

**TDMP**  
**TOMO DI MITI PERDUTI**

Gioco Di Ruolo  
scritto da  
Michele Pavani

### **Materiale necessario:**

- il manuale che avete in mano
  - una ambientazione
- almeno tre dadi a 6 facce e un dado a 20 facce
  - fogli di carta
  - matite e gomma
  - immaginazione

## **Introduzione:**

Il TDMP (Tomo Di Miti Perduti) é un gioco di ruolo che permette di impersonare un personaggio in una qualsiasi ambientazione (preferibilmente fantasy). Il vostro personaggio va guidato dicendo a voce l'azione che avete intenzione di fargli compiere, e il "master" (l'ideatore dell'avventura e giudice supremo degli eventi), in base a un tiro di dado, ne determinerá il fallimento o successo dell'azione (solo se l'azione ha possibilità di fallire: raccogliere un filo d'erba non necessita un tiro!). Nota bene: Per semplicitá nel manuale abbrevieremo "un dado a 6 facce" con: 1d6, e di conseguenza 3d6 saranno "tre dadi a 6 facce" e 1d20 sará "un dado a 20 facce". Alte volte nel manuale leggerete "Turni" o "Round", bene: Un turno è il momento di gioco di ogni singolo giocatore (master compreso), mentre si considera concluso il round quando ogni giocatore (master compreso) ha effettuato il suo turno... Un turno dura pochi secondi ed è giusto il tempo per svolgere un'azione. Si usa misurare il tempo in turni e round durante i combattimenti. In questo manuale è presente pure la dicitura "sessione": Si considera "sessione" una giocata dalla durata di minimo mezzora e massimo due ore (una giocata che dura meno di una mezzora non è considerata una sessione completa e di conseguenza al termine di quest'ultima non verranno assegnati punti esperienza, mentre una giocata che dura più di 2 ore è a tutti gli effetti una giocata multi-sessione e ciò implica che il master dovrà assegnare i punti esperienza al concludersi di ogni sessione).

Qui di seguito elencheremo i vari capitoli di questo semplice Manuale:

- cap.1: Creazione Personaggio
- cap.2: Abilità
- cap.3: Tiro di Simulazione
- cap.4: Combattimenti
- cap.5: Razze
- cap.6: Classi
- cap.7: Magie
- cap.8: Punti Destino
- cap.9: Magia Rituale
- cap.10: Regole per le ambientazioni fantascientifiche
- cap.11: Considerazioni Finali

Come potrete notare il primo capitolo è dedicato alla creazione del personaggio, mentre il secondo all'elenco delle abilità. Ma le vere meccaniche del gioco vengono spiegate dal capitolo 3 in avanti (nel terzo capitolo di fatti si spiega il TAE, ovvero il tiro sul quale si basa tutto questo manuale. Tra le abilità, così come nella spiegazione approfondita delle caratteristiche, vi sono vari riferimenti al TAE. Vi consigliamo di non prenderli in considerazione fino a che non avrete letto il cap.3).

*Ma prima di iniziare la lettura vera e propria di questo manuale vediamoci insieme un semplice esempio di giocata breve cosí da poter entrare bene nelle meccaniche di un **Gioco Di Ruolo**:*

## **ESEMPIO DI GIOCATA DI RUOLO:**

### **Vodars (giocatore):**

Tengo le redini con forza cercando di non perdere il controllo del mio cavallo, il mio pensiero va rapido alla tormenta di neve... Spero di arrivare in locanda prima che il freddo mi raggiunga. Borbottando "quanto odio cavalcare!", mi guardo in giro con lo scopo di provare ad orientarmi.

### **Xoor (giocatore):**

Perso nel ricordare le storie fantastiche e le avventure che si narrano riguardo queste montagne non do peso all'inutile borbottare del mio compagno di viaggi Vodars.

Lottando per rimanere in sella commento: "Certo che come compagno di viaggi fai proprio schifo!"

Detto ciò vedo se con me ho qualcosa che mi possa aiutare a dimenticare questo freddo infernale...

### **Master:**

Xoor, il sacco che usi come zaino è vuoto! Volendo però puoi aprirlo e infilarci le braccia dentro per provare a scaldarti un poco, anche se non so a quanto possa servire.

Vodars, ti ricordo che "osservare e orientarsi" è un'abilità e come tale richiede un tiro di dadi (vedi manuale), ma ti dico in partenza che con tutta la nebbia che c'è attualmente è impossibile riuscire a vedere qualcosa e di conseguenza è impossibile pure orientarsi. In queste condizioni seguire la bussola che hai con te è l'unica cosa che puoi fare per orientarti.

In lontananza sentite dei suoni disumani, suoni che Vodars conosce bene ma che sono completamente nuovi per Xoor: Si tratta di un Troll delle caverne e probabilmente sta venendo vostra direzione!

Ora è nuovamente turno vostro, tocca a voi, che fate?

Bene! Ora che abbiamo capito (a grandi linee) come si gioca ad un G.D.R. siamo pronti per continuare.

*Buon proseguimento di lettura!*

## **CAPITOLO 1: Creazione Personaggio**

Creare un nuovo personaggio é piuttosto semplice, bisogna scrivere su un foglio di carta i seguenti dati:

**Nome:**            **Cognome:**            **Età:**  
**Allineamento:**  
**Pregi e Difetti:**  
**Sesso:**            **Peso:**            **Altezza:**  
**Razza:**            **Classe:**

**Punti Vita: (costituzione + abilità salute)**

**Punti Anima: 100**

**Punti Stanchezza: (Inizialmente 0)**

**Punti Destino: (Inizialmente 3 per i non maghi)**

**PX (Punti Esperienza): (Inizialmente 0)**

**Forza (FO): \***

**Agilità (AG): \***

**Costituzione (CO): \***

**Intelligenza (IN): \***

**Sensibilità (SE): \***

**Reattività (RE): \***

**Carisma (CA): \***

**Abilità:**

**(INVENTARIO E EQUIPAGGIAMENTO VANNO GESTITI SU UN FOGLIO A PARTE  
E VENGONO DATI DAL MASTER A SUA DISCREZIONE)**

Per vostra maggiore informazione:

Un equipaggiamento é formato da: BRACCIA, GAMBE, BUSTO, ELMO, SCUDO, ARMA. (VESTITI e GIOIELLI non sono da considerare come parte dell'armatura e di conseguenza, a meno che non siano magici, non danno bonus in combattimento). Dunque i pezzi di armatura indossabili sono 5 (incluso lo scudo, il quale non si può utilizzare nel caso si abbia in mano due armi o un'arma a due mani).

\*Prima di assegnare le caratteristiche (FO, AG, CO, IN, SE, RE e CA) é bene che voi sappiate bene cosa sono, a cosa servono, e quali bonus o malus hanno in base alla razza che sceglierete.

*Nella prossima pagina troverete una descrizione delle caratteristiche appena citate.*

## Caratteristiche:

Le caratteristiche (**FO, AG, CO, IN, SE, RE e CA**) sono, come già lascia intuire il nome, il principale elemento caratterizzante del vostro personaggio. Ciò significa che il vostro personaggio È le sue caratteristiche.

Le caratteristiche servono principalmente per realizzare dei tiri particolari chiamati TAE che influenzano **ogni** meccanica di gioco e che vedremo più avanti. Ad ogni caratteristica va assegnato un valore, ed i valori che si hanno a disposizione sono i seguenti: **[8] [8] [10] [12] [14] [16] [16]**

Più avanti vedremo che a questi valori verranno aggiunti (o sottratti) i rispettivi bonus (o malus) razziali ed i bonus e i malus dati dalla competenza del vostro personaggio (e di quest'ultimi ne parleremo subito dopo la spiegazione delle caratteristiche).

Vediamo adesso qualche esempio di caratteristiche con i valori appena assegnati (e dunque senza considerare i malus ed i bonus che vedremo più avanti):

Ad esempio, un guerriero probabilmente sceglierà queste caratteristiche (o simili):

*Forza (FO): 16*

*Agilità (AG): 12*

*Costituzione (CO): 16*

*Intelligenza (IN): 10*

*Sensibilità (SE): 8*

*Reattività (RE): 14*

*Carisma (CA): 8*

Un magico, invece, potrebbe preferire assegnare i valori in questo modo:

*Forza (FO): 8*

*Agilità (AG): 8*

*Costituzione (CO): 14*

*Intelligenza (IN): 16*

*Sensibilità (SE): 16*

*Reattività (RE): 12*

*Carisma (CA): 10*

Bene, ora che abbiamo più o meno capito l'utilità delle caratteristiche entriamo a vederle nel dettaglio e cerchiamo di capire il funzionamento di ciascuna caratteristica. Nella prossima pagina potrete trovare una spiegazione nel dettaglio.

⊗ **Forza (FO):** rappresenta la forza fisica del personaggio, ma anche la capacità di controllarla e di dosarla. Si usa ad esempio per attaccare in mischia. Inoltre: si possono portare addosso, tra inventario ed equipaggiamento, tanti Kg quanti il triplo di questa statistica. (Nota bene: Esiste una regola speciale per gestire i “pesi” e per capirla dovrete prima leggere il capitolo 3 del manuale dedicato alle “Simulazioni” dove si parla dei tiri TAE. La regola speciale è la seguente: Se le cose che vi portate appresso superano in Kg il valore di questa statistica allora avrete 1 punto in più in difficoltà per ogni chilo in più, ciò vale solo per i tiri TAE su agilità e reattività. Esempio: se avete 14 in agilità e state portando con voi 16 Kg allora avrete 2 in più alla difficoltà su tutti i TAE di agilità e reattività).

⊗ **Agilità (AG):** è la capacità di coordinamento, di sfruttare appieno le potenzialità del proprio corpo. Si usa per il movimento e per attaccare a distanza (per le picche, le lanciae e le albarde si utilizza l'abilità “Armi ad asta”, abilità che usa come statistica l'agilità, ma delle abilità parleremo tra poco)

⊗ **Costituzione (CO):** è la capacità di resistere a sforzi prolungati, di sopportare le ferite e le malattie. Durante il gioco è possibile che si abbassi.

Il valore Costituzione gestisce pure la “stanchezza” di un personaggio: una volta per round ogni personaggio guadagna 1 **punto stanchezza** e una volta raggiunto un valore pari al doppio della propria costituzione (nel caso dei mostri: pari al livello) vi sentirete stanchi e avrete un malus di +2 alla difficoltà su tutti i TAE di agilità e reattività. Raggiunto invece un valore pari a quattro volte la propria costituzione svenirete. L'unico modo per recuperare punti stanchezza è riposare (si recuperano 5 punti ogni ora), o utilizzare qualche pozione/droga o oggetto magico (a discrezione del master). Nota bene: Se si indossa anche un solo pezzo di armatura media si guadagneranno 2 punti stanchezza per round, mentre indossando uno o più pezzi di armatura pesante i punti stanchezza per round guadagnati saranno 3.

⊗ **Intelligenza (IN):** rappresenta la memoria, la capacità di capire e di fare ragionamenti complessi, di apprendere e di insegnare nozioni. Si usa anche per lanciare incantesimi. (Avere meno di 10 di intelligenza significa non saper leggere né scrivere, meno di 8 significa avere problemi a formulare frasi sensate).

⊗ **Sensibilità (SE):** è la saggezza, il buon senso, la capacità di cogliere i significati non immediati delle cose, di entrare in profonda empatia. (meno di 10 in sensibilità causa la incapacità di distinguere tra le cose brutte e quelle belle, meno di 8 porta a non riconoscere il bene dal male).

⊗ **Reattività (RE)** è la capacità di pensare ed agire rapidamente, la comunicatività, l'arguzia. Si usa soprattutto in quelle azioni che necessitano una certa velocità nel ragionare e di conseguenza nell'agire. (meno di 10 in reattività comporta movimenti lenti e sgraziati, meno di 8 comporta un ritardo nel comprendere frasi o parole,).

⊗ **Carisma (CA):** è come gli altri, tendenzialmente, vedono il personaggio: è legato a costituzione e reattività. La regola che dei gusti non si discute vale sempre (meno di 10 in carisma significa essere una persona che non viene quasi mai presa in considerazione, meno di 8 si è considerati come lo scemo del villaggio).

## Competenze:

Come già accennato prima, alle vostre caratteristiche vanno sommati i rispettivi bonus e sottratti i malus. I malus ed i bonus principali sono quelli dettati dalla razza scelta per il vostro personaggio, ma di queste parleremo più avanti, adesso vedremo **un** bonus ed **un** malus che il vostro personaggio si porterá dietro sin dalla nascita:

Il vostro personaggio può avere una particolare competenza in una abilità ma essere particolarmente maldestro con un'altra, ciò comporta la possibilità di dare un **+1** ad una caratteristica ma anche un **-1** ad un'altra. È possibile decidere di non dare nessuna competenza al vostro personaggio, il che comporterá che non avrete nessun **-1** ma neanche neanche nessun **+1**.

Fingiamo che lo stesso guerriero (che abbiamo utilizzato utilizzato poco fa come esempio per spiegare le caratteristiche) decidesse di essere competente con la forza bruta (**+1 a FO**) ma decisamente poco carismatico (**-1 a CA**) allora le sue caratteristiche sarebbero le seguenti:

*Forza (FO): 17*

*Agilità (AG): 12*

*Costituzione (CO): 16*

*Intelligenza (IN): 10*

*Sensibilità (SE): 8*

*Reattività (RE): 14*

*Carisma (CA): 7*

Perfetto, adesso proseguiamo con la visione degli altri elementi che fanno parte della creazione del personaggio. Nelle prossime *due pagine* affronteremo due elementi ("allineamento" e "pregi e difetti") quasi puramente narrativi, ossia che servono principalmente per rendere la vostra avventura più realistica e coinvolgente (oltre che per far sì che ogni personaggio sia unico e che l'esperienza di gioco sia divertente ma diversa per ogni singolo giocatore).

## Allineamenti:

Altra parte importante della creazione personaggio è la scelta di un allineamento, gli allineamenti sono un elemento puramente narrativo che serve per rendere più "reale" il vostro personaggio. Gli allineamenti è bene assegnarli dopo aver scelto BENE quanti punti dare ad ogni caratteristica, questo perché è molto più semplice assegnare un allineamento ad un personaggio già ben definito. Immaginate come dovrebbe comportarsi il vostro personaggio, tenendo conto pure delle sue caratteristiche (è più facile immaginarsi che un barbaro con 8 di intelligenza e 16 in forza sia "Caotico" anziché "Neutrale").

