

# EROI SOLITARI

Condurre avventure Vecchia Scuola con un solo personaggio

Di Kevin Crawford

Traduzione di Roberto Bisceglie



Ogni Arbitro prima o poi deve affrontare la mancanza di giocatori. Può darsi che metà del gruppo chiami appena prima della sessione o che una particolare partita possa interessare solo uno o due altri giocatori. La maggior parte delle volte un Arbitro annullerà semplicemente la sessione o tirerà fuori i giochi di carte, ma altre volte un Arbitro desidererà di giocare anche con meno giocatori del solito.

*Eroi Solitari* fornisce una serie di semplici modifiche alle regole che vi permettono di coinvolgere solo uno o due eroi in un'avventura Vecchia Scuola di livello appropriato con qualche speranza di successo. Queste modifiche non richiedono di cambiare la scheda personaggio o convertire i moduli. Supportano l'avventura e la scheda personaggio esistenti permettendo al PG di affrontare sfide e nemici che normalmente richiederebbero un intero gruppo di avventurieri.

Queste regole sono pensate per essere usate con quasi tutti i giochi della Vecchia Scuola. Gli specifici sistemi avranno le loro stranezze e peculiarità, ma queste meccaniche di base dovrebbero adattarsi quasi a tutti.

## I pericoli della solitudine

Ci sono diverse ragioni per cui un personaggio solitario non è adatto ad affrontare il male nella sua dimora. Le meccaniche del gioco e l'esaurimento delle risorse inerenti alla perdita di punti ferita e al dispendio di incantesimi sono calibrati per un intero gruppo di eroi e il sistema fa alcune assunzioni di base sulla disponibilità di un gruppo di personaggi per affrontare situazioni pericolose. Ci sono quattro problemi principali inerenti all'uso di un singolo eroe per affrontare un'avventura tradizionale già pronta.

**I punti ferita si esauriscono troppo rapidamente.**

Il problema maggiore per un avventuriero solitario è l'esaurimento dei punti ferita. Un gruppo di sei combattenti di primo livello ha 6DV distribuiti tra i suoi membri e i nemici che vanno contro quel gruppo devono esaurire l'intera riserva prima che l'avventura sia un fallimento inequivocabile. I PG feriti possono spostarsi nelle retrovie del gruppo, il gruppo può scegliere di comportarsi con più attenzione quando è stanco e

al gruppo in generale è concesso un certo margine di errore tra il primo colpo e l'esalare l'ultimo respiro. Questo non è tanto vero quando si è un singolo combattente novizio con quattro punti ferita.

Anche quelle avventure senza tanti combattimenti frontali hanno comunque trappole, pericoli ambientali e altre sfide che esauriscono i punti ferita e che renderebbero breve la vita di un combattente solitario. Anche se l'eroe ha facile accesso alla guarigione magica, tali misure di solito richiedono troppo tempo per essere eseguite nel mezzo di una mischia vorticoso. Non importa quante pozioni di guarigione avete nello zaino se non avete il tempo di berle prima di essere abbattuti da una turba di nemici.

## I nemici non muoiono abbastanza velocemente.

Quello stesso gruppo di sei combattenti di primo livello sta probabilmente tirando 6d danni contro i suoi nemici in un round in cui tutti hanno successo con i loro attacchi. A causa delle abitudini di "abbattimento mirato" acquisite dalla maggior parte dei gruppi di avventurieri di successo, anche creature temibili come gli orchi e i minotauri rischiano di morire sotto le loro lame se i mostri non riescono ad abbattere abbastanza PG per rallentare i danni in arrivo.

Questa dinamica cambia se c'è un solo PG che combatte. Un tiro per colpire mancato significa che il nemico resta illeso durante il round e l'eroe spesso deve affrontare una dozzina o più di nemici minori. Nel momento in cui abbastanza colpi sono coordinati per abbattere un orco o per annientare un gruppo da battaglia di goblin, il PG è stato crivellato da una dozzina di round di attacchi nemici. Molti sistemi della Vecchia Scuola hanno regole per attacchi multipli o danni aumentati per i PG, ma anche questi sono scalati sul presupposto che ci sia un gruppo coinvolto nel combattimento. Normalmente non sono sufficienti a rendere un singolo combattente capace di affrontare un nemico destinato a un intero gruppo.

