

# DCC GDR

## SCHEDE DI RIFERIMENTO

Di David Schirduan

Traduzione: Emanuele Granatello

Grafica e Impaginazione: Mirko Pellicioni

Edito in Italia da MP Edizioni e Kaizoku Press



# CLASSI

## CHIERICO (1-5, 28)

Un chierico avventuriero è un servitore militante di un dio. Egli impugna le armi della sua fede: fisica, spirituale e magica. Fisicamente, è un abile combattente quando usa le armi scelte dal suo dio. Spiritualmente, è un contenitore per l'espressione degli ideali del suo dio, in grado di utilizzare poteri sacri che danneggiano i nemici del suo dio. Magicamente, è in grado di invocare il suo dio per eseguire prodezze incredibili.

**Dado Vita:** 1d8 punti ferita a ogni livello.

**Armatura:** qualsiasi, non ostacola gli incantesimi.

**Armi:** vedi allineamento più avanti.

**Descrivi il tuo dio:**

Chi adori? In che circostanze ne hai sentito parlare? Come adori il tuo dio?

**Incantesimi conosciuti** determinati dal dio.

**Legale:** chierici che appartengono a gruppi religiosi organizzati. Possono condurre una congregazione rurale, avventurarsi in grandi crociate per convertire i pagani o difendere le sacre reliquie.

**Empio:** non morti, demoni, diavoli, mostri caotici, umanoidi caotici.

Bastone, fionda, martello da guerra, mazza, randello.

**Caotico:** chierici che appartengono a culti segreti e strane sette. Viaggiano per il mondo per reclutare nuovi cultisti e danneggiare i loro nemici.

**Empio:** angeli, paladini, umanoidi legali.

Arco (qualsiasi), ascia (qualsiasi), dardo, mazzafrusto, pugnale.

**Neutrale:** chierici che tendono ad avere affiliazioni filosofiche. Potrebbero essere druidi che adorano la natura o che ricercano divinità morte.

**Empio:** animali comuni, non morti, demoni, licantropi, aberrazioni della natura (come le melme).

Bastone, fionda, mazza, pugnale, spada.

**Linguaggi:** comune, più un numero di linguaggi aggiuntivi pari al bonus di INT.

Controllare il risultato sulla tabella dell'incantesimo.

- Il fallimento aumenta l'Intervallo di Disapprovazione di 1.
- Se il tiro non modificato è all'interno dell'Intervallo, controllare la tabella (5-7, 122) per gli effetti.

**Disapprovazione:** agire contro la divinità aumenta l'Intervallo di Disapprovazione.

- Ogni mattina l'intervallo ritorna a 1.

- Può **sacrificare** 50 mo per ridurre di 1 punto la Disapprovazione.

**Scacciare l'empio:** Prova d'Incantesimo + Fortuna (4-4, 97).

**Aiuto Divino:** Prova d'Incantesimo vs CD. Può chiedere qualsiasi cosa al proprio dio, da accendere una candela (CD 10) a evocare e controllare una colonna di fiamme (CD 18). Effettuare una prova d'incantesimo per determinare il risultato. Aggiunge +10 alla Disapprovazione indipendentemente dall'esito.

**Imposizione delle mani:** Prova d'Incantesimo. Il risultato è sempre un numero di dadi; i dadi sono dello stesso tipo dei dadi vita del bersaglio. Il numero dei dadi non può superare livello/Dadi Vita del bersaglio.

RISULTATO	UGUALE	ADIACENTE	OPPOSTO
1-11	Fallimento	Fallimento	Fallimento
12-13	2 dv	1 dv	1 dv
14-19	3 dv	2 dv	1 dv
20-21	4 dv	3 dv	2 dv
22	5 dv	4 dv	3 dv

**Prima di tirare,** può invece decidere di curare:

- **Arti rotti:** 1 dado
- **Danni agli organi:** 2 dadi
- **Malattia:** 2 dadi
- **Paralisi:** 3 dadi
- **Veleno:** 3 dadi
- **Cecità o sordità:** 4 dadi

### MAGIA DEI CHIERICI (5-9, 128)

**Prova d'Incantesimo:**

Tirare 1d20 + PER + livello dell'incantatore.

Allineamento	Armi	Creature Empie
<b>Legale</b>	Bastone, fionda, martello da guerra, mazza, randello	Non morti, demoni, diavoli, creature caotiche extraplanari, mostri (come basilisco o medusa), Supremi del Caos, umanoidi caotici (come gli orchetti), draghi caotici
<b>Neutrale</b>	Bastone, fionda, mazza, pugnale, spada (qualsiasi).	Animali comuni, non morti, demoni, diavoli, mostri (come basilisco o medusa), licantropi, aberrazioni della natura (come otyugh e melme)
<b>Caotico</b>	Arco (qualsiasi), ascia (qualsiasi), dardo, mazzafrusto, pugnale	Angeli, paladini, draghi legali, Signori della Legge, Supremi della Legge e umanoidi di allineamento legale (ad esempio i goblin)

# GUERRIERO (1-7, 36)

Sei un cavaliere in armatura in missione per il re, un brigante avido fedele a nessuno, un vagabondo in pelliccia d'orso e con la pancia vuota, oppure un robusto uomo d'arme armato dall'oro di un mercante.

**Dado vita:** 1d12 punti ferita a ogni livello.

**Armatura:** qualsiasi.

**Armi:** qualsiasi, ad eccezione di manganello e garrota.

**Arma Fortunata:** scegli un tipo di arma, aggiungi il modificatore di fortuna iniziale ai tiri per colpire.

- **Legale:** guerrieri assoldati dai nobili o che lavorano per il governo.
- **Neutrale** oppure
- **Caotico:** selvaggi nativi di steppe brulle o foreste leali.

I guerrieri assoldati, fedeli a una causa, a un uomo o sem-

plicemente alla borsa più pesante, possono essere di **qualsiasi allineamento**.

**Tiri per Colpire:**

Tiro + Dado Cimento + Bonus Caratteristica + Fortunato?

**Iniziativa:** d20 + AGI + Livello

**Prodi Cimenti:**

1) Dichiarare Cimento ed effetto aggiuntivo.

2) Effettuare tiro per colpire.

3) Se il Tiro per Colpire riesce, infliggere i danni normalmente. Se il Dado Cimento indica 3 o più, applicare l'effetto aggiuntivo dichiarato.

**Linguaggi:** comune, più un numero di linguaggi aggiuntivi pari al bonus di INT.

# LADRO (1-9, 43)

Sei un malvivente appostato in attesa della sua prossima vittima, un agile scala-muri, un tagliaborse dai piedi veloci.

**Dado Vita:** 1d6 punti ferita a ogni livello.

**Armatura:** qualsiasi, *ha effetto sulle abilità*.

**Armi:** balestra, bastone, cerbottana, dardo, fionda, garrota, manganello, spade e pugnale.

**Spendere Fortuna:** per ogni punto speso, tirare il Dado Fortuna e aggiungere il risultato al tiro desiderato.

**Recuperare Fortuna:** 1 punto per liv. al giorno.

**Gergo dei Ladri:** una lingua conosciuta solo ai ladri.

**Strumenti da ladro** necessari per contraffare documenti, usare veleni, scalare pareti, scassinare serrature e trovare e

disinnescare trappole.

- **Legale:** i ladri legali sono ovunque, e appartengono alle gilde del crimine organizzato. Cercano di scalare i ranghi di queste società.
- **Caotico:** i ladri caotici operano come agenti indipendenti. Sono sicari e artisti della truffa. Non riconoscono alcun padrone se non il luccichio dell'oro.
- **Neutrale:** i ladri neutrali sono doppiogiochisti: la talpa che una notte non chiude a chiave la camera di sicurezza o la spia cittadina che vende segreti ai nemici della propria corte.

**Linguaggi:** comune, più un numero di linguaggi aggiuntivi pari al bonus di INT.

## ABILITÀ DA LADRO (1-11, 44)

### Camuffarsi (PER):

- Stessa razza/corporatura CD 5
- Ingannare qualcuno da vicino CD 20

### Contraffare documenti (INT)

- A seconda della complessità da CD 5 a CD 20

### Leggere linguaggi (INT)

- Significato semplice CD 5
- Qualcosa di dettagliato CD 20

### Muoversi silenziosamente (AGI)

- Erba, tappeto CD 5
- Acqua, ghiaia CD 20

### Nascondersi nelle ombre (AGI)

- Notte, stanza buia CD 5
- Giorno e nessun riparo CD 20

### Pugnalarle alle spalle: Tiro per Colpire + bonus

Attacca alle spalle o contro un bersaglio ignaro. Se riesce, ottiene automaticamente un critico.