Gli allineamenti sono 5: **Legge - Bene - Neutralità - Male - Caos**

Questo vuol dire che il Bene è l'allineamento a metà strada tra la Legge e la Neutralità e così via. Legge e Caos sono pertanto gli allineamenti più estremi. Ogni allineamento è caratterizzato da principi basilari (che comunque lasciano ampio spazio allo sviluppo di una personalità individuale):

**-Legale:** I personaggi Legali vedono il cambiamento come qualcosa che va contro i loro ideali. La società perfetta per i Legali è caratterizzata da una struttura rigida e ben definita, che impedisce il nascere e il propagarsi dell'anarchia e della criminalità. Allo stesso modo nell'universo Legale ideale ogni tipo di cambiamento non esisterebbe, compresi l'invecchiamento, la decadenza e la morte.

**-Buono:** I personaggi Buoni si interessano al benessere delle persone che li circondano. Credono nella responsabilità e nell'altruismo, e cercano di risolvere qualsiasi conflitto in modo pacifico. Allo stesso modo si oppongono alla sofferenza e alla crudeltà. A differenza dei Legali, che supportati dai loro ideali puniranno sempre i Malvagi, i Buoni sono capaci di perdonarli.

**-Neutrale:** I personaggi Neutrali (la variante più comune) detesta gli eccessi di qualsiasi tipo ed è interessata principalmente al proprio tornaconto personale.

**-Malvagio:** I personaggi Malvagi amano causare sofferenza negli altri. Sono spietati e imprevedibili, anche pronti a rivoltarsi contro i propri amici, se ciò si rivelasse vantaggioso. Non hanno alcun rispetto per la legge (a meno che ovviamente questa non possa essere sfruttata per i loro fini) e tendono ad arrabbiarsi facilmente.

**-Caotico:** I personaggi Caotici sostengono che la stabilità di qualsiasi tipo conduca alla stasi e vedono quindi nel cambiamento, inteso come distruzione e rinnovamento, l'unica strada possibile da percorrere. I personaggi Caotici sono contro qualsiasi regola od ordine, per cui sono normalmente banditi dalle normali società. La maggior parte di loro è totalmente pazza.

## Pregi e Difetti:

L'ultimo dettaglio narrativo che va preso in considerazione per un gioco più realistico e divertente è (oltre al background, ovvero alla storia del vostro personaggio pensata da voi o dal master... O perchè no: da entrambi.) la lista dei pregi e dei difetti.

Ogni personaggio ha **1** pregio obbligatorio e ne può avere altri **2** facoltativi, ma nota bene: per ogni pregio facoltativo va preso pure un difetto (e non può essere preso un difetto che sia l'opposto di un pregio che già si possiede)!

I pregi ed i difetti possono essere scelti tra quelli presenti nella seguente lista (e possono modificare le trame del gioco a livello di narrazione, o influenzare la difficoltà in alcuni tiri fuori dal combattimento ovviamente secondo il criterio del master):

<b>PREGI</b>	<b>DIFETTI</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>-Riconoscere persone malvagie-</li><li>-Distinguere entità sovranaturali occulte-</li><li>-Incredibilmente fortunato-</li><li>-Vista superiore alla norma-</li><li>-Udito superiore alla norma-</li><li>-Estremamente perspicace-</li><li>-Pacato / Mantiene la calma-</li><li>-Memorie di una vita passata-</li><li>-Memoria Fotografica-</li><li>-Capire gli animali-</li><li>-Sognare altri mondi-</li><li>-Temerario / Privo di paure-</li><li>-Trattenere il respiro per molto tempo-</li><li>-Resistere alla fame per molto tempo-</li><li>-Resistere alla sete per molto tempo-</li><li>-Altissima resistenza al dolore-</li><li>-Anormale resistenza al calore-</li><li>-Anormale resistenza al freddo-</li><li>-Forte sistema immunitario-</li><li>-Resistenza ai veleni superiore alla norma-</li><li>-Dai pensieri logici e razionali-</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>-Antipatico/Scontroso/Fastidioso-</li><li>-Non Vedente-</li><li>-Non Udente-</li><li>-Muto-</li><li>-Scarsissima Igene-</li><li>-Deforme/Storpio-</li><li>-Apatico-</li><li>-Depresso-</li><li>-Irrimediabile Pessimista-</li><li>-Credulone/Illuso-</li><li>-Problemi Respiratori-</li><li>-Disturbo Alimentare-</li><li>-Disturbo Sessuale-</li><li>-Psicopatico-</li><li>-Doppia Personalità-</li><li>-Incredibile Bugiardo-</li><li>-Incredibilmente sfortunato-</li><li>-Fanatico Religioso-</li><li>-Irascibile-</li><li>-Smemorato-</li><li>-Fifone-</li></ul>

## CAPITOLO 2: Abilità

Scritta la scheda personaggio avrete 8 punti da distribuire tra le vostre abilità (non potete assegnare più di tre punti ad abilità per sessione)

Le abilità fanno riferimento ai tiri TAE, per capire di cosa stiamo parlando vi consiglio di andare più avanti a leggere il capitolo 3 del manuale dedicato alle "Simulazioni" e tornare qui successivamente.

- **Acrobazia (AG)** Abilità usata per tutte le azioni acrobatiche (o da stunt) come: arrampicarsi, saltare... ecc...
- **Armi a due mani (FO)** Questa è un'abilità da combattimento, ovvero che si utilizza solo durante gli scontri.
- **Armi ad asta (AG)** Questa è un'abilità da combattimento.
- **Armi contundenti (FO)** Questa è un'abilità da combattimento.
- **Armi da taglio (FO)** Questa è un'abilità da combattimento.
- **Armi da tiro e da fuoco (AG)**
- **Armi scagliate (AG)** Questa è un'abilità da combattimento. I TAE con armi da tiro e armi scagliate hanno 5 di difficoltà in più per ogni pezzo di armatura pesante che si ha indosso e 2 di difficoltà in più per ogni pezzo di armatura media.

Le armi da tiro pesanti possono essere utilizzate soltanto da un personaggio che non indossa neppure un pezzo di armatura (a meno che non siano armi da tiro d'assedio e dunque non trasportabili).

Per quanto riguarda armi scagliate: può essere scagliata una qualsiasi arma leggera da taglio o contundente (valgono anche le armi improvvisate, basta che siano leggere), le uniche armi medie che possono essere scagliate sono i giavellotti (e con essi anche le lance da tiro).

Il barbaro è capace di scagliare un qualsiasi tipo di arma media senza restrizioni (ovviamente facendo il TAE su armi scagliate e avendo una difficoltà piuttosto ALTA), inoltre un barbaro con forza pari o superiore a 19 è capace di scagliare anche armi pesanti (sempre facendo un TAE su armi scagliate e avendo una difficoltà ALTA).

- **Cavalcare/Pilotare (RE)**
- **Coltivare (SE)**
- **Conoscenza geografica/storica (SE)**
- **Convincere / Persuadere (CA)** Permette di guadagnare 1d6 round di tempo confondendo un altro personaggio con discorsi ripetitivi o senza senso: Ciarlare con più personaggi (o in combattimento) è una manovra molto difficile. Si può provare a convincere un bersaglio (senziente) di una certa cosa una sola volta (inoltre si può convincere lo stesso bersaglio solo una volta al giorno).
- **Costruire trappole (IN)**
- **Cucinare (SE)** Una regola opzionale (per i giocatori più puristi) che può essere modificata dal master a suo piacimento (rispettando l'ambientazione che si sta utilizzando) è quella che un personaggio deve mangiare minimo una porzione di cibo e bere mezzo almeno mezzo litro d'acqua al giorno, altrimenti: dopo tre giorni senza bere (o 7 giorni senza mangiare) il personaggio morirà di fame. Una cattiva alimentazione può portare alla morte dopo 3 mesi, una pessima alimentazione porta alla morte dopo 1 mese.
- **Danzare (AG)**
- **Disattivare trappole (RE)**
- **Evitare (RE)** Quest'abilità si usa per schivare tutto ciò che non è considerato danno da combattimento (si possono così evitare trappole o piccole calamità naturali, ma resta comunque impossibile schivare la magia).
- **Forza di volontà (SE)**
- **Uso della tecnologia (IN)** Abilità utilizzabile solo in ambientazioni fantascientifiche.

- **Individuare trappole (SE)**

- **Incutere timore (CO)** Incutere timore è un'abilità ad area il quale raggio è di 10 metri, questo significa che utilizzata l'abilità (la difficoltà nel TAE è in base a quanta gente si trova nel raggio di questi 10 metri) si potranno spaventare tutte le creature il quale livello è uguale o inferiore alla METÀ della propria abilità "Incutere Timore", dunque per incutere timore a un mostro livello 1 bisognerà avere 2 in "Incutere Timore". Un giocatore, dinnanzi a un altro giocatore che utilizza l'abilità "Incutere Timore", dovrà effettuare un TAE su "Forza Di Volontà" avendo come difficoltà l'abilità di "Incutere Timore" posseduta da colui che in quel momento sta incutendo paura.

Un giocatore, dinnanzi a una creatura del master che incute timore, dovrà effettuare un TAE su "Forza Di Volontà" avendo come difficoltà il livello della creatura stessa.

Una creatura di livello 3 o inferiore, se spaventata, dovrà tirare un dado a 6 facce e se uscirà un numero maggiore o uguale a 4 allora scapperà in preda al panico. Una creatura dal livello pari o superiore a 4, se spaventata, dovrà tirare un dado a 6 facce e se uscirà un numero maggiore o uguale a 4 allora perderà la possibilità di attaccare nel suo prossimo turno di combattimento.

Un giocatore spaventato (che dunque ha fallito il TAE su "Forza Di Volontà") perderà la possibilità di fare qualunque cosa per tutto il turno in cui è stato spaventato (il turno del giocatore o del mostro che lo ha

spaventato) e per tutto il suo prossimo turno di combattimento (se non si è in combattimento allora possiamo dire che se un giocatore fallisce il TAE su "Forza Di Volontà" rimane spaventato per tanti minuti quanto è l'abilità del giocatore, o livello del mostro, che ha causato timore).

**- Leadership/Diplomazia (CA)**

- **Mani nude (FO)** Questa è un'abilità da combattimento che permette di sferrare attacchi a mani nude.

- **Marcciare (RE)** Permette di camminare per lunghi periodi senza stancarsi.

- **Medicina (SE)** Permette di rimettere in sesto un personaggio anche se ferito in modo grave:

Per le escoriazioni: dopo il tiro del TAE (dove la difficoltà è pari alla quantità di ferite) richiederà 1d6 minuti curare le escoriazioni (rimuove tutte le escoriazioni ma non guarisce punti vita).

Per le ferite leggere: richiede 1d6 ore; guarisce 1d6 punti vita (e rimuove tutte le ferite leggere);

Per le ferite gravi: richiede 24 ore; cura tutte le ferite e rimuove tutte le ferite (gravi e leggere).

- **Meditazione (SE)** Abilità che se utilizzata permette di recuperare tanti punti anima quanto è il valore dell'abilità (il requisito per meditare è stare in un momento di pace assoluta). Meditare comporta cadere in trance per un'ora (non ci si può svegliare prima).

- **Muoversi furtivamente/Nascondersi (RE)**

- **Musica (SE)**

- **Navigazione (IN)**

- **Nuotare (AG)**

- **Osservare / Orientarsi (SE)** Abilità dalla doppia funzione, può servire sia per osservare che per orientarsi.

- **Parare (FO)** Per parare un colpo bisogna effettuare un TAE su quest'ultima abilità e nel caso di riuscita il danno del nemico sarà ridotto di: 1 se non avete scudo, 2 nel caso abbiate uno scudo leggero, 3 se avete uno scudo medio, 4 se avete uno scudo pesante. (Nota BENE: Non si aggiungono bonus armatura se si sta parando, dato che è come se foste stati colpiti sullo scudo! La forza dello scudo è dunque quella di evitare di farvi colpire in punti vitali o di farvi disarmare).

Regole speciali sugli scudi: Non si possono parare creature di livello superiore alla propria abilità Parare, così come non si possono parare giocatori che colpiscono con una abilità di attacco pari o superiore alla propria abilità Parare. Nei TAE la difficoltà per parare è pari al doppio del livello del mostro o dell'abilità usata dal giocatore che vi sta colpendo.

- **Percezione magica (IN)** Abilità spiegata nel capitolo dedicato alla magia.

- **Percezione naturale (SE)** Abilità dedicata a Druidi (descrizione presente nel capitolo delle classi).

- **Rubare (AG)**

- **Riparare scudi, armi e armature (FO)** Più avanti nel manuale sono presenti regole speciali per "Riparare".

- **Riparare generico (IN)** Come per riparare scudi, armi e armature ma con la differenza che si può riparare tutto ciò che non è equipaggiabile.

- **Salute (CO)** Questa abilità è passiva (non serve per nessun TAE) ma il suo valore serve per incrementare la propria salute (o punti ferita / punti vita), ricordiamo che arrivati a 0 punti ferita si sviene e da -5 in poi si è morti.

- **Scassinare (SE)**

- **Schivare (RE)** Questa è un'abilità particolare che non può essere scelta alla creazione del personaggio.

Inoltre questa è un'abilità PASSIVA (il che significa che mai gli si tirerà un TAE diretto). Il punto forte di "Schivare" è quello di influire direttamente nel TAE che qualsiasi persona o mostro dovrà fare per colpirvi (vedi regole combattimento).

- **Seguire tracce (IN)**

- **Stregoneria Vitale (IN)** Permette di utilizzare la magia rituale della sfera Vitale (vedi capitolo 9).

- **Stregoneria Materiale (IN)** Permette di utilizzare la magia rituale della sfera Materiale (vedi capitolo 9).

- **Stregoneria Elementale (IN)** Permette di utilizzare la magia rituale della sfera Elementale (vedi capitolo 9).

- **Stregoneria Entropica (IN)** Permette di utilizzare la magia rituale della sfera Entropica (vedi capitolo 9).

- **Stregoneria Mentale (IN)** Permette di utilizzare la magia rituale della sfera Mentale (vedi capitolo 9).

- **Cercare erbe (IN)** Abilità che si può utilizzare per cercare, riconoscere ed utilizzare erbe (per fare infusi medici, veleni, pozioni... ecc...)

- **Usare due armi (AG)**

**IMPORTANTE:**

Alla fine di ogni sessione, il master assegna un tot di PX (ovvero punti esperienza) ai giocatori (da 1 a 3 secondo quanto hanno combinato, come hanno interpretato, etc...)

E una volta che hanno i PX? Possono spenderli per aumentare le abilità: i primi 6 punti abilità (per ogni abilità) costano 1 PX l'uno. I secondi 4 costano 2 PX l'uno. Il punteggio massimo per ogni abilità è 10.

