

Espansione per la campagna  
*Alberi del sigillo*

Matteo Scarpa - Fundor333

2024-06-18



# INDICE

|                                 |   |                    |   |
|---------------------------------|---|--------------------|---|
| CH. 1: REGOLE DI BASE.....      | 1 | CH. 2: CLASSI..... | 2 |
| Creazione del personaggio ..... | 1 |                    |   |
| Sessione .....                  | 1 | Warlock.....       | 2 |



# CAPITOLO 1: REGOLE DI BASE



ui indico le regole base per la campagna. Se non vengono accettate tutte dai giocatori non si gioca. Qui seguiamo la regola del "Patti chiari e amicizia lunga"

## CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

### MANUALI CONSENTITI

I manuali consentiti sono i seguenti e sono divisi per Master e Giocatori

| Manuale                                      | PG | DM |
|--|----|----|
| Manuale del Giocatore                        | Si | Si |
| Manuale dei Mostri                           | No | Si |
| Manuale del DM                               | Si | Si |
| Calderone Omnicomprensivo di Tasha           | Si | Si |
| Mordenkainen presenta: Mostri del Multiverso | Si | Si |
| Guida Omnicomprensiva di Xanathar            | Si | Si |
| Guildmasters' Guide to Ravnica               | No | Si |
| Espansione per la campagna                   | Si | Si |

In ogni momento questo è anche l'ordine per decidere quale manuale ha ragione: dall'alto in basso, più è in basso nella lista più ha ragione.

#### DEFINIRE CHI HA RAGIONE

Per esempio se il Manuale del Giocatore va in conflitto con Tasha, visto che Tasha è più in basso nella tabella, ha ragione Tasha.

In ogni caso il DM ha l'ultima parola e quello che viene deciso verrà poi messo in questo libretto in modo che non ci sia più dubbio su quanto già deciso

## COSA POSSO USARE PER CREARE IL PG?

Quelli indicati prima quando è segnato che il giocatore lo può usare per il PG. Lo faccio sia per limitare i problemi di sovrapposizione di cose visto che ci sono parti ripetute. Segno anche che manuali uso come DM perchè mi pare divertente darvi delle fonti e vedervi spaventati per cosa vi aspettate.

## DADI CARATTERISTICA PER I PERSONAGGI

Sono un vecchio giocatore e quindi ho visto costruire tanti personaggi ma non sono mai stato soddisfatto dei tiri a meno di fare in questo modo:

Si tirano 5 D6 per 8 volte. A ogni gruppo di 5 tolgo il risultato più alto e il più basso e poi di questi 8 risultati si toglie il più alto e il più basso.

#### NON HO CAPITO I DADI PER LE CARATTERISTICHE

I tiri vanno fatti davanti al master col master che controlla tutto quindi se non capite come fare tranquilli che facciamo assieme

## IO PENSavo DI...

I desiderata su come evolvere i personaggi sono sia una cosa positiva ma anche negativa. Io non sono contrario al fatto che il giocatore abbia già una idea di come sviluppare il PG ma desidero che sia una crescita naturale e non qualcosa di sforzato. Quindi se c'è il desiderio di evolvere il personaggio in un certo modo (tipo multiclasse) si concorda la cosa in modo che il DM e il Giocatore rendano l'evoluzione del personaggio naturale e non spinta

## MORTE DI UN PG

I PG moriranno. Non sono contrario a farli morire e non sono nemmeno contrario a farli morire in modo definitivo. L'importante è che sia divertente per tutti e che funzioni per la storia. Può anche succedere che il PG muoia e inizi una mini quest per salvarlo/rianimarlo o simili.

## SESSIONE

Prima di iniziare si decide se fare di persona, remoto o ibrida. Personalmente sono indifferente ma vorrei avere sempre tutti a giocare.

Ovviamente si chiede puntualità.

## POSSO PORTARE PERSONA X?

Tutti devono essere d'accordo e non deve disturbare la sessione (se non partecipa).

Se ci vuole aggiungere una altra persona TUTTI devono essere d'accordo.

## NON SOPPORTO PIÙ X

A meno di PiGreco che non potete farci niente se non sopportate più una persona che gioca cerchiamo di risolvere la cosa in modo adulta parlandone assieme

#### NUOVE PERSONE O VECCHIE PERSONE

L'ultima parola è sempre del DM



# CAPITOLO 2: CLASSI

**N**on essendo soddisfatto di alcune cose delle classi ho aggiunto e/o fatto modifiche in modo che torni comodo per la campagna *Alberi del sigillo*. Quanto scritto qui è stato bilanciato per la nostra campagna e potrebbe essere squilibrata per altre campagne

## WARLOCK

### PATTO DELL'INTRATTENITORE

Il patrono dona al Warlock uno strumento per intrattenere che, se perde o viene distrutto, può riceverne un altro dopo aver effettuato una cerimonia di 1 ora. Se lo fa quello precedente sparisce in una cacofonia di suoni. Lo strumento conta come oggetto magico a i fini di abilità e incantesimi e se distrutto in qualunque modo emette una cacofonia (suono 18m). Il warlock può usarlo 2 volte al giorno per dare Ispirazione Bardica (vedi bardo) ma con il dado subito più piccolo rispetto al bardo. Questo strumento può essere usato come catalizzatore per il bardo per gli incantesimi fino al 5° livello incluso

| Livello minimo | Dado |
|----------------|------|
| 3              | D4   |
| 5              | D6   |
| 10             | D8   |
| 15             | D10  |

### PATRONO RINGMASTER

Il patrono del Warlock fa parte di un circo o una arena di dubbia origine, di sicuro non è una arena o un circo 'normale'. Solitamente si occupano di raccogliere emozioni con i loro spettacoli partecipando loro stessi o mandando avanti i loro intrattenitori. Nonostante il nome lo faccia pensare possono non essere il Ringmaster del circo ma può essere il bigliettaio con l'occhio veloce o la sfinge che fa lo spettacolo con gli acrobati. Una cosa però è sicura: non si rivela a chi non fa parte del loro circolo ristretto ed è possibile che un suo warlock sappia solo il nome del patrono e a che circo/arena sono collegati. Solitamente il warlock viene preso per raccogliere emozioni per continuare l'attività di "famiglia".

### PATRONO DEL VENTAGLIO

Il patrono del warlock è una leggenda, ancora più antica del Signore Fatato, che ha perso talmente potere che ha perso struttura fisica e rimane come una versione quasi non morta di se

#### DONI DEL PATTO

Ogni opzionedi Dono del Patto genera una creatura o un oggetto speciale, che riflette la natura del patrono del warlock.

**Patto della Catena.** Il famiglia del warlock è più intelligente dei famigli normali. La sua forma standard può riflettere l'essenza del suo patrono: gli spiri telli e gli pseudodraghi sono collegati al Signore Fatato, mentre gli imp e i quasit sono collegati all'Immondo. Dato che la natura del Grande Antico è imperscrutabile, qualsiasi tipo d i famiglia può essere coll egato a lui. Per quanto riguarda il Ringmaster il famiglia sarà un animale del circo di piccola taglia mentre per il patrono del Ventaglio sarà un piccolo e delicato rapace della famiglia dei gufi e civette

**Patto della Lama.** Se il patrono del warlock è il Signore Fatato, la sua arma potrebbe essere un' esile lama avvolta d a foglie e rampicanti. Se il warlock serve l'Immondo, la sua arma potrebbe essere un'ascia fatta di metallo nero e decorata di simboli fiammegianti. Se il patrono del warlock è il Grande Antico, la sua arma potrebbe essere una lancia dall'aspetto antico, con una gemma incastonata nella punta e intagliata per sembrare un inquietante occhio privo di palpebre. Per quanto riguarda il Ringmaster l'arma potrà essere o una frusta da domatore o un bastone animato (bastone con una lama dentro). In entrambi i casi alla fine dell'impugnatura ci sarà una pietra che viene a ricordare il tendone del circo ma da la sensazione che respiri. Per quanto riguarda invece il patrono del Ventaglio l'arma è una sottilissima spada lunga, con una lama quasi invisibile e con una impugnatura di legno senza guardia. Una piccola foglia di quello che sembra essere cuoio segue come per magia il manico della spada, ma guardando meglio, è legata al manico da quello che sembra essere un capello

**Patto del Tomo.** Il Libro delle Ombre del warlock potrebbe essere un raffinato volume dall a copertina rifinita in oro, contenente vari incantesimi di ammalimento e di illusione, consegnatogli dal nobile Signore Fatato. Oppure potrebbe essere un ponderoso tomo rilegato i n pelle demoniaca e borchie metalliche, pieno di incantesimi di evocazione e informazioni proibite sulle più sinistre regioni del cosmo, in quanto dono dell'Immondo. Oppure potrebbe invece essere il diari o lacero di un pazzo, precipitato nella follia dopo essere entrato in contatto con il Grande Antico: un libro compostoda frammenti di incantesimi che solo il warlock, grazie alla follia che si sta insinuando anche nella sua mente, è in grado di comprendere e lanciare. Un libro di legno ricoperto di stoffa di un tendone da circo e riempito di incantesimi ruomorosi e scenici riempie il tomo del Ringmaster. Una pergamena fissata a due bastoni di ciliegio riccamente decorati ma rovinati dal tempo e sigillati da una foglia di quello che sembra cuoio. All'interno sono contenuti incantesimi che usano il suono e comandano i venti sviluppati dal patrono del Ventaglio

**Patto dell'intrattenitore.** Se il patrono del warlock è il Signore Fatato, lo strumento potrebbe essere un violino, una cornamusa sarebbe più facilmente collegata all'Immondo. Ovviamente il Grande Antico e gli Esterni non hanno uno strumento specifico. Invece per quanto riguarda Ringmaster è una elegante frusta mentre per il patrono del Ventaglio è una coppia di ventagli collegati con una catena di pietre colorate.

stesso/a. Vista la condizione e che ha spesso origini fatate, il patrono controlla illusioni e suoni e non si sposta dalla sua "base" ma è



solitamente facilmente riconoscibile in quanto si nasconde dietro un ventaglio e veli per alterare la percezione di se. Il patrono del Ventaglio solitamente è un santone in cima a una montagna o la signora a capo del palazzo del piacere locale o sigillato in qualche posto ma comunque obbligato da forze maggiori a non poter lasciare il posto. Solitamente il warlock viene usato dal patrono come proprio agente per far recuperare al patrono la possibilità di muoversi da dove è "relegato"