



Prontuario delle Statistiche dei Dadi

Tipo di Dado	Nome	Minimo	Massimo	Media	Probabilità di Risultato Medio
D4	Tetraedro	1	4	2.5	25%
D6	Cubo	1	6	3.5	16.67%
D8	Octaedro	1	8	4.5	12.5%
D10	Decaedro	1	10	5.5	10%
D12	Dodecaedro	1	12	6.5	8.33%
D20	Icosaedro	1	20	10.5	5%
D100	Percentile	1	100	50.5	1%

Distribuzione dei Risultati

D4: Questo dado ha un range limitato (1-4) con una distribuzione equa per ogni risultato. È spesso utilizzato per piccoli danni o effetti minori.

D6: Classico dado a sei facce, con una probabilità del 16.67% per ogni faccia. La sua semplicità e versatilità lo rendono comune per armi e danni da caduta.

D8: Il dado a otto facce fornisce una maggiore varietà di risultati rispetto al D6, usato per armi più potenti o effetti magici.

D10 e D100: I dadi a dieci facce, in due varianti, vengono spesso impiegati per determinare percentuali o danni da armi di medio-alto livello. Il D100 è utilizzato soprattutto per tabelle percentile.

D12: Con un range da 1 a 12, il D12 è riservato a armi molto potenti o capacità speciali.

D20: Fondamentale per le meccaniche base di molti giochi, inclusi tiri per colpire e salvezza in Dungeons & Dragons. Ogni risultato ha una probabilità del 5%.

Suggerimenti Pratici per i Master

Tipo di Dado	Media Valore
D4	2.5
D6	3.5
D8	4.5
D10	5.5
D12	6.5
D20	10.5
D100	50.5

Tiri Critici: Utilizzando il D20, i critici (20 naturale) accadono in media il 5% delle volte, il che aggiunge una dose di imprevedibilità che rende ogni tiro emozionante.

Dadi Percentili: Il D100 offre una vasta gamma di possibilità per tabelle casuali e tiri di fortuna. Può essere utile per eventi casuali o tabelle di tesoro.

Media dei Dadi: Per avere un'idea più chiara di cosa aspettarsi durante il gioco, conoscere la media dei risultati aiuta i Master a bilanciare le sfide. Ad esempio, per il D20, la media è 10.5, quindi si può usare questa informazione per stimare la difficoltà di un tiro.