Attenzione: Non potete assegnare più di tre punti ad abilità per sessione

Si può inoltre cambiare 1 PX per 3 Punti Destino (3 è il massimo di Punti Destino che può avere un giocatore, se si ha solo 1 o 2 punti e si decide di spendere un PX per ottenere nuovi Punti Destino allora si arriverà nuovamente a 3, dato che 3 è il valore massimo accumulabile di Punti Destino), questi punti possono essere usati da tutte le classi eccetto che dai maghi e servono per utilizzare le mosse speciali che sono spiegate nel ottavo capitolo del manuale (cap.8). 1 PX sono accumulabili, ma non si possono accumulare più di 10 PX.

## **PUNTI MAESTRIA:**

Al costo di 2 punti esperienza si può assegnare un punto maestria ad una abilità (fino ad un massimo di 5 punti maestria per abilità).

A cosa serve un punto maestria?

**1** punto maestria, assegnato ad una abilità, abbassa di **1** la difficoltà di tutti i TAE relativi quell'abilità (Ad esempio: se avessimo 3 punti maestria in *Coltivare* e dovessimo effettuare un TAE con difficoltà 5, sempre su *Coltivare*, la nostra difficoltà da 5 si abbasserebbe di 3 diventando 2).

**ATTENZIONE:** è completamente inutile assegnare punti maestria ad abilità passive (come ad esempio schivare) dato che i punti maestria non aumentano il punteggio dell'abilità ma semplicemente diminuiscono la difficoltà nei tiri TAE di quella suddetta abilità.

Un consiglio: I punti maestria diventano utili a gioco avanzato, quando le prove da superare sono sempre più difficili ed è effettivamente necessario avere, oltre che l'abilità a 10, un aiuto extra... Consiglio dunque vivamente di non mettere punti maestria ad abilità che non sono ancora arrivate al 10 (dato che sarebbe un cattivo utilizzo dei propri punti esperienza).

Consiglio inoltre di annotare i punti tra parentesi a lato dei punti dell'abilità. Vi ricordo nuovamente che il massimo di Punti Maestria che si possono dare ad un'abilità sono **5**.

## **COSTRUIRE:**

Avendo anche solo **1** punto maestria su *Riparare Generico* (ed avendo la materia prima e gli attrezzi di lavoro necessari) sarà possibile costruire cose (a discrezione del master... Per esempio: fare tavoli in legno, sedie o magari addirittura un ponte), la difficoltà verrà ovviamente decisa dal master. Nel caso si voglia provare a costruire un'arma, un'armatura o uno scudo allora si dovrà avere almeno **1** punto maestria su *Riparare Scudi, Armi e Armature*.

**NOTA BENE:** Un'arma costruita da un giocatore avrà **+1**, mentre gli scudi e le armature costruite dai giocatori proteggeranno **1** punto in più.

Costruire una cosa necessita tempo e materie prime, solo un costruttore paziente sarà in grado di realizzare un buon lavoro.

### **CAPITOLO 3: Tiro di simulazione**

Ogni volta che un giocatore intende fare un'azione non banale, deve fare un TAE (Tiro Azione da Effettuare) su una determinata Abilità (in base alla situazione):

Il tiro di simulazione (TAE) si realizza nel seguente modo: il master determina che abilità bisogna utilizzare e con che difficoltà (ovviamente seguendo il manuale), a questo punto si calcola la somma del valore della vostra abilità piú il valore della caratteristica correlata (che la trovate tra parentesi al lato del nome di ogni abilità). Ovviamente, nel caso voi non abbiate l'abilità richiesta dal master per affrontare il TAE, non sommerete nulla al valore della caratteristica necessaria. Fatto ciò dovremo sottrarre, al risultato appena ottenuto, la difficoltà dettata dal master piú la somma di 3d6. Se l'esito è positivo, l'azione è riuscita. Se negativo, è fallita.

Per essere piú precisi possiamo rappresentare il TAE con la seguente formula:

*(Valore abilità + Caratteristica correlata) - (3d6 + Difficoltà)*

Oppure, nel caso non abbiate l'abilità richiesta:

*(Caratteristica) - (3d6 + Difficoltà)*

*ATTENZIONE, per evitare equivoci, guardate il seguente esempio:*

Immaginiamo di voler arrampicare su di un muretto, avendo come difficoltà 4 (le difficoltà le spiegheremo meglio dopo questo esempio) ed avendo 3 in Arrampicarsi (AG) e 16 in Agilità. La somma della nostra abilità e la nostra caratteristica è 19, a questo punto tiriamo 3d6 ed otteniamo come risultato (per esempio) 4, 3 e 3 (la quale somma fa 10), e sommando la difficoltà al lancio dei dadi abbiamo 14. Dunque:  $19 - 14 = 5$ , ovvero un esito positivo e di conseguenza l'azione è riuscita.

La difficoltà è sempre: 2 per le cose estremamente semplici, 4 per le azioni semplici, 6 per quelle normali, 8 per quelle con un basso livello di difficoltà, 10 per le azioni piú difficili e 12 per quelle piú complesse. Mentre la difficoltà 15 è solo per le cose quasi impossibili e la difficoltà 20 si ha solo per le cose che normalmente solo un essere divino dovrebbe essere in grado di poter fare). Esistono altre difficoltà che sono quelle per i combattimenti (che vedremo in seguito) e quelle pensate per un gioco piú avanzato (dopo moltissime sessioni, quando i giocatori oramai hanno piú di una abilità a 10). Quest'ultime sono i gradi di difficoltà tra 15 e 20 e rappresentano quelle azioni MOLTO complesse che solo un eroe potrebbe riuscire a fare.

#### **Esistono 2 risultati particolari:**

-Se tirati i tre dadi avremo come risultati 1-1-1 allora avremo ottenuto un buon successo: qualunque cosa fosse, il giocatore riesce.

-Se tirati i tre dadi avremo come risultati 6-6-6 allora avremo ottenuto fallimento sicuro: qualunque cosa fosse, il giocatore fallisce.

#### **Esiste inoltre un altro tipo di simulazione chiamato "Prova Contrapposta":**

Si utilizza raramente, solo a scopo narrativo, nel caso di azioni che servono per misurarsi con un altro giocatore o mostro (per esempio: un braccio di ferro o una sfida a chi è piú rapido nel fare dei calcoli). Tutti i personaggi coinvolti nella "Prova Contrapposta" tireranno un dado a 20 facce e sommeranno al risultato la caratteristica piú adatta alla prova e, se esiste, la abilità piú consona (nel caso del braccio di ferro: La caratteristica Forza e l'abilità Mani Nude), mentre i mostri sommeranno X + il livello (Dove X normalmente è 12, ma il master può assegnare un altro valore da 1 a 18 a sua discrezione).

*Ora che abbiamo visto il funzionamento dei TAE, prima di proseguire, vi consiglio di intraprendere nuovamente la lettura (questa volta in maniera piú approfondita) delle pagine anteriori.*

## CAPITOLO 4: Combattimento

Un combattimento si svolge nella seguente forma: L'iniziativa (a differenza di molti altri giochi di ruolo) è assegnata per logica del master (che prenderà in considerazione: chi attacca per primo, chi è più vicino, chi è più rapido e in che modo sta attaccando. Nel caso l'iniziativa sia difficile da determinare si può ricorrere al lancio di 1d20 e far svolgere l'azione per primo a chi ha ottenuto il risultato più alto e a seguire in ordine di risultato, ritirando in caso di pareggio. In casi estremi il master può decidere che le azioni di entrambi i personaggi coinvolti si svolgono contemporaneamente). Decisa l'iniziativa si tira un TAE per provare a colpire (sulla vostra abilità di combattimento). Dopodiché, nel caso il tiro del TAE abbia avuto esito, si procederà a calcolare i danni.

*Per sapere come calcolare i danni e come calcolare la difficoltà del TAE:*

### **Se state attaccando un giocatore:**

Per colpire:

La difficoltà per colpire un giocatore è rappresentabile con questa semplice formula:

*(Reattività del giocatore che volete colpire + la sua Abilità Schivare) - 10.*

Esempio: Se state cercando di colpire un giocatore che ha Reattività 14 e Schivare 3, allora avrete 7 di difficoltà.

Per calcolare il danno invece:

Tirate 1d6 e aggiungetegli i vostri modificatori di attacco. Il risultato finale equivale ai danni che infliggerete al giocatore bersaglio (ai quali verranno sottratti inoltre i modificatori dell'armatura appartenente alla zona colpita, più avanti vedremo come funziona il  **tiro posizione**).

### **Se state attaccando un mostro:**

Innanzitutto va detto che ogni creatura/mostro ha un suo livello base (da 1 a 10) e che la difficoltà del TAE nei tiri per colpire è sempre pari al livello del mostro più 1 punto difficoltà per ogni 2 livelli (Esempio: per colpire un mostro livello 4 la difficoltà è 6). Tirato il TAE si bisognerà calcolare i danni lanciando 1d6 al quale risultato si sottrarrà 1 ogni 2 livelli della creatura e si aggiungeranno i propri modificatori. La vita di una creatura è pari al suo livello\*5 (esempio con creatura di livello 2: 2\*5=10, la creatura ha 10 di vita.), mentre le creature considerate "Boss" avranno una vita pari al loro livello\*10.

Nota bene: Veicoli, automezzi ed armi d'assedio sono da considerare come mostri "Boss" con o privi di capacità d'attacco (a discrezione del master).

### **Come fa una creatura ad infliggere danno?**

Semplice, il master tirerà un TAE avendo come caratteristica 12 (valore fisso) e come abilità nel colpire il doppio del livello del mostro, mentre come difficoltà avrà il livello della creatura che cercherà di colpire. Mentre, nel caso in cui il mostro stia cercando di attaccare un giocatore, la difficoltà del TAE sarà: (Reattività + Abilità Schivare) - 10. Esempio: Se un mostro livello 3 cerca di colpire un giocatore con 14 in reattività e 4 in Schivare, allora si realizzerà il seguente TAE (qui rappresentato come semplice formula matematica): (12 + 6) deve essere maggiore di (3d6 + 4)

Visto se riuscirà a colpire o meno si procederà per vedere quanti danni infliggerà, dunque si lancerà un 1d6 e si sommerà (al risultato) il livello della creatura, poi verrà sottratto il modificatore di armatura del giocatore, quello sarà il danno che avrà inflitto (per sapere quale modificatore armatura dovrete sottrarre bisognerà effettuare il tiro POSIZIONE che troverete più in basso).

Caso speciale: Se la creatura è di livello 6 o superiore sferrerà due attacchi alla volta anziché uno. In questo caso però la creatura non può sferrare due attacchi sullo stesso bersaglio (dovrà avere due bersagli diversi, se questo non sarà possibile allora sferrerà un attacco soltanto). Il secondo attacco avrà il doppio della difficoltà al TAE del mostro.

Nota bene: Solitamente è il master a decidere chi subisce l'attacco della creatura, ma un giocatore (facendo un TAE su Forza Di Volontà) può decidere di subire lui l'attacco al posto di colui che normalmente dovrebbe essere attaccato (ovviamente gli dovrà stare vicino).

**Attenzione:** Se il risultato totale è un numero negativo allora il danno fatto è pari a 0.

*Segue la lista dei Modificatori, il Tiro Posizione e altre regole speciali del combattimento.*

## Modificatori:

Il principale modificatore al danno che ha un giocatore è quello dato dalla propria abilità per colpire, tale modificatore è pari a +1 per ogni 2 punti abilità (considerando solo il valore dell'abilità e non quello della caratteristica). Questa regola vale solo per gli attacchi sferrati con le seguenti abilità: "Armi a due mani", "Armi contundenti", "Armi da taglio", "Armi da tiro e da fuoco", "Armi scagliate", "Mani nude" e "Usare due armi".

Oltre a questo modificatore principale esistono pure dei modificatori secondari dati dal tipo di arma che si sta utilizzando per colpire, tali modificatori sono i seguenti:

-Mani nude: -1 al danno.

-Armi improvvisate: -1 al danno (Nota bene: Le armi improvvisate si utilizzano con l'abilità di combattimento che più si avvicina all'oggetto utilizzato come arma).

-Armi leggere: Non hanno malus o bonus, sono armi neutre che volendo possono anche essere scagliate.

-Armi medie: +1 al danno ma pure +1 alla difficoltà nel TAE per attaccare.

-Armi pesanti: +2 al danno ma pure +2 alla difficoltà nel TAE per attaccare.

**Nota Bene:** Una regola speciale per i modificatori è che un'arma magica infligge sempre 1 danno in più di quel che dovrebbe infliggere normalmente (esempio: un'arma leggera magica infliggerà 4 PF anziché 3, ma peserà sempre come un'arma leggera.), in più un'arma magica può avere un effetto speciale (deciso dal master).

## Tiro Posizione:

Se un attacco va a segno si dovrà tirare un dado a sei facce per vedere quale parte del corpo si ha colpito (**Nota bene:** per un mostro non vi è differenza, ovunque lo colpirete gli farete male uguale, a meno che voi non abbiate colpito un punto vitale o siate riusciti a disarmarlo).

In ogni caso: i mostri che cercheranno di attaccarvi dovranno comunque tirare per vedere dove vi colpiranno).

Tirato il dado:

-Se esce 1 avrete colpito le gambe (se il nemico è privo di gambe allora avrete colpito il busto).

-Se esce 2 avrete colpito il busto.

-Se esce 3 avrete colpito le braccia (se il nemico è privo di braccia allora avrete colpito il busto).

-Se esce 4 avrete colpito la testa (se il nemico è privo di testa allora avrete colpito il busto).

-Se esce 5 avrete colpito un punto vitale (ignora armatura, o per i mostri: ignora il livello del mostro durante il calcolo del danno).

-Se esce 6 vorrà dire che se il vostro nemico era armato allora lo avrete disarmato, in compenso però non gli avrete inflitto danno (Se si viene disarmati si dovrà perdere un turno per recuperare l'arma. Se l'avversario era privo di arma allora subirà un attacco alle braccia.).

Nota bene: Non si può disarmare utilizzando armi da tiro o armi scagliate (se state usando una di queste due tipologie di armi allora considerate come se aveste colpito il busto).

L'attaccante può scegliere che punto colpire, ma se lo farà ` avra ` un +2 alla difficoltà nel TAE per attaccare (Nota bene: non si può scegliere di colpire un punto vitale).

È possibile colpire un punto del colpo preciso senza avere un malus alla difficoltà nel TAE, per farlo però è necessario prendere il nemico di sorpresa (dunque senza essere visti, il che significa aver fatto prima un TAE su "Muoversi Furtivamente").

In base a dove sarete stati colpiti potrete sottrarre alcuni PF (Punti Ferita) dal danno in base all'armatura che vi protegge quella zona (ovviamente gli spazi per armatura sono 4: gambe, braccia, busto e testa. Ciò implica che se venite colpiti ad un punto vitale non si sottrae alcun PF.).

