

QUICKSTART

POTERE AI PICCOLI

Modulo di Espansione per 5E

Autore WikiRole Team



RICONOSCIMENTI



TEAM WIKIROLE

Autore: Felice D'Agostino & Christopher Lagutan

Grafica e impaginazione: Simona Giornalista



SECRETLOOT

Editor: Nax

INDICE

- PAGINA 4 -

COS'È IL GDR

- PAGINA 5 -

**COSA TROVI
IN QUESTO MODULO**

- PAGINA 6 -

CAPITOLO 1
REGOLE OPZIONALI

- PAGINA 9 -

CAPITOLO 2
TALENTI

- PAGINA 11 -

CAPITOLO 3
SOTTOCLASSI
AGGIUNTIVE

COS'È UN GDR

Immagina un gioco in cui puoi diventare chiunque vuoi: un cavaliere coraggioso, un mago potente, un esploratore audace o qualsiasi altra persona che ti piacerebbe essere. Questo è un gioco di ruolo!

Ogni giocatore interpreta un personaggio, come se fosse un attore in una grande storia. Quest'ha una personalità, un passato e abilità speciali. Il divertimento inizia quando cominciate a immaginare e a raccontare quello che i vostri personaggi fanno.

Solitamente c'è un "Game Master" o "Narratore" che vi guida nella storia e interpreta tutti gli altri personaggi (PNG) e il mondo intorno a voi. Il Dungeon Master, in questo caso, presenta situazioni, sfide, ma è anche la voce di ogni passante e il fato che incombe.

Potrai prendere decisioni per il tuo personaggio come se fossi in un libro games e le tue scelte influenzeranno la storia. Potresti dover risolvere enigmi, combattere mostri, o aiutare personaggi del mondo di gioco. Tutto dipende dall'avventura che stai creando insieme agli altri giocatori.

Il gioco di ruolo è un modo fantastico per usare la tua immaginazione, per essere creativo e per collaborare con i tuoi amici per creare imprese straordinarie. È un viaggio nella tua mente, dove puoi essere chiunque tu voglia e vivere un sogno a occhi aperti.

Che ne dici, sei pronto per iniziare un'epica avventura GDR?

COSA TROVI IN QUESTO MODULO

BENVENUTI NEL MONDO DEI PICCOLI, UN MODULO INNOVATIVO PER 5E.

In queste pagine esploreremo nuovi orizzonti narrativi e meccanici, introducendo alcune regole opzionali che permetteranno ai vostri giocatori di immergersi nelle sfide dell'infanzia, scoprendo i misteri del mondo prima ancora di indossare il mantello dell'eroe.

Quelle che leggerete sono solo alcune delle idee a cui stiamo lavorando, infatti vi proporremo presto un intero manuale di regole opzionali, sottoclassi, background, talenti, oggetti e armi, tutte compatibili con 5e e... oltre!

**Questo materiale è in beta-test e tutto ciò che trovate all'interno è facoltativo e può essere usato se il vostro Dungeon Master è d'accordo.*

Vi invitiamo inoltre a farci sapere ogni spunto o idea che dall'uso di queste pagine possa derivare e andare a completare il nostro lavoro.

Potete usare solo alcune regole, tutte o nessuna. L'importante è divertirsi!

REGOLE OPZIONALI

PRIMA DI COMINCIARE

– Può un bambino avere 20 in una caratteristica? Effettivamente questa cosa può far storcere il naso a molti.

Ovviamente possono esistere in un mondo fantasy bambini con capacità così sorprendenti da far impallidire un adulto, così come degli “eletti” con un potere immenso, ma molto più spesso un bambino è pur sempre un bambino.

Per questo, assieme alle regole opzionali che troverete di seguito, ce ne sarà una che darà maggiore realismo all’essere un giovanissimo avventuriero.

ETA’

ADOLESCENZA E PREADOLESCENZA

L’età dei vostri personaggi è importantissima, soprattutto in alcuni momenti della vita in cui le proprie esperienze e le proprie capacità fisiche e mentali fanno la differenza.