Alcune armi infliggono danni aggiuntivi quando si pugnala alle spalle.

### Scalare pareti (AGI)

- Normale muro di pietra CD 10
- Parete liscia CD 20

### Scassinare serrature (AGI)

- Serratura normale CD 10
- Serratura leggendaria CD 25+

### Svuotare tasche (AGI)

- Bersaglio ignaro CD 5
- Bersaglio attivo CD 20

### Trovare (INT) e Disinnescare trappole (AGI)

*Un 1 naturale le fa scattare.*

- Trappola voluminosa e ovvia CD 5
- Trappola ben nascosta e subdola CD 20

### Usare veleni (AGI)

Con un fallimento il ladro si avvelena da solo.

### Lanciare incantesimo da pergamena:

tirare sulla tabella degli incantesimi usando il dado indicato + INT.

# MAGO (1-12, 50)

I maghi controllano la magia, o almeno ci provano. La magia mortale è imprevedibile e incontrollabile, ma potente. I maghi esercitano la magia attraverso la padronanza e il dominio di forze di cui essi non sempre sono partecipanti volontari.

**Dado Vita:** 1d4 punti ferita a ogni livello.

**Armatura:** indossata di rado, ha effetto sugli incantesimi.

**Armi:** arco corto, arco lungo, bastone, spada corta, spada lunga e pugnale.

- **Caotico:** i maghi caotici studiano la magia nera.
- **Neutrale** oppure
- **Legale:** cercano di controllare gli elementi.

I maghi di tutte le convinzioni praticano ammaliamenti.

**Magia:** la magia è pericolosa. I maghi di 1° livello iniziano il gioco con 4 incantesimi.

**Prova d'incantesimo:**

d20 + Int + Fortuna + Livello dell'Incantatore.

**Tiro Corruzione:** aggiungere il modificatore di Fortuna.

**Linguaggi:** comune, più un numero di linguaggi aggiuntivi pari al doppio del bonus di INT, come indicato all'Appendice L.



# ELFO (1-14, 54)



Sei un semiumano forte e slanciato che proviene da boschi e foreste ombrose. Eviti quegli stupidi provinciali che appartengono alle razze più giovani.

**Dado Vita:** 1d6 punti ferita a ogni livello.

**Armatura:** mithril, ha effetto sugli incantesimi. Le corazze di mithril sono leggere e costose. Al 1° livello puoi acquistare una corazza e un'arma di mithril a nessun costo aggiuntivo.

**Armi:** archi, bastone, giavellotto, lance, pugnale, spade

**Allineamento:** Caotico o Neutrale.

**Prova d'incantesimo:**

d20 + Int + Fortuna + Livello dell'Incantatore.

**Magia:** Invocare Patrono, Legame con il Patrono e 3 incantesimi determinati casualmente.

**Incantesimo Fortunato:** applicare il modificatore di Fortuna iniziale a un incantesimo a scelta.

**Sensi Intensificati:** +4 a individuare porte segrete

**Infravisione:** un elfo può vedere al buio fino a 18 metri.

**Vulnerabilità:** non può indossare armature di ferro o sopportare il tocco del ferro per lunghi periodi. 1 danno al giorno per il contatto prolungato diretto.

**Immunità:** gli elfi sono immuni al sonno magico e alla paralisi.

**Linguaggi:** comune, elfico, un linguaggio determinato casualmente più un numero di linguaggi aggiuntivi pari al bonus di INT.

# HALFLING (1-16, 58)

Sei una persona piccola con un grande appetito e una casa confortevole, alla quale intendi ritornare non appena questa piccola impresa sarà completata. Puoi vedere al buio, sei alto 90-120 cm e sei in grado di passare attraverso spazi piccoli.