- armatura leggera (cuoio): 1 PF in meno per danno
- armatura media (cotta di maglia): 2 PF in meno
- armatura pesante (metallo): 3 PF in meno

**Nota Bene:** Un'armatura magica difenderà sempre 1 PF in più della sua "versione normale" (esempio: un'armatura leggera incantata proteggerà 2 anziché 1, ma peserà sempre come un'armatura leggera.), in più un'armatura magica potrà avere un effetto speciale (deciso dal master).

Tenete presente che le armature sono fastidiose da indossare e disturbano movimento e manovre atletiche/acrobatiche (un malus nei TAE, inerenti tutte le azioni dove è richiesto uno sforzo fisico o una certa agilità, pari alla protezione offerta dal pezzo d'armatura più pesante che avete addosso. Ad esempio se avete addosso un pezzo di armatura pesante, avrete un "3" in più alla difficoltà ad ogni TAE laddove sia richiesto uno sforzo fisico o una certa agilità).

Inoltre, perdono efficacia dopo molti colpi, secondo il seguente calcolo:

-Un pezzo di armatura leggera si considera rotto dopo aver ricevuto 10 danni.

-Un pezzo di armatura media si considera rotto dopo aver ricevuto 20 danni.

-Un pezzo di armatura pesante si considera rotto dopo aver ricevuto 30 danni.

Si può **riparare** un pezzo d'armatura danneggiato o rotto ma ogni volta che si ripara un pezzo di armatura il contatore di danni ricevuti torna a 0, ma i danni necessari per romper tale pezzo diminuiranno di 1 (Esempio: se un'armatura media è stata riparata 2 volte, adesso si considererà rotta dopo aver ricevuto 18 danni).

Le stesse identiche regole che si usano per considerare un'armatura rotta valgono pure per gli scudi, mentre le armi si rovinano a discrezione del master.

Nota bene:

-Un'armatura rotta non dà protezione.

-Uno scudo rotto non può essere utilizzato per parare.

-Un'arma rotta si considera come Arma Improvvisata.

Anche i vestiti possono strapparsi (a discrezione del master) ed in tal caso non proteggeranno più dal freddo (un personaggio che ha troppo caldo o troppo freddo avrà un malus di +2 alla difficoltà su tutti i TAE, dopo X round di caldo/freddo (dove X rappresenta il doppio della propria costituzione) il personaggio **perderà i sensi** e se non si prenderanno provvedimenti, dopo altrettanti turni, il personaggio **morirà**.

## **REGOLE SPECIALI DELLE ARMI:**

-Ogni arma da tiro/ fuoco ha una sua gittata (determinata dal master)

-Ogni arma da lancia (arma scagliata) ha una sua gittata determinata dal master che però può essere influenzata dalla forza del lanciatore (sempre a discrezione del master)

-Ogni arma ha una "quantità di bersagli" (che solitamente, escludendo rari casi, è **1**). La "quantità di bersagli" è un valore che rappresenta quanti bersagli (vicini tra loro) si possono colpire con un solo attacco (un esempio pratico può essere una catapulta che con un solo lancio può colpire più persone vicine, oppure una spada magica che dopo il primo fendente rimbalza sulla persona più vicina).

## **REGOLE SPECIALI DEL COMBATTIMENTO:**

### **Combattere con due armi:**

E' possibile utilizzare due armi leggere (una per mano) durante il combattimento (usando l'apposita abilità: "Usare Due Armi"), rinunciando allo scudo, colui che deciderà di combattere utilizzando due armi, in combattimento, dovrà tirare i dadi due volte (una volta per l'arma tenuta con la mano destra e un'altra volta per l'arma tenuta con la mano sinistra.). Il TAE per colpire verrà fatto una sola volta e varrà per entrambi i colpi fatti con le due armi. Effettuato l'attacco dovrete tirare i dadi e calcolare i danni per ciascuna delle due armi, il risultato dei dadi (e dunque il totale dei danni che l'avversario dovrebbe subire) verrà diviso per 2 (per eccesso) a quel punto si sommerà il bonus nel caso in cui l'arma (o entrambe le armi) sia magica e verrà sottratto il livello del mostro.

### **Combattere a due mani:**

Si può combattere con un'arma ad una mano, utilizzandola a due mani: Ciò comporta una difficoltà nei TAE per colpire aumentata di 3 punti. L'unico bonus che comporterà al giocatore sarà quello di poter utilizzare l'abilità "Armi a due mani" anziché l'abilità correlativa a quel tipo di arma (Il discorso, ovviamente, non vale per le armi da tiro).

## **COLPI CRITICI E FALLIMENTI ROVINOSI**

### -Colpi Critici:

Se il risultato finale del TAE è superiore al valore che è stato usato come difficoltà allora si avrà un bonus al danno di +1. Questa regola si applica solo per i TAE di combattimento e non per le magie.

Inoltre, in caso di colpo critico, si avrà un altro bonus al danno (sempre di +1):

- 1) Se si è guerrieri e si sta attaccando con un'arma ad una mano.
- 2) Se si è barbari e si sta attaccando con un'arma a due mani.
- 3) Se si è ranger e si sta attaccando con un'arma da tiro.
- 4) Se si è ladri e si sta attaccando con un'arma scagliata.
- 5) Se l'attaccante non è un giocatore ma bensì un mostro di livello 6 o superiore.
- 6) Se l'attaccante è un mostro.

Infine in caso di colpo critico, se l'attaccante è un giocatore, tirando un dado a 6 facce e ottenendo un risultato pari a 1 o 6, si avrà un ulteriore bonus al danno (sempre di +1).

-Fallimenti rovinosi: Se il risultato del TAE è negativo e se sommandogli l'abilità usata (considerando solo l'abilità, senza contare il valore della caratteristica correlativa, dove per i mostri l'abilità equivale al livello), non si ottiene un valore positivo (o comunque 0) allora si procederà a calcolare i danni subiti a causa del fallimento rovinoso, i quali si calcolano tirando un dado a 20 facce, a questo punto si calcola la differenza tra il risultato del 1d20 e la caratteristica che si stava utilizzando per compiere il TAE (senza contare l'abilità, stiamo considerando solo il valore caratteristica, o il doppio del LIVELLO nel caso si tratti di un TAE fatto per una creatura) e si perderanno tanti punti vita quanti sono il risultato di quest'ultimo calcolo.

**NOTA BENE:** La regola dei fallimenti rovinosi si applica ad ogni TAE su FO e RE, ogni altro tiro TAE non è soggetto alla possibilità di un fallimento rovinoso.

Esiste un unico caso speciale dove il TAE è soggetto alla possibilità di un fallimento rovinoso ed è nel lancio di una magia, questo caso è "speciale" perchè il fallimento non comporta la perdita di punti vita ma bensì di punti anima. Segue una spiegazione più approfondita di questa meccanica: nel caso di un fallimento rovinoso sul lancio di una magia allora anziché perdere punti vita perderete punti anima ed allo stesso stempo il massimo di punti anima che potrete avere si abbasserà dello stesso quantitativo. Esempio: se il risultato del d20 è 19 e voi avete 16 in Intelligenza allora i vostri punti anima se prima erano es. 80/100 ora saranno 77/97.

## REGOLE SPECIALI PER LE FERITE:

Se un attacco porta un giocatore o un mostro a 5 o meno punti ferita allora quest'ultimo subirà un **tremendo trauma** nella zona colpita: se è un arto lo si avrà mozzato o rotto, se è la testa allora si avrà accecato o sfigurato l'avversario, se è il busto allora si vedrà distrutta l'armatura che proteggeva il petto, se invece il colpo era diretto a un punto vitale allora sarà danneggiato un organo interno a discrezione del master e al ferito rimarranno solo 1d20 ore di vita, se invece il colpo era disarmante allora il danno avrà distrutto l'arma (a meno che questa non sia indistruttibile, in tal caso allora il danno è da considerare al braccio o alla mano).

Ricordiamo che a 0 punti vita si sviene e a -5 si muore (questo vale sia per i giocatori che per i mostri, mentre i veicoli andranno fuoriuso direttamente a 0 punti vita).

L'unico modo di recuperare punti vita è quello di farsi curare da un medico (oppure, giocando in ambientazioni che contemplano la magia, facendosi curare da un mago. Mentre per i veicoli: facendosi riparare).

Le seguenti regole valgono solo per gli esseri viventi:

Se un attacco va a segno e colpisce un bersaglio molto probabilmente significa che quest'ultimo è stato Ferito. Potrebbe trattarsi di una frattura, o magari solo di un graffio - in ogni caso, fa dannatamente male! Se il personaggio è un vero duro, un veterano di mille battaglie, potrebbe limitarti a stringere i denti e gemere di dolore. Ma se il personaggio è una persona normale, ci si aspetta che imprechi o si disperi o si ritiri dallo scontro. Se il personaggio è un vigliacco, la sola minaccia di essere preso a bastonate dovrebbe farlo crollare in ginocchio!

### Complicazioni da ferita diretta:

Se un personaggio viene colpito in un punto del corpo dove non aveva armatura e gli vengono inflitti **4** o più danni, allora avrà delle piccole complicazioni (principalmente a livello narrativo, che non implicano difficoltà variate per i TAE di combattimento ma che potrebbero implicare difficoltà extra per TAE fuori combattimento quali ad esempio "acrobazia"): se colpito alla gamba potrebbe zoppicare, o se colpito al braccio lasciar cadere quello che teneva in mano, o se la ferita era indirizzata in un punto vitale (anche se la ferita non è grave) alle volte il personaggio dovrà premere una mano sulla ferita per bloccare l'emorragia, o una botta in testa potrebbe annebbiarvi la vista temporaneamente. Se siete feriti e volete continuare ad agire o combattere, ricordate di interpretare la ferita che sicuramente vi renderà più confusi e goffi.

### Morte anticipata:

Una regola speciale è quella della morte anticipata che serve per rendere più rapido e realistico il combattimento, tale regola si applica solamente sugli esseri viventi (non si applica però a creature di livello pari o superiore a 8 e non si applica nemmeno per le creature **BOSS**).

La regola della "morte anticipata" è abbastanza semplice da capire:

Ogni colpo che inferisce da 1 a 3 danni causa una **escoriazione**, i colpi che infliggono più di 4 danni causano una **ferita leggera**.

Inoltre: 4 escoriazioni equivalgono a 1 ferita leggera, 3 ferite leggere equivalgono a **1 ferita grave**, 2 ferite gravi portano all'*impossibilità di effettuare un qualsiasi tiro TAE* e 3 ferite gravi portano alla *morte*.

**Nota bene:** La magia curativa fa recuperare solo i punti vita senza sanare realmente le *ferite* (escoriazioni, ferite leggere o gravi che siano). L'unica forma per curare le ferite (escludendo rare pozioni o altre forme particolari di cura decise dal master) è utilizzando l'abilità "**medicina**". Inoltre una ferita grave comporta le stesse complicazioni che abbiamo citato prima quando parlavamo delle ferite dirette (Vedi: "Complicazioni da ferita diretta"). Le uniche magie che curano effettivamente TUTTE le ferite sono quelle capaci di curare anche le mutilazioni.

**Regola speciale per la medicina:** È possibile curare tutte le proprie escoriazioni (o quelle di un altro essere vivente) anche durante un combattimento perdendo però il proprio turno di attacco.

## **CAPITOLO 5: Razze**

Il sistema di razze che vi proponiamo è completamente aperto, in base all'ambientazione che si sta utilizzando si può identificare una razza in uno dei seguenti insiemi (sotto ogni insieme ci sono i bonus e malus razziali che vanno aggiunti o sottratti alle caratteristiche base del vostro personaggio. Tali bonus/malus servono per differenziare le razze e rendere il vostro personaggio ancor più unico).

Seguono gli insiemi razziali:

### **-Razze intelligenti:**

FO: -2; AG: +1; CO: -2; IN: +1; SE: +1; RE: +3; CA: +3.

### **-Razze acquatiche:**

FO: 0; AG: +2; CO: -2; IN: 0; SE: +1; RE: +2; CA: +2.

### **-Razze alte ed agili:**

FO: 0; AG: +2; CO: 0; IN: 0; SE: +1; RE: +1; CA: +1.

### **-Razze forti e goffe:**

FO: +2; AG: -1; CO: +3; IN: 0; SE: 0; RE: +2; CA: -1.

### **-Razze piccole:**

FO: -2; AG: +3; CO: -1; IN: 0; SE: +1; RE: +2; CA: +2.

### **-Razze umane:**

FO: +1; AG: 0; CO: +2; IN: 0; SE: +1; RE: +1; CA: 0.

### **-Razze stupide e forti:**

FO: +3; AG: +1; CO: +2; IN: -1; SE: 0; RE: -1; CA: +1.

**NOTA BENE: Ogni razza, solitamente, parla una sua lingua (e una lingua COMUNE in caso di ambientazione che la richieda) una lingua nuova la si può apprendere soltanto giocando a stretto contatto con elementi di altre razze (inizialmente si impareranno solo i rudimenti e via via si capirà sempre meglio fino a raggiungere la padronanza più completa della lingua. Questo a completa discrezione del master.)**

## CAPITOLO 6.1: Classi Generiche

Il sistema di classi proposto dal nostro manuale si divide in *Classi Generiche* e *Classi Magiche*. Le prime potranno essere utilizzate in qualsiasi ambientazione mentre le seconde potranno essere utilizzate soltanto nelle ambientazioni dove esiste la magia... Osserviamo adesso le Classi Generiche:

**-Guerriero:** Il guerriero è un ottimo combattente che preferisce utilizzare armature pesanti e combattere sulla difensiva. Questo implica che in combattimento può parare SEMPRE e chiunque senza dover tirare un TAE per parare, la sua riuscita sarà sicura (per intenderci: può parare anche creature che hanno un livello superiore alla propria abilità di parare).

Il guerriero non ha malus di stanchezza nel portare le armature medie o pesanti ed ha un +3 a tutti i TAE su forza di volontà.

Con le armi da tiro e le armi scagliate farà sempre un danno in meno del dovuto.

**-Barbaro:** Il barbaro è molto simile al guerriero dato che come lui ama il combattimento corpo a corpo ma si differenzia da quest'ultimo nel modo d'agire. Il barbaro odia la difensiva e si trova a suo agio senza armature. Se in combattimento sta usando un'arma a due mani avrà un bonus al danno di 4 – la protezione del pezzo di armatura più pesante che indossa (per il barbaro è possibile utilizzare un'arma a una mano come se fosse a due mani senza avere il malus di +3 alla difficoltà sui TAE, semplicemente rinunciando allo scudo). Se il barbaro non indossa nemmeno un pezzo di armatura media o pesante allora ha un bonus di +2 all'abilità "Incutere Timore" (ciò significa che se il pezzo d'armatura più pesante che indossa è "armatura leggera" allora ogni volta che effettuerà un TAE per incutere timore potrà sommare 2 alla sua abilità effettiva.)  
Con le armi da tiro e le armi scagliate farà sempre un danno in meno del dovuto.

