

TABELLA DELLA DISTRAZIONE

“Not Paying Attention Chart”



di **Scott Kurtz**
traduzione di **Andrea G. Ciccarelli** e **Andrea Toscani**

01 - 05

Chiocchia come un pollo per 2 minuti oppure perdi un oggetto magico.

06 - 15

Vai immediatamente a comprare della pizza per tutti i giocatori. E non provare a toccare i carciofini!

16 - 20

Fai attenzione! Tutte le tue risposte al Dungeon Master (DM) devono essere seguite o precedute da “Signore sì signore” che dovrai dire per tutta la durata del gioco, altrimenti perdi **1000 punti esperienza** (XP) per ogni livello del tuo personaggio. Puoi smettere di dirlo quando gli altri giocatori si dichiarano stanchi di ascoltarti.

21 - 30

La tua mancanza di attenzione ti trasforma nel garzone del gruppo! Devi portare da bere a tutti i giocatori e al DM. E se, per farlo, devi fare un salto al negozio di liquori o al supermercato, beh, che aspetti? Vai! Champagne per tutti!

31 - 45

Prendi nota! Devi tenere un resoconto scritto di questa sessione di gioco altrimenti **perdi 1000 pezzi d'oro** (gp) x ognuno dei livelli del tuo personaggio.

46 - 60

Non sei concentrato, giovane *Padawan*... Perdi l'iniziativa in ogni combattimento di questa sessione di gioco.

61 - 66

Porgi delle sentite e sincere scuse per la tua mancanza di attenzione altrimenti perdi una delle tue abilità speciali (*feat*) scelta casualmente. Il gruppo voterà per decidere se le tue scuse sono davvero sincere.

67 - 70

Canta una canzone e balla una polka, una quadriglia o una giga, oppure perdi **1d10** punti percentuale su una delle abilità (*skill*) scelta casualmente.

71 - 75

Canta una canzone scelta dal gruppo oppure rinuncia a toccare cibo e bevande per tutta la durata della sessione di gioco. E, una volta terminata la sessione, sparcchia e rigoverna la cucina.

76 - 85

Paga il conto della prossima spesa del DM al negozio di giochi o assisti mentre **2d10** dei tuoi dadi vengono sfasciati con un martello.

86 - 90

È ora di tornare in forma! Fai immediatamente 3 giri di corsa dell'isolato o perdi (per i personaggi che possono usare magie) la possibilità di utilizzare una delle tue magie di più alto livello o (per tutti gli altri personaggi) una classe di abilità per tutto il resto del gioco.

91 - 94

Accetta di presentarti vestito come il tuo personaggio alla prossima sessione di gioco oppure aggiungi un **-2** permanente a tutti i tuoi tiri salvezza.

95 - 98

Abbaia come un cane e bevi dalla tazza del cesso oppure sottrai permanentemente **1d6** punti da tutte le caratteristiche primarie del tuo personaggio.

99

Macaco! Per il resto della sessione di gioco ti devi grattare la testa come una stupida scimmia ogni volta che parli. Perdi **100 punti esperienza** ogni volta che ti dimentichi di farlo e vieni beccato dal DM o da uno degli altri giocatori.

100

Nessuna pietà! Perdi immediatamente un livello. Ed è meglio che tutto ciò non si ripeta!