un buon motivo per farlo; quindi, in quasi tutti i casi vi basta una scheda così, e se occorrono all’improvviso delle statistiche potete trovarne a bizzeffe per PNG standard da p.342 del Monster Manual.

Gestire gli scontri in D&D 5

Creare scontri sempre nuovi e interessanti, e mantenerli bilanciati, non è facile neppure per molti dei DM più navigati, e i master in erba potrebbero trovarlo difficile. Innanzitutto ci sono alcune dinamiche che non sono immediatamente evidenti – meglio dunque saperle fin da subito:

- D&D è bilanciato sull’affrontare più scontri tra un riposo lungo e l’altro (il manuale dice addirittura mediamente 8). Se fate pochi scontri grossi e vi chiedete come mai i PG riescano a superarli con facilità nonostante dovrebbero essere difficilissimi per il loro livello, il motivo potrebbe essere che hanno vita, slot incantesimi etc. al massimo. **È arduo metterli davvero in difficoltà quando hanno tutte le loro risorse** se volete difficoltà e volete sfruttare il sistema, dovrete puntare sul logoramento delle loro risorse.

- Inoltre, dato il modo in cui funzionano le azioni in D&D, è davvero molto difficile mettere in difficoltà un gruppo con un solo nemico grosso, anche se è molto più forte di ogni singolo PG. Peraltro, con un solo nemico l’ambiente perde di importanza perché si tende ad accerchiarlo.

Dunque, puntate su più di un nemico (e, se possibile, **diversificateli**, per rendere lo scontro più interessante).

- Sempre per il discorso numerico, se state giocando con un gran numero di PG (6, 7, 8 o anche di più) sarà davvero difficile metterli in difficoltà come gruppo a meno di non usare quantità molto elevate di nemici, oppure nemici davvero molto più forti dei PG. Questo ha però la controindicazione di rallentare il gioco, e di risultare mortale per singoli PG prima di risolvere il problema della scarsa difficoltà per il gruppo nell’insieme. Il consiglio è quindi di **evitare di superare i 6 giocatori, voi DM compresi**.
- Riuscire a bilanciare gli scontri è più un’arte che una scienza. Se doveste essere in dubbio sul fatto che uno scontro potrebbe essere troppo facile o troppo difficile,



Quindi, meglio due draghi che uno, sembra... ma attenti a non esagerare!

sfruttate l'idea proposta dal blog [Le Cronache del Gatto sul Fuoco](#): l'articolo vi dà i dettagli, ma in sostanza si tratta di **dividere i nemici in più “ondate” e mandare solo la prima**. Se effettivamente è troppo facile, allora arriverà la seconda dopo un paio di round, e poi eventualmente la terza. Questo incidentalmente rende anche gli scontri più dinamici.

- A p.81 e 85 sono suggeriti vari modi per rendere gli incontri più vari e interessanti, con **obiettivi particolari, elementi ambientali che rendono il posizionamento importante**, etc.

Rendere l'Ispirazione più rilevante

È facile dimenticarsi dell'Ispirazione: il vantaggio che dà è piuttosto piccolo, ed è legata ai tratti, che in avventure non costruite sui PG rischiano di diventare irrilevanti. Se volete darle più peso, oltre a costruire l'avventura sui PG e quindi rendere importanti i loro legami, obiettivi e ideali, si potrebbe modificare un po' il modo in cui funziona l'Ispirazione. Dovrebbe essere fornita solo quando il PG mette in scena in modo significativo un suo descrittore; e dovrebbe poter essere spesa **dopo** che un tiro è andato male, per ritirare, anziché fornire vantaggio. Se si vuole che i tratti siano ancora più importanti, si può vincolare anche l'utilizzo del punto al raccontare come ciò che sta facendo il PG per essere ispirato è legato ad uno dei tratti. Ad esempio se sta combattendo per salvare il fratellino, che è il suo Legame.

Consigli vari ed eventuali

Seguono alcuni consigli sparsi che non hanno trovato luogo precedentemente:

A meno che non stiate giocando una partita in cui la sopravvivenza è importante ed è messa a rischio (come in *Out of the Abyss*), nella maggior parte dei casi potete **ignorare le razioni di cibo** e il bisogno di consumarne una al giorno. Ci sono vari elementi del gioco che a seconda del dettaglio che volete dare alla partita, potrebbero essere superflui. Se vi accorgete che non stanno aggiungendo nulla all'esperienza, evitate di perdere tempo a tenere traccia di cose inutili: prendetene atto e toglieteli.

- È opportuno **concordare come ci si vuole approcciare alla possibile morte dei PG**. Per alcuni il gioco è una sfida e se un PG muore, muore; per altri il DM dovrebbe evitare che ciò accada anche barando coi risultati dei dadi. Altre soluzioni potrebbero essere che quando un PG dovrebbe morire, invece subisce un qualche tipo di menomazione permanente, che potrebbe essere rappresentato dalla perdita di un livello oppure, più concretamente, di un arto o un occhio, etc. In ogni caso è bene decidere come ci si comporterà prima che succeda.
- **Tenete sempre una lista di nomi sottomano**, capiterà di frequente che un PNG acquisisca importanza e debba averne uno. Sullo schermo del DM c'è un buon generatore basato sul d20.
- C'è la regola del **successo con costo** per aggiungere pepe al gioco, ma è facile non accorgersene. Potreste volerla usare. Ne parliamo [qui](#).
- Pensate sempre a cosa può succedere con il successo o con il fallimento di un tiro. Se ci si trova in una situazione in cui un PG fallisce, allora prova un altro, fallisce, allora prova un altro, etc, finché qualcuno riesce a trovare la porta segreta, chiedetevi

se quei tiri servivano davvero a qualcosa. **Se il successo è necessario affinché il gioco vada avanti**, prendete in considerazione due alternative: o **evitate di far tirare** e date per assodato il successo automatico, **oppure associate dei costi al fallimento** (passa troppo tempo e intanto gli antagonisti mandano avanti i loro piani, oppure vengono scoperti e attaccati, o gli si rompono gli attrezzi da scasso, etc). E ricordate che quando più PG fanno la stessa cosa, per aiutarsi tira solo uno con vantaggio, non tutti quanti a turno.

- Date importanza ai **luoghi e ai PNG, devono diventare familiari**. Un errore tipico è basare l'avventura sull'andare da A a B a C etc, senza mai fermarsi nello stesso luogo o rincontrare lo stesso personaggio più di una volta. Per dare profondità è fondamentale che succedano più cose nello stesso posto, che a volte i PG possano voler tornare indietro in luoghi già noti, che i PNG siano legati a più sottotrame diverse e tra di loro. E in tutto questo **potete far vedere in cosa il mondo e le persone sono cambiati quando i PG ci tornano, e cosa invece è rimasto uguale**.
- Tirare i dadi del tiro per colpire e del danno contemporaneamente velocizzerà il gioco.
- La gente non dorme con l'armatura completa addosso!

Scrivere una guida davvero completa su D&D è un compito impossibile: **c'è troppo da dire e troppo verrà lasciato fuori**. Si spera che questa guida possa essere utile a tanti Dungeon Master. Per i più navigati, se ritenete ci siano altri consigli fondamentali da dare, **scrivetelo nei commenti**, e c'è la possibilità che vengano aggiunti.

Grazie per aver letto fino a qui! Buon divertimento con Dungeons & Dragons 5!