## La morte istantanea e gli effetti di interdizione possono spazzare via gli eroi solitari.

Incantesimi, veleni, abilità speciali dei mostri e trappole ambientali spesso bastano a interdire gli avventurieri solitari con un solo tiro di dado. Quando queste vittime sfortunate hanno quattro o cinque compagni di squadra nei paraggi per salvarle o provvedere alla loro resurrezione, questo pericolo è sopportabile. Quando un singolo tiro salvezza fallito comporterà una nuova carriera del PG in qualità di pranzo di un'arpia, diventa più difficile affrontare queste minacce.



## Gli eroi solitari mancano della vasta gamma di competenze e abilità possedute da un gruppo.

Molte avventure presuppongono che il gruppo abbia magia curativa, conoscenza arcana, abilità nello scassinare serrature e disattivare trappole e un buon numero di guerrieri robusti. Oltre a questo, alcuni giochi della Vecchia Scuola prevedono abilità codificate che sono richieste per avere successo in certi tipi di imprese. Un singolo eroe raramente è in grado di avere tutte queste abilità allo stesso livello di un intero gruppo di avventurieri. Questo può fermare l'eroe all'istante quando si trova di fronte a qualche sfida o barriera che presume l'accesso ad abilità che il personaggio non ha.

Tutte queste sfide possono essere mitigate da un Arbitro sufficientemente intelligente e da un'avventura progettata con cura. Adattando le sfide ad un PG e tenendolo lontano da pericoli che potrebbero ucciderlo in un solo tiro, un Arbitro può fornire divertimento anche ad un gruppo di un solo PG. Tuttavia, non tutti gli Arbitri hanno il tempo o l'energia per adattare un'avventura ad uno specifico PG e un tale approccio rende molto difficile usare avventure classiche esistenti o scritte di recente senza riscrivere completamente il materiale. Se un Arbitro vuole usare questo materiale esistente con un singolo PG, sia per necessità di calendario che per il semplice divertimento, sono necessarie misure diverse.



# Regole per le avventure in solitaria

## La Prima Regola: Dadi Danno

Per una partita in solitario, tutti i dadi danno sono interpretati in modo diverso. Invece del loro valore nominale, ogni dado causa danno in base al tiro; un tiro di 1 non causa danno, un tiro di 2-5 infligge un punto di danno, un tiro di 6-9 infligge due punti di danno e un tiro di 10 o più infligge quattro punti di danno. Se c'è un modificatore al danno applicato dalla forza o dalla magia, il modificatore può essere applicato ad un solo dado del tiro per il danno.

Così, qualcuno che brandisce una ascia +1 con un bonus di Forza ai danni +1 tirerebbe i dadi danno di base dell'ascia 2d6 e aggiungerebbe 2 a un dado di sua scelta. Se i risultati finali fossero 5 e 6, il colpo farebbe 3 punti di danno in totale. Un mago con una penalità di Forza di -1 che si dimena con il suo pugnale tirerebbe 1d4 e sottrarrebbe 1 dal totale. Se il risultato netto è 0 o 1, allora il suo colpo non fa alcun danno. Un eroe che brandisce un'ascia senza modificatori tirerebbe 1d10 e avrebbe molte più possibilità di infliggere 2 punti di danno rispetto al guerriero che colpisce con una spada corta che fa 1d6 e potrebbe anche tirare un 10 e fare 4 punti di danno.

Queste regole sui dadi di danno sono usate per tutti gli effetti che infliggono una serie di danni casuali alla vittima. Palle di fuoco, cadute, trappole a freccia, rocce che cadono e qualsiasi altra cosa che tira dadi di danno userà l'interpretazione data sopra su quei tiri.

Se un effetto fa un ammontare fisso di danni, allora viene fatto un punto di danno ogni quattro punti indicati nel testo. Quindi, se l'avventura afferma che toccare una statua di bronzo maledetta infligge automaticamente 10 punti di danno elettrico al profanatore, solo 2 punti di danno vengono fatti allo sfortunato eroe. I caltropi che infliggono automaticamente 1 punto di danno a chi li attraversa si arrotondano a zero, essendo un pericolo troppo banale per minacciare un eroe solitario.