**-Ranger:** Il ranger è il tiratore per eccellenza, se combatte utilizzando armi da tiro allora avrà un bonus al danno di 3 – la protezione del pezzo di armatura più pesante che indossa. Il ranger potrà "Evitare" (da non confondere con "Schivare") senza dover effettuare alcun TAE. In corpo a corpo fa sempre un danno in meno del dovuto e data la sua goffaggine nelle distanze ravvicinate, egli non è capace ad utilizzare scudi e armi a due mani (non può parare, non può usare armi a due mani e armi pesanti).

**-Ladro:** Il ladro può passare per spazi angusti senza troppa difficoltà e per tale ragione ha un bonus di +3 all'abilità di Contorsionismo. Ha inoltre un bonus di +2 all'abilità sui TAE per: rubare, costruire trappole, scassinare, individuare trappole, muoversi furtivamente e disattivare trappole.

Con armi medie farà sempre un danno in meno del dovuto, non è in grado di usare armi pesanti. Il ladro ha una mente di ferro e per tale ragione non è possibile leggergli il pensiero e non è neppure possibile comprendere, tramite la magia, quando sta mentendo.

## CAPITOLO 6.2: Classi Magiche

**-Druido/Bardo:** Il druido è l'unico ad essere in grado di placare la rabbia di una creatura non senziente semplicemente suonando uno strumento (tirando un TAE su musica e avendo come difficoltà il doppio del livello della creatura). Facendo un TAE su leadership il bardo sarà capace di farsi amica una creatura non senziente di livello 3 o inferiore, usando come difficoltà del TAE il doppio del livello del mostro (nota bene: non può avere più di una creatura a suo seguito catturata in questo modo).

Il druido ha anche un bonus di +2 all'abilità sui TAE di cercare erbe e di coltivare.

Usando l'abilità meditazione (che solitamente serve per recuperare Anima) è capace di identificare un oggetto magico. Il druido è capace di meditare senza cadere in trance per un'ora. Il Druido facendo un TAE su *Percezione Naturale* con difficoltà pari al doppio del livello del bersaglio (che non può essere una creatura senziente) potrà vedere, sentire ed annusare quello che vede il bersaglio per X ore (dove X è pari alla propria abilità di *Percezione Naturale*). Una volta al giorno il druido si potrà trasformare in un mammifero (a sua scelta tra tutti i mammiferi esistenti nell'ambientazione a patto che questi non senzienti... Inoltre la forma scelta non influirà sulla forza della creatura) di livello X dove X è uguale a 1 per ogni 2 punti su *Percezione Naturale*, la trasformazione durerà 1 round per ogni 2 punti su *Percezione Naturale*. La vita della trasformazione rimarrà comunque la vita del druido stesso.

Il Druido non è in grado di usare armi o armature pesanti (se lo facesse si sentirebbe oppresso dal peso di tali oggetti e perderebbe ogni suo potere).

**-Mago:** Il mago è l'unico capace di lanciare magie di tutti i circoli. Le regole sulle magie e le regole speciali inerenti il mago le trovate subito dopo l'elenco delle classi. (In una ambientazione senza magia questa classe non può essere scelta dai giocatori).

Per ogni punto abilità "Percezione Magica" il mago può assegnare un punto extra ad una delle seguenti abilità: **Stregoneria Vitale / Materiale / Elementale / Entropica / Mentale**.

*E viceversa: (ossia per ogni punto assegnato ad una "Stregoneria" il mago potrà assegnare un punto extra alla abilità di "Percezione Magica").*

**Senza però superare mai il limite di 10 punti massimo per abilità (per intenderci: 10 è il valore MASSIMO di ogni abilità e non può mai essere superato).**

Le abilità di *Stregoneria* servono unicamente per la magia rituale (la quale il mago può codificare rendendola magia normale, questo tipo di magia viene spiegato nel cap.9).

Con qualsiasi arma farà sempre un danno in meno del dovuto.

Inoltre: il mago è l'unica classe che non può avere punti destino.

**-Sciamano:** Lo sciamano è una persona comune che se danza sotto gli effetti di stupefacenti, e non indossa nessun pezzo di armatura pesante, è capace di avere visioni mistiche (la difficoltà nel danzare è in base a quanta sostanza allucinogena ha assunto, però d'altro canto più è drogato e più sono lunghe le sue visioni, tutto questo a discrezione del master), uno sciamano sotto effetti di sostanze allucinogene è inoltre capace di identificare oggetti magici e di cercare erbe e coltivare senza dover tirare alcun TAE (non ha bisogno di danzare per fare queste cose). Uno sciamano può avere una visione soltanto una volta per sessione. Se drogato, e se non indossa nessun pezzo di armatura pesante, lo sciamano ha accesso alle magie di: primo livello (a costo di 5 punti anima per magia), secondo livello (a costo di 10 punti anima per magia) e di terzo livello spendendo 15 punti anima per magia... Ovviamente per fare ciò necessiterà dell'abilità: "Percezione Magica" e la difficoltà per lanciare la magia sarà pari al doppio di quella scritta nella lista delle magie.

Le visioni dello sciamano possono dargli consigli su cosa fare e possono alle volte prevedere (in parte) il futuro.

Lo sciamano ha accesso a tutte le magie rituali e le potrà lanciare in modo immediato senza dover attendere i turni di rituale, inoltre lo sciamano ha un +2 all'abilità *Stregoneria Vitale*.

**-Chierico/Paladino:** Il chierico è capace di utilizzare tutte le magie di primo cerchio e può farlo anche se indossa un'armatura media. In compenso il chierico non è immune alle magie. Il chierico non può utilizzare armature pesanti (scudo compreso) dato che queste lo deconcentrerebbero, se lo facesse perderebbe ogni suo potere, inoltre per lo stesso motivo non può tirare magie se sta indossando un elmo. Il chierico può lanciare una magia anche se ha entrambe le mani occupate, in compenso non può lanciare una magia se porta un'arma pesante.

Al costo di un punto destino il chierico potrà (una sola volta per sessione) recuperare tutti i punti vita (senza però rigenerare parti del corpo, solo cicatrizzandole).

I chierici hanno +3 ad ogni tiro su Carisma, questo perché solitamente loro sono il punto di riferimento dei loro alleati all'interno del caos della battaglia. Sono letali persecutori del male (che non per forza deve essere il male assoluto, con male si intende ciò che per il chierico stesso è considerato avversario e nemico). Le loro capacità magiche e marziali li rendono anche ben adatti a difendere gli altri e a benedire chi vacilla ridandogli la forza di continuare a combattere.

Con le armi da tiro e le armi scagliate farà sempre un danno in meno del dovuto. A mani nude invece faranno sempre un danno in più.

NOTA BENE: Il sistema di magia proposto da questo manuale ha delle enormi potenzialità, di fatti ogni mago e sciamano può essere in grado di creare i propri incantesimi... Per questo è sconsigliato l'utilizzo delle classi magiche a tutti i giocatori che hanno poche esperienze con i giochi di ruolo. Giocare di ruolo significa interpretare e divertirsi interpretando, non va confuso con un Hack 'n' Slash!

## **CAPITOLO 7: Magia**

**Per lanciare una magia** bisogna fare un TAE utilizzando l'abilità "Percezione Magica" (o la statistica: Intelligenza). NB: in un turno o si usa una magia o si attacca, non si possono fare entrambe le cose. Si può usare una sola magia per turno.

La difficoltà del TAE sul tiro di "Percezione Magica" per lanciare una magia è scritta affianco ad ogni magia (la lista la trovate più avanti).

Inoltre il Mago ed il Chierico spendono X punti anima per ogni magia lanciata dove X è pari alla difficoltà del TAE per lanciare la magia (ogni essere vivente senziente ha 100 punti anima ed arrivati a 0 muore). Il mago, il chierico e lo sciamano possono però recuperare punti anima meditando (il limite di punti anima rimane comunque 100, a meno che qualche fallimento rovinoso non ve lo abbia abbassato.).

Solo i Maghi e i Chierici possono apprendere le magie, i Maghi apprendono tutte le magie appartenenti ad un cerchio ogni 2 di percezione magica (i Maghi conoscono già dalla nascita le magie appartenenti al primo cerchio e per apprendere le magie degli altri cerchi devono prima conoscere quelle dei cerchi precedenti. Esempio: per apprendere le magie del terzo cerchio dovranno prima conoscere le magie del secondo cerchio.).

I Chierici invece possono apprendere solamente le magie di primo cerchio e ne apprendono una (a loro scelta) ogni 2 di percezione magica.

I maghi non possono lanciare magie se indossano anche solo un pezzo di armatura media o pesante, inoltre per lanciare magie hanno bisogno di avere una mano libera. L'arma più pesante che un mago può utilizzare è un'arma media e lo stesso vale per gli scudi. Facendo un TAE su percezione magica il mago è capace di identificare un oggetto magico o di individuarne uno (basta che la sua distanza non sia superiore a cinquanta metri). Un Mago potrà indossare pezzi di armature medie solo nel caso in cui la sua forza sia pari o superiore a 17, un Mago con forza 17 sarà inoltre in grado di utilizzare scudi pesanti e armi pesanti (rimarrà comunque in grado di lanciare magie solo se dotato di una mano libera).

La stessa magia (a meno che essa non sia di primo o secondo cerchio) si può lanciare solo una volta ogni ora, questo perché è molto difficile riuscire a canalizzare la magia sempre allo stesso modo. Quest'ultima regola vale pure per le magie rituali.

Nella prossima pagina segue una lista delle magie divise per "cerchio" (detti anche "circoli").

## Lista delle magie:

(Nota bene: Se non c'è scritto niente, al danno inferto dalle magie, il bersagliato può sottrarre la protezione datagli dal pezzo di armatura che gli conferisce meno difesa, inoltre una magia la si può schivare o parare. I mostri sottraggono, al danno inferto dalle magie, il loro livello).

### Primo cerchio

- **Dardo magico** *4 di difficoltà nel TAE*: Infligge 1D6 -1 di danni a un bersaglio (per questa magia non si sottrae la difesa data dal pezzo di armatura che conferisce meno protezione, inoltre il dardo magico insegue e di conseguenza non può essere schivato, ma può essere parato. I mostri non possono sottrarre il loro livello al danno magico).
- **Acqua magica** *3 di difficoltà nel TAE*: Crea un litro d'acqua potabile.
- **Luce** *3 punti anima*: Permette di far risplendere un oggetto in modo che emani la stessa quantità di luce di una torcia; la magia finisce dopo un'ora
- **Visione notturna** *3 di difficoltà nel TAE*: Il bersaglio guadagna l'infravisione per circa un'ora. (infravisione significa riuscire a vedere piuttosto bene al buio, senza necessità di alcuna fonte di luce.)
- **Indebolimento** *4 di difficoltà nel TAE*: Il bersaglio ha un malus di 2 punti sull'attacco e sulla difesa (ogni attacco che il bersagliato farà infliggeranno 2 danni in meno del dovuto, e ogni attacco che il bersagliato subirà infliggeranno 2 danni in più del dovuto). Dura 2 round.
- **Dolore** *4 di difficoltà nel TAE*: Infligge 5 ferite a un bersaglio di livello 5 o inferiore che durano per 3 round (partendo dal turno in cui la magia è stata lanciata); al termine della magia il bersaglio recupera le ferite perse (a meno che quest'ultimo non sia morto).

### Secondo cerchio

- **Visione del vero** *6 di difficoltà nel TAE*: Può bersagliare solamente sé stessi; permette di vedere e sentire le cose come sono realmente, ogni illusione o menzogna verrà svelata. La magia dura 20 minuti.
- **Fulmini a catena** *4 di difficoltà nel TAE*: Il mago scaglia una catena di fulmini che colpiranno tutti coloro che sono nel raggio di vista del mago (mago compreso, ma a prescindere il mago subirà soltanto 2 danni anziché 1D6). Ogni bersaglio subisce 1D6 danni. (questa magia non può essere né parata né schivata, in compenso il pezzo di armatura, del bersagliato, che conferisce meno protezione sarà capace di attutire il danno. I mostri potranno sottrarre il loro livello al danno magico).
- **Silenzio** *3 di difficoltà nel TAE*: Annulla ogni rumore nel raggio di 6 metri per 2 round (questo ed il successivo), impedendo anche di lanciare magie.
- **Ritarda veleno** *6 di difficoltà nel TAE*: Ritarda gli effetti causati dal veleno di circa un'ora su un qualsiasi bersaglio.
- **Scassinamento magico** *5 di difficoltà nel TAE*: Apre una serratura non troppo complessa da scassinare (le serrature più complesse andranno scassinate a mano).
- **Rievocare** *6 di difficoltà nel TAE*: Risveglia il corpo di una creatura NON SENZIENTE per 1d6 round (non può risvegliare i giocatori a meno che essi non abbiano meno di 6 in intelligenza o creature superiori al livello 4)

## Terzo cerchio

- **Nube velenosa** 6 di difficoltà nel TAE: Permette di creare una nube tossica che avvelena tutti coloro che si trovano al suo interno o che la attraversano. Dura 3 round.
- **Essere apolide** 5 di difficoltà nel TAE: Per circa 20 minuti il mago è può parlare qualsiasi lingua, al costo di 2 di punti anima supplementari sarà capace anche di comprendere qualsiasi lingua (sempre per 20 minuti).
- **Cura** 5 di difficoltà nel TAE: Cura 1D6 di ferite a un bersaglio.  
Per lanciare questa magia il mago necessita di massima concentrazione. Per tale motivo nel bel mezzo di una situazione caotica, come può essere quella di uno scontro, la magia si rivelerà essere meno efficace (Curerà solo 1D6 – 3 ferite).  
**Palla di fuoco** 7 di difficoltà nel TAE: infligge 2D6 danni a un bersaglio (per questa magia non si sottrae la difesa data dal pezzo di armatura che conferisce meno protezione, inoltre il dardo magico insegue e di conseguenza non può essere schivato, ma può essere parato. I mostri non possono sottrarre il loro livello al danno magico).
- **Terrore** 4\*X di difficoltà nel TAE: Spaventa tutti i mostri di livello X o inferiore; possono essere spaventati i mostri fino al livello 6 compreso.
- **Sia fatta la mia volontà** 8 di difficoltà nel TAE: Il mago può provare a prendere il controllo della mente di una creatura, per sempre. Per farlo (dopo aver lanciato la magia) è necessario tirare 1d6: con un risultato pari o superiore al livello del mostro (o all'intelligenza nel caso il bersaglio fosse un giocatore) il mago ne avrà acquisito il controllo, viceversa la magia non avrà avuto successo.  
Con questa magia un mago può controllare la mente di una sola creatura per volta, tale creatura si chiamerà "Famiglio", il mago dovrà aspettare che il suo Famiglio muoia prima di poter controllarne uno nuovo.

## Quarto cerchio

- **Sonno**  $3 \times X$  di difficoltà nel TAE: Addormenta un mostro di livello X o inferiore per 2 round (questo e il successivo)
- **Rafforzare** 7 di difficoltà nel TAE: Aumenta tutte le caratteristiche di un personaggio di 2 punti (in questo modo aumentano anche Salute e Punti anima) per D6 round. Al termine della magia Salute e Punti anima ritornano al valore effettivo (meno tutti i danni subiti nel frattempo o i punti anima spesi... E ovviamente sommando tutti punti vita e anima guadagnati). Questa magia non può essere lanciata su un bersaglio che è ancora rafforzato.
- **Anatema** 6 di difficoltà nel TAE: "Dona" ad un bersaglio, per 1d6 di round un malus all'attacco di -2 danni ad un bersaglio, inoltre quel bersaglio subirà due danni in più ogni qualvolta verrà attaccato. Questa magia non può essere lanciata su un bersaglio che è ancora sotto gli effetti dell'anatema.
- **Trasferimento di potere** X di difficoltà nel TAE: Il mago perde X punti vita evocando un clone di se stesso di livello pari a X diviso 5 arrotondato per difetto (ovviamente il livello non potrà mai essere superiore a 10). La vita del clone è pari ad X. Il clone rimane vivo per un numero di round pari al suo livello (o finché non viene ucciso). Il clone non sa lanciare le magie ma è equipaggiato di armi magiche (che possono essere utilizzate da lui soltanto e scompariranno quando scomparirà il clone o quando non saranno più a contatto con lui).  
Si può evocare un solo clone alla volta, il clone ha una sua memoria e una sua volontà, ma quest'ultima viene piegata e dominata dal mago il quale è capace di comunicarsi con lui mentalmente, dargli ordini... vedere ciò che il clone vede, sentire ciò che il clone sente...  
Ogni volta che il clone verrà rievocato avrà tutti i ricordi delle sue evocazioni precedenti, a meno che il mago (che volendo può avere totale controllo della sua mente) non decida di cancellarglieli.  
Appena evocato il clone si troverà a 1 metro di distanza dal mago.
- **Incenerire** 14 di difficoltà nel TAE: Infligge 3D6 danni a tutti i bersagli nel raggio di circa 2 metri (mago escluso). Questa magia non può essere parata o schivata, in compenso il pezzo di armatura, del bersagliato, che conferisce meno protezione sarà capace di attutire il danno. I mostri potranno sottrarre il loro livello al danno magico che dovrebbero subire.
- **Armatura di ghiaccio** 5 di difficoltà nel TAE: Il bersaglio viene protetto su tutto il corpo da un'armatura con livello di protezione 2; può essere usata anche su un personaggio che non potrebbe avere armatura. La protezione svanisce dopo 3 round.  
La protezione non si conta come armatura EXTRA, finché avrete l'armatura di ghiaccio essa sarà l'unico modificatore d'armatura che potrete scalare ai danni che vi infliggeranno.

## Quinto cerchio

- **Schianto elementale** *14 di difficoltà nel TAE*: Infligge 4D6 danni a un singolo bersaglio. (non può essere parato o schivato, in compenso il pezzo di armatura, del bersagliato, che conferisce meno protezione sarà capace di attutirne i danni e i mostri possono sottrarre il loro livello al danno che dovrebbero ricevere).
- **Cometa** *15 di difficoltà nel TAE*: In un raggio di 20 metri infligge 2D20 di danni a chiunque si trovi nella sua area, mago e alleati compresi (il mago può decidere solamente la direzione e per sapere a quanto disterà l'impatto bisognerà lanciare due dadi venti, il risultato equivarrà ai metri di distanza... Se i metri di distanza saranno pari o inferiori a 20 allora la cometa farà male pure a voi.). Questa magia non può essere parata o schivata in compenso il pezzo di armatura, del bersagliato, che conferisce meno protezione sarà capace di attutire il danno. I mostri potranno sottrarre il loro livello al danno magico che dovrebbero subire.
- **Soffio del drago** *10 di difficoltà nel TAE*: Infligge 2D6 danni a ogni bersaglio davanti al mago (non più distante di venti metri). Se il bersaglio è solo uno, a causa della dispersione di calore subirà solamente 1D6 + 2 di danni.
- **Rigenerare** *15 di difficoltà nel TAE*: Cura 1D6 di ferite a un bersaglio e ripara tutte le ossa rotte e rigenera pure tutte le cicatrici, sfregi e addirittura parti del corpo mutilate o altri tipi di problemi fisici. Questa magia si può utilizzare solo in uno status di concentrazione massima (dunque non si può utilizzare in combattimento).
- **Protezione** *14 di difficoltà nel TAE*: Annulla tutti i danni subiti dal mago e alleati durante il turno; deve essere lanciato subito dopo il conto dei danni.
- **Animare i morti** *15 di difficoltà nel TAE*: Questa magia permette di resuscitare una creatura o un giocatore bersaglio. La creatura resuscitata perderà 50 punti anima (ricordiamo che giunti a 0 punti anima si muore, se il bersaglio aveva meno di 50 punti anima non potrà essere resuscitato. Non importa da quanto tempo il bersaglio sia morto, la magia per funzionare basta che venga lanciata su un teschio INTEGRO... Il resto del corpo si ricreerà da solo). Se la magia ha successo si tira un D6:

-Con risultato 1 o 2 la creatura verrà resuscitata senza alcun malus ulteriore ma dovrà obbedire ciecamente al volere del mago senza possibilità di ribellarsi.

-Con risultato 3 o 4 la creatura verrà resuscitata ma perderà un punto in "Carisma", uno in "Saggezza" e uno in "Reattività" (o più semplicemente 1 livello nel caso si tratti di un mostro, se il mostro era livello 1 allora non verrà resuscitato); in compenso quando il mago gli ordinerà qualcosa potrà ribellarsi con un TAE su "Forza di volontà" con difficoltà 6.

-Con un risultato 5 o 6 la creatura verrà resuscitata ma perderà 1 punto in ogni statistica (o due livelli nel caso si tratti di un mostro, se il mostro era livello 2 o inferiore allora non verrà resuscitato); quando il mago gli ordinerà qualcosa potrà ribellarsi con un TAE su "Forza di volontà" con difficoltà 4.

## Sesto cerchio

- **Pioggia di meteore di fuoco/ghiaccio** 18 di difficoltà nel TAE: questa magia fa precipitare meteore nel raggio di trecento metri. Ogni meteora infliggerà danni come la "Cometa" (a differenza della cometa però il mago e tutti coloro che sono in sua prossimità non possono essere colpiti.). Per determinare quante meteore cadranno bisogna lanciare un dado a 20 facce.
- **Evoca demone** 18 di difficoltà nel TAE: Evoca un demone alleato di livello 7 che rimane vivo (a meno che non venga ucciso prima) per 5 round.
- **Altra dimensione** 16 di difficoltà nel TAE: Una creatura bersaglio viene teletrasportata in un altro piano dimensionale per 3 round. Durante questo tempo subirà 1d6 ferite ogni round. Al termine dell'incantesimo ritornerà sul campo di battaglia nella posizione che occupava prima dell'incanto. Inoltre al termine dell'incanto il mago verrà teletrasportato a sua volta in un altro piano dimensionale per 1d6 round (senza però subire ferite ogni round).
- **Blocca tempo** 15 di difficoltà nel TAE: Blocca tutti i personaggi esclusi il mago e altre 4 persone scelte dal mago stesso (possono essere anche meno di quattro, può anche non essere nessuno. E' a discrezione del mago, semplicemente non possono essere più di quattro persone.) per 2 round (questo ed il prossimo), ovvero il tempo necessario per avere un nuovo turno in combattimento o per rubare un oggetto.
- **Evoca corvi** 16 di difficoltà nel TAE: Il mago evoca uno stormo di corvi (20 livello 1) che obbediscono alla sua volontà; egli potrà vedere con gli occhi dei corvi, ma perderà momentaneamente la vista con i suoi occhi da mago (fintanto che i corvi resteranno evocati); il tempo massimo di vita dei corvi è di un giorno, ma possono essere devocati dal mago stesso o uccisi.
- **Portale** 20 di difficoltà nel TAE: Oltre al costo per aprire il portale il mago spende anche 5 punti anima per ogni round che lo mantiene aperto (escludendo il primo, ossia quello dell'evocazione), il portale è grande 2x2 metri e può essere attraversato da chiunque (mago compreso). Il portale può essere attraversato SOLO da chi è consapevole di cosa sta facendo ed è d'accordo con l'idea di attraversare il portale. Nessuno può essere forzato ad entrare giacché la chiave del funzionamento del portale è la consapevolezza mentale.  
Gli oggetti, a meno che non siano a contatto (fisico) con una persona, non possono attraversare il portale.  
Il portale conduce in un posto che il mago ha visitato recentemente (massimo 1 anno fa).

## **CAPITOLO 8: Punti Destino**

Attenzione: Quelle che seguono sono regole avanzate che si consigliano ad un gruppo di giocatori più esperti.

Esistono vari mosse speciali che possono essere utilizzate sia dai mostri che dai giocatori. Ogni colpo speciale consuma 1 Punto Destino (i mostri hanno 1 punto destino per ogni 2 livelli, ad esempio: un mostro livello 4 ha 2 punti destino).

Nota bene: Le mosse speciali si sostituiscono all'attacco che stavate per sferrare e richiedono la stessa difficoltà che era stata precedentemente stabilita dal master + 5. Le mosse speciali possono essere utilizzate solo con una determinata abilità (nell'elenco delle mosse speciali l'abilità è specificata tra parentesi). I mostri invece, non avendo abilità ma solo livello, hanno accesso alle mosse decise dal master (è sempre bene specificare quali mosse può usare un mostro prima di farlo combattere).

È molto bene sapere che per tutte le mosse speciali che dicono di "tirare i dadi per calcolare i danni di un attacco NORMALE" valgono le regole dei danni critici ed i fallimenti rovinosi, mentre per tutte le altre mosse esistono SOLO i fallimenti rovinosi.

Attenzione: Se una mossa speciale specifica in che punto starete colpendo allora, ovviamente, non sarà necessario fare il tiro posizione.

Segue una lista delle mosse speciali:

-**Colpo Penetrante** (Armi a due mani o Armi ad asta) Dopo aver tirato i dadi per calcolare i danni di un attacco NORMALE, moltiplicate per 2 i danni che avreste dovuto fare (in parole povere: farete il doppio del danno).

-**Colpo con Rincorsa** (Armi ad asta) Dopo aver tirato i dadi per calcolare i danni di un attacco NORMALE, fa perdere al bersaglio il suo prossimo turno e se stava a piedi lo fa cadere a terra (altrimenti se stava a cavallo lo disarciona, mentre se stava in una situazione per la quale buttarlo a terra potrebbe comportare la sua morte: semplicemente sarà stato stordito).

-**Doppio Colpo** (Armi da taglio o Armi Contendenti) Dopo aver tirato i dadi per calcolare i danni di un attacco NORMALE, tirateli nuovamente giacché con questa mossa potete fare un doppio colpo.

-**Piega Armatura** (Armi contundenti o Armi a due mani) Dopo aver tirato i dadi per calcolare i danni di un attacco NORMALE: questa colpo speciale rompe il pezzo di armatura colpito (o arma nel caso il tiro fosse su disarmare), ciò sempre che l'oggetto colpito non sia indistruttibile. Nel caso invece che il colpo fosse diretto ad un punto vitale allora non avrete rotto nessun pezzo d'armatura).

-**Ruba Arma** (Mani nude) Questa mossa non fa danni ma, se l'avversario è armato, automaticamente vi sarete appropriati della sua arma.

-**Presa** (Mani Nude) Questa mossa non fa danni ma funziona nel seguente modo: Avrete catturato in una presa corpo a corpo il vostro bersaglio facendogli perdere il suo prossimo turno.

-**Contrattacco** (Armi da taglio) Questo è l'unica mossa speciale che permette di essere utilizzata nel turno di un bersaglio: subito dopo il suo attacco voi potrete attaccare a vostra volta (sempre che siate ancora in vita), quest'attacco non vi priverà della possibilità di attaccare nuovamente durante il vostro regolare turno.

-**Attacco Multiplo** (Armi da tiro o Armi Scagliate) Tirate i dadi per calcolare i danni di un attacco NORMALE ma applicate i danni a tutti i bersagli nel vostro raggio di vista (e che potete raggiungere con la vostra gittata, a discrezione del master).

-**Disarmare a distanza** (Armi da tiro o Armi scagliate) Dopo aver tirato i dadi per calcolare i danni di un attacco NORMALE (alle braccia), se il nemico è armato: lo avrete disarmato. Se il nemico non è armato allora questo attacco diventa imparabile.

-**Colpo Mortale** (Quasiassi abilità di combattimento, magia esclusa) Avendo come requisito: prendere di sorpresa l'avversario e non esser visti (e di conseguenza aver fatto prima un TAE su Muoversi Furtivamente), tirate i dadi per calcolare i danni di un attacco NORMALE ma colpendo direttamente ad un punto vitale.

Esistono inoltre delle mosse speciali che possono essere utilizzate solo da alcuni mostri e sono le seguenti:

**-Colpo Velenoso** Oltre a dover tirare i dadi per calcolare i danni di un attacco NORMALE, questo colpo speciale causa X danni per X round, dove X è pari al livello del mostro.

**-Resistere al Fuoco** Il mostro che utilizza questa mossa speciale perde la possibilità di attaccare per questo turno, ma guadagna immunità dal fuoco per X round, dove X è pari al suo livello

**-Resistere al Veleno** Il mostro che utilizza questa mossa speciale perde la possibilità di attaccare per questo turno, ma guadagna immunità dal veleno per X round, dove X è pari al suo livello.

**-Resistere alla Magia** Il mostro che utilizza questa mossa speciale perde la possibilità di attaccare per questo turno, ma guadagna immunità dalla magia per X round, dove X è pari al suo livello.

**-Resistenza Eterea** Il mostro che utilizza questa mossa speciale perde la possibilità di attaccare per questo turno, ma guadagna immunità dagli attacchi fisici per X round, dove X è pari al suo livello.

