



Manuale versione 2 [12 Dicembre 2007]

Concept di Andrea "Kello81" Franchello, sviluppo di Luca "Scarab" Scavino, grafica di Federico "Winterheart" Destefanis, sito web di Fabio "Snowdruid" Franchello, playtester e metallaro Marco "Argor" Marino.



## PREMESSA

Ho scritto questo manuale ispirandomi ad un anime-manga chiamato "Fate Stay Night". Ho preso il "succo" della storia e l'ho modellato per creare un nuovo gioco di ruolo, che si può quasi considerare una miscela tra il sistema di gioco di Dungeons & Dragons e lo stile minimale del World of Darkness. Spero che questo nuovo GDR, che ho chiamato "Battaglie del Fato", possa piacere e possa, un giorno, prendere piede tra gli appassionati di giochi di ruolo di tutta Italia.

PS: Non sarei mai riuscito a creare un gioco avvincente e bilanciato senza l'aiuto di amici come Federico Destefanis e Luca Scavino, ai quali vanno anche i ringraziamenti per l'impaginazione e la grafica del manuale.

Andrea Franchello  
[kello1981@yahoo.it](mailto:kello1981@yahoo.it)



		Accademia della Necromanzia	28
		Accademia della Scongiurazione	29
		Accademia della Guarigione	30
		Accademia della Magia da Battaglia	31
		Accademia dell'Alchimia	32
		Accademia dei Simboli Runici	33
<hr/>			
		<b>IL SERVANT</b>	<b>18</b>
<b>PREMESSA</b>	<b>2</b>	La Scheda del Servant	19
<b>INTRODUZIONE</b>	<b>4</b>		
<hr/>			
<b>I MAGHI E LA LORO STORIA</b>	<b>6</b>	<b>GUIDA DEL NARRATORE</b>	<b>34</b>
Il Cuore della Societa': la Citta'.	6	Il Narratore	34
Gli Strumenti del Potere	6	La storia	35
I Tempi Barbari ed i Diciassette Saggi	7	I Servant	36
La Battaglia comincia!	8	Condurre il gioco	37
Come nasce un mago master	9	Regole speciali	38
Dare vita al proprio personaggio	10	Combattimento	39
Come si vince una "Battaglia del Fato"?	10	Fase 1: Iniziativa	39
		Fase 2: Azioni di combattimento	39
		Regole speciali per il combattimento	39
<b>LE REGOLE</b>	<b>11</b>	Combattimento tra Servant: attacchi speciali	40
Allineamento	11	Attacchi	41
Caratteristiche fondamentali	12	Reazioni	42
Circuito magico	13	Il sistema a turni	44
Abilita' di combattimento	14	Esperienza	44
Magia	15		
Incantesimi Comuni	15	<b>GENERAZIONE DEI SERVANT</b>	<b>45</b>
Incantesimi Elementali	16	Metodo 1: Servant Fai da te	45
Incantesimi Specialistici	17	La regola d'oro	46
Interazione con il Servant	18		
Simboli di Comando	21	<b>APPENDICI</b>	<b>47</b>
Tocchi finali	22	Appendice 1 - Creazione del Mago/ del Servant	48
		Appendice 2 - Armi dei Maghi	49
<b>LE ACCADEMIE ARCAE</b>	<b>23</b>	Appendice 3 - Armi dei Servant	50
Accademia dell'Alterazione	24	Appendice 4 - Incantesimi Comuni	51
Accademia della Divinazione	25	Appendice 5 - incantesimi delle Accademie Arcane	55
Accademia dell'Evocazione	26	Appendice 6 - Vocabolario e Abbreviazioni	61
Accademia dell'Illusione	27	Appendice 7 - Servant pregenerati	62

# Introduzione

## IL GIOCO DI RUOLO

Un Gioco di Ruolo (abbreviato in GDR) è un gioco di narrazione e interpretazione, in cui i giocatori assumono il ruolo di personaggi immaginari all'interno di un'ambientazione e una storia di fantasia. Un giocatore particolare, detto narratore<sup>1</sup>, prepara e gestisce la storia, interpreta i personaggi di contorno ed arbitra il gioco.

## BATTAGLIE DEL FATO

“Battaglie del Fato” (abbreviato in BxF) è un GDR ambientato in un mondo molto simile a quello contemporaneo ma in cui, sotto il velo delle apparenze, la magia scorre potente e influenza i destini degli uomini. Pochi sono consapevoli dell'esistenza della magia e pochissimi sanno come piegarla al loro volere: questi ultimi sono i “Maghi”, individui dotati di poteri straordinari, che vivono mescolandosi alla gente comune.

Dall'alba dei tempi, i Maghi si contendono il controllo di potenti artefatti: le reliquie. Dopo secoli di sanguinosi conflitti, fu stabilito che solo una cerchia ristretta di stregoni potesse, di volta in volta, darsi battaglia per una reliquia.

<sup>1</sup> Nel manuale il termine *narratore* e talvolta sostituito con “Dungeon Master” o DM, abbreviazione usata nel primo e più celebre GDR: Dungeons & Dragons.

Ad ognuno dei contendenti venne conferito il potere di evocare un Servant, un alleato sovranaturale e leggendario, che fosse al contempo guardia del corpo, mentore e servitore. Con l'aiuto dei loro Servant, i Maghi di oggi si danno ancora battaglia nelle città di tutto il mondo.

In “Battaglie del Fato”, il giocatore interpreta uno di questi prescelti, gettato suo malgrado in uno scontro epocale per la conquista di una reliquia.

## PER GIOCARE

Il materiale di cui avete bisogno per giocare consiste in questo manuale, fogli di carta, matite e un set di dadi comprendente un dado a 20 facce (cui ci si riferisce abitualmente con la notazione 1d20), uno a 12, 10, 8, 6 e 4 facce (1d12, 1d10, 1d8, 1d6, 1d4).

## I FONDAMENTI

I personaggi (abbreviati in PG) di “Battaglie del Fato” sono definiti da una serie di caratteristiche e abilità, indicate con un punteggio numerico. In genere più il punteggio è alto, migliore è la caratteristica in questione (con alcune importanti eccezioni).

Quando, durante il gioco, il personaggio deve eseguire una prova il cui esito è incerto (ad esempio “sfondare una porta di legno”), il narratore può richiedere al giocatore di tirare un dado, per stabilire se la prova ha successo o meno. Il risultato viene poi confrontato con il punteggio di una caratteristica del PG, decisa dal narratore secondo le regole del gioco (ad esempio per “sfondare una porta” è necessaria la caratteristica “Forza”).

In genere, se il risultato è minore della caratteristica, la prova è superata, altrimenti fallisce in modo più o meno grave. Nei capitoli successivi verrà data una spiegazione dettagliata di questo sistema e di tutte le altre regole del gioco.

A differenza di molti altri GDR, in “Battaglie del Fato” il giocatore non controlla soltanto il proprio personaggio. In varie fasi del gioco avrà la possibilità di gestire, in modo del tutto analogo, le azioni del *Servant*.

## IL MANUALE

In questo manuale troverete tutte le regole necessarie per giocare a Battaglie del Fato.

- La prima parte è dedicata alla descrizione dell’ambientazione e del mondo di gioco.
- Nella seconda parte sono raccolte tutte le regole e il sistema per creare i PG.
- La terza è dedicata ai narratori e spiega alcuni meccanismi per la creazione e gestione di una campagna.
- La quarta e ultima parte riguarda la generazione dei Servant.
- In appendice, infine, troverete le tabelle di armi e incantesimi ed alcune schede, che potete stampare e usare per annotare i dati dei vostri personaggi.

### *I riquadri di esempio*

*All’interno del testo i paragrafi in grigio riportano esempi e approfondimenti.*

Ricordate che “Battaglie del Fato”, come in generale tutti i GDR, non è fatto solo di regole e statistiche. I personaggi non si limitano ad una serie di punteggi, poteri e abilità: ogni PG ha un suo carattere, una sua individualità. Il gioco guadagna molto fascino se i giocatori (e il

narratore) curano l’interpretazione dei loro personaggi e si immedesimano nei loro alter-ego.

# I Maghi e la loro storia

## IL CUORE DELLA SOCIETA': LA CITTA'.

La magia esiste.

I libri di storia ci riportano informazioni sulla vita delle antiche popolazioni che sono cresciute secolo dopo secolo, evolvendosi, in tutto il mondo. Le razze si sono mescolate, perse e riunite, fino a diventare i popoli del giorno d'oggi. Fin da piccoli, abbiamo letto di imperi invincibili che hanno conquistato interi continenti o di villaggi che si sono uniti a formare potenti alleanze sulla strada della conquista.

Le guerre dominano la storia dell'uomo: con il passare del tempo si sono modificate nella forma, ma non nella sostanza.

Le nazioni di oggi, così come i grandi imperi del passato, sono percorse da conflitti palesi o sotterranei, ma sopravvivono grazie alla forza e stabilità delle loro città: la potenza, la grandezza e la sopravvivenza di uno stato sono da sempre legate ad esse. La storia non avrebbe testimoniato l'ascesa dell'Impero Romano se non fosse esistita Roma, la civiltà babilonese non si sarebbe diffusa così velocemente per il mondo antico senza la città di Uruk.

Roma, Londra, Pechino, Calcutta, El Cairo sono alcune delle tante città che oggi simboleggiano l'insieme di etnie differenti che convivono in equilibrio.

Ma equilibrio non significa sempre armonia.

Le moderne città del mondo spesso non sono esempi di felice convivenza: gli uomini condividono lo stesso spazio vitale più per

opportunismo che per spirito di fratellanza. Uniti dal senso della comunità, si frammentano se qualcuno insidia i loro averi e le loro sicurezze.

Perché, allora, le grandi città riescono a rimanere salde, sopravvivendo alle forze che premono per disgregarle? La verità è che, da secoli, sono benedette da artefatti straordinari e custodite da uomini con un dono, i *Maghi*.

I Maghi possono sembrare uomini comuni, ma in loro scorre una sottile trama di energia, detta "circuitto magico". Si tratta di un dono ereditario, che conferisce immensi poteri...ma procura anche molti guai e responsabilità.

Per questo i Maghi nascondono in genere le loro capacità e le usano con riluttanza. In passato ci furono tempi in cui agirono con arroganza, con conseguenze disastrose; la storia ricorda questi periodi bui e terribili: il crollo delle antiche civiltà, le grandi guerre,...

## GLI STRUMENTI DEL POTERE

L'uomo ha percorso molta strada dalle sue origini fino ad oggi. In quest'ultimo secolo ha vissuto un'era di progresso scientifico e tecnologico. Fiducioso nella straordinaria capacità dell'intelletto, l'uomo si è illuso di poter spiegare ogni cosa con la sola razionalità, dimenticando che esistono forze al di là della sua comprensione.

Al di là della ragione, al di là dell'immaginazione, al di là dei sogni, esiste un regno senza tempo, dove tutto è possibile. Di questo luogo non v'è segno apparente nel mondo, eppure la sua energia è diffusa ovunque: negli uomini, nella natura, nelle cose.

Con il passare del tempo, i Maghi hanno scoperto l'esistenza di oggetti ricolmi di questo potere, le RELIQUIE, e hanno imparato ad usarle.

I Maghi che provarono per primi a far uso delle reliquie furono pervasi da una rivelazione. Capirono di essere chiamati ad un alto compito: preservare l'energia magica degli artefatti e irradiarla sul mondo.

E intuirono l'importanza delle città a tale scopo.

Per questo si insediarono nei grandi centri urbani e portarono con se le reliquie, rimanendo all'ombra dei potenti e nascosti alla gente comune.

Ancora oggi molte città prosperano sotto l'influsso delle reliquie e la guida dei maghi che le sorvegliano.

## I TEMPI BARBARI E IL RISVEGLIO DELLE RELIQUIE

In passato molti Maghi si contesero le reliquie e il loro potere sulle città. Furono lotte sanguinose, con esiti diversi. Talvolta coloro che trionfarono usarono il loro potere a fin di bene. In altri casi, Maghi stolti e corrotti portarono alla distruzione intere città. Così accadde a Babilonia e ad Atlantide, dove gli stregoni peccarono di arroganza, trascinando nell'oblio non solo se stessi, ma anche il proprio regno.

Erano questi i Tempi Barbari della magia, tempi di cui l'umanità ora ha perso memoria, tempi in cui i conflitti erano feroci ed i Maghi non si facevano nessuno scrupolo pur di saziare la loro sete di potere. La violenza, la magia senza limiti e leggi, l'uso sconsiderato delle Reliquie scandivano la fioritura e la decadenza delle civiltà: molti inutili massacri vennero perpetrati dai Maghi e dai loro nemici. La civiltà era in declino, messa in pericolo da poteri senza controllo.

Per questo nacquero le "BATTAGLIE DEL FATO".

In un periodo imprecisato e remoto, i diciassette Maghi più influenti del mondo si riunirono insieme in una località di cui nessuno ha memoria, per cercare di porre fine al caos dei tempi barbari.