**Dado Vita:** 1d6 punti ferita a ogni livello.

**Armatura:** qualsiasi.

**Armi:** arco corto, ascia, balestra, bastone, fionda, giavellotto, pugnale, randello e spada corta.

**Allineamento:** Legale, raramente Neutrale.

**Recuperare Fortuna:** 1 punto per liv. al giorno.

**Combattimento a due mani:**

- Gli halfling agiscono come se avessero almeno AGI 16 quando combattono con due armi.
- Se il punteggio di AGI è maggiore di 16, usare le normali regole delle armi a due mani.
- Attaccano due volte con -1d per ogni attacco, infliggendo danni normalmente.
- Un 16 naturale infligge un colpo critico.
- Fallimento critico solo se entrambi i dadi danno 1.

**Lento:** velocità di movimento di base pari a 6 metri, rispetto ai 9 degli umani

**Furtività:** guadagna un bonus a muoversi silenziosamente e nascondersi (1-16, 58).

**Portafortuna:**

- Quando sacrifica Fortuna, guadagna +2 per ogni 1 punto Fortuna sacrificato.
- Recupera un numero di punti Fortuna pari al proprio livello ogni sera.
- Può sacrificare Fortuna per aiutare alleati che sia in grado di vedere.

**Linguaggi:** comune, halfling, una lingua determinata casualmente e un numero di linguaggi aggiuntivi pari al bonus di INT.



# NANO (1-18, 62)

Sei un semiumano basso e robusto con un amore sfrenato per l'oro. Nulla ti soddisfa più del luccichio delle gemme e della solidità di un lingotto d'oro. Sei in grado di vedere al buio e puoi sentire l'odore di oro e gemme.

**Dado vita:** 1d10 punti ferita a ogni livello.

**Armatura:** qualsiasi.

**Armi:** ascia, ascia da battaglia, lancia, martello da guerra, mazza, pugnale, randello, spade, arco corto, balestra, fionda e giavellotto.

**Allineamento:** Legale, di rado Neutrale, quasi mai Caotico.

**Infravisione:** un nano può vedere al buio fino a 18 metri.

**Arma Fortunata:** scegli un tipo di arma, aggiungi il modificatore di fortuna iniziale ai tiri per colpire.

**Tiri per Colpire:**

Tiro + Dado Cimento + Bonus Caratteristica + Fortunato?

**Prodi Cementi:**

- 1) Dichiarare Cimento ed effetto aggiuntivo.
- 2) Effettuare tiro per colpire.
- 3) Se il Tiro per Colpire riesce, infliggere i danni normalmente. Se il Dado Cimento indica 3 o più, applicare l'effetto aggiuntivo dichiarato.

**Scudo da Sfondamento:** effettua un secondo attacco usando 1d14 + FOR + Dado Cimento. Infligge 1d3 danni.

**Lento:** velocità di movimento di base pari a 6 metri, rispetto ai 9 degli umani

**Linguaggi:** comune, nanesco, un linguaggio determinato casualmente più un numero di linguaggi aggiuntivi pari al bonus di INT.

# COMBATTIMENTO

- 1) Tirare per la sorpresa
- 2) Tirare per l'Iniziativa (1d20 + AGI)
- 3) Ciascun partecipante agisce a turno

**Nel tuo turno** puoi percorrere la tua normale velocità di movimento e usare il tuo dado azione per eseguire una delle azioni seguenti:

- Muoverti di nuovo di una distanza pari alla tua velocità
- Effettuare un attacco (mischia/a distanza)
- Maghi/Elfi possono lanciare un incantesimo
- E altro (pag. 77)

## TIRI PER COLPIRE (4-1, 78)

**Mischia:** Dado Azione + FOR + Bonus

**A Distanza:** Dado Azione + AGI + Bonus

- Un **20 naturale** infligge danni e un Critico.
- Se **Pari/Superiore** alla Classe Armatura (CA) del bersaglio infligge danno.
- Se **Inferiore** alla CA del bersaglio, l'attacco fallisce
- Se è un **1 naturale**, l'attacco fallisce ed è un fallimento critico.

## CRITICI (I-V, 82-86)

Le tabelle e i dadi da usare sono determinati da classe e livello.

I livello 0, Maghi

II Ladri, Elfi

III Chierici, Halfling, Guerrieri (1°-2°), Nani (1°-3°)

IV Guerrieri (3°-4°), Nani (4°-5°)

V Guerrieri (5°+), Nani (6°)

## FALLIMENTI CRITICI (4-2, 80)

Tirare sulla tabella dei fallimenti critici usando:

- **Armatura Pesante** 1d16 - FORTUNA
- **Media** 1d12 - FORTUNA
- **Leggera** 1d8 - FORTUNA
- **Nessuna** 1d4 - FORTUNA

## DANNI E MORTE

**Mischia:** danno dell'arma + FOR

**A Distanza/Magia:** infligge danno a seconda di arma/incantesimo.

**Attacchi andati a segno** infliggono sempre almeno 1 danno.

**Emorragia:** i personaggi che hanno perso tutti i Punti Ferita possono essere rianimati se un alleato li guarisce entro un numero di round pari al loro livello. Ad esempio un personaggio di 3° livello ha 3 round per essere guarito prima di morire. Chiunque venga salvato in questo modo

perde permanentemente 1 punto di Fibra.

**Recuperare il Corpo:** se il corpo viene recuperato entro 1 ora dal momento in cui è stato abbattuto, il personaggio "morto" effettua una Prova di Fortuna per determinare se è solo gravemente ferito e non morto. Ogni personaggio rianimato in questo modo sarà intontito per l'ora successiva (-4 a tutti i tiri) e perderà permanentemente 1 punto di Forza, Agilità o Fibra.

## GUARIRE (94)

**Recupera 1 PF** al giorno

**Recupera 2 PF** al giorno di riposo completo

**Punti Caratteristica** guariscono alla stessa velocità, eccetto per la Fortuna.

## FORTUNA (18)

Un personaggio può sacrificare permanentemente 1 punto Fortuna per ottenere un bonus a uno dei propri tiri.

**Prova Fortuna:** 1d20 sotto Fortuna

La Fortuna può essere sacrificata **PRIMA** oppure **DOPO** il tiro di dado.

Il Modificatore di Fortuna **non cambia** al mutare della fortuna. La Fortuna **non viene recuperata** se non in circostanze speciali (7-9, 357).

## MAGIA MAGHI/ELFI (5-8, 127)

Ogni incantesimo ha una tabella diversa.

**20 Naturale:** aggiungere di nuovo il LI.

**1 Naturale:** sempre un fallimento.

**Concentrazione:** non bisogna effettuare azioni, TS su Vol con CD 11 se ci sono distrazioni.

**Sacrificio Magico:** prima di lanciare un incantesimo si può sacrificare punti caratteristica per aggiungere bonus a una prova d'incantesimo.

- Prova d'Incantesimo + punti caratteristica sacrificati.
- Interpretare sacrificio magico o (5-1, 109).
- I punti Sacrificati si rigenerano 1 al giorno se non si effettuano sacrifici magici.
- Si possono sacrificare magicamente 20 punti per **ottenere un 20 naturale** su un tiro incantesimo.
- **1 Naturale:** fallimento e perde 1 punto caratteristica permanentemente.

**Incantesimi Perduti** vengono recuperati il giorno successivo.

**Apprendere Nuovi Incantesimi:** determinare casualmente nel momento in cui si passa al livello successivo, oppure scoprirli nel mondo di gioco. Per determinare se l'incantesimo è stato appreso, effettuare una prova d'incantesimo

contro CD 10 + Livello dell'Incantesimo (7-1, 311).

**Abbracciare la Corruzione:** aggiungere +2 alla prova d'incantesimo per un risultato di corruzione minore, +4 per maggiore, +6 per superiore. Ciò può essere fatto DOPO che il dato è stato tirato.

**Evitare la Corruzione:** spendere 1 punto di Fortuna per evitare gli effetti della Corruzione.

**Magia Mercuriale:** quando viene appreso un nuovo incantesimo, tirare sulla tabella Magia Mercuriale (5-2, 111) per determinare gli effetti. Tirare 1d100 + (Modificatore di Fortuna x 10).

**Duelli di Magia:** vedi pagina 98

**Non-maghi:** tirano 1d10, possono usare Fortuna ed effettuare Sacrifici Magici.

## ABILITÀ (66)

**Addestrata:** 1d20 + Modificatore

L'addestramento può provenire da un mestiere del passato, dalla cultura o da esperienze specifiche.

**Non addestrata:** 1d10 + Modificatore

Se il personaggio non è addestrato ma conosce *più* di gran parte delle persone, ottiene +2 ai tiri.

# COMBATTIMENTO AVANZATO (94)

**Prova sul Morale:** 1d20 + Volontà

Se il risultato è 10 o meno la creatura tenta di fuggire dal combattimento. Quando effettuare:

- **Gruppo:** primo membro ucciso, metà dei membri uccisi.
- **Singolo:** metà dei punti ferita.
- **Servitore:** primo combattimento di ogni avventura, fine di ogni avventura.

**Due Armi:** dipende dal punteggio di Agilità (4-3, 94).

**Ritirata:** l'avversario guadagna un attacco libero.

**Fuoco:** 1d6 danni per round. Bisogna trascorrere 1 round intero e superare una prova su Rif con CD 10.

**Carica:** bisogna muoversi almeno a metà della propria velocità, +2 ai tiri per colpire -2 alla CA fino al turno successivo.

**Cadute:** 1d6 dan ogni 3 metri di caduta. Ogni 6 su un dado

Si effettua una prova d'abilità quando le descrizioni del giocatori non bastano. Ad es. se un giocatore dice che il personaggio ispeziona meticolosamente un crepaccio alla ricerca di correnti d'aria, non sarà necessaria una prova per scoprire una prova nascosta.

## CD 5 Gioco da ragazzi

Di solito si effettuano solo se il fallimento avrebbe delle conseguenze orribili o estreme, ad esempio una normale camminata su un baratro profondo.

## CD 10 - Compito per persone abili

Sfida difficile tipica. Non vale la pena tirare per qualsiasi compito che sia meno difficile.

## CD 15 - Impresa audace

Ci vuole qualcuno di speciale per portare a termine un tale compito.

## CD 20 - Impresa eroica

Solo i personaggi particolarmente superiori alla media possono riuscire.

## TIRI SALVEZZA

La capacità di un personaggio di resistere a traumi straordinari: veleno, fiamme magiche, trappole ecc.

**Tiro:** 1d20 + punteggio del Tiro Salvezza

- **Tempra:** veleno, gas, acidi, danno da stordimento.
- **Riflessi:** minacce basate sulla velocità di reazione.
- **Volontà:** minacce che influenzano la mente, malie, controllo, sonno

indica un osso rotto, -1 FOR o AGI permanentemente.

**Armi da tiro in Mischia:** i tiri che non vanno a segno hanno una probabilità del 50% di colpire gli alleati.

**Afferrare:** tiri per colpire contrapposti usando FOR o AGI. Il risultato più alto blocca l'avversario. Un bersaglio bloccato non può muoversi, se non per effettuare un altro tiro contrapposto. Ripetere finché non ci si libera.

**Danno non Letale:** -1d danno. Quando il personaggio scende a 0 pf, perde i sensi invece di morire.

**Combattimento senz'armi:** 1d3+FOR

danno non letale.

**Recuperare Oggetti:**

50% per recuperare munizioni

25% delle armature recuperate è inutilizzabile

**Torcia lasciata cadere:** 50% di spegnersi

# NOTE DEL GIUDICE

## CATENA DEI DADI:

3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 10 - 12 - 14 - 16 - 20 - 24 - 30

**NOMI: APPENDICE A (430)**

**ARMI: (3-1, 71)**

**ARMATURE: (3-3, 72)**

**MODIFICATORI ALLE  
CARATTERISTICHE (1-1, 18)**

18	+3
16-17	+2
13-15	+1
9-12	+0
6-8	-1
4-5	-2
3	-3

**DISTRIBUIRE PE: (1-4, 26) E (355)**

0	Incontro facile, pochi o nessun danno inflitto ai PG.
1	Relativamente facile, ma danni subiti e risorse perdute.
2	Tipico. Nessuna vittima o perdite significative.
3	Difficile, danni significativi, conseguenze permanenti.
4	Estremamente difficile, sopravvivenza stentata, ritirata necessaria.
??	Concessi per aver superato pericoli, disinnescato trappole, risolto enigmi difficili ecc.

**TABELLE DEI CRITICI DEI NEMICI: (381)**

Diavoli	DN, 384
Draghi	DR, 382
Giganti	G, 385
Non morti	G, 386
Mostri	M, 388
Umanoidi	I-V, 82-86