## La Seconda Regola: Infliggere Danni

I danni ricevuti dai PG vengono tolti dai loro punti ferita come da Prima Regola. Se un guerriero con 6 punti ferita viene colpito dalla lancia di un orco, l'orco tira 1d6. Se il risultato è un 4, per esempio, allora viene inflitto un punto di danno e al guerriero solitario rimangono 5 punti ferita.

I danni ricevuti dai PNG contano come un *dado* 3

*vita completo* per ogni punto. Quindi, se lo stesso orco viene colpito dalla spada del guerriero e viene tirato un 3 sul dado dei danni, vengono sottratti 1 dado vita all'orco. Poiché l'orco è una creatura con 1 solo dado vita, cade morto, infilzato dalla lama del suo nemico.

I dadi ferita dei mostri sono arrotondati al numero intero più vicino. Quindi, le creature con ½ dado vita, 1-1 dado vita e 1+2 dado vita contano tutte come creature da 1 dado vita. Si assume che i PNG di alto livello abbiano dadi vita pari al loro livello.

Quando combatte contro nemici con dadi vita uguali o inferiori, il PG può tirare un **Dado Mischia** che rappresenta i suoi potenti colpi, pugni, calci, morsi, tiro di oggetti e altre prodezze assortite o incantesimi di combattimento a corto raggio verso un nemico che non lo superi chiaramente in abilità. Questo è un dado separato che può essere tirato una volta per round. Questo dado fa sempre danno indipendentemente dal tiro per colpire, quindi è meglio usare un dado di qualche colore diverso dagli altri in modo che possa essere facilmente identificato. Il *Dado Mischia* è pari alla taglia del dado vita (i guerrieri tirano 1d8, i chierici, i ladri e altre classi non strettamente marziali tirano 1d6 e i maghi e altri incantatori tirano 1d4).

Il danno di un *Dado Mischia* può essere inflitto solo ai nemici con un numero di dadi vita uguale o inferiore a quello dell'eroe - i nemici più esperti sono troppo furbi per essere mutilati senza un attacco mirato. L'eccezione è il Dado Mischia dei maghi. I loro dardi arcani possono danneggiare qualsiasi nemico, anche uno con dadi vita maggiori.

Un eroe che desideri fare qualcosa di diverso da un tiro di attacco in un round può comunque tirare il suo *Dado Mischia* contro qualsiasi nemico a portata di mano, rappresentando la forza omicida che potrebbe imprimere incidentalmente alle sue altre attività.

Se viene fatto abbastanza danno a un mostro per ucciderlo, il PG può spendere il resto del danno per ferire qualsiasi altro nemico nel raggio d'azione di classe armatura uguale o peggiore. Per esempio, un prete hobgoblin corazzato e la sua guardia del corpo di guerrieri goblin si avventano su un eroe. L'eroe fa oscillare la sua alabarda contro un goblin e colpisce per 2 punti di danno. Tira anche il suo Dado Mischia, che fa un ulteriore punto di danno che non richiede un tiro per colpire. I goblin hanno solo un dado vita, quindi il suo tiro di mischia colpisce uno di loro. L'eroe spende poi i restanti 2 punti danno dell'ascia per fare a pezzi altri due goblin. Non può spendere il danno dell'alabarda sul prete hobgoblin, perché il prete ha una classe armatura migliore del nemico che ha

colpito con il suo attacco. Allo stesso modo, se uno dei goblin fosse appollaiato su un balcone o tirasse dall'altra parte di un campo aperto, sarebbe troppo lontano dalla mischia per essere minacciato dall'alabarda del guerriero o dal *Dado Mischia*.

## La Terza Regola: Guarire

Dadi ed effetti curativi sono trattati come se fossero dadi danno "invertiti", curando tanti dadi ferita quanti sarebbero i punti ferita inflitti. Così, una pozione curativa che il modulo indica che guarirà 1d6+1 danni verrebbe tirata come un dado danno "invertito", curando da 1 a 2 punti ferita per un eroe.