Questi Maghi illuminati sapevano di non poter soffocare totalmente i conflitti per le reliquie, ma si decisero a ridurli e disciplinarli in qualche modo. In un avvenimento senza precedenti, i Diciassette Saggi (come vennero chiamati da allora) siglarono un accordo per regolare le dispute e fare cessare le guerre tra i Maghi.

Fecero in modo che ciascuna delle grandi reliquie potesse essere custodita da un solo mago, il quale avrebbe avuto il privilegio di brandire e rivendicare la reliquia come sua proprietà, fino al momento in cui non fosse più in grado di eseguire il suo compito.

Per mettere in atto il loro disegno, i Saggi diedero vita ad un rito potente e senza precedenti: concentrandosi sulle singole Reliquie, fecero in modo di risvegliarne l'essenza sopita, facendola risuonare in tutto il globo.

Così facendo ogni Reliquia prese a manifestarsi solo ad una ristretta cerchia di Maghi: i *prescelti*. Costoro si sarebbero misurati nelle Battaglie del Fato: tornei senza esclusione di colpi in cui solo il vincitore avrebbe ottenuto il potere e la gloria.

## LE BATTAGLIE DEL FATO

Ancora oggi ogni Reliquia imprime sul corpo dei prescelti un marchio. Costoro hanno dieci anni dalla chiamata per prepararsi ed accrescere il proprio potere tramite studio ed allenamento. Trascorsi i dieci anni possono prendere parte alla Battaglia del Fato, ma prima devono eseguire il rituale della Chiamata delle Anime, con il quale evocano dalle nebbie del tempo l'anima immortale di un eroe, un personaggio leggendario, vincolato dal rituale ad affiancare il Mago nella Battaglia. Questo prezioso aiutante prende il nome di Servant (Servitore), mentre il Mago al quale è legato assume l'appellativo di Master.

E' così che i Saggi hanno trasformato i terribili conflitti del passato in singole battaglie tra campioni.

Quando i Master raggiungono la città dove ha sede la reliquia, la Battaglia comincia e prosegue fino a quando un unico Servant ha la meglio. Il rispettivo Master viene proclamato vincitore: diventerà il protettore della città ed avrà per sé il potere della Reliquia.

Tutte le Reliquie donano ai vincitori il potere di una vita lunga e senza età, affinché possano esercitare il loro ruolo di custodi per tutto il tempo che desiderano.

I Saggi hanno deciso che i maghi possano abdicare a loro piacimento e che, dopo averlo fatto, il corso del tempo riprenda a scorrere normalmente anche per loro, come se non si fosse mai fermato. Quando un custode rinuncia al suo ruolo, la Reliquia torna a risuonare, attirando a sé altri Maghi per una nuova Battaglia.

Così, sigillando l'accordo delle Battaglie del Fato con il loro potere, i diciassette Saggi decretarono le leggi che avrebbero regolato lo scorrere della vita dei Maghi da quel momento in avanti, fino ai giorni nostri. Di quel patto si sono conservate tre semplici leggi che tutti i Maghi sono tenuti a rispettare:

- Non mostrare la magia alle anime semplici.
- Rispetta i luoghi sacri.
- Onora le reliquie.

A salvaguardia di queste leggi, i saggi crearono gli Arael<sup>2</sup>, guardiani magici ed infaticabili con il compito di punire i trasgressori, privandoli del Servant e dei poteri magici. Gli Arael si materializzano quando viene commessa una grave violazione del codice e perseguitano il colpevole senza tregua: inarrestabili e immuni alla magia, sono il terrore di tutti i Maghi.

<sup>2</sup> parola di origine ebraica che significa Leoni di Dio.

La storia dei 17 saggi è da sempre circondata da leggende e mistero: alcuni dicono che siano riusciti a ingannare la morte, altri che abbiano abbandonato per sempre questo mondo, altri ancora che, sotto mentite spoglie, siano diventati custodi di qualche reliquia. Secondo molti i saggi, ovunque si trovino, guardano dall'alto la storia dell'uomo, vegliando sui Maghi e sul loro mondo.

## LA BATTAGLIA COMINCIA!

Il patto delle Battaglie del Fato ha solo posto un freno al male e all'ambizione che serpeggia tra i Maghi. Anche le battaglie del fato possono concludersi in modo tragico o portare gravi ferite alle città in cui si combattono. Il male non può mai essere arginato del tutto.

Nel 1666 un grande incendio funestò la città di Londra: per la storia fu un tragico incidente, ma in realtà si trattò di un terribile scontro tra i pretendenti di una Battaglia del Fato. L'antica città-tempio di Machu Pichu è scomparsa a causa di una lotta cruenta tra i Maghi del Perù. Cronache antiche riportano la furiosa Battaglia di Ulan-Bator, nel XIII sec: Shiraku, il mago vincitore, è ancora vivo, seppur consumato dal potere terribile dell'*elmo di Gengis Khan*.

Da allora, migliaia di Battaglie sono state combattute, i Tempi Barbari sono finiti ed è iniziata l'attuale Storia dell'Uomo.

Centinaia di Reliquie, per centinaia di città e milioni di Maghi. Chi sarà degno di possedere una Reliquia?



## COME NASCE UN MAGO MASTER

Il circuito magico è ereditario e non si attiva da solo. Deve essere avviato dall'esterno: da un altro mago o da una reliquia.

Quando i simboli di una reliquia fanno la loro comparsa su un giovane mago, spesso i primi ad accorgersene sono i genitori.

In genere, la loro prima preoccupazione, se sono maghi, è cercare le origini dei simboli per capire di quale reliquia si tratti, e dove essa si trovi.

Da quel momento hanno dieci anni per trasmettere al ragazzo le loro tecniche e poteri. Al termine dell'addestramento, il mago può mettersi in viaggio. Raggiunta la sua meta (in genere la città sede della reliquia), deve eseguire l'incantesimo di evocazione e richiamare al suo fianco il Servant, un guerriero leggendario, un maestro e un consigliere.

In quel momento ha inizio la Battaglia del Fato.



## DARE VITA AL PROPRIO PERSONAGGIO

Le prime cose che un giocatore deve decidere riguardo al suo personaggio sono le seguenti:

- **ETÀ** - Il mago non deve essere troppo vecchio. Il personaggio può avere un'età qualsiasi, ma in genere i master delle battaglie del fato sono piuttosto giovani (tra 12 e 22 anni).
- **STATO SOCIALE** - è importante definire le condizioni sociali ed economiche del personaggio, perchè hanno un impatto significativo sul gioco: le risorse monetarie, l'ambiente in cui vive il personaggio, le sue amicizie, persino le sue attività quotidiane sono tutte legate alla sua condizione sociale. Ad ogni stato sociale corrispondono benefici e inconvenienti: un ragazzo povero che vive in un quartiere difficile potrebbe avere poco denaro ma essere in contatto con molti amici e disporre di tante informazioni. Un ragazzo di una famiglia nobile, anche se molto facoltoso, potrebbe essere vincolato a seguire una rigida etichetta e uno stile di vita molto riservato, ecc.
- **ASPETTO** - L'aspetto fisico del personaggio. Darne una descrizione dettagliata è un modo per stimolare l'immaginazione degli altri giocatori e per dare un tocco personale al gioco.
- **NAZIONALITÀ** - Le città odierne raccolgono persone di razze ed etnie differenti. Le reliquie non fanno distinzioni quando convocano i Maghi per le battaglie. I personaggi possono essere di qualunque nazionalità: è divertente interpretare il vostro mago secondo gli usi, le tradizioni e i costumi della nazionalità scelta.

- **ALLINEAMENTO** - Indica a grandi linee il carattere e la disposizione d'animo del personaggio: se è buono o malvagio, se ha una sua etica o non si attiene a nessun codice morale.
- **ACCADEMIA ARCANA** - Le conoscenze dei Maghi si sono trasmesse nei secoli attraverso le scuole di magia, che oggi sopravvivono solo in qualità di precetti e insegnamenti trasmessi di padre in figlio. Ogni mago appartiene comunque ad una di queste correnti e conosce i suoi particolari usi e incantesimi.

## COME SI VINCE UNA "BATTAGLIA DEL FATO"?

Per vincere una battaglia del fato, il mago deve eliminare tutti i master avversari. Per farlo vi sono principalmente due metodi:

- **ELIMINARE IL SERVANT AVVERSARIO** - Le vere battaglie si consumano tra i Servant che, come cavalieri del medioevo, combattono per il proprio Master. Se il Servant viene sconfitto, lo è anche il suo Master.
- **ELIMINARE IL MAGO** - Un modo brutale e sanguinoso per eliminare un avversario, usato dai Maghi senza scrupoli. Se il mago viene ucciso, il suo Servant scompare nel nulla.

Quando la battaglia si conclude e resta un solo mago, la reliquia si manifesta al vincitore in modi misteriosi e straordinari: nessuno ha mai potuto assistere ad un evento simile ed i custodi raramente ne fanno parola.

# Le regole

Di seguito sono indicate tutte le regole per creare e gestire i personaggi in una campagna di Battaglie del Fato. Per annotare i vostri dati potete usare le schede apposite al fondo del manuale.

## ALLINEAMENTO

L'allineamento è una caratteristica molto importante del personaggio: ne riflette l'indole e la disposizione d'animo. I giocatori devono scegliere con molta attenzione perchè la loro decisione influirà pesantemente anche sul carattere e la personalità del loro Servant.



**BUONO**

Il comportamento di un mago buono è influenzato dalle regole dell'antica cavalleria e del quieto vivere. Prova piacere nell'accorrere in aiuto di chi ne ha bisogno ed è molto soddisfatto quando riesce a risolvere un problema per qualcuno.

Nel combattimento cerca sempre di essere leale e pretende lo stesso dall'avversario; per questo motivo non sopporta le persone malvagie che per vincere farebbero ogni cosa.



**NEUTRALE**

Il mago neutrale è un opportunist che non ha a priori un'idea sul comportamento da tenere, fino a quando non si trova al momento della scelta da fare. Non si allea mai per molto tempo con un altro giocatore, a meno che questo non gli porti enormi vantaggi.

Il giocatore neutrale raramente si lascia andare ad atti di bontà o cattiveria gratuiti. Non ama gli estremismi, il suo interesse principale è il raggiungimento del suo scopo.



**MALVAGIO**

Il Mago malvagio è estremamente egoista ed arrivista. Non degna neanche di uno sguardo le altre persone, a meno che queste non possano essere sfruttate per i propri piani. Violenza e crudeltà sono all'ordine del giorno per un mago di questo genere.

Ovviamente il giocatore con questo allineamento non sopporta le buone azioni di alcun tipo, che considera pacchiane e senza alcun tornaconto.

## CARATTERISTICHE FONDAMENTALI

Ogni personaggio è definito da una serie di caratteristiche numeriche, che riassumono i suoi tratti fisici e mentali.

- **FORZA (FOR):** la forza fisica.
- **DESTREZZA (DES):** l'agilità.
- **COSTITUZIONE (COS):** la robustezza e la costituzione fisica.
- **SAGGEZZA (SAG):** le conoscenze e la percezione sensoriale (udito, olfatto, vista,...).
- **INTELLIGENZA (INT):** la capacità di ragionare e di avere intuizioni.
- **CARISMA (CAR):** l'apparenza fisica, l'influsso e il fascino esercitati sugli altri.

Ogni caratteristica è indicata da un punteggio variabile da 3 a 18 (10 rappresenta un valore "normale" per un essere umano medio). Per determinare il punteggio di ogni caratteristica, tirate 4d6 e sommate i risultati dei singoli dadi escludendo il più basso.

*Luigi vuole determinare le caratteristiche del suo personaggio, il mago John.*

*per la Forza ottiene 4, 3, 5, 2. Somma i risultati scartando il più basso (2) e ottiene 12.*

*per la Destrezza ottiene 2, 1, 6, 5. Somma i risultati scartando il più basso (1) e ottiene 13.*

*...e così via per i punteggi di Costituzione, Saggezza, Intelligenza e Carisma.*

Le caratteristiche influenzano profondamente le abilità e i poteri del vostro personaggio. Ad ogni punteggio è associato un bonus/malus, che influenza alcune caratteristiche secondarie (vedi capitoli successivi):

PUNTEGGIO DI CARATTERISTICA	MALLUS	PUNTEGGIO DI CARATTERISTICA	BONUS
10	0	11	0
9	-1	12	1
8	-2	13	2
7	-3	14	3
6	-4	15	4
5	-5	16	5
4	-6	17	6
3	-7	18	7

TAB 1.2

- **FORZA** - Il bonus in questa caratteristica influenza il DANNO inflitto con un attacco fisico.
- **DESTREZZA** - Il bonus in questa caratteristica influenza la capacità di DIFESA e di ATTACCO.
- **COSTITUZIONE** - Il bonus in questa caratteristica influenza i PF (punti ferita), ovvero la quantità di danni che un personaggio può tollerare prima di cadere senza vita.
- **SAGGEZZA** - Il bonus in questa caratteristica influenza la POTENZA degli incantesimi del mago e la RESISTENZA agli effetti magici degli avversari.
- **INTELLIGENZA** - Il bonus di intelligenza influisce sia sul numero di MAGIE COMUNI del mago, sia sui PM (punti mana), la quantità di energia magica a disposizione per lanciare gli incantesimi.
- **CARISMA** - Questa caratteristica è molto importante nel caso in cui le discussioni col proprio Servant si facciano calde. In alcuni casi i Servant possono non essere d'accordo con il Master, resistere agli ordini o intimidirlo. Il bonus in questa caratteristica aumenterà le possibilità del mago di imporre la sua volontà.