**-Colpo Incendiario** Oltre a dover tirare i dadi per calcolare i danni di un attacco NORMALE, questo colpo speciale causa Xd6 danni (dove X è 1 se il mostro è di livello 5 inferiore mentre è 2 per i livelli 6 o superiori) per un quantitativo di round pari al livello del mostro.

**-Colpo Forte** Oltre a dover tirare i dadi per calcolare i danni di un attacco NORMALE, questo colpo speciale fa perdere al bersaglio il suo prossimo turno e se stava a piedi lo fa cadere a terra (altrimenti se stava a cavallo lo disarciona, mentre se stava in una situazione per la quale buttarlo a terra potrebbe comportare la sua morte: semplicemente sarà stato stordito).

**-Maledizione** Il mostro che utilizza questa mossa speciale perde la possibilità di attaccare per questo turno, ma il bersaglio avrà una difficoltà extra al prossimo TAE di combattimento (o magico) pari al livello del mostro stesso.

**-Colpo Paralizzante** Il mostro che utilizza questa mossa speciale perde la possibilità di attaccare per questo turno, ma il bersaglio subirà 1d6 -3 danni e perderà i prossimi suoi 2 round.

**-Rigenerazione** Il mostro che utilizza questa mossa speciale perde la possibilità di attaccare per questo turno, ma guadagna X punti vita dove X è pari al suo livello.

*NOTA BENE: Ricordiamo che i mostri hanno accesso pure alle mosse speciali dei giocatori.*

## CAPITOLO 9: Magia Rituale

La magia rituale (chiamata anche Stregoneria) è utilizzabile solamente dal Mago e dallo Sciamano, ma solo in ambientazioni ad alto utilizzo della magia.

Questo significa che, in base all'ambientazione che starete giocando, esistono tre tipi di "mondi":

- 1] Il mondo privo di magia (dove non sarà possibile utilizzare né la magia normale né quella rituale)
- 2] Il mondo magico (dove sarà utilizzabile la magia normale ma non quella rituale).
- 3] Il mondo ad alto potenziale magico (dove sarà accessibile ogni tipo di magia).

*La magia rituale è complessa e richiede molto tempo, seguono le regole speciali dedicate a questo tipo di magia:*

Tutti gli effetti magici sono divisi in 5 sfere:

- Stregoneria Vitale [Cura, Sostenere, Evocazione e Vegetali]
- Stregoneria Materiale [Terra, Aria, Acqua e Alchimia]
- Stregoneria Elementale [Fuoco, Fulmine, Telecinesi e Antimagia]
- Stregoneria Entropica [Morte, Non Morti, Sfortuna e Drenare]
- Stregoneria Mentale [Emozioni, Ricordi, Amplificare, Illusione e Sensi]

La Difficoltà base sul tiro TAE di ogni incantesimo è 3 per ottenere l'effetto minimo [Vedi Lista Effetti più avanti]

Ogni Magia Rituale può essere lanciata solo dopo aver compiuto il rituale adatto, compiere un rituale significa in primo luogo effettuare il tiro TAE su Stregoneria, fatto cioè la durata del rituale per il **mago** sarà pari a tanti TURNI quanta è la difficoltà necessaria per effettuare la magia (al termine della durata del rituale verrà lanciata la magia), mentre lo **sciamano** lancerà la magia in modo immediato.

Ogni Sfera è legata ad un'abilità separata, e il lancio di una magia rituale è alimentato dal consumo di tanti Punti Anima quanta è la difficoltà del **TAE** (del lancio della magia stessa).

La Durata base di ogni effetto non **Istantaneo** (un effetto istantaneo è un effetto che dura solo nel turno in cui è stato lanciato) è di **3 Round** in combattimento o **20 minuti** fuori combattimento. Più avanti vedremo che esistono forme capaci di allungare la durata degli effetti.

**Esempio: 2/4/8/16 Round - 20/40/80/160 Minuti**

Gli effetti Istantanei sono più difficili da prolungare, questo comporta un costo **Doppio** di punti anima per prolungarli e richiedono inoltre che l'incantatore mantenga la **Concentrazione** per mantenere questi effetti, sacrificando le sue azioni successive. Gli incantesimi mantenuti con la concentrazione continuano a influenzare la stessa area o bersaglio iniziale e **NON** lo possono mai cambiare (**Es. No effetto di fuoco tipo lanciafiamme. Si effetto che incendia un bersaglio a concentrazione**).

Una precisione prima di elencare gli effetti:

*Molti effetti possono influenzare varie quantità di materia inanimata (e non), la tabella seguente riporta le spiegazioni dei Volumi influenzabili.*

- Normale** = Dimensioni di un bambino.
- Grande** = Dimensioni di un uomo adulto.
- Enorme** = Dimensioni di un carro.
- Gigantesco** = Dimensioni di una piccola casa.

Altra precisazione: Quando si parla di "Punteggio di Sfera" si parla del valore dell'abilità di Stregoneria relazionata con quella specifica sfera.

## LISTA DEGLI DEFFETTI (Del sistema di Magia Rituale)

### SFERA VITALE

La Sfera della vita si concentra sulla guarigioni, il controllo e il potenziamento dell'essere viventi

#### 1) CURA:

Effetto base : Curi 1d6 Punti Vita [Istantaneo]  
Raggio: Contatto

Extra:       +1 Difficoltà = +1 Punto vita curato  
              +5 Difficoltà = Curi Tutte le malattie non magiche (-1 Punto Anima al bersaglio)  
              +6 Difficoltà = Curi Mutilazione (-2 Punti Anima al bersaglio)  
              +12 Difficoltà = Resusciti un Morto (-50 Punti Anima al bersaglio)

#### 2) EVOCAZIONE

Effetto Base: Evoca un Animale (esistente in natura) di livello 1 [Aumentabile]

Raggio: 10 metri x Punteggio di Sfera

Extra: +2 Difficoltà = +1 Livello del mostro (Livello massimo = 7)

#### 3) VEGETALI

Effetti base:  
(solo uno dei seguenti)

-Controlli la vegetazione circostante (se presente) per infliggere 1d6 danni a un bersaglio [Istantaneo]  
-Evochi un Albero Animato di Livello 1  
-Crei o Controlli un volume di vegetazione di volume Normale

Extra:  
+2 Difficoltà = +1d6 Danno [Vale solo per il primo effetto]  
+2 Difficoltà = +1 Livello del mostro (Livello massimo = 7) [Vale solo per il secondo effetto]  
+2 Difficoltà = Controlli un Volume Grande [Vale solo per il terzo effetto]  
+4 Difficoltà = Controlli un Volume Enorme [Vale solo per il terzo effetto]  
+6 Difficoltà = Controlli un Volume Gigantesco [Vale solo per il terzo effetto]

### SFERA MATERIALE

La Sfera della Materia influenza la materia inanimata, la sua creazione e la trasformazione

#### 1) TERRA

Effetti Base:  
(solo uno dei seguenti)

-Crei degli'oggetti minerali (Pietre, Lame etcc..) per infliggere 1d6 danni a un bersaglio [Istantaneo]

- Crei o Controlli un volume Normale di sostanze minerali
- Evochi un Elementale di terra (di Livello 1)

Raggio: 10 metri x Punteggio di Sfera

Extra:

- +2 Difficoltà = +1d6 Danno [Vale solo per il primo effetto]
- +2 Difficoltà = Area Effetto Grande [Vale solo per il primo effetto]
- +4 Difficoltà = Area Effetto Enorme [Vale solo per il primo effetto]
- +2 Difficoltà = Crei/Controlli un volume Grande [Vale solo per il secondo effetto]
- +4 Difficoltà = Crei/Controlli un volume Enorme [Vale solo per il secondo effetto]
- +6 Difficoltà = Crei/Controlli un volume Gigantesco [Vale solo per il secondo effetto]
- +2 Difficoltà = +1 Livello del mostro (Livello massimo = 7) [Vale solo per il terzo effetto]

## 2) ACQUA

Effetti Base:

*(solo uno dei seguenti)*

- Crei un getto d'Acqua che infligge 1d6 danni a un bersaglio [Istantaneo]
- Crei o controlli un volume Normale di Acqua (o ghiaccio o vapore)
- Evochi un Elementale di ghiaccio magico (di Livello 1)

Raggio: 10 metri x Punteggio di Sfera

Extra:

- +2 Difficoltà = +1d6 Danno [Vale solo per il primo effetto]
- +2 Difficoltà = Area Effetto Grande [Vale solo per il primo effetto]
- +3 Difficoltà = Area Effetto Enorme [Vale solo per il primo effetto]
- +2 Difficoltà = Crei/Controlli un volume Grande [Vale solo per il secondo effetto]
- +3 Difficoltà = Crei/Controlli un volume Enorme [Vale solo per il secondo effetto]
- +4 Difficoltà = Crei/Controlli un volume Gigantesco [Vale solo per il secondo effetto]
- +2 Difficoltà = +1 Livello del mostro (Livello massimo = 7) [Vale solo per il terzo effetto]

## 3) VENTO

Effetti Base

*(solo uno dei seguenti)*

- Crei un getto d'Aria che infligge 1d6 danni a un bersaglio [Istantaneo]
- Crei o controlli un volume Normale d'aria
- Evochi un Elementale di fumo/cenere/polvere (di Livello 1)

Raggio: 10 metri x Punteggio di Sfera

Extra:

- +2 Difficoltà = +1d6 Danno [Vale solo per il primo effetto]
- +2 Difficoltà = Area Effetto Grande [Vale solo per il primo effetto]
- +3 Difficoltà = Area Effetto Enorme [Vale solo per il primo effetto]
- +2 Difficoltà = Crei/Controlli un volume Grande [Vale solo per il secondo effetto]
- +3 Difficoltà = Crei/Controlli un volume Enorme [Vale solo per il secondo effetto]
- +4 Difficoltà = Crei/Controlli un volume Gigantesco [Vale solo per il secondo effetto]
- +2 Difficoltà = +1 Livello del mostro (Livello massimo = 7) [Vale solo per il terzo effetto]

#### **4) ALCIMIA**

Effetto Base: Cambi di un "passo" lo stato della materia di un oggetto inanimato di dimensione Normale (Solido <---> Liquido <---> Gassoso )

Difficoltà BASE: 6

Raggio: Distanza ravvicinata (1 metro massimo)

Extra:

+5 Difficoltà = +1 Passaggio

+3 Difficoltà = Influenzi un oggetto di volume Grande

+6 Difficoltà = Influenzi un oggetto di volume Enorme

+9 Difficoltà = Influenzi un oggetto di volume Gigantesco

#### **SFERA ELEMENTALE**

La Sfera Elementale controlla le forze invisibili e gli Elementi immateriali, influenza anche la capacità di lanciare incantesimi di altri Incantatori

#### **1) FUOCO**

Effetti Base:

*(solo uno dei seguenti)*

-Crei un getto di fuoco che infligge 1d6 danni a un bersaglio [Istantaneo]

-Crei o controlli un volume Normale di fuoco

-Evochi un Elementale di roccia lavica (di Livello 1)

Raggio: 10 metri x Punteggio di Sfera

Extra:

+2 Difficoltà = +1d6 Danno [Vale solo per il primo effetto]

+2 Difficoltà = Area Effetto Grande [Vale solo per il primo effetto]

+3 Difficoltà = Area Effetto Enorme [Vale solo per il primo effetto]

+3 Difficoltà = Crei/Controlli un volume Grande [Vale solo per il secondo effetto]

+5 Difficoltà = Crei/Controlli un volume Enorme [Vale solo per il secondo effetto]

+7 Difficoltà = Crei/Controlli un volume Gigantesco [Vale solo per il secondo effetto]

+2 Difficoltà = +1 Livello del mostro (Livello massimo = 7) [Vale solo per il terzo effetto]

#### **2) ELETTRICITÀ**

Effetti Base:

*(solo uno dei seguenti)*

-Crei un fulmine che infligge 1d6 danni a un bersaglio [Istantaneo]

-Evochi un Elementale di un materiale conduttore (di Livello 1)

Raggio: 10 metri x Punteggio di Sfera

Extra:

+2 Difficoltà = +1d6 Danno [Vale solo per il primo effetto]  
+2 Difficoltà = +1 Bersaglio extra (entro 3 metri, puoi creare una Catena) [Vale solo per il primo effetto]  
+2 Difficoltà = +1 Livello del mostro (Livello massimo = 7) [Vale solo per il secondo effetto]

### **3) TELECINESI**

Effetto Base: Sposti o manipoli Telecineticamente un bersaglio. La forza che applichi e' quella di un uomo medio (10)

Raggio: 10 metri x Punteggio di Sfera

Extra: +1 Difficoltà = +1 Punteggio di forza della Telecinesi

### **4) ANTIMAGIA**

Effetto base: Infliggi una penalita di -1 al totale di lancio degl'incantesimi di un bersaglio

Raggio: 5 metri.

Extra:

+1 Difficoltà = Il raggio della magia aumenta di un metro

+5 Difficoltà = -1 Penalita aggiutiva

## **SFERA ENTROPICA**

La Sfera di Entropia manipola le energie negromantiche per rianimare cadaveri, creare non morti, o risucchiare la vita dag'esseri viventi. Gli incantatori abili in questa Sfera possono anche manipolare la fortuna, propria o dei propri nemici e possono infliggere pesanti maledizioni.

### **1) MORTE**

Effetti Base:

*(solo uno dei seguenti)*

-Causa una malattia magica [Istantaneo]

-Assorbe (1d6) punto di salute da un essere vivente [Istantaneo]

Raggio: 10 metri per Punteggio di Sfera.

Extra:

+2 Difficoltà = Contagia una persona aggiuntiva [Vale solo per il primo effetto]

+1 Difficoltà = +1 Punto vita Assorbito [Vale solo per il secondo effetto]

### **2) NON MORTI**

Effetti Base:

-Evoca un elementale di ossa (di livello 1)

-Rianimi un cadavere rendendolo un non morto minore al tuo comando di livello 1 (dove 1 è pure il suo livello massimo)

Raggio: 10 metri x Punteggio di Sfera

Extra:

+2 Difficoltà = + 1 Livello [Vale solo per il primo effetto]

+1 Difficoltà = +1 Non morto rianimato [Vale solo per il secondo effetto]

### **3) SFORTUNA**

#### **Effetto base:**

Infliggi un -1 di Penalità a un abilità (escluse le abilità tecniche, come Armi o Conoscenze), e guadagni un +1 di Bonus alla stessa abilità

Difficoltà Base (anziché 3): Punteggio di Forza di volontà/Livello del Bersaglio

Raggio: 10 metri x Punteggio di Sfera

Extra:

+3 Difficoltà = Infliggi e guadagni un ulteriore -1/+1

### **3) DRENARE**

Effetto base:

-1 Danno inflitto e +1 al danno subito

Difficoltà Base (anziché 3): Livello mostro o Salute del bersaglio

Raggio: 10 metri x Punteggio di Sfera

Extra:

+2 Difficoltà = -1 Aggravativo al Danno inflitto e +1 aggiuntivo a quello subito

## **SFERA MENTALE**

Gli Incantesimi della sfera di Mente permettono di manipolare le emozioni dei propri nemici, leggere nei loro ricordi, e ingannare le loro percezioni con illusioni e vertigini. E' possibile inoltre aumentare le proprie capacita cognitive.