Ogni razza raggiunge la maturità in momenti diversi, quindi è consigliabile rimanere coerenti con le indicazioni relative alle varie razze suggerite nei vari manuali e proporre dei PG fanciulli che abbiano alcuni anni in meno rispetto all’età minima consigliata.

Per un umano potrebbe essere adeguata un’età fra gli 8 e i 14 anni, ma sentitevi liberi di cambiare in base alla vostra idea di personaggio preadolescente o adolescente.

TAGLIA

PICCOLETTI

I personaggi, indipendentemente dalla razza scelta, vengono considerati tutti di taglia Piccola

PRIVILEGI

L'UNIONE FA LA FORZA

La forza e l'energia scaturita da un giovane ed entusiasta gruppo unito è devastante.

Se tutti i membri del party sono in un'area di 18mt e sono in grado di vedersi e sentirsi, ottengono i seguenti privilegi:

- **Vantaggio** alle prove di **Saggezza** (Percezione)
- **Vantaggio** ai tiri salvezza per non essere spaventati
- **Vantaggio** alle prove di **Carisma** (Intimidire), ma solo nei confronti di altri umanoidi loro coetanei.

MAGIA GIOVANILE

Lo studio della magia è un percorso lungo e pieno di rischi, e non sempre la concentrazione di un giovane riesce a modellare la trama efficacemente.

Quando un bambino lancia un incantesimo di 1° livello o superiore, l'incantatore deve effettuare una prova di caratteristica da incantatore con **CD pari a 10 + il livello dell'incantesimo**.

In caso di fallimento la magia non viene lanciata, lo slot incantesimo non viene perso, ma l'azione è comunque consumata.

RIPOSI

I più giovani hanno molte energie, ma necessitano di riposare di più rispetto ai grandi.

La durata di un riposo breve è di mezz'ora, mentre quella di un riposo lungo è di 8-11 ore (7 + 1D4).

IL RIFUGIO

Spesso un gruppo di ragazzi costruisce e si ritrova in un covo, un luogo sicuro e nascosto dalla vista degli adulti. Può essere una casa su di un albero, una capanna in un bosco, la stanzetta di uno dei personaggi, o quello che preferite.

Nota per il Master: invogliate i giocatori a progettare e descrivere minuziosamente il Rifugio che i PG vorrebbero costruire, o che vogliono perfezionare, ne possono derivare spunti molto interessanti per intere sessioni.

Effettuare un riposo lungo nel rifugio fa ottenere ai PG i seguenti benefici:

- Ottengono un'ispirazione da poter utilizzare durante la seguente giornata
- Ottengono **Punti Ferita Temporanei** pari al doppio del proprio livello
- Viene rimosso un livello di affaticamento aggiuntivo
- Ottengono vantaggio alle prove di **Destrezza** (Furtività), mentre sono nascosti all'interno del rifugio.

REALISMO

Questa regola offre un maggiore realismo all'essere giovanissimi, limitando i propri poteri e le proprie caratteristiche alla loro età.

Fin quando non raggiungono la maturità, il livello massimo raggiungibile per il personaggio è il liv. 3° e il massimo punteggio di caratteristica raggiungibile è 15 (incluso il bonus di razza, talento o qualsiasi altro bonus che eventualmente faccia superare questo limite massimo).

TALENTI

I PG bambini acquisiscono talenti come descritto nel regolamento, ma al raggiungimento della maturità possono cambiare i talenti scelti in quelli descritti nei vari manuali canonici.

CURIOSITÀ INARRESTABILE

I bambini sono noti per la loro estrema curiosità e la fantasia nell'affrontare le sfide di tutti i giorni.

→ Quando sono tutti insieme, il personaggio ottiene vantaggio nelle prove di **Intelligenza** per ottenere informazioni, risolvere enigmi o identificare oggetti magici.

→ Il tuo punteggio di **Intelligenza** aumenta di +1 fino a un massimo di 16 (o 20 se non si applica la regola "Realismo").

APPRENDIMENTO RAPIDO

La capacità dei bambini di imparare cose nuove e di adattarsi alle situazioni li rende estremamente versatili.

→ Una volta al giorno, al termine di un riposo lungo o durante un riposo breve, il personaggio può imparare temporaneamente una competenza in un'abilità o in uno strumento a sua scelta. Questo beneficio dura fino al termine di un riposo lungo.

→ Il tuo punteggio di **Saggezza** aumenta di +1 fino a un massimo di 16 (o 20 se non si applica la regola "Realismo").

FURIA GIOVANILE

I giovani avventurieri hanno una connessione speciale con la loro età e la loro energia vitale ribollente, ciò permette loro di sfruttare un potere unico.

Quando il tuo personaggio subisce danni, o si trova in situazioni di forte stress, la sua furia giovanile si attiva. Per ogni dado del danno dei danni subiti, il personaggio guadagna un **"Punto di Vitalità Giovanile"** (PVG). Questi PVG possono essere accumulati fino a un massimo di 5. I PVG tornano a 0 al termine di un riposo lungo.

I PVG POSSONO ESSERE SPESI IN DIVERSE MODALITÀ, COME SEGUE:

→ **Rigenerazione Veloce:** se non sei incapacitato, puoi spendere un PVG per recuperare **1 d4 punti ferita** come azione bonus nel tuo turno, manifestando la tua resistenza giovanile.

→ **Scatto Fulmineo:** puoi spendere un PVG per ottenere un bonus di **+5** ai tiri di iniziativa, riflettendo la tua prontezza innata e la tua velocità di pensiero.

→ **Ritirata Strategica:** quando una creatura ti colpisce con un attacco, puoi spendere un PVG e usare la tua reazione per allontanarti di metà della tua velocità, senza concedere attacco di opportunità. Questa fuga strategica è alimentata dalla tua agilità giovanile.

SOTTOCLASSI AGGIUNTIVE

Così come gli adulti, anche i bambini hanno delle peculiarità personali, delle ambizioni o delle capacità innate. In questo modulo presentiamo due sottoclassi, nello specifico quella del **Comico** per il Bardo e quello dell'**Apprendista** per il Mago.

PICCOLI PER SEMPRE

Ha senso scegliere un archetipo se poi scegliete di usare la regola opzionale del realismo?

Stia a voi e al vostro Master la libertà di usarli fino al limite massimo imposto del 3° livello, oppure di far crescere le vostre capacità assieme ai vostri personaggi e dare vita ad una campagna dove anche dei giovanissimi eroi possono diventare "Epici"!

BARDO

COLLEGIO DEL COMICO

Questa è una sottoclasse del bardo focalizzata su un ragazzino sboccato che utilizza le sue abilità ironiche e canzonatorie per influenzare il mondo intorno a lui.

3° LIVELLO - BATTUTE AUDACI

A partire dal 3° livello, il tuo personaggio ha affinato la sua abilità nel trasformare le sue parole in armi comiche. Quando lanci un incantesimo che richiede un tiro salvezza, puoi scegliere di utilizzare uno degli utilizzi di Ispirazione Bardica e scegliere di forzare i bersagli a utilizzare **Carisma** invece della caratteristica normale per quel tiro salvezza.

3° LIVELLO - REPERTORIO SBOCCATO

Il tuo repertorio di battute si arricchisce di insulti e scherzi taglienti. Puoi aggiungere il tuo modificatore di **Carisma** al danno inflitto da qualsiasi incantesimo o truccetto che infligge danni psichici.

6° LIVELLO - RISATA CONTAGIOSA

A partire dal 6° livello, quando colpisci un nemico con un attacco o infliggi danni con un incantesimo, puoi scegliere di far sì che il bersaglio si metta a ridere incontrollabilmente. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su **Saggezza** ($CD = 8 + \text{Bonus di Competenza} + \text{Modificatore di Carisma}$) o avrà svantaggio a tutti i Tiri Salvezza, Tiri per colpire e Prove di Caratteristica fino alla fine del suo turno successivo.

Puoi usare questo privilegio un numero di volte pari al tuo Bonus di Competenza e recuperi gli utilizzi alla fine di un riposo lungo.

14° LIVELLO - ONDA DI UMORISMO

A 14° livello, puoi emanare un'onda di umorismo irresistibile. Come azione, puoi forzare tutte le creature entro 9 metri da te a effettuare un tiro salvezza su **Saggezza** ($CD = 8 + \text{Bonus di Competenza} + \text{Modificatore di Carisma}$) o saranno soggetti all'incantesimo "**Confusione**" per 1 minuto. Gli alleati ottengono vantaggio ai tiri salvezza contro l'effetto.

Puoi usare questo privilegio un numero di volte pari al tuo Bonus di Competenza e recuperi gli utilizzi alla fine di un riposo lungo.

18° LIVELLO - GRAN FINALE

Al raggiungimento del 18° livello, il tuo personaggio raggiunge il culmine delle sue abilità comiche. Puoi lanciare l'incantesimo "**Risata Incontenibile**" senza consumare uno slot incantesimo. Gli effetti dell'incantesimo durano il doppio del normale, i bersagli hanno svantaggio al Tiro Salvezza contro questo incantesimo e subiscono danni psichici extra pari al tuo modificatore di **Carisma** al termine dell'incantesimo.

MAGO

L'APPRENDISTA

Gli aspiranti maghi che intraprendono il cammino dell'Apprendista sono giovani, curiosi e desiderosi di scoprire i segreti del mondo magico. Sognano di diventare maghi di grande potenza e il loro spirito indomito li guida attraverso il percorso dell'apprendistato magico. Nonostante la loro giovane età, gli Apprendisti dimostrano un innato talento e una connessione speciale con il mondo dell'arcano.

2° LIVELLO: CUORE DELL'APPRENDISTA

Il tuo entusiasmo e desiderio di apprendere aumentano il tuo potere magico. Quando lanci un truccetto che infligge danno, puoi aggiungere il tuo modificatore di Intelligenza al danno inflitto.

6° LIVELLO: SPINTA MAGICA

La tua determinazione ti permette di abbattere le difese di chi ti ostacola. Quando lanci un incantesimo usando uno slot di 1° livello o superiore che richiede un tiro salvezza, puoi spendere un ulteriore slot incantesimo e far sottrarre al tiro salvezza dell'avversario un numero pari allo slot speso.

10° LIVELLO: RESILIENZA DELL'APPRENDISTA

La tua giovane vitalità e la tua determinazione ti conferiscono una resistenza straordinaria. Hai resistenza contro un tipo di danno magico e quando fallisci un tiro salvezza, puoi spendere uno slot incantesimo di 1° livello o superiore per effettuare ripetere il tiro e usare il nuovo risultato.

14° LIVELLO: MAESTRO DELL'ARCANO GIOVANE

La tua maestria nell'arte magica giovane raggiunge l'apice, conferendoti un'innata comprensione e controllo della magia. Ottieni i seguenti benefici:

→ **Conoscenza Avanzata:** Hai acquisito una vasta conoscenza di incantesimi e segreti magici. Puoi preparare un numero di incantesimi extra pari al tuo modificatore di Intelligenza. Questi incantesimi devono essere scelti dalla lista degli incantesimi del mago contenuti nel tuo Libro degli Incantesimi.

→ **Controllo Arcano Potenziato:** Quando lanci un incantesimo di 1° livello o superiore, questi vengono sempre considerati potenziati come se fossero stati lanciati con uno slot di 2° Livello.

LICENZA OGL

Permission to copy, modify and distribute the files collectively known as the System Reference Document 5.1 ("SRD5") is granted solely through the use of the Open Gaming License, Version 1.0a.

This material is being released using the Open Gaming License Version 1.0a and you should read and understand the terms of that license before using this material.

The text of the Open Gaming License itself is not Open Game Content. Instructions on using the License are provided within the License itself.

The following items are designated Product Identity, as defined in Section 1 (e) of the Open Game License Version 1.0a, and are subject to the conditions set forth in Section 7 of the OGL, and are not Open Content: Dungeons & Dragons, D&D, Player's Handbook, Dungeon Master, Monster Manual, d20 System, Wizards of the Coast, d20 (when used as a trademark), Forgotten Realms, Faerûn, proper names (including those used in the names of spells or items), places, Underdark, Red Wizard of Thay, the City of Union, Heroic Domains of Ysgard, Ever--- Changing Chaos of Limbo, Windswept Depths of Pandemonium, Infinite Layers of the Abyss, Tarterian Depths of Carceri, Gray Waste of Hades, Bleak Eternity of Gehenna, Nine Hells of Baator, Infernal Battlefield of Acheron, Clockwork Nirvana of Mechanus, Peaceable Kingdoms of Arcadia, Seven Mounting Heavens of Celestia, Twin Paradises of Bytopia, Blessed Fields of Elysium, Wilderness of the Beastlands, Olympian Glades of Arborea, Concordant Domain of the Outlands, Sigil, Lady of Pain, Book of Exalted Deeds, Book of Vile Darkness, beholder, gauth, carrion crawler, tanar'i, batezu, displacer beast, githyanki, githzerai, mind flayer, illithid, umber hulk, yuan---ti.

All of the rest of the SRD5 is Open Game Content as described in Section 1 (d) of the License.

The terms of the Open Gaming License Version 1.0a are as follows:

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.

6. 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.

7. 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.

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

9. 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.

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

11. 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.

12. 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.

13. 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.

14. 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.

15. COPYRIGHT NOTICE

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

System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Razze 2.22 Copyright 2018, Michele Bonelli di Salci, Nicola Ricottone, Antonio Olimpi

Classi 2.12 Copyright 2018, Michele Bonelli di Salci, Nicola Ricottone, Antonio Olimpi

Oltre il 1° Livello e Multiclasse 2.0 Copyright 2017, Michele Bonelli di Salci, Federico Farina, Nicola Ricottone

Personalità, Ispirazione e Background 2.01 Copyright 2017, Michele Bonelli di Salci, Federico Lorenzo Gavioli, Nicola Ricottone.

Equipaggiamento 2.0 Copyright 2017, Michele Bonelli di Salci, Nicola Ricottone, Federico Lorenzo Gavioli.

Talenti 2.0 Copyright 2017, Michele Bonelli di Salci, Nicola Ricottone.

Utilizzare le Caratteristiche 2.01 Copyright 2017, Michele Bonelli di Salci.

All'avventura 2.1 Copyright 2017, Michele Bonelli di Salci.

Combattimento 2.0 Copyright 2017, Michele Bonelli di Salci, Federico Lorenzo Gavioli.

Eseguire Incantesimi 2.0 Copyright 2017, Michele Bonelli di Salci.

Incantesimi 2.12 Copyright 2017, Michele Bonelli di Salci, Alex Kaufmann.

Condizioni 2.0 Copyright 2017, Michele Bonelli di Salci, Nicola Ricottone.

Compendio dei Mostri 3.02 Copyright 2018, Michele Bonelli di Salci, Federico Lorenzo Gavioli

Oggetti Magici 2.1 Copyright 2017, Michele Bonelli di Salci.

Regole per il Game Master 2.1 Copyright 2016, Michele Bonelli di Salci.

Divinità e Piani di Esistenza 2.0 Copyright 2017, Michele Bonelli di Salci, Federico Farina, Nicola Ricottone.

END OF LICENSE

Secretloot in collaborazione
con WikiRole presenta un

MODULO DI ESPANZIONE PER 5E

In queste pagine esploreremo nuovi orizzonti narrativi e meccanici, introducendo alcune regole opzionali che permetteranno ai vostri giocatori di immergersi nelle sfide dell'infanzia, scoprendo i misteri del mondo prima ancora di indossare il mantello dell'eroe.