## CIRCUITO MAGICO

L'energia magica che scorre nei Maghi fluisce in una trama d'incanto chiamata dagli antichi Nystal, ma nota oggi come "Circuito magico". I Maghi sanno che la potenza dei loro incantesimi è fortemente legata allo sviluppo del loro circuito magico: più il Nystal è grande e ramificato, più gli incantesimi sono potenti e il mago acquista resistenza alle forze magiche nemiche. Il circuito magico è definito da due valori:

- **POTENZA** - La potenza degli incantesimi, la loro capacità di penetrare le difese avversarie. Il valore di base è 0.
- **RESISTENZA** - La capacità del circuito magico di proteggere il mago dagli incantesimi avversari. Il punteggio base di Resistenza è 10.

Di base, Potenza e Resistenza hanno rispettivamente valore 0 e 10. Quando create il vostro personaggio, aggiungete a questi valori un numero complessivo di pallini pari a  $2d4 + \text{bonus di SAG}$ .

*Il mago John ha Saggezza 16, e di conseguenza un bonus di +5.  
Tira  $2d4$  e ottiene 2.*

*Ha dunque complessivamente  $2 + 5 = 7$  pallini da distribuire nei due valori di Circuito magico; decide di assegnare 3 pallini alla Potenza e 4 alla Resistenza.  
In totale John avrà:*

POTENZA = 3  
RESISTENZA = 14

Resistenza e Potenza degli incantesimi vengono usate durante i combattimenti magici tra Maghi (e Servant). In queste circostanze, quando un mago lancia un incantesimo contrassegnato con la dicitura

(S) o (S<sup>1/2</sup>), il suo avversario può resistere agli effetti della magia. Questo significa che chi lancia l'incantesimo deve tirare  $1d20$  e sommare il risultato alla propria Potenza. Se il risultato è maggiore o uguale alla Resistenza di chi subisce l'incantesimo, questo va a segno, altrimenti si disperde (S), o ha effetti dimezzati (S<sup>1/2</sup>).

NOTA: in pratica, il lancio degli incantesimi segue le stesse regole degli attacchi fisici (vedi paragrafo successivo)

*John e il suo avversario Fraonçois si affrontano in un duello magico.*

*John ha Potenza = 3 e Resistenza = 14.  
Fraonçois ha Potenza = 6 e Resistenza = 10.*

*John lancia un Fulmine deconcentrante contro Fraonçois (vedi il capitolo Incantesimi).*

*Per determinare il successo, tira  $1d20+3$  (la sua Potenza): se ottiene un risultato maggiore o uguale a 10 (la Resistenza di Fraonçois), il Fulmine colpisce.*

*Fraonçois contrattacca e lancia una Palla elementale ad John.*

*Tira  $1d20+6$  (la sua Potenza): per riuscire a colpire, deve ottenere un risultato maggiore o uguale a 16 (la Resistenza di John).*

## ABILITA' DI COMBATTIMENTO

- **ATTACCO** - La capacità di colpire un avversario con un'arma da mischia o da lancio. L'abilità è migliore al crescere del punteggio. Il valore di base per tutti i Maghi è 0. Ad esso si aggiunge il bonus di "Destrezza".

*John ha Destrezza 13, e di conseguenza un bonus di +2.  
Il suo valore di ATTACCO è  $0 + 2 = 2$*

- **DIFESA** - Questo valore indica la capacità di difendersi da un attacco in mischia o a distanza, attraverso parate e schivate. Anche in questo caso un punteggio alto indica una migliore abilità. Il valore base per tutti i Maghi è 10. Ad esso si aggiunge il bonus di "Destrezza".

*John ha Destrezza 13, e di conseguenza un bonus di +2.  
Il suo valore di DIFESA è  $10 + 2 = 12$*

- **DANNI** - Ogni attacco andato a segno procura al bersaglio un certo numero di ferite o danni. I danni inferti variano in base al tipo di arma usata (valori indicativi sono riportati in Appendice). Al danno di base, riportato in tabella, si aggiunge il bonus di "Forza" dell'attaccante.

*Il Servant di John brandisce una spada lunga (danno di base 1d8).  
Il Servant ha Forza 16, e di conseguenza un bonus di +5.  
Quando colpisce con la spada, causa  $1d8+5$  all'avversario.*

- **ASSORBIMENTO** - Non si tratta di una vera caratteristica del personaggio, ma indica il tipo di protezioni e armature che egli indossa. Il punteggio di assorbimento indica la quantità di

danni che, ad ogni colpo subito, viene dissipata dalle protezioni dal personaggio e ignorata. Varia da 0 (nessuna protezione) a 3 (armatura/protezione pesante).

*John indossa una giubba di cuoio pesante (assorbimento = 1).  
Ogni volta che viene colpito, John sottrae 1 al totale dei danni subiti: la giubba fornisce una minima protezione ai colpi nemici.*

- **PUNTI FERITA (PF)** - La quantità di danni che un personaggio può subire prima di crollare esanime. All'inizio del gioco, i Maghi possiedono un numero di PF pari a  $10d8 + (\text{bonus di COS moltiplicato per } 2)$

*John ha costituzione 15, e di conseguenza un bonus di +4.  
Per determinare i suoi PF totali all'inizio del gioco, il giocatore tira  $10d8$  e somma al risultato  $4 \times 2 = 8$  punti.*

## MAGIA

Nel corso dei secoli la sapienza magica degli antichi ha portato alla creazione di una serie di incantesimi, che si dividono in tre grandi correnti: incantesimi comuni, speciali ed elementali. Ogni mago ha una conoscenza (più o meno estesa) di tutti e tre i tipi di magia.

Per lanciare un incantesimo il mago deve concentrarsi e consumare parte dell'energia magica che possiede, detta **Mana**.

Il Mana è la linfa magica che scorre nelle vene di un Master. Più il mago ne possiede, più incantesimi riuscirà a lanciare senza affaticarsi. All'inizio del gioco il mago master possiede un numero di PM pari a  $6d6 + 10 + \text{bonus di INT}$ .

*John ha intelligenza 10, e di conseguenza un bonus di +0.*

*Per determinare i suoi PM totali all'inizio del gioco, il giocatore tira  $6d6$  e somma al risultato  $10 + 0 = 10$  punti.*

In genere per lanciare un incantesimo è necessario un turno di gioco, ma per particolari incantesimi può essere necessario più tempo (vedi Appendice 3: Magie delle Accademie Arcane).

## INCANTESIMI COMUNI

I rituali più semplici sono suddivisi in sette Domini Magici, distinti dalle diverse forze su cui hanno potere.

All'interno di un Dominio, un mago esperto è in grado di utilizzare poteri di natura e intensità differenti. Per ogni Dominio esistono cinque gradi di conoscenza (indicati con pallini ●), che simboleggiano una padronanza sempre maggiore di quel genere di incantesimo. Ogni Dominio presenta una serie di incantesimi e la rispettiva forma inverita: acquisire un certo numero di pallini in un Dominio garantisce la possibilità di usare gli incantesimi in entrambe le forme.

La lista completa degli incantesimi è riportata in Appendice, insieme alla loro descrizione estesa. Di seguito riportiamo una descrizione sintetica dei Domini:

- **DOMINIO DELLA VITA:** questo dominio di incantesimi permette di incanalare le energie vitali degli esseri viventi.
- **DOMINIO DELLA MENTE:** questo dominio di incantesimi permette di manipolare i pensieri delle persone.
- **DOMINIO DELLA PROTEZIONE:** questo dominio di incantesimi permette la creazione di cambi di forza protettivi attorno ad un mago o al suo Servant.
- **DOMINIO DELLA CONOSCENZA:** questo dominio di incantesimi mette in relazione il mago con i poteri del sapere, dell'arcano e, in parte, dell'occulto.
- **DOMINIO DELL'ANTIMAGIA:** questo dominio di incantesimi permette al mago di annullare l'effetto di altri incantesimi.
- **DOMINIO DELL'AURA:** questo dominio di incantesimi controlla le emissioni dell'aura degli esseri umani (e dei Servant).
- **DOMINIO DELL'ENERGIA:** questo dominio di incantesimi permette ad un mago (o al suo Servant) di utilizzare la sua forza spirituale per compiere atti eccezionali.

Durante la fase di creazione, un personaggio ha a disposizione  $1d10 + 10 +$  (bonus INT) punti da spendere per acquisire conoscenza nei diversi Domini Magici. Ad ogni punto corrisponde un pallino in un Dominio, secondo questo schema

PALLINI	●●●●●	●●●●●	●●●●●	●●●●●	●●●●●
COSTO	1 punto	2 punti	3 punti	4 punti	5 punti

TAB 1.3

*John ha intelligenza 10, e di conseguenza un bonus di +0. Per determinare i punti da attribuire alle magie comuni tira  $1d10 + 10 + 0$  e ottiene 20.*

*Spende i suoi punti nel modo seguente:*

Dominio della Vita	●●●●●
Dominio della Mente	●●●●●
Dominio della Protezione	●●●●●
Dominio della Conoscenza	●●●●●
Dominio dell'Antimagia	●●●●●
Dominio dell'Aura	●●●●●
Dominio dell'Energia	●●●●●

NOTA: Per ogni dominio esiste una doppia serie di incantesimi (in genere una *forma normale ed una invertita*). Ogni punto speso consente dunque al mago di imparare 2 incantesimi!

Per quanto riguarda il lancio degli incantesimi, il costo in PM di ogni incantesimo comune è indicato dal rispettivo numero di pallini-conoscenza.

*John ha 28 PM e vuole lanciare l'incantesimo "Armatura IV", del Dominio della Protezione, in cui ha quattro pallini-conoscenza. Spende 4 PM e lancia l'incantesimo.*

## INCANTESIMI ELEMENTALI

Una branca particolare dello studio delle arti magiche si concentra sull'analisi e la comprensione degli elementi naturali, e tenta di manipolarli.

Gli elementi naturali sono sei: acqua, aria, fuoco, terra, luce ed ombra.



Ogni mago, alla creazione del personaggio, sceglie di specializzarsi in tre di questi elementi, ed è in grado di lanciai i rispettivi incantesimi. Ogni elemento dà accesso a due differenti incantesimi:

- **ONDA ELEMENTALE:** un'ondata di energia, dell'elemento scelto, viene scagliata dalle mani del mago. La potenza del colpo dipende dal numero di PM spesi, secondo la seguente progressione:



PUNTI MAGIA	DANNO
1	1d4+2
2	1d6+2
3	2d4+2
4	2d6+2
5	3d4+4

- **POTERE ELEMENTALE:** un particolare effetto magico, legato strettamente all'elemento scelto. Il costo in PM dipende dalla durata dell'effetto che si vuole ottenere.

PUNTI MAGIA	ELEMENTO	EFFETTO
X	ACQUA	<i>Respirare sott'acqua</i> per X minuti (Consente immersioni prolungate)
X	ARIA	<i>Caduta morbida</i> per X minuti (Consente di planare dolcemente anche da grandi altezze)
X	FUOCO	<i>Corsa travolgente</i> per X minuti (Movimento a velocità tripla)
X	TERRA	<i>Movimenti del ragno</i> per X minuti (Movimenti più agili, anche sulle pareti verticali)
X	LUCE	<i>Raggio di luce</i> per X minuti (Forte bagliore e +40% possibilità di vedere un personaggio mimetizzato)
X	OMBRA	<i>Mimetismo</i> per X minuti (50% possibilità di non essere visti, anche in piena luce)

## INCANTESIMI SPECIALI

Oltre agli incantesimi comuni e a quelli elementali, i Maghi conoscono anche altri rituali potenti, legati alle antiche accademie di magia. Ogni

mago conosce cinque incantesimi speciali, analoghi alle magie semplici ma molto più potenti e non ulteriormente migliorabili. Scegliendo la propria specializzazione, il mago ne ottiene tutti e cinque gli incantesimi (vedi Appendice 3: Magie delle Accademie Arcane).

Il costo di lancio in PM degli incantesimi delle scuole specialistiche è pari al doppio del numero di pallini: un incantesimo di primo livello richiede 2 PM, uno di secondo richiede 4 PM, e così via.