### **1) EMOZIONI**

Effetto Base:

Manipola un'emozione del bersaglio (Se non si usano EXTRA allora la manipolazione sarà POSITIVA, ovvero: non potrà spaventare, infuriare, calmare, terrorizzare o schiavizzare il bersaglio).

Difficultá Base (anziché 3): Livello del mostro o Forza di Volonta del bersaglio  
Raggio: 10 metri x Punteggio di Sfera

Extra:

- +3 Difficultá = Spaventato (Non attacca un soggetto)
- +3 Difficultá = Infuriato (Si infuria con un soggetto)
- +5 Difficultá = Anaffettivo (Calma il bersaglio)
- +5 Difficultá = Terrorizzato (Scappa da un soggetto)
- +12 Difficultá = Schiavizzato (Controlli completamente le azioni del bersaglio)

### **2) MEMORIA**

Effetto base:

Leggi i pensieri superficiali di un bersaglio

Difficultá Base (anziché 3): Livello del Mostro o Forza di Volonta del Bersaglio  
Raggio: 10 metri x Punteggio di Sfera

Extra:

- +3 Difficultá = Cambi o Leggi i ricordi recenti del bersaglio
- +5 Difficultá = Cambi o Leggi i ricordi lontani del bersaglio
- +7 Difficultá = Cambi o Leggi i ricordi dimenticati del bersaglio

### **3) AMPLIFICARE**

Effetto Base:

Fai riaffiorare ricordi dimenticati dalla mente di un bersaglio  
Guadagni +1 ai tiri di Memoria e Logica

Raggio: Deve essere a contatto

Extra:

- +5 Difficultá = +1 Caratteristica Mentale

#### **4) ILLUSIONE**

##### **Effetto Base**

Crei una illusione, ossia l'immagine di un qualcosa che esiste in natura (di volume Normale)  
Un giocatore può smettere di credere nell'illusione (smascherarla) con un TAE su  
Orientarsi (con difficoltà pari alla difficoltà che è stata usata per lanciare l'illusione).

Raggio: 10 metri x Punteggio di Sfera

Extra:

+2 Difficoltà = Bersaglio di dimensione Grande  
+4 Difficoltà = Bersaglio di dimensione Enorme  
+6 Difficoltà = Bersaglio di dimensione Gigantesca

+2 Difficoltà = L'illusione rappresenta la versione deformata di qualcosa che esiste in natura  
+4 Difficoltà = L'illusione rappresenta di qualcosa che non esiste in natura  
+6 Difficoltà = L'illusione non può essere "smascherata"

#### **5) SENSI**

##### **Effetti Base**

-Un bersaglio guadagna +1 alla difficoltà di tutti i TAE  
-Un bersaglio perde -1 alla difficoltà di tutti i TAE

Raggio: 10 metri x Punteggio di Sfera

Extra:

+1 Difficoltà = +1 aggiuntivo ai tiri di percezione  
+4 Difficoltà = Guadagni la capacità di vedere l'invisibile  
+5 Difficoltà = Guadagni la capacità di riconoscere le illusioni  
+6 Difficoltà = Guadagni la capacità di riconoscere gli oggetti magici e gli incantesimi attivi  
+4 Difficoltà = +1 Bersaglio aggiuntivo (entro 3 metri)

## REGOLE SPECIALI PER LA MAGIA RITUALE

Innanzitutto va detto che se si viene interrotti durante il rituale allora la magia non andrà a buon fine...

Un'altra regola speciale (**SOLO PER I MAGHI**) è la possibilità di combinare **effetti** con **Forme**. Le Forme non sono altro che estensioni del rituale che permettono di avere un effetto più potente.

Attenzione: possono essere combinate più Forme con un solo effetto, ma non più di un effetto per magia rituale. Inoltre se si utilizza anche una sola "Forma" allora la durata del rito sarà di tanti ROUND (anziché turni) quanta è la difficoltà del TAE

Aggiungendo una Forma ad una magia rituale la difficoltà del TAE aumenterà di +4.

*Segue la lista delle Forme:*

**Controllo Evocato:** Permette di controllare una propria evocazione (o illusione o non morto)

**Anima infusa:** Da vita ad un oggetto inanimato, trasformandolo in una creatura di Livello 1 (incapace di muoversi, vedere, parlare e sentire).

**Movimento:** Dona ad un oggetto (dotato di Anima infusa) la possibilità di muoversi (il movimento deve essere il più naturale possibile: se l'oggetto è alato allora volerà, se è dotato di arti allora camminerà, se è sferico allora rotolerà... Altrimenti striscerà).

**Voce mentale:** Dona ad un oggetto (dotato di Anima infusa) la possibilità di parlare utilizzando il pensiero (dunque potrà essere ascoltato solo da esseri dotati di cervello).

**Vibro-Ascolto:** Dona ad un oggetto (dotato di Anima infusa) la possibilità di ascoltare (percepando e comprendendo le vibrazioni causate dai suoni).

**Vibro-Vista:** Dona ad un oggetto (dotato di Anima infusa) la possibilità di vedere (percepando e comprendendo le vibrazioni causate dai suoni).

**Creazione:** Al posto di evocare un elementale o un non morto è possibile creare un oggetto dalla forma desiderata (fatto del materiale evocato). La dimensione dell'oggetto è a discrezione del Mago ma non può superare X metri cubici (dove X sta al doppio del livello che originariamente avrebbe dovuto avere l'elementale).

**Incubo:** L'illusione creata diventerà un sogno ricorrente per tutte le persone che la hanno vista (mago escluso, a meno che lui stesso non lo desideri).

**Canella Memoria:** Dopo aver letto (con l'apposito rituale) le memorie di un bersaglio, le cancellerete.

**Effetto Spostato:** Aumenta di 10 metri il raggio della magia. Non si può usare con magie dall'effetto a contatto!

**Durata Aumentata:** Aumenta la durata dell'effetto della magia di 3 round. Non si può usare con magie dall'effetto istantaneo!

**Magia a lungo termine:** La durata dell'effetto della magia aumenta di 3 giorni. Ma il mago perde 10 punti anima addizionali. Non si può usare con magie dall'effetto istantaneo!

**Magia eterna:** La magia ha durata infinita. Ma il mago perde dal massimale dei Punti Anima tanti punti quanta è la difficoltà del TAE per lanciare questa magia (per intenderci: se prima avevate 100 su 100 e la difficoltà del TAE è 10 adesso avrete 90 su 90) Non si può usare con magie dall'effetto istantaneo!

**Magia Codificata:** Permette di apprendere la magia che si sta lanciando, ciò significa che potrete annotare la magia lanciata tra i vostri incantesimi imparati e la prossima volta lo lancerete senza dover fare un rituale ed utilizzando come abilità "Percezione Magica". (la difficoltà nel TAF nel lanciare una magia già appresa è la stessa che si aveva quando tale magia era ancora rituale, Senza considerare però il +4 di "Magia Codificata" dato che il suo effetto non si ripete di volta in volta).

ATTENZIONE: Se si utilizza la forma "Magia Codificata" il tempo di durata del rito sarà X giorni (dove X è pari al doppio della difficoltà del TAE), questo perché il mago dedicherà 10 ore al giorno allo studio della magia.

Inoltre: Se si utilizza la forma "Magia Codificata" al termine del rito non si otterrà alcun effetto, in compenso però avrete appreso la magia e da quel momento in poi potrete lanciarla di forma istantanea senza dover fare alcun rito e usando come abilità "Percezione Magica".

## **CAPITOLO 10: Regole speciali per le ambientazioni fantascientifiche**

Quelle che seguono sono delle semplici regole che vanno applicate nel caso si decida di giocare con un'ambientazione fantascientifica:

- Tutte le armi tecnologicamente avanzate fanno 1 danno in piú.
- Tutte le armature tecnologicamente avanzate difendono 1 punto in piú.
- Un mostro/creatura (veicoli esclusi) dotato di un'arma tecnologicamente avanzata fa sempre un danno in piú del dovuto.
- Un mostro/creatura (veicoli esclusi) dotato di un'armatura tecnologicamente avanzata difende sempre un punto in piú del dovuto.
- L'abilità "Uso della tecnologia" non può essere utilizzata come abilità di combattimento.
- Un veicolo fantascientifico ha 20 punti vita per livello e fa il doppio del danno (se può colpire) rispetto un mostro normale. Inoltre se il veicolo è corazzato difende il doppio dei danni (il doppio rispetto ad un veicolo normale).

**Consiglio per i master:** I veicoli rendeteli qualcosa di veramente difficile da ottenere e date ai giocatori la possibilità di abborderli (evitando così un combattimento diretto contro il veicolo).

Un altro consiglio per sfruttare al 100% questo manuale con un'ambientazione fantascientifica è quella di occuparvi meno di tecnologia e space opera e più di speculazioni sociologiche sulla società umana. In altre parole: "assorbendo e discutendo l'antropologia", e ragionando sulle relazioni e il comportamento umano.

Un modo per fare ciò è quello di pensare alla missione principale che volete sottoporre ai vostri giocatori (oppure, se c'è, all'evento principale che rende la vostra ambientazione particolare): "Cosa succederebbe se questo fatto/avvenimento fosse reale?", e da lì partire analizzando le reazioni dell'uomo o della società, mantenendo una qualche forma di coerenza scientifica con le conoscenze attuali.

L'idea è che i personaggi arrivino a porsi domande complesse quali: "Qual'è il vero senso di umanità?" oppure: "Dove inizia la realtà e dove finisce la nostra percezione soggettiva?". Attenzione però: questi consigli non devono essere presi in maniera troppo rigida, però hanno una loro utilità.

### **Oggetti tecnologicamente avanzati:**

Per i giocatori sarà possibile trovare oggetti tecnologicamente avanzati e capaci di realizzare qualche effetto particolare (in maniera simile agli oggetti magici), addirittura in una ambientazione fantascientifica che ammette la magia sarebbe possibile trovare un oggetto magico tecnologicamente avanzato (che dunque potrebbe compiere due funzioni: una dettata dall'effetto magico intrinseco dell'oggetto e l'altro dall'effetto dettato dalla reale funzione della tecnologia che fa parte di quell'oggetto).

Questo tipo di strumenti sono a completa discrezione del master (proprio come per quanto riguarda gli oggetti magici) e possono comprendere sciocchezze quali, ad esempio, un puntatore laser, oppure cose più complesse come un generatore di portali che permette di attraversare i muri.

## **CAPITOLO 11: Considerazioni Finali**

*Adesso siete quasi pronti per giocare, quest'ultima pagina del manuale è dedicata ai Master che molte volte si troveranno davanti a delle situazioni difficili da gestire:*

-Caratterizza ogni cosa che descrivi ed ogni oggetto che dai ai giocatori (ad esempio: chiarisci sempre la gittata di ogni arma e, nel caso si tratti di un'arma particolare, quanti bersagli può colpire contemporaneamente a che distanza uno dall'altro), solitamente più dettagli dai e più spunti di gioco crei. Più spunti di gioco, se sfruttati, creano un gioco più intrigante e divertente.

-La magia rituale è pensata principalmente per essere codificata (oppure per essere utilizzata dal chierico), ha poco senso utilizzarla come rituale vero e proprio (dati i tempi di rituale troppo lunghi)... È un sistema di magia molto utile e potente ma va utilizzato nel modo appropriato.

-Questo manuale non è pensato solo per i combattimenti, ti consiglio anzi di pensare a delle avventure complesse che permettano di sfruttare tutte le abilità disponibili e facciano della vostra fantasia (e della partecipazione dei giocatori) il punto di forza delle vostre campagne.

-Nel manuale sono presenti delle regole per creare delle creature (mosse dal master) rapidamente, utilizzando un sistema di livelli particolare. Bene: vi consiglio di usarlo il meno possibile e di creare delle schede per ogni personaggio importante mosso dal master. Oppure potreste optare per creare delle creature con poteri speciali, ad esempio: un mostro di lava potrebbe fare un danno extra ogni turno a tutti i giocatori che non hanno niente per difendersi da danni di fuoco... O ancora: una creatura potrebbe essere immune alla magia, così come uno spettro potrebbe essere immune ai danni fisici o vulnerabile solamente ad un tipo di arma.

-Ti consiglio di far annotare ai player TUTTI i valori sulla scheda, ad esempio: *Vicino ad ogni arma/armatura bisogna scrivere i bonus / malus che da e i punti rovinatura.* Inoltre, sotto la scheda, i giocatori potrebbero tenere una voce chiamata "Note del master" dove scrivere informazioni importanti decise da voi.

-I giocatori del tuo party si differenziano per caratteristiche, talenti e capacità, alcuni anche abbastanza situazionali e interessati da giocare. Per cui, non strutturare l'avventura solo su questo, ma se ci sta qualcuno che sa volare o che lancia fuoco dagli modo di creare delle situazioni in cui può svilupparli al meglio. Questo rende il gioco più partecipato e fa sentire i giocatori "importanti" per l'avventura in questione. Le loro molteplici capacità nello stesso tempo gli permetteranno di uscire da alcune situazioni difficili anche improvvisando, ma creare ogni tanto qualcosa ad hoc può essere piacevole.

-La sicurezza della morte è importante per rendere un'avventura realistica ed entusiasmante. La morte deve essere sempre lì, dietro l'angolo. E i giocatori la devono temere, quanto temono il Master. Non salvarli sempre, fagli rifare le schede, esistono altri manuali per giocare a fare gli eroi. Qui sono solo delle persone "normali" (e di conseguenza: mortali) in un mondo fantasy.

-Ti consiglio di non tracciare un percorso unico la cui difficoltà cresca di volta in volta, la vita non funziona così, e nemmeno questo manuale. Non devi creare situazioni per forza gradualmente e non tutti i combattimenti, le principesse da salvare, o gli antichi vasi da recuperare devono per forza essere missioni compiute.

-L'ultimo consiglio che ti do è quello di divertirti e di utilizzare tutta la tua creatività per sfruttare al massimo il manuale, dando vita ad avventure fantastiche e mozzafiato.

E adesso?

...Adesso si gioca!