Dopo ogni combattimento o occasione di ferirsi, un eroe da solo può prendersi cinque minuti per fasciare i propri tagli e riprendere fiato. Questo primo soccorso curerà fino a due punti di danno, anche se non li guarirà oltre il loro totale prima del combattimento o della ferita, né riparerà i danni subiti da Sfuggire alla Morte.

## La quarta regola: Sfuggire alla Morte

Ogni volta che l'eroe si trova di fronte a un tiro salvezza fallito contro un incantesimo di morte, un assassino che uccide nel sonno, un'estenuante perdita di energia, una trappola inevitabile, una situazione senza speranza o una barriera insormontabile, può scegliere di sfidare la morte. Questa fortunata evasione permette loro di sfuggire agli effetti della loro situazione calamitosa, di aggirare una condizione altrimenti inevitabile o di superare barriere che li fermerebbero di sicuro, anche se mette pericolosamente a dura prova le loro riserve di fortuna.

Quando un PG sfida la morte, subisce un dado di danno per ogni livello posseduto. La prima volta che schiva la morte durante una sessione di gioco, tira 1d4 per ogni livello. La volta successiva, tira 1d6, poi 1d8 e poi 1d10 per ogni ulteriore tentativo di evitare il proprio destino. Se il danno inflitto da questa prova di fortuna lo ridurrebbe a 0 punti ferita, è invece lasciato a 1 punto ferita e qualsiasi fosse il destino che stava cercando di evitare li colpisce normalmente.

Spetta all'Arbitro decidere quali situazioni ed effetti negativi possono essere schivati. Quando il combattimento viene evitato, di solito significa che il PG è fuggito con successo da una situazione altrimenti ineluttabile. Quando qualche barriera arcana viene superata da un PG senza accesso a Dissolvere le Magie, potrebbe significare che l'eroe riconosce il presidio e sa come impedirne l'effetto. Quando una folla furiosa che ha sorpreso l'eroe in un vicolo viene schivata, potrebbe significare che

qualche funzionario locale è un vecchio amico e arriva per disperdere la folla. L'Arbitro è il giudice finale di ciò che può essere schivato e della forma che l'evasione assume.

## La Quinta Regola: Esperienza e gregari

Un eroe solitario guadagna solo un quarto dei normali punti esperienza per le sue gesta, riflettendo il fatto che ha meno mani con cui dividere il tesoro.

Gregari e servitori possono essere impiegati normalmente, ma sono trattati come mostri ai fini del danno da combattimento. Un mercenario con 1 dado vita viene ucciso con un punto di danno.

Gli Arbitri non dovrebbero sentirsi particolarmente obbligati a inviare dei gregari insieme a un avventuriero solitario. I corpi extra per assorbire gli attacchi dei mostri non sono così cruciali con queste regole e può risultare ingombrante tenerli tutti sotto controllo. Allo stesso modo, gli Arbitri dovrebbero stare attenti ad includere più di un PG in un'avventura quando usano queste regole: potrebbero rivelarsi molto più temibili di quanto l'avventura si aspettasse dai suoi eroi.

## Cosa significa tutto questo

La conversione dei danni e il Dado Mischia assicurano che il PG sia molto più lento a cedere durante il combattimento e molto più pericoloso verso i mostri. Ogni round, il PG di solito infliggerà almeno 1 PF di danno a qualsiasi nemico con dadi ferita uguali o inferiori grazie al Dado Mischia e ha la possibilità di fare di più con il suo attacco regolare. Un eroe con un'arma +1 o un modificatore +1 al tiro per il danno ha la garanzia di fare almeno 1 PF di danno e un guerriero con uno spadone potrebbe addirittura fare 4 PF.

Un tipico guerriero novizio con 5 punti ferita e CA 4 da cotta di maglia e scudo potrebbe imbattersi in un corpo a corpo con quattro orchi durante la sua esplorazione. Ogni round, il suo Dado Mischia potrebbe ucciderne uno, con una probabilità di 1 su 6 di ucciderne due. Con una spada da 1d8 in mano e un bonus di Forza di +1, il guerriero ha un'eccellente possibilità di infliggere 2 punti di danno ad ogni colpo, lasciando la possibilità che un round fortunato possa uccidere tutti e quattro gli orchi in una volta sola.

Ogni round, gli orchi possono colpire il guerriero, facendo da 0 a 2 punti di danno per ogni colpo riuscito. È una situazione pericolosa per il guerriero, ma deve essere colpito almeno tre volte prima di essere in pericolo di vita. Rispetto a un eroe solitario che usa le solite regole di





combattimento della Vecchia Scuola, il guerriero probabilmente vincerà l'ingaggio piuttosto che essere rapidamente ridotto a carne da macello dalle lance degli orchi.

Contro nemici più temibili, le cose si mettono peggio. Contro un orco con 4 dadi vita e una mazza idio, non può usare il suo Dado Mischia perché l'orco ha più dadi vita di quanti siano i suoi livelli. Inoltre, è molto più probabile che la mazza dell'orco risulti in un tiro di danno alto che gli infligga due o quattro punti di danno. Tuttavia, non gli ci vorranno più di quattro colpi per abbattere il brutto, se riesce a rimanere in vita abbastanza a lungo per infliggerli. Se dovesse affrontare la bestia al secondo livello, con altri 4 o 5 punti ferita di suo, le probabilità sarebbero molto peggiori per l'enorme creatura. Un eroe di quarto livello in solitaria farebbe a pezzi il brutto in due o tre round e il suo Dado Mischia condurrebbe il mostro alla sua meritata tomba.

Veleni a morte istantanea, incantesimi di morte, trappole a fossa inevitabili e stregonerie che controllano la mente e che lascerebbero un eroe indifeso, trovano miglior risposta in Sfidare la morte. Questa particolare regola ha lo scopo di eliminare la finalit  delle situazioni "salva o

muori", convertendo invece un tiro salvezza fallito in danno. Poich  il numero di dadi scala uniformemente con il livello del personaggio, non c'  un livello in cui un PG pu  semplicemente respingere queste minacce: esse consumano sempre circa un punto ferita per ogni livello del PG e se la morte viene evitata troppo spesso al tavolo diventa sempre pi  probabile che i dadi pi  grandi restituiscano due o quattro punti di danno ciascuno.

Queste regole in solitaria sono pensate per adattarsi ai PG per l'avventura classica senza bisogno di cambiare n  loro n  il modulo scritto. Un singolo ladro furbo di 1  livello con un buon tiro di punti ferita e un po' di prudenza pu  sfidare i pericoli con una ragionevole speranza di sopravvivenza e un guerriero di 3  livello con un robusto braccio ha una discreta possibilit  di resistere ai pericoli della Citt  Perduta sferzata dalla sabbia. Se usate la regola opzionale Protagonisti duraturi, potete iniziare una partita con un PG di primo livello e avere ancora ragionevoli aspettative di vedere alti livelli con quell'eroe.

# Regole e linee guida opzionali

## Protagonisti duraturi

Per alcuni Arbitri e giocatori, l'intenzione è quella di giocare un singolo PG eroico attraverso un certo numero di avventure. Vogliono esplorare la storia di questo particolare eroe e non sono interessati alla morte o ad altre sventure che altrimenti metterebbero fine alla storia del PG prima che abbiano finito di giocarlo. Per queste campagne, ecco una regola opzionale per i protagonisti destinati a sopravvivere al peggio che il mondo può offrire.

Un protagonista duraturo ha sempre punti ferita massimi per la sua classe e livello. Inoltre, zero punti ferita non significa morte. Invece, sono lasciati per morti, persi nel vortice della battaglia o sfuggono alla morte per un pelo grazie a qualche improbabile coincidenza. Questa fortuna ha però un prezzo. L'eroe deve ritirarsi per leccarsi le ferite e recuperare le forze. Se la missione che stavano tentando di compiere che dipende dal tempo, fallirà perché il tempo scorre mentre recuperano le forze. Se il compito non ha una pressione temporale, allora si rendono conto che sono stati sopraffatti e devono andare a condurre qualche altra avventura prima di poter tornare e fare un secondo tentativo con il loro obiettivo.

I protagonisti che desiderano fare un secondo tentativo per un obiettivo dipendente dal tempo possono invece scegliere di essere catturati dai loro nemici o che i loro corpi sono spogliati dei loro averi mentre giacciono in una morte apparente o altrimenti sostanzialmente disturbati in cambio del permesso di continuare il loro tentativo di fermare gli eventi in tempo. Questi eroi determinati riacquistano tutti i punti ferita persi, ma devono poi riuscire a fuggire dai loro rapitori o a recuperare qualche equipaggiamento per rimpiazzare la loro imbracatura ormai perduta per sempre. Si consiglia agli Arbitri di concedere solo una seconda possibilità per ogni avventura.

## Conversione da altri giochi

Molti lettori potrebbero essere interessati ad usare queste regole con altri sistemi di gioco. Nella maggior parte dei casi, queste regole dovrebbero funzionare perfettamente per qualsiasi sistema che condivida le stesse meccaniche di base di un retroclone.

Alcuni altri giochi danno ai PG sostanzialmente più punti ferita della consueta gamma. Per questi giochi, i bonus di Costituzione o i dadi ferita iniziali potrebbero dare ad un PG novizio una

dozzina o più di punti ferita anche al primo livello. In queste circostanze, potreste voler ridimensionare un po' i punti ferita del PG - assumete 10 punti ferita per livello per un PG guerriero enormemente resistente e 4 punti ferita per livello come minimo di base per un personaggio meno marziale.

Altri giochi aggiungono attacchi addizionali, dadi danno aggiuntivi per le armi o formulazioni di combattimento basate sui talenti. Quando queste aggiunte aiutano un PG, di solito possono essere

Risultato	Danni Subiti
1 o meno	Nessun danno
Da 2 a 5	1 punto di danno
Da 6 a 9	2 punti di danno
10 o più	4 punti di danno

lasciate al loro posto, ma gli attacchi extra sono forse meglio tradotti in Dadi Mischia più grandi o in un numero maggiore di essi piuttosto che in sequenze di attacchi aggiuntivi complete.

## Iniziativa Automatica

Perdere l'iniziativa può abbattere anche il guerriero più potente quando una dozzina di goblin ottengono tiri fortunati con i loro giavellotti. Per pareggiare l'equilibrio, potresti opzionalmente decidere di lasciare che l'eroe vinca automaticamente le prove di iniziativa. Potrebbe ancora essere suscettibile di imboscate e altri attacchi a sorpresa, ma quando affronta i nemici in battaglia aperta vincerà sempre l'iniziativa.

A parte il valore di combattimento di questa alacrità, dà anche all'eroe il tempo di fuggire se si trova di fronte a un avversario schiacciante. Con un gruppo di dimensioni standard i mostri di solito si occupano di macellare uno o due dei membri meno fortunati mentre gli altri fuggono. Con un solo eroe, questo tipo di azione ritardante è poco pratico e quindi può essere necessario dare loro un'opportunità più evidente di fuggire per salvarsi.

## Dadi Mischia Extra

Anche se forse non è tanto una regola opzionale quanto uno strumento di gioco, un Arbitro può sempre dare a un eroe dei Dadi Mischia extra per azioni o situazioni che gli sono particolarmente utili in combattimento.

Un ladro che salta dall'imboscata su un'incauta pattuglia di banditi potrebbe ottenere non solo il suo moltiplicatore di pugnate alle spalle sul suo danno regolare, ma anche un paio di Dadi Mischia extra per rappresentare il caos che scatena prima che i banditi si rendano conto di quello che gli sta





succedendo. Un guerriero che si scaglia contro un branco di orchi potrebbe guadagnare un dado extra dalla brillante luce del sole che abbaglia i loro occhi iniettati di sangue. Un halfling con un coltello che si insinua nel sottobosco su una sentinella incauta potrebbe lanciare altri tre o quattro Dadi Mischia per assicurare il destino del povero umano.

Qualsiasi bonus è a discrezione dell'Arbitro, da garantire rispetto a quanto suggerito dalla situazione. Come guida generale, per una circostanza utile ma non schiacciante dovrebbe essere dato un dado, due dadi per una situazione molto vantaggiosa e tre o più per un colpo perfettamente pianificato. Solo la circostanza migliore dovrebbe essere considerata, in modo da evitare di dare un beneficio indebito a una mezza dozzina di vantaggi banali.

## Un paio di mani

Alcune avventure sono scritte in modo da richiedere in pratica più di un avventuriero per superare certi ostacoli o sfide. Un caveau potrebbe richiedere due chiavi da girare contemporaneamente o un tratto di terre aride potrebbe essere letale per qualsiasi gruppo che non riesce a fare la guardia durante la notte. Per queste situazioni, basta eludere le parti della sfida che altrimenti richiederebbero due persone. Mettete i due buchi della serratura adiacenti l'uno all'altro, per esempio, o decidete arbitrariamente che i sensi da pantera dell'eroina solitaria la sveglino quando qualche nemico si avvicina al suo accampamento solitario. Questo può risultare in una sfida più facile di quella che l'autore dell'avventura si aspettava originariamente, ma le altre difficoltà affrontate da un avventuriero solitario dovrebbero essere più che sufficienti a compensarne la mancanza.

# Riassunto delle regole per solitari

## Infliggere danni

Quando interpretate i dadi dei danni, non considerate i soliti totali. Invece, considerate ogni dado rispetto alla tabella sottostante. Se avete un bonus al vostro tiro danni, aggiungetelo a un dado a vostra scelta prima di confrontarlo con la tabella.

Tutti i dadi dei danni sono interpretati in questo modo, inclusi i danni inflitti da incantesimi, trappole e pericoli ambientali. Quindi, una palla di fuoco da 5d6 causerebbe da 0 a 10 punti di danno.

## Subire danni

Un PG subisce danni normalmente e muore a zero punti ferita. I mostri e i PNG perdono un dado vita per ogni punto ferita inflitto. Quindi, un orchetto verrebbe ucciso da 1 punto di danno e un orco da 4. I dadi vita sono arrotondati al numero intero più vicino. Quando viene inflitto abbastanza danno per uccidere un particolare bersaglio, qualsiasi danno residuo può essere inflitto a qualsiasi altra vittima nel raggio d'azione con classe armatura uguale o peggiore.

## Dado Mischia

Ogni round, il PG può tirare un dado per infliggere danni a qualsiasi nemico con un numero di dadi vita uguale o inferiore, rappresentando i suoi colpi marziali o i piccoli incantesimi di combattimento di uno stregone addestrato. I Dadi Mischia dei maghi possono colpire qualsiasi nemico, anche quelli più potenti. Questo danno è automatico e non richiede un tiro per colpire. Non è necessario che il Dado Mischia sia rivolto allo stesso nemico che il PG sta attaccando e non è necessario che un PG attacchi in un round per usare il suo Dado Mischia.

## Guarigione

Dopo ogni combattimento o altra causa di ferite, l'eroe può prendersi cinque minuti per fasciare le proprie ferite e riprendere fiato, guarendo fino a 2 punti ferita del danno subito in quella battaglia o evento. I danni per Sfuggire alla Morte non possono essere guariti in questo modo.

Gli incantesimi e le magie di guarigione agiscono come dadi danno "invertiti", con i totali tirati che guariscono altrettanti dadi o punti ferita persi. Quindi, un incantesimo di guarigione da 1d6+1 guarirà da 1 a 2 punti ferita.



## Sfuggire alla Morte

Quando il PG è colpito da un effetto "Salva o muori", intrappolato in una trappola da cui non può scappare da solo, intrappolato da una folla di nemici o piegato da uno stregone malvagio, può tentare di sfidare la morte.

Ogni sfida o pericolo che potenzialmente termina l'avventura può essere schivato a discrezione del Arbitro, anche se comporta un prezzo sulla fortuna e sulla capacità di recupero dell'eroe.

Per Sfuggire alla Morte, l'eroe tira un dado danno d4 per ogni livello che possiede, prendendo il danno come descritto sopra. Quindi, un guerriero di 3° livello tirerebbe 3d4 quando vuole sfidare la morte. Se il danno lo riduce a 0 punti ferita, mantiene 1 punto ferita ma subisce tutti gli effetti del fato.

Se la schivata non lo esaurisce, sfugge alla morte nel modo stabilito dal Arbitro. Può darsi che si sia liberato della magia all'ultimo momento, che abbia trovato degli appigli nel muro o che sappia per caso quali segni tagliare per disattivare la barriera magica intorno al proprio obiettivo.

Più spesso un eroe sfida la morte, più questo diventa difficile. La seconda volta che schiva la morte durante una singola sessione, inizia a tirare i d6. La successiva, i d8 e infine, se continua a schivare la morte, i d10. Mano a mano che la taglia dei dadi aumenta, schivare il destino rischia di infliggere ancora più danni alle sue prospettive future. Prima o poi, la sua fortuna è destinata a finire.

## Un esempio di incontro

Il potente samurai Shinji Haraldsen si trova invischiato con sei guerrieri goblin e la loro selvaggia sacerdotessa-strega. Confidando nell'acciaio della sua armatura o-yoroi e nel filo dell'ascia di suo padre, Shinji si lancia nella mischia.

Shinji è un guerriero di livello 1 con 5 punti ferita, un modificatore di Forza +1, un'ascia+1 e una CA 2 grazie alla sua armatura di piastre e allo scudo.

Contro di lui ci sono sei goblin con 1 DV ciascuno, CA 7 e lance che provocano 1d6 danni. La sacerdotessa-strega ha più esperienza avendo 3 DV, CA 6 e un pugnale che provoca 1d4 danni.

Shinji vince l'iniziativa e decide di abbattere qualche goblin per primo. Tira per colpire su CA 7 e ci riesce. Tira 1d6 per il danno dell'ascia e ottiene un quattro; aggiungendo la sua Forza e il bonus magico dell'ascia si ottiene sei, per cui la tabella mostra 2 punti di danno inflitti ai goblin. Questo uccide uno di loro completamente e il danno in eccesso si riversa per ucciderne un altro a portata della sua ascia macchiata di sangue.

Tira anche il suo Dado Mischia di 1d6, ottenendo un tre, per 1 punto di danno. Vorrebbe fare qualcosa con quella strega sacerdotessa, ma può applicare il Dado Mischia solo a nemici uguali o inferiori. Un altro goblin va giù quando il suo colpo all'indietro gli trafugge il cranio.

I goblin sono spinti dalla sacerdotessa e si rifiutano di fuggire dal terribile guerriero. Quindi, tutti e tre attaccano e fortunatamente due di loro colpiscono il samurai. Tirano 1 e 6 con le loro lance, facendo zero e 2 punti di danno. Shinji è sceso a 3 PF.

La strega sacerdotessa ora scatena la sua magia, colpendo Shinji con un incantesimo di sonno inesorabile. Questo metterebbe fine alla storia di Shinji seduta stante, quindi l'Arbitro gli permette di Sfuggire alla Morte. Shinji tira 1d4 come dado per il danno e prende 1 danno mentre si scrolla di dosso l'incantesimo.

Duramente provato, Shinji continua a combattere, questa volta colpendo la sacerdotessa con la sua ascia, infliggendo altri 2 punti di danno. La strega rimane con 1 PF mentre il Dado Mischia di Shinji uccide un altro goblin. La vittoria sarà sua o le sue ossa rosicchiate ingialliranno nelle Terre Selvagge?



## DESIGNATION OF PRODUCT IDENTITY

nil

## DESIGNATION OF OPEN GAME CONTENT

All text, with the exception of material specifically excluded in the declaration of product identity, is open game content.

### OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content. 5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

5. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

6. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open

Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

7. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

8. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

9. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

10. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

11. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

12. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

13. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

### 14. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathon Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Modern System Reference Document Copyright 2002-2004, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicsek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, Eric Cagle, David Noonan, Stan! Christopher Perkins, Rodney Thompson, and JD Wiker, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins, and JD Wiker.

Castles & Crusades: Players Handbook, Copyright 2004, Troll Lord Games; Authors Davis Chenault and Mac Golden.

Cave Cricket from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Crab, Monstrous from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Fly, Giant from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Golem, Wood from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Greene and Patrick Lawinger.

Kamadan from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Nick Louth.

Rot Grub from the Tome of Horrors, Copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax

Labyrinth Lord™ Copyright 2007-2009, Daniel Proctor. Author Daniel Proctor.

Red Tide Copyright 2011, Kevin Crawford. Author Kevin Crawford.

Eroi Solitari 2022, traduzione di Roberto Bisceglie

### END OF LICENSE