INCANTESIMO SPECIALISTICO I



INCANTESIMO SPECIALISTICO II



INCANTESIMO SPECIALISTICO III



INCANTESIMO SPECIALISTICO IV



INCANTESIMO SPECIALISTICO V



*John appartiene all'accademia della Magia da Battaglia, di cui conosce i cinque incantesimi speciali.*

- Fulmine deconcentrante minore
- Dardo Incantato
- Fulmine deconcentrante maggiore
- Esplosione terrena
- Palla elementale

*Per lanciare il quinto, "Palla elementale", deve spendere 10 PM.*

# IL SERVANT

## LA CHIAMATA DELLE ANIME

Con il rituale della chiamata delle anime, ogni mago evoca un personaggio leggendario che lo assista e protegga in battaglia.

La chiamata delle anime (che in termini di gioco è la semplice scelta preliminare dei Servant) può avvenire in modo diverso a seconda della battaglia.

Se intendete fare il *narratore* e volete usare i *Servant pregenerati* di questo manuale, vi rimandiamo all'Appendice 7 (pag 62), dove vi spieghiamo come preparare "la chiamata delle anime"

## EROI REINCARNATI

Il Servant è la reincarnazione di un personaggio eroico del passato, ma quando ritorna come protettore di un mago cambia nome. Questa variazione si può vedere come una mossa tattica: è molto meglio che gli avversari non conoscano la vera identità del Servant poiché, scoprendola, potrebbero individuarne i punti deboli.

I Servant, dal momento dell'evocazione, assumono forma materiale e si comportano come normali esseri umani, eccezion fatta per le seguenti caratteristiche:

- Possono rendersi invisibili a tutti, tranne ai Maghi e agli altri Servant.

- Hanno un particolare sesto senso che li rende sensibili alla presenza di altri Servant.
- Non hanno bisogno di nutrirsi e di dormire (anche se possono farlo). Per ripristinare le proprie forze ed il Mana, assorbono energia da varie fonti e in modi diversi. I metodi più diffusi, comuni a tutti i Servant, sono:
  - **MEDITAZIONE:** il Servant si ritira in un luogo sicuro e attende il naturale recupero delle energie.
  - **CAMPO DI FORZA:** il Servant si ritira in meditazione e crea attorno a sé un campo di forza che gli consente di assorbire maggiore energia. Il campo è percepibile dagli altri Servant attraverso il loro sesto senso.
  - **CAMPO DI INTORPIDIMENTO:** analogo al campo di forza ma assorbe l'energia vitale degli esseri umani. Solo i Servant malvagi o senza scrupoli ricorrono a questa tecnica crudele, molto potente ma molto appariscente.
  - **RISUCCHIO DELL'ANIMA:** il Servant uccide un essere umano e si impossessa della sua anima: pratica terribile ed eseguita solo dai cattivoni.

- Devono sottostare ai comandi impartiti loro tramite i simboli del comando (vedi paragrafo "Simboli del Comando").
- Infine, i Servant sono dotati di poteri e abilità particolari e straordinarie, uniche e distintive per ognuno di essi (vedi guida del Narratore).

Se il Servant viene sconfitto in battaglia, la reliquia lo rispedisce nell'oblio ed esclude il suo master dalla battaglia, privandolo dei sigilli e dei poteri. Se il mago muore e il Servant gli sopravvive, la reliquia spezza l'evocazione e il Servant scompare.

## LA SCHEDA DEL SERVANT

Il Servant è dotato delle seguenti caratteristiche:

- **NOME** - Il nome di battaglia del Servant.
- **PASSATO** - Una breve sintesi sulla vita del personaggio reincarnato nel Servant.
- **ALLINEAMENTO** - Il carattere dell'eroe (vedi tabella 1.1).
- **CARATTERISTICHE DI BASE** - Analoghe a quelle dei personaggi comuni.
- **CIRCUITO MAGICO E INCANTESIMI** - Anche i Servant sono dotati di poteri magici ed alcuni possono lanciare incantesimi.
- **ASPETTO**- L'aspetto fisico dell'eroe.
- **RISANAMENTO** - I Servant non possono essere curati in modo tradizionale o con gli incantesimi di "Cura Ferite" convenzionali. Esistono alcuni metodi particolari per risanare il proprio Servant, ma sono considerati "Trattamenti Speciali" di alcune scuole di magia o sono poteri esclusivi di alcuni Servant. Normalmente, per recuperare Punti ferita e Punti Mana il Servant deve ricorrere ai seguenti metodi:
  - **RIPOSO E MEDITAZIONE** - Il Servant si riposa e medita in completo silenzio per quanto tempo gli è necessario. Questo metodo è piuttosto lento, ma non attira l'attenzione dei Maghi avversari. Utile nel caso in cui il Servant debba recuperare solo pochi PF e PM, o abbia molto tempo per recuperare. (Ogni ora di riposo farà recuperare 2 punti, da assegnare a piacimento tra PM e PF).
  - **CAMPI DI FORZA** - Il Servant crea un campo di forza intorno ad un luogo e assorbe energia dalla madre Terra. Questo metodo è il più utilizzato, ma è facilmente rintracciabile dagli altri Maghi. (Ogni ora di campo di forza farà recuperare 6 punti).
  - **CAMPO DI INTORPIDIMENTO** - Il Servant crea un campo di forza intorno ad un luogo affollato. Il campo di forza è invisibile ad occhio nudo e anche un mago potrebbe avere problemi a localizzarlo. Il Servant assorbe un po' di energia vitale da ogni persona che passa attraverso l'area controllata. Gli umani non avvertiranno la presenza del campo di forza, ma attraversandolo, si sentiranno fiacchi ed indeboliti. (Ogni ora di campo di forza farà recuperare 10 punti).
  - **RISUCCHIO DELL'ANIMA** - Il Servant blocca un umano e ne assorbe l'anima. Alla fine del trattamento, la persona attaccata cadrà a terra priva di vita. (Ogni anima farà recuperare 20 punti).
- **ARMA LEGGENDARIA** - Ogni Servant possiede un arma o un oggetto leggendario. Queste armi hanno assorbito l'esperienza, la fama, le sensazioni e l'anima del suo portatore, fino a diventare cimeli magici di grandissimo valore.
- **POTERI LEGGENDARI** - Come abbiamo già detto, il Servant non è altro che un eroe reincarnato nel presente. Un grande avventuriero, durante le sue imprese, accresce la propria esperienza magica e fisica. Grazie ad esse, è molto facile che si porti dietro un bagaglio di conoscenza che non tutti possiedono: ecco l'origine dei Poteri Leggendarî.

## INTERAZIONE CON IL SERVANT

Nonostante i Servant siano evocati da Maghi per partecipare alla Battaglia, non sono servi, né seguaci ciecamente obbedienti. I Servant rimangono comunque eroi leggendari ed è quindi frequente che non accettino di buon grado di mettersi a servizio di un mago molto giovane.

Può capitare che i Servant più altezzosi criticino le decisioni del proprio Master, o addirittura si rifiutino di eseguirne gli ordini, o può capitare che un Master dal nobile animo evochi un Servant che in vita è stato un assassino, o un feroce combattente: i loro caratteri, e di conseguenza i loro comportamenti, saranno spesso in contrasto.

Questa interazione può essere “resa” dal DM in molti modi; a titolo di esempio ne è riportato uno, che si basa sulla seguente tabella:

*Aiace, servant di John*

					X					
-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5

Al momento dell’evocazione, il Servant ha per il proprio master una CONSIDERAZIONE pari a 0. Il compito del DM consiste, una volta che ha ben definito il carattere del Servant, nell’immedesimarsi in lui e simulare le sue reazioni al comportamento del Master. Ogni azione del Master gli farà guadagnare o perdere considerazione da parte del suo Servant, a seconda che l’azione sia in linea o meno col carattere di quest’ultimo.

### ESEMPIO

*John è un mago buono e giusto, ma impulsivo e pronto alla battaglia. Il suo Servant, l’eroe greco Aiace, è violento, combattivo, sprezzante di leggi e regole, incurante del suo prossimo.*

*- Durante una battaglia, Aiace per colpire il suo avversario sta per coinvolgere anche degli innocenti: John glielo impedisce. Risultato: la considerazione di Aiace per lui scende di 1.*

*- Un master avversario propone un’alleanza a John: questi vuole invece combattere e rifiuta, ordinando ad Aiace di attaccare. Risultato: la considerazione di Aiace per lui sale di 1.*

Se la considerazione di un Servant sale molto, significa che l’intesa col suo Master è buona, e i due formano una buona squadra.

Se, viceversa, la considerazione scende troppo, significa che il Servant si sta stufando del comportamento del suo Master, così diverso da lui, e probabilmente comincerà a metterne in dubbio l’autorità, arrivando anche a disobbedirgli apertamente.

Il comportamento del mago, in questo caso, è determinante: può scegliere di scendere a compromessi, per “tenere buono” il proprio Servant, oppure può scegliere la linea rigida, inasprendo ulteriormente il rapporto.

Quando la situazione diventa insostenibile, ed un Servant si rifiuta di eseguire un ordine del proprio Master, l’unica soluzione per farsi obbedire è l’utilizzo di uno Simbolo di Comando.

## SIMBOLI DI COMANDO

Quando il mago evoca il suo Servant, sul suo corpo compaiono tre tatuaggi, chiamati "Simboli di Comando".

Sacrificando un simbolo, il Master può ordinare qualsiasi cosa al suo Servant, costringendolo magicamente a obbedire. Ogni volta che un Master decide di utilizzare un simbolo di comando, questo scompare. Se il mago resta privo dei simboli di comando (ovvero, se li usa tutti e tre) perde autorità sul Servant ed è escluso dalla Battaglia del Fato.

I tatuaggi riproducono, in forma simbolica, tre elementi cardine dell'esistenza umana, rispettati presso tutte le civiltà: elementi così potenti da rappresentare un monito anche per i Servant.



### IL SOLE

Nessun uomo può guardare il sole senza rimanerne accecato e nessun uomo può sfidarne la grandezza senza rimanere bruciato. Nessuna arma, semplice o leggendaria, può ferirlo.



### SE STESSI

Persino il più grande fra gli eroi ha paura di fallire. La paura di sentire quella sensazione di delusione che avvelena il sangue è troppo grande anche per il più valoroso dei Servant.



### LA MORTE

L'incontro che tutti vorremmo rimandare. Anche il più grande tra i combattenti deve deporre le armi in sua presenza. Neanche un eroe può combatterla: l'unica cosa che si può fare è togliersi l'elmo e portarle rispetto.

## TOCCHI FINALI

- **EQUIPAGGIAMENTO** - Il mago può portare con sé diversi oggetti comuni o particolari (come artefatti e armi dotati di poteri magici).
- **DENARO** - In base allo stato sociale e alla provenienza, il personaggio può essere più o meno ricco. All'inizio del gioco il narratore deciderà per ogni giocatore le sue risorse finanziarie: quelle che trasporta al momento, e quelle custodite al sicuro (in una banca, in un baule sotto il letto, ecc...). La valuta varia a seconda della città in cui si svolge la battaglia. Ad esempio a Parigi i personaggi utilizzeranno l'Euro, a Liverpool la Sterlina, a Tokyo lo Yen e così via.
- **ALTRE RISORSE** - Sotto questa categoria possono ricadere oggetti di valore o particolari, amicizie preziose e altri contatti utili.

Nella prima colonna dell'*Appendice 1* (pag.48) trovate una tabella riepilogativa per la generazione dei maghi



## Le Accademie Arcane

Le Accademie Arcane sono antiche scuole che curavano e approfondivano un ramo preciso delle arti magiche. Molte di esse sono decadute o sono state distrutte, ma i loro insegnamenti sono ancora vivi nei Maghi odierni, che continuano a tramandarne la sapienza, di generazione in generazione.



## ACCADEMIA DELL'ALTERAZIONE

*Questa scuola insegna a penetrare la realtà della materia e a modificare le proprietà delle cose, degli oggetti inanimati (e dei costrutti animati, come i golem).*

Molti Maghi moderni studiano la disciplina dell'alterazione in diverse associazioni sparse per il mondo. Ne esistono alcune nel vecchio continente, ma la maggior parte è concentrata in Asia, soprattutto in Giappone. Di solito, gli studiosi di alterazione si radunano in importanti circoli scolastici, associazioni e club molto disciplinati e organizzati.

Gli alteratori hanno un profondo rispetto dei loro insegnanti, dei loro precettori ed dei capi più anziani dell'ordine. In genere sono uniti da un forte spirito di gruppo e difendono con orgoglio il buon nome della loro associazione. Questo comunque non impedisce che tra Maghi compagni di studi possano nascere forti rivalità e accese competizioni.

Gli alteratori si nascondono bene tra la gente comune. Il loro modo di vestire varia dalla divisa scolastica al vestito casual e hanno modi educati e cortesi, come quelli di uno studente serio e rispettoso.

- **SOPRANNOMINATI:** Artefici.
- **TERRITORIO D'ORIGINE:** Giappone e Asia.
- **COSA PENSANO GLI ALTRI MAGHI DI LORO:** sono visti di buon occhio da quasi tutte le altre scuole di magia, anche se alcuni li trattano con sufficienza, ritenendoli un po' troppo freddi e pragmatici per essere dei veri Maghi.
- **ABITI TRADIZIONALI:** vestiti casual ed eleganti.
- **COSA PENSANO DELLE BATTAGLIE DEL FATO:** "Un ottima occasione per mostrare al mondo quando vale la mia scuola".
- **CITTÀ STORICA CONTROLLATA DA UN MAGO ALTERATORE:** Kyoto in Giappone.



## ACCADEMIA DELLA DIVINAZIONE

*La divinazione consente allo stregone di imparare segreti dimenticati da tempo, di individuare gli incantesimi dell'avversario e di occultare altri sortilegi.*

Per diventare un mago divinatore, lo studio spesso non è sufficiente: bisogna essere già dotati di una forte predisposizione alle arti magiche. Le tecniche divinatorie, infatti, risultano più solide e potenti se ad utilizzarle è un mago che possiede una sensibilità innata verso il campo dell'occulto. Spesso, nei giovani divinatori i poteri magici si manifestano in modo improvviso e inconsapevole. Prima di assumerne pienamente il controllo, i Maghi devono trascorrere lunghi anni di meditazione e allenamento.

A differenza delle altre scuole, i divinatori non seguono gli insegnamenti di veri maestri ma prestano ascolto ai poteri che pian piano si risvegliano dentro di loro. Per questo sono Maghi solitari e poco organizzati, molto inclini a vivere una vita "on the road", senza fissa dimora.

I divinatori credono profondamente nel destino e sono molto superstiziosi. Quando le loro strade si incontrano, i divinatori amano trascorrere qualche tempo insieme e raccontarsi storie sui loro viaggi e le loro scoperte: non sono gelosi delle loro conoscenze e non sono interessati a mantenere troppi segreti.

Molti divinatori vivono negli Stati Uniti: secondo alcuni è un chiaro indizio di come la divinazione fosse un'arte praticata dai nativi americani e sia collegata alle arti protettive degli sciamani (vedi Accademia della Scongiorazione). Se è così, essa continua a vivere in quelle terre, insieme allo spirito sacro degli antenati. I Divinatori americani sono indicati spesso con il nome di "Easy Riders", anche quando non hanno mai usato una motocicletta. Normalmente non sono molto competitivi e raramente sono entusiasti di partecipare ad

una Battaglia del Fato. Le Battaglie sono segni di un destino incerto e irto di pericoli: i divinatori sanno bene a cosa vanno incontro.

- **SOPRANNOMINATI:** Easy Riders.
- **TERRITORIO D'ORIGINE:** la maggior parte viene dagli Stati Uniti d'America, ma si possono trovare divinatori anche in Spagna, in alcuni stati del sud America e nelle isole dell'Oceania.
- **COSA PENSANO GLI ALTRI MAGHI DI LORO:** i divinatori sono in genere poco amati per i loro modi schivi e burberi, ma il loro sesto senso è tenuto in alta considerazione, soprattutto dai Maghi che ne colgono le potenzialità o desiderano servirsene per i loro scopi.
- **ABITI TRADIZIONALI:** Non indossano abiti particolari. Molti sono costantemente in viaggio e vestono in modo comodo e semplice, senza mai scordare qualche accessorio dall'aspetto aggressivo (giacche in pelle, stivaloni in cuoio, ecc.).
- **COSA PENSANO DELLE BATTAGLIE DEL FATO:** "Le battaglie del fato sono un'incognita, uno strano segno del destino che non riesco a interpretare, ma devo combattere, o sarò soltanto una preda facile".
- **CITTÀ STORICA CONTROLLATA DIVINATORE:** Chicago in Illinois (USA).

## ACCADEMIA DELL'EVOCAZIONE

*L'evocazione concretizza nella realtà oggetti ed entità provenienti da altri piani di esistenza, richiama creature e poteri in questo mondo e li mette al servizio dello stregone.*

A differenza delle altre discipline arcane, è possibile imparare l'evocazione anche senza possedere un circuito magico. Qualunque persona "normale" può essere iniziata da un altro mago evocatore, che può dare vita alla formazione di un Nystal nell'animo dell'allievo. Si tratta di un circuito più debole e fragile, ma è sufficiente per apprendere i rudimenti della magia.

Dato che l'energia magica non scorre potente negli evocatori, essi la richiamano da ciò che li circonda, cogliendola dalla terra, dal cielo, dalle creature, e materializzandola sotto varie forme.

Gli evocatori non sono molto diffusi e si concentrano nell'Europa centro-settentrionale. Sono piuttosto sospettosi e per niente bendisposti a diffondere la propria arte. Prima di affidare i propri insegnamenti ai loro discepoli, gli evocatori preferiscono valutarli con molta calma e attenzione, spesso ponendoli di fronte a numerose prove per misurare la loro fedeltà e forza d'animo.

- **SOPRANNOMINATI:** Mezzi-Maghi.
- **TERRITORIO D'ORIGINE:** nessuno sa indicare con certezza il luogo d'origine dei mezzi-Maghi.
- **COSA PENSANO GLI ALTRI MAGHI DI LORO:** i Maghi anziani e tradizionalisti non amavano gli evocatori e sostenevano che la pratica di infondere un circuito magico in un uomo fosse innaturale e pericolosa. Oggi gli evocatori sono più tollerati di un tempo, ma non sono sempre benvenuti.
- **ABITI TRADIZIONALI:** solitamente i vestiti tradizionali della loro terra d'origine. Tentano di passare inosservati anche agli altri Maghi, ma ciò non impedisce loro alcune stravaganze, come abiti demodè e accessori vistosi.
- **COSA PENSANO DELLE BATTAGLIE DEL FATO:** "Affronterò la Battaglia con metodo e discrezione. Sarò un nemico invisibile e sfuggente: non combatto mai battaglie che non posso vincere".
- **CITTÀ STORICA CONTROLLATA DA UN MAGO EVOCATORE:** Londra in Inghilterra.

## ACCADEMIA DELL'ILLUSIONE

*Magie che ingannano i sensi e la mente, facendo apparire quel che non è, udire suoni inesistenti e ricordare eventi mai accaduti.*

L'accademia arcana dell'illusione è una delle istituzioni con la storia più lunga e prestigiosa del mondo della magia. Sopravvissuta al grave declino dei Tempi Barbari, l'accademia ha visto i suoi membri decimati dal pugno sterminatore dell'inquisizione, ma è riuscita a risollevarsi e a rimanere salda fino ai giorni nostri.

Esiste soltanto una sede dove si insegnano le arti illusorie: il Fiore di Inverno, un grande ateneo misterioso e inaccessibile, situato da qualche parte nelle montagne della Bielorussia. I suoi edifici austeri, i grandi giardini e le sale fastose sono da sempre nascosti agli occhi degli uomini da potenti artefatti e incantesimi. I saggi a capo dell'ateneo amministrano gli insegnamenti con estrema prudenza e fanno molta attenzione affinché gli studenti non rivelino al mondo la presenza e la posizione dell'accademia. Gli studenti stessi ignorano dove si trovi: quando un giovane intende diventare un illusionista deve trovare una copia di un libro chiamato "Etereo Cammino" (in genere sono i genitori che lo consegnano ai figli, quando si sentono pronti). L'Etereo cammino non è un libro comune: è un passaggio che porta direttamente al Fiore di Inverno. Ogni mago può andare e venire dall'ateneo, finché non esaurisce la lettura del libro, dopodiché non può più tornare, e la sua istruzione è da considerarsi conclusa.

- **SOPRANNOMINATI:** I Sopravvissuti.
- **TERRITORIO D'ORIGINE:** Russia e paesi dell'Est Europeo.
- **COSA PENSANO GLI ALTRI MAGHI DI LORO:** alcuni Maghi provano sincera ammirazione, altri invidia per gli Illusionisti, gli unici a frequentare ancora una vera scuola.
- **ABITI TRADIZIONALI:** l'ateneo del Fiore di Inverno prevede per gli studenti una divisa chiara bordata di rosso, con l'insegna araldica dei Maghi fondatori. Dopo aver terminato gli studi, gli illusionisti possono tenere la divisa, ma in genere evitano di indossarla di nuovo.
- **COSA PENSANO DELLE BATTAGLIE DEL FATO:** "Noi illusionisti siamo i custodi ideali delle reliquie; con noi il mondo della magia è al sicuro".
- **CITTÀ STORICA CONTROLLATA DA UN MAGO ILLUSIONISTA:** Kiev in Ucraina.

## ACCADEMIA DELLA NECROMANZIA

*Tra tutte le discipline, la necromanzia è la più oscura e pericolosa. I Maghi neri attingono il loro potere da rituali proibiti, non esitano a stringere patti con entità maligne, giocano con le anime dei dannati.*

I necromanti sono una piaga nel mondo della magia. Temuti da tutti e odiati da molti, hanno votato la loro anima al male: la loro magia è crudele, pericolosa e troppo manifesta agli occhi degli uomini. Perseguitati anche dagli altri Maghi, sono sopravvissuti nascondendosi sotto una coltre di bugie e di inganni. Spesso i giovani necromanti sembrano ragazzi normali, ma in segreto coltivano le loro arti maledette e sfidano dei tabù che nessun mago dovrebbe violare.

Se molti necromanti preferiscono mescolarsi agli uomini con l'inganno, altri non fanno mistero della loro natura depravata. Sprezzanti di ogni regola e irrispettosi anche dell'accordo dei diciassette saggi, i necromanti non vedono l'ora di impossessarsi di una reliquia e del suo potere.

Tuttavia, ci furono tempi in cui la necromanzia non era una disciplina del tutto corrotta. Antiche scritture narrano di una grande Battaglia del Fato combattuta a Tebe nel 2407 A.C. La battaglia fu vinta da un sacerdote di nome Imhotep. Benché esperto nei rituali neri, Imhotep non fu un custode dispotico, ma si dimostrò tollerante e illuminato; un esempio raro e lontano dalla realtà dei tempi moderni.

- **SOPRANNOMINATI:** Corvi.
- **TERRITORIO D'ORIGINE:** i necromanti sono sparsi in tutto il mondo, ma si pensa che le loro origini siano italiane (il popolo etrusco), greche e nord africane.
- **COSA PENSANO GLI ALTRI MAGHI DI LORO:** tutto il male possibile.
- **ABITI TRADIZIONALI:** di solito indossano abiti normali per mescolarsi alla gente comune, ma non disdegnano completi particolari, eleganti o trasandati, spesso scuri e carichi di ricami e decori macabri.
- **COSA PENSANO DELLE BATTAGLIE DEL FATO:** "Un'inutile accordo per regolare uno scontro all'ultimo sangue!".
- **CITTÀ STORICA CONTROLLATA DA UN MAGO NECROMANTE:** Pompei in Italia (distrutta nel 79 d.c.).

## ACCADEMIA DELLA SCONGIURAZIONE

*Le arti protettive sono usate come scudo per salvaguardare le creature e gli oggetti dalle magie ostili. Molti Master incantatori ricorrono ad incantesimi protettivi per trovare riparo durante il combattimento e assistere il proprio Servant.*

I primi Maghi scongiuratori furono anziani sacerdoti e sciamani delle civiltà precolombiane, i quali insegnavano ai loro allievi l'importanza di liberare la mente ed entrare in contatto con il cosmo e la natura. I Maghi di oggi spesso hanno grandi difficoltà ad avvicinarsi a questa disciplina, che richiede molto tempo e molta pazienza. Gli antichi sciamani sono scomparsi, ma i loro luoghi di meditazione e preghiera sono sopravvissuti: gli attuali scongiuratori vi si ritirano ancora per pregare e riflettere. Tra le mura di queste rovine, aleggiano ancora nel vento le parole degli antichi: bisogna solo aprire il cuore e saperle ascoltare.

I Maghi scongiuratori sono in genere persone taciturne ed enigmatiche, perennemente assorti nei loro pensieri e nei ricordi. Non amano la violenza e preferirebbero evitare di prendere parte ad una Battaglia, ma non si tirano indietro se vengono scelti. Gelosi della loro identità e del loro passato, tendono a non integrarsi bene nella moderna società civile.

I Maghi più conservatori tendono a vivere in vere e proprie tribù, dove cercano la fratellanza con poche, fidate persone.

- **SOPRANNOMINATI:** Sciamani.
- **TERRITORIO D'ORIGINE:** America Centrale, Messico, Africa Centrale e qualche piccolo territorio in India.
- **COSA PENSANO GLI ALTRI MAGHI DI LORO:** gli scongiuratori sono apprezzati e temuti dagli altri Maghi, ma i loro modi folcloristici sembrano a molti un po' troppo stravaganti e anacronistici.
- **ABITI TRADIZIONALI:** se vivono in una tribù, non usano abiti comuni, ma le vesti semplici del loro popolo. Si adornano di tatuaggi (anch'essi magici) e quando devono viaggiare usano vestiti modesti ma ordinati.
- **COSA PENSANO DELLE BATTAGLIE DEL FATO:** "Se sono stato scelto da una reliquia per combattere, il mio destino prenderà quella strada. Lo spirito degli antenati veglia su di me".
- **CITTÀ STORICA CONTROLLATA DA UN MAGO SCONGIURATORE:** Antananarivo in Madagascar.

## ACCADEMIA DELLA GUARIGIONE

*L'arte della guarigione magica cura il corpo e ristora la mente. Lenisce le ferite, contrasta gli effetti di veleni e malattie, annulla i sortilegi e le maledizioni.*

I Maghi guaritori sono individui straordinari, in cui i poteri si sviluppano autonomamente dalla più tenera età. Nessuno è in grado di insegnare le arti curative: esse sono un dono innato che si perfeziona da solo nel tempo. I guaritori non ricevono il loro potere per via ereditaria: di tanto in tanto, nelle famiglie dei Maghi, nasce un bambino speciale, votato alle arti curative. L'energia magica che alberga nei guaritori è potente e non si lascia disciplinare dallo studio e dalla pratica: per questo i giovani guaritori trovano estremamente difficile apprendere le discipline dei loro padri. Spesso, genitori che appartengono a una gloriosa accademia arcana accettano a malincuore l'incapacità dei figli di seguire le loro orme e vedono le arti curative come una maledizione che si abbatte sulla famiglia.

I guaritori sono attraversati da una energia magica straordinaria, che con il passare del tempo altera il loro aspetto: perfeziona il fisico, rende la loro pelle chiara e opalescente, tinge i capelli di bianco e dona agli occhi una luce splendente, quasi sovranaturale. Molti Maghi sono colpiti dall'aspetto angelico dei guaritori; altri, più cinici o invidiosi, li chiamano semplicemente "Albini" e li considerano uno scherzo di natura.

Nessuno conosce il motivo dell'esistenza dei guaritori: alcuni vedono in loro le imprevedibili manifestazioni della magia, altri li stimano come individui illuminati, altri ancora li considerano dei predestinati.

- **SOPRANNOMINATI:** Albini.
- **TERRITORIO D'ORIGINE:** tutto il mondo.
- **COSA PENSANO GLI ALTRI MAGHI DI LORO:** per alcuni sono solo dei Maghi sfortunati, per altri sono creature angeliche e divine.
- **ABITI TRADIZIONALI:** nessun abito particolare. In genere tendono a vestire abiti leggeri e capi sportivi. Alcuni guaritori (specialmente le ragazze) tendono a tingersi i capelli con colori vivaci e a portare abiti molto provocanti. Altri preferiscono nascondere la loro condizione coprendosi con cappelli, giubbe e cappotti.
- **COSA PENSANO DELLE BATTAGLIE DEL FATO:** "Devo combattere? E così sia. Schiaccerò i vostri pregiudizi e farò mia la reliquia".
- **CITTÀ STORICA CONTROLLATA DA UN MAGO GUARITORE:** Copenhagen in Danimarca.

## ACCADEMIA DELLA MAGIA DA BATTAGLIA

*Un'antica e gloriosa disciplina, che insegna ad usare la magia come arma e strumento di battaglia.*

L'arte del combattimento magico è molto antica, ma ha preso corpo in una vera scuola solo mille anni fa, nella Francia alto-medioevale. Alle battaglie degli eserciti, alle tenzoni dei cavalieri, ai duelli verbali tra teologi e filosofi, si affiancarono le dispute dei Maghi: battaglie e tornei straordinari, in cui i contendenti facevano uso di incantesimi devastanti e di grande effetto.

Col passare del tempo, molte casate della nobiltà europea si circondarono dei Maghi da battaglia più valorosi e abili, conferendo loro investiture, ricchezze e principati. Nacquero importanti famiglie di Maghi combattenti, che offrirono personaggi illustri alla storia francese ed europea: condottieri, uomini di chiesa e grandi sovrani come Carlo Magno e Federico II. Al giorno d'oggi la magia da battaglia continua a tramandarsi rigidamente di padre in figlio, ed è rimasta prerogativa di casate e famiglie illustri.

In passato è accaduto che anche Maghi di umili origini abbiano tentato la via del combattimento magico: costoro hanno sempre goduto di scarsa considerazione presso i Maghi altolocati e col tempo hanno ricevuto l'appellativo di "scudieri", termine contrapposto all'appellativo "cavaliere", titolo di cui i primi Maghi da battaglia amavano fregiarsi. Nei secoli, gli scudieri hanno dato vita ad una corrente propria della magia di combattimento, con incantesimi forse più rozzi, ma non meno efficaci di quelli dei cavalieri.

Il disprezzo aristocratico che i cavalieri hanno sempre riservato agli scudieri ha da sempre alimentato un forte distacco tra le due correnti, forse più vivo oggi che mille anni fa. Ancora oggi molti scudieri sono animati da propositi di rivalsa nei confronti dei grandi cavalieri, e sono pronti a dimostrare che la vera nobiltà risiede nell'animo, non nel sangue.

- **SOPRANNOMINATI:** Cavalieri (e Scudieri).
- **TERRITORIO D'ORIGINE:** la Francia e gli antichi principati del Sacro Romano Impero: oggi la magia da battaglia è diffusa in Europa e nel Medio Oriente.
- **COSA PENSANO GLI ALTRI MAGHI DI LORO:** Scudieri e Cavalieri sono rispettati e temuti, ma molte accademie sono preoccupate dalla loro irruenza e dai loro incantesimi troppo distruttivi e appariscenti. I Maghi da battaglia mettono costantemente in pericolo il mondo della magia con i loro poteri.
- **ABITI TRADIZIONALI:** i cavalieri si vestono alla moda, con stoffe pregiate e tagli molto raffinati. Alcuni talvolta si bardano con vesti e armature da cerimonia, ma solo in occasioni molto formali. Gli scudieri prediligono abiti casual o apertamente trasgressivi: piercing, capelli lunghi, giubbotti in pelle ecc..
- **COSA PENSANO DELLE BATTAGLIE DEL FATO:** I Cavalieri: "Onore e gloria mi attendono nella più grande delle battaglie". Gli scudieri: "Combatterò e dimostrerò il mio valore, per me stesso, per i miei compagni!".
- **CITTÀ STORICA CONTROLLATA DA UN MAGO DA BATTAGLIA:** Nantes in Francia

## ACCADEMIA DELL'ALCHIMIA

*L'alchimia insegna a creare pozioni e unguenti che sprigionano potenti effetti magici. E' probabilmente la più antica e complessa arte magica del mondo.*

L'alchimia è un'arte nobile che si è affinata nei secoli, a partire dai preparati rudimentali degli antichi, fino alle sofisticate pozioni e ai filtri degli odierni stregoni. Gli alchimisti hanno imparato a distillare l'energia magica presente in natura e a concentrarla nei loro preparati, con procedure e rituali complicati e segretissimi.

In passato molti sono vissuti nell'ombra delle grandi corti, appoggiati e finanziati nelle loro attività ed esperimenti da sovrani ambiziosi e pieni di curiosità. Per reperire i sempre più rari ingredienti delle loro pozioni, affinarono le loro capacità diplomatiche e mercantili, dando vita ad un florido commercio segreto di merci, uomini e idee. Con il passare del tempo, diedero vita a importanti ordini e corporazioni, dominati da rigide gerarchie e rituali misteriosi. Le società segrete degli alchimisti sopravvivono ancora oggi, e sono diventate ancora più ramificate e influenti di un tempo. Gli adepti si riuniscono in circoli e club esclusivi, nelle sedi lussuose di grandi multinazionali, in laboratori asettici e tecnologici oppure in polverose segrete e nelle antiche sedi delle corporazioni. I giovani alchimisti hanno solo una ristretta visione del mondo segreto e corporativo che li circonda, ma conoscono già molti degli usi e possibilità della loro organizzazione.

Quando un ragazzo viene coinvolto in una battaglia del fato, ottiene tutti gli onori (e oneri) del suo ordine.

- **SOPRANNOMINATI:** nessun soprannome particolare. Alcuni nomi più o meno dispregiativi sono "Re Mida", "Eminenze Grigie", ecc.
- **TERRITORIO D'ORIGINE:** America Settentrionale ed Europa.
- **COSA PENSANO GLI ALTRI MAGHI DI LORO:** molti li ritengono personaggi calcolatori e senza scrupoli; altri ne invidiano le enormi ricchezze e risorse, altri ancora non amano il loro modo di contaminare la magia con il vile denaro.
- **ABITI TRADIZIONALI:** molto formali ed eleganti, forse un po' troppo classici e anonimi. In occasioni ufficiali vestono tuniche o paramenti del loro ordine.
- **COSA PENSANO DELLE BATTAGLIE DEL FATO:** "Vincere una Battaglia del Fato è un tassello di una grande strategia: porterà grande potere al mio ordine".
- **CITTÀ STORICA CONTROLLATA PER SECOLI DA UN MAGO ALCHIMISTA:** Washington negli Stati Uniti d'America.



## ACCADEMIA DEI SIMBOLI RUNICI

*L'accademia dei simboli runici insegna ad imprimere l'energia magica in scritti, glifi, rune e pergamene. Nell'antichità la scrittura stessa era considerata una forma di magia, carica di mistero e suggestione.*

Con il termine "simboli runici" si indica in modo molto generico (per alcuni frutto di erronee interpretazioni successive) l'arte di infondere la magia in un testo scritto. Probabilmente la disciplina non ebbe origine nei paesi nordici o in Germania (come il nome farebbe pensare<sup>3</sup>) ma in Cina, nelle antiche scuole di Calligrafia.

Gli antichi maestri di scrittura impararono ad usare il pennello come strumento per trasferire la loro energia magica. Grazie ad esso, la magia incanalata nel loro corpo fluiva all'esterno e veniva impressa sulle pergamene. Le grandi opere di calligrafia avevano enorme potere: profonde e ricche di suggestioni come opere d'arte, quando venivano strappate liberavano la loro energia diffondendola ad ampio raggio, su creature ed oggetti.

Molto posati e disciplinati, i Maghi runici hanno imparato la virtù della pazienza e dello studio continuo. Se coinvolti in una battaglia del fato sono guerrieri onorevoli ed estremamente rispettosi del codice e degli avversari. Trascorrono molti anni a perfezionare la propria tecnica e a trovare un mezzo di espressione congeniale: oggi molti Maghi runici hanno abbandonato la calligrafia tradizionale e preferiscono tecniche e strumenti più moderni, ma ci sono ancora alcuni che ricorrono a penna e inchiostro o all'antica arte dell'incisione.

- **SOPRANNOMINATI:** Scrittori (o il dispregiativo Scribacchini).
- **TERRITORIO D'ORIGINE:** Asia Centrale, Germania l'America del Sud.
- **COSA PENSANO GLI ALTRI MAGHI DI LORO:** sono stimati da quasi tutte le altre accademie arcane, che apprezzano il rispetto dei Maghi runici per le regole e per gli avversari.
- **ABITI TRADIZIONALI:** abiti popolari e tradizionali, spesso con fodere fittamente ricamate di glifi e rune protettive.
- **COSA PENSANO DELLE BATTAGLIE DEL FATO:** "La reliquia mi ha scelto. La battaglia è iniziata e i miei avversari sono già in cammino. Io mi siederò in riva al fiume e aspetterò. Quando i miei nemici si saranno distrutti a vicenda, la reliquia sarà mia".
- **CITTÀ STORICA CONTROLLATA PER SECOLI DA UN MAGO RUNICO:** Ulan-Bator in Mongolia.

<sup>3</sup> Le rune erano un antico alfabeto germanico

# guida del narratore

Questa sezione del manuale è dedicata al narratore, o DM: qui troverete nuove regole, consigli ed esempi (nei riquadri in grigio). Se avete intenzione di diventare DM, queste pagine sono per voi. Se invece volete rimanere dei semplici giocatori, potete tranquillamente saltare questa sezione: tutto ciò che vi serve si trova nei capitoli precedenti. Inoltre potreste rovinarvi qualche sorpresa!

## IL NARRATORE

Il narratore è una figura particolare all'interno del gioco e svolge vari compiti.

Innanzitutto è colui che dà vita all'ambientazione. Il DM è come lo sceneggiatore di un film senza copione prestabilito: crea il set e prepara la scena per i personaggi, ma li lascia liberi di agire e di prendere le loro decisioni. Assiste lo sviluppo della storia, guidandola in alcuni punti, introducendo personaggi di contorno (i personaggi non giocanti o PNG) e situazioni che i giocatori devono affrontare. E' inoltre l'arbitro di gioco: in base alle regole del manuale (e ad alcuni accorgimenti) coordina e risolve le situazioni dubbie o critiche.

Sembrano dei compiti impegnativi, ma fare il DM non è tanto complicato ed ha sicuramente un lato positivo: è un ruolo creativo. Se l'idea di costruire una storia vi affascina e vi sentite pieni di idee e di immaginazione, il ruolo del narratore fa al caso vostro. In questa sezione troverete alcuni consigli per gestire al meglio le vostre Battaglie del Fato.

## FASI PREPARATORIE: LEGGERE IL MANUALE

Prima di iniziare la campagna, dovete dedicare un po' di tempo ad allestire il gioco.

Per prima cosa armatevi di pazienza e leggete i capitoli "I Maghi e la loro storia" e "Le Accademie Arcane", che forniscono un'introduzione al mondo di gioco e definiscono lo sfondo di ogni campagna di BxF.

## RIUNIONE PRELIMINARE

Organizzate una riunione con i giocatori, per conoscere le loro aspettative e raccogliere alcune informazioni utili. Avete bisogno di tre dati essenziali su ogni giocatore:

- Quale allineamento intende dare al suo personaggio.
- Quale specializzazione (scuola di magia) vuole scegliere.
- Il tipo di Servant che desidera (se usate i Servant pregenerati consultate l' Appendice 7 a pag. 62).

Durante la riunione potete chiedere ai giocatori pareri e consigli generali sulla campagna e farvi un'idea dei loro gusti e interessi: sono tutte informazioni preziose.

### ESEMPIO

*Luca, Marco, Alberto, e Andrea vogliono giocare a Battaglie del fato.*

*Andrea si propone come DM e tutti accolgono positivamente la sua decisione. Durante una prima riunione, Andrea parla con i giocatori per farsi un'idea dei loro gusti e particolari preferenze. Inoltre, ha deciso di stabilire con loro in*

quale città ambientare la campagna. Dopo qualche discussione, Alberto e Marco hanno un'idea che mette d'accordo tutti: il gioco si svolgerà a Roma, una città piena di fascino e atmosfera. Dai giocatori, Andrea ottiene le seguenti informazioni:

- Luca vuole interpretare un mago irlandese con cuore magnanimo e temperamento impetuoso. Un tipo generoso ma dai metodi spicci. Andrea gli consiglia un allineamento buono e gli suggerisce l'Accademia della Magia da Battaglia, una specializzazione che ben si adatta al carattere e alla provenienza del personaggio. Luca accetta le proposte e sceglie un Servant dell'allienamento che desidera (Appendice 7: Scelta del Servant.)

- Marco vuole interpretare un mago ribelle e sopra le righe. Andrea gli propone un allineamento buono e l'Accademia della Divinazione. Marco accetta la proposta ma preferisce l'allineamento neutrale; vuole un personaggio davvero fuori dagli schemi, misterioso e imprevedibile. Per la tipologia di Servant, opta per la 5b-Indipendente, irascibile, vendicativo e battagliero: vuole un Servant con un carattere forte, anche se probabilmente sarà difficile tenergli testa.

- Alberto intende assumere il ruolo di un necromante caotico malvagio. Vuole un Servant infido almeno quanto lui e sceglie la tipologia 8c-Oscuro, ossessivo, autoritario e guerrafondaio.

Andrea ha ora tutte le informazioni per creare lo spunto per l'avventura, il background dei personaggi, i Servant.

## LA STORIA

Bisogna quindi creare gli antefatti su cui prenderà forma il gioco. In BxF le storie gravitano attorno ad una reliquia: quando un mago custode rinuncia al suo ruolo (o viene deposto...), la reliquia sceglie una serie di nuovi pretendenti e li marchia con un simbolo distintivo. I Maghi prescelti possono essere consapevoli del significato del loro marchio, o ignorare che si tratti di un segno della reliquia, ma si

ritrovano comunque coinvolti in una battaglia del fato. Questo è il punto di partenza della vostra storia: su di esso potete ricamare tutti i dettagli e le variazioni sul tema che desiderate.

Potete cominciare occupandovi del "set": i luoghi dove ambientare le vicende della campagna.

BxF dovrebbe svolgersi in una grande città del mondo contemporaneo. Potete scegliere una città vicina a voi, oppure una metropoli celebre, ricca di fascino e atmosfera. E' importante che approfondiate un po' la conoscenza della città in questione: luoghi e monumenti caratteristici, feste, usi, cultura locale, ecc. Si tratta di informazioni utili per creare uno scenario dettagliato e coinvolgente.

Ai fini del gioco dovrete procurarvi o creare una mappa (non necessariamente molto dettagliata) della città e dividerla in una decina di "zone di interesse" (quartieri o aree urbane con un tratto distintivo): in questo modo avrete dei riferimenti più semplici e comodi per i giocatori.

## IL BACKGROUND DEI PG

Ricordate che una parte fondamentale della storia è legata ai personaggi giocanti. Ogni giocatore interpreta un mago che, per quanto giovane, ha un passato alle spalle. Il narratore deve raccontare questi antefatti in un resoconto sintetico, detto background del personaggio.

Un background interessante stimola il giocatore ad interpretare bene il suo alter-ego e serve al DM per dare più complessità alla storia (introdurre delle vicende secondarie o legarle insieme in una trama più ampia). In base alle informazioni sui PG ottenute nella riunione preliminare, potete creare un background coerente per ciascuno dei personaggi.

## I SERVANT

Cardini di ogni battaglia del fato, i Servant sono gli alleati sovranaturali dei Maghi. Nei duelli di BxF sono loro ad incrociare le armi, mentre i Maghi rimangono in seconda linea e partecipano con i loro incantesimi.

I Servant sono molto legati alla storia di una battaglia, e possono essere costruiti appositamente dal DM. A tale scopo potete consultare il paragrafo "Generazione del Servant": si tratta di una guida con indicazioni molto libere; potete introdurre tutte le variazioni che volete. Ricordate però che i Servant devono essere bilanciati e i punteggi devono essere coerenti e rappresentativi delle loro abilità/caratteristiche.

*Dopo la riunione preliminare, Andrea cerca lo spunto per la sua storia. Dovendo ambientare la campagna a Roma, raccoglie un po' di materiale sulla città, sulla sua storia e le sue leggende. Su internet trova molte informazioni interessanti sulla mitologia greco-romana alla quale decide di ispirarsi; trova un oggetto che potrebbe essere un'ottima reliquia: il bastone alato di Mercurio o Caduceo.*



*Narra la leggenda che Mercurio, il messaggero degli dei, ricevette un bastone da Apollo. Quando giunse in Arcadia, gli si pararono innanzi due serpenti che*

*si divoravano a vicenda, allora egli gettò il bastone tra loro ed essi si riappacificarono. Da questa leggenda è nato il simbolo del Caduceo, un segno di pace rappresentato da un bastone con due ali aperte e due serpenti attorcigliati che si guardano l'un l'altro.*

*Ma il Caduceo non è solo un simbolo, è una reliquia millenaria che ha segnato la storia dell'antica Grecia e poi di Roma e del suo impero. Il bastone di Mercurio è un artefatto di origine divina: non appartiene a questo mondo e non può essere brandito da mano umana.*

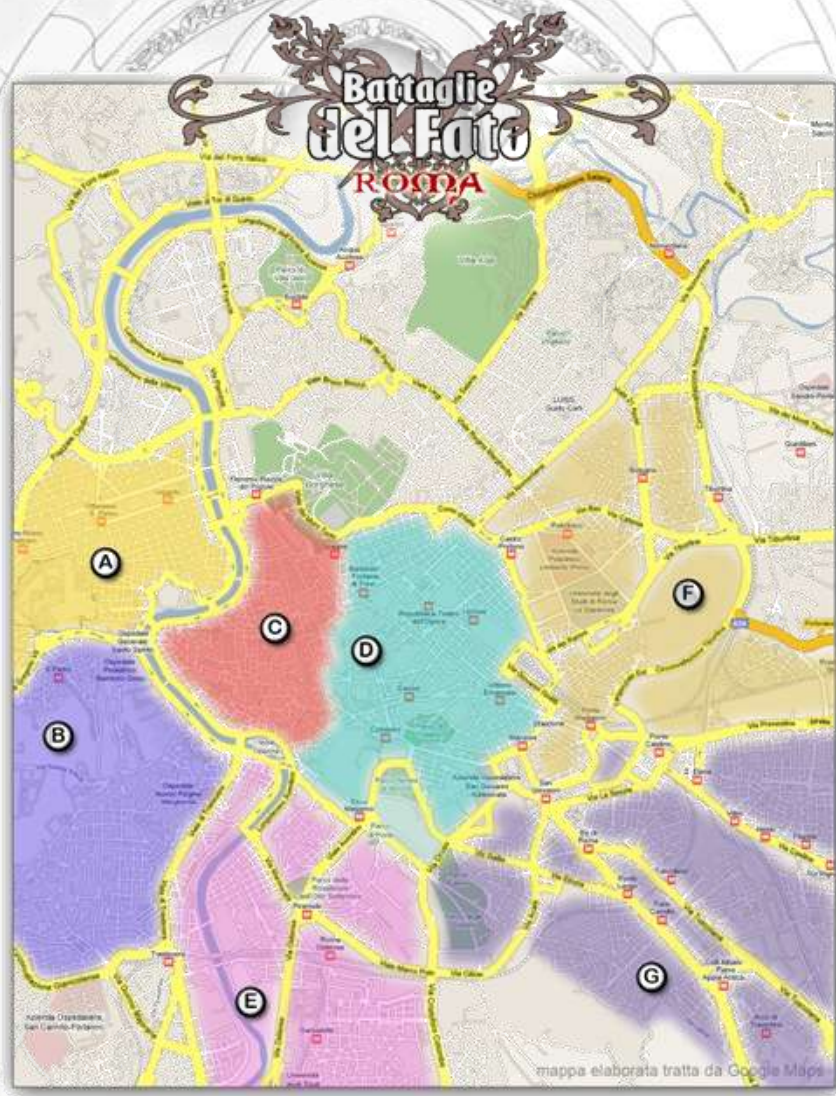
*Nei giorni del crepuscolo degli dei pagani, Hermes consegnò il suo scettro ad un giovane mago di nome Euristeo. Non potendo stringere lo scettro tra le mani, Euristeo non avrebbe potuto usarne direttamente il potere, ma il caduceo lo avrebbe protetto e avrebbe innalzato per lui un regno potente e invulnerabile. Grazie al bastone Euristeo divenne sovrano delle città di Tirinto e Micene, che crebbero potenti e floride fino alla sua morte, quando il Caduceo reclamò un nuovo custode.*

*La reliquia attraversò la storia e dalla Grecia si spostò a Roma nel 44 a.C. , quando fu conquistata dal mago Ottaviano, futuro sovrano del più grande impero dell'antichità. Il Caduceo ha protetto l'impero romano per più di quattrocento anni, finché nel 450 D.C. circa il suo custode ha tentato di prenderlo tra le mani: il bastone lo consumò in un fuoco inestinguibile e si dissolse come richiamato nel regno divino da cui proveniva: iniziarono i secoli bui per Roma ed ebbe inizio un lungo periodo di decadenza.*

*Nel tardo Rinascimento il bastone ricomparve e diede inizio ad una grande battaglia durata 23 anni, alla fine della quale trionfò un uomo di chiesa, che salì al soglio pontificio con il nome di Martino V. Il caduceo diede grande prosperità allo stato pontificio, ma ne segnò anche la fine, come era avvenuto per il grande impero romano. Scomparso di nuovo negli eoni della storia, il Caduceo oggi è ricomparso e ha richiamato nuovi pretendenti per la prossima battaglia del fato.*

*Ecco la storia che sta alla base della campagna di Andrea.*

*Ora il nostro DM può realizzare una mappa semplificata di Roma (internet è sempre un'ottima risorsa), dopodiché si occuperà del background dei personaggi. Per i Servant, sceglie di usare quelli pregenerati di questo manuale [...]*



### LEGENDA

A - San Pietro, B - Trastevere, C - Quartiere del ponte, D - Fori,  
E - Rioni ostiensi, F - Quartieri universitari, G - Tuscolano

## CONDURRE IL GIOCO

Terminate le fasi preparatorie, potete dedicarvi alla gestione del gioco in senso stretto: ricordate che siete anche arbitri del gioco e dovete amministrare le regole con saggezza ("da grandi poteri derivano grandi responsabilità"). Aiutate i giocatori a creare i loro personaggi e a compilare le schede con caratteristiche, abilità, equipaggiamento (vedi schede e tabelle riassuntive al fondo del manuale).

Terminata la creazione dei PG, potete dare inizio al gioco. Il vostro ruolo principale è quello di narratore: dovete descrivere luoghi e situazioni ed interpretare i personaggi di contorno. Di tanto in tanto vi troverete a dover gestire delle circostanze con esito incerto (come il combattimento tra due personaggi). In tutti questi casi potete richiedere ai giocatori (o effettuare personalmente) dei tiri di dado: interpretando i risultati secondo le regole, svilupperete la narrazione di conseguenza. Le regole sono infatti intrecciate alla narrazione: sono un guida e un mezzo per far procedere la storia in modo corretto. E' molto difficile indicare tutte le situazioni in cui è necessario un tiro di dado. Si tratta comunque di circostanze o azioni non banali, il cui esito varia a seconda delle caratteristiche, delle abilità o dei poteri di PG e PNG.

I giocatori in genere devono tirare i dadi nei casi seguenti:

- **PROVE DI CARATTERISTICA:** azioni che richiedono uno sforzo fisico o mentale. Ecco alcuni esempi di azioni che richiedono una prova di caratteristica:

ESEMPI DI PROVE DI CARATTERISTICA	PROVA
<i>Sfondare una porta di legno piuttosto robusta</i>	FOR
<i>Scalare un muro con pochi appigli</i>	DES
<i>Resistere agli effetti tossici di un veleno</i>	COS
<i>Imparare a memoria una lunga poesia</i>	INT
<i>Essere al corrente di una leggenda poco nota</i>	SAG
<i>Persuadere un interlocutore poco amichevole</i>	CAR

TAB 1.5

- **PROVE DI RESISTENZA AGLI INCANTESIMI:** per resistere agli effetti di alcuni incantesimi.
- **COMBATTIMENTO:** vedi il capitolo “Le regole” al paragrafo “Abilità di combattimento”.
- **MAGIE:** molti incantesimi hanno effetti variabili determinati da tiri di dado.

Le regole per interpretare la riuscita o il fallimento dei tiri sono tutte riportate, con esempi, nei capitoli precedenti. Quando avrete acquisito una certa dimestichezza con i vari tipi di prove, potrete introdurre, a vostra discrezione, dei bonus/malus, che tengano conto dei fattori che facilitano o ostacolano una prova. Nella tabella seguente è indicato l'approccio generale con cui applicare i bonus/malus ai tiri di dado.

PROVA	BONUS/ MALUS
<i>Prova molto facile, circostanze molto favorevoli</i>	+4
<i>Prova facile</i>	+2
<i>Prova normale</i>	0
<i>Prova difficile</i>	-2
<i>Prova molto difficile, circostanze avverse, gravi ostacoli</i>	-4

TAB 1.6

Ad esempio, è chiaro che sfondare una porta di ferro è più difficile che abbatte una di legno. Il DM potrebbe stabilire che, per riuscirci, il

personaggio debba fare una prova di FORZA con un malus di -2 (perché la prova riesca il risultato deve essere minore del punteggio di Forza meno 2).

ESEMPI DI PROVE CON BONUS/MALUS	PROVA
<i>Sfondare una porta di legno in cattivo stato</i>	FOR+2
<i>Sfondare una porta di legno</i>	FOR
<i>Sfondare una porta di ferro</i>	FOR-2
<i>Scalare un muro scabro e con molti appigli</i>	DES+2
<i>Scalare un muro con pochi appigli</i>	DES
<i>Scalare un muro con pochi appigli sotto la pioggia battente</i>	DES-2

TAB 1.7

Il DM deve tirare i dadi solo in poche circostanze, ad esempio quando interpreta personaggi non giocanti (PNG) o antagonisti in lotta con i PG. In questo caso, per garantire uno scontro equo, deve tirare i dadi esattamente come fanno i giocatori (e fare riferimento alle statistiche dei suoi PNG).

## REGOLE SPECIALI

- **SUCCESSO AUTOMATICO:** il risultato di 20 su 1d20 è sempre considerato un successo nelle prove di caratteristica, nei tiri sul circuito magico e in combattimento.
- **FALLIMENTO CRITICO:** il risultato di 1 su 1d20 (nelle prove di caratteristica, tiri sul circuito magico, combattimento) è sempre considerato un fallimento e produce delle spiacevoli conseguenze. Il DM è libero di stabilire la gravità del fallimento e l'esito delle prove.

## COMBATTIMENTO

Le regole per condurre il combattimento sono tutte elencate nel capitolo "Le regole". Diamo qui un breve riepilogo. Ricordiamo che il combattimento si svolge a turni (all'incirca 30 secondi del tempo di gioco): i personaggi coinvolti agiscono uno per volta.

### FASE 1: INIZIATIVA

All'inizio del combattimento, tutti i contendenti tirano 1d20 per stabilire l'ordine in cui agiscono. Chi ottiene il valore più alto sarà il primo ad agire, e così via fino a chi ottiene il valore minore.

### FASE 2: AZIONI DI COMBATTIMENTO

Durante il suo turno, ogni personaggio (mago o Servant) può eseguire una delle seguenti azioni:

- **ESTRARRE L'ARMA/CAMBIARE ARMA** - Eseguire una di queste due operazioni richiede un intero turno, in cui non si può fare altro che muoversi.
- **ESEGUIRE UN'AZIONE NON OFFENSIVA** - Un personaggio, anche durante il combattimento, è libero di comportarsi come vuole. Fino allo scadere del suo turno (30 secondi di tempo di gioco) potrà compiere le azioni che desidera. Ricordate che le azioni complesse richiedono delle prove di abilità o di caratteristica, e possono risultare aggravate dalle circostanze del combattimento.

- **LANCIARE UN INCANTESIMO** - I Maghi possono lanciare incantesimi. Alcune magie richiedono più di un turno per essere portate a termine.
- **ATTIVARE UN POTERE SPECIALE** - I Servant possono attivare i loro poteri speciali oppure, se ne sono in grado, lanciare un incantesimo. Valgono le stesse considerazioni fatte per il tempo di lancio degli incantesimi dei Maghi.
- **ATTACCARE** - Per eseguire un'azione d'attacco il personaggio tira 1d20 e lo somma al suo valore di **ATTACCO**: se il risultato è uguale o superiore alla **DIFESA** dell'avversario, il colpo è andato a segno. Per stabilire l'entità dei danni, il personaggio tira i dadi specificati accanto all'arma in uso (ricordando di sommare il bonus di Forza): al risultato sottrae il valore di **ASSORBIMENTO** dell'avversario e ottiene i danni totali inflitti.

Ognuna di queste azioni può includere il movimento (al massimo di 15 metri).

### REGOLE SPECIALI PER IL COMBATTIMENTO

- **COLPO CRITICO**: se, con un tiro di attacco, si ottiene 20 su 1d20, il colpo va automaticamente a segno e viene considerato "critico". I colpi critici infliggono il normale ammontare di danni moltiplicato per 2.
- **COLPO MIRATO**: se un personaggio vuole colpire il suo avversario con particolare precisione (alla testa, al cuore, ecc), il tiro di attacco subisce un malus di -4. Se il colpo va a segno infligge il normale ammontare di danni moltiplicato per 2.

## COMBATTIMENTO TRA SERVANT: ATTACCHI SPECIALI (REGOLA OPZIONALE)

Oltre alle regole standard sui combattimenti, quando due Servant combattono uno contro l'altro possono usare le loro abilità e la loro esperienza di eroi leggendari per compiere azioni particolari e spettacolari, inaccessibili ai comuni esseri umani.

La base per i combattimenti rimane la stessa: se un Servant non vuole utilizzare attacchi particolari, effettua normalmente il tiro per il proprio **ATTACCO**, cercando di superare la **DIFESA** dell'avversario, e se ha successo infligge un certo numero di danni.

La stessa cosa vale per la fase difensiva: se non si vuole tentare nessuna manovra evasiva, si subiranno i danni e poi si passerà all'attacco durante il proprio turno.

Esistono però mosse particolari, accessibili ai Servant (e solo a loro) durante i combattimenti. Queste si suddividono in attacchi e reazioni.

- **ATTACCHI:** combinazioni di attacco particolari, che possono essere effettuate in ogni momento durante il proprio turno.
- **REAZIONI:** combinazioni di difesa particolari, che possono essere effettuate solo in risposta ad un attacco avversario (di qualsiasi tipo, normale o particolare).

Ogni azione particolare può essere effettuata in determinate situazioni, e con diversi requisiti:

- **PROVA:** rappresenta il requisito necessario affinché il tentativo abbia successo. Possono essere necessarie prove di attacco o di caratteristica, anche abbinate, con diversi bonus o malus, a seconda della complessità del colpo. Se si fallisce la prova, sia

per un attacco che per una reazione, il turno è perso e non è più possibile nessuna ulteriore azione.

- **ARMA:** alcuni colpi pongono delle restrizioni sulle armi con cui possono essere effettuati, oppure contro cui può essere usata una particolare reazione (cercare di bloccare con le mani un colpo di spada non sarebbe una gran scelta, ad esempio).
- **EFFETTO:** l'effetto del colpo. Viene descritto l'effetto visivo, il risultato in caso di successo, eventuali restrizioni o effetti particolari sull'utilizzo (ad esempio, alcune reazioni forniscono un vantaggio a chi le usa tale da comportare l'inversione dell'ordine di iniziativa).
- **DANNO:** nel caso degli attacchi, il tipo e la quantità di danno che viene inferto all'avversario.

Attacchi e Reazioni sono strettamente collegati: una reazione non può essere tentata "da sola", ma deve essere la precisa risposta ad un attacco. Questo non significa che le reazioni costituiscono un'azione extra, oltre al proprio naturale turno d'attacco: devono essere comunque utilizzate all'interno del proprio turno, ma è necessario che si sia appena subito un attacco (questo a causa del sistema a turni: immaginando di "osservare" il combattimento, attacco e reazione sarebbero praticamente contemporanei).

Ovviamente, ad un attacco non deve seguire necessariamente una reazione, ma può seguire un attacco normale o un altro attacco speciale.

Il seguente esempio illustra un possibile combattimento tra due servant, per chiarire l'utilizzo di attacchi e reazioni. Per semplicità, non vengono riportati tutti i tiri di dado necessari per valutare se un tentativo è riuscito o meno, ma solo l'esito della prova.



*Si fronteggiano, in un parco di Buenos Aires, i Servant Achille, capo dei Mirmidoni armato di lancia e scudo, e William Wallace, eroe scozzese armato di spada lunga.*

*All'inizio del combattimento, il Master di Achille ha bisogno di un paio di turni per preparare degli incantesimi, e ordina al proprio Servant di tenere l'avversario a distanza, per non essere interrotto.*

*Mentre Wallace si lancia furiosamente all'attacco, tempestando di colpi l'avversario, Achille decide quindi di ripararsi dietro lo scudo e, utilizzando la PARATA, riesce a non subire danni e tenere in stallo lo scozzese.*

*Wallace però dopo il secondo attacco infruttuoso cerca di liberarsi facendo un BALZO laterale, per aggirare Achille ed attaccare il suo Master. Si sposta istantaneamente sulla destra, e ha finalmente campo libero verso il Master, ma nel suo turno Achille compie lo stesso movimento, andando di nuovo a fraporsi tra il proprio Master e l'avversario.*

*Frustrato, Wallace cerca di travolgere l'avversario, con una tremenda spallata contro il suo scudo, e lo manda a gambe all'aria (SPINTA). Tuttavia, appena finisce con la schiena a terra, Achille fa compiere un largo movimento circolare alla lancia, colpendo Wallace alle gambe (COLPO ALLE GAMBE) e facendolo cadere. Mentre i due eroi si rialzano, il Master di Achille gli grida che è pronto, e di attaccare lo scozzese.*

*Con un sogghigno, Achille getta via lo scudo e si lancia in un affondo con la lancia, ma Wallace fa un lieve movimento laterale e riesce a intrappolare la lancia tra il braccio e il torace (AFFERRA ARMA), colpendolo poi con la spada e mollando quindi la presa. Infuriato, Achille punta la base della lancia a terra, la usa come leva e solleva entrambi i piedi, colpendo Wallace con un tremendo CALCIO AL PETTO. Wallace accusa il colpo e tuttavia, cadendo all'indietro, riesce ad afferrare il piede dell'avversario e, con uno sforzo prodigioso, a lanciarlo oltre la propria testa, a rovinare a terra (PROIEZIONE).*

*Resi più cauti dalle ferite, ora i Servant si fronteggiano con attacchi più convenzionali. Achille cerca di muovere la lancia in modo imprevedibile, con*

*FINTE continue, ma Wallace è attento e non si lascia ingannare, neutralizzando gli attacchi del greco (LEGGERE FINTA).*

*Dopo un attacco fallito goffamente, Wallace approfitta dell'occasione e si tuffa sotto la lancia di Achille, rotolando sulla spalla e rialzandosi alle sue spalle (PASSAGGIO ALLE SPALLE): ora ha lui l'inerzia dello scontro, mentre il greco è costretto, dopo aver subito il colpo alla schiena, a passare sulla difensiva. L'ingombrante lancia non ha permesso ad Achille di reagire al movimento dell'avversario: con un'arma più maneggevole non sarebbe stato sorpreso in questo modo.*

*Le ferite cominciano ad essere troppe per Achille, che tenta una mossa disperata. Impugnando la lancia al contrario, riesce a dare un colpo alla tempia all'avversario (ATTACCO DI PIATTO), che barcolla all'indietro, leggermente stordito.*

*Achille approfitta dell'occasione per compiere un BALZO verso il proprio master, lo stringe saldamente a sé con un braccio e con lui si dilegua nella notte, abbandonando lo scontro.*

Questo un esempio con un possibile utilizzo di attacchi e reazioni speciali. Di seguito, sono riportate le tabelle con il dettaglio dei colpi che possono essere effettuati.

NB: le reazioni occupano per intero il turno di un Servant: se ha appena subito un attacco, e decide di provare a pararlo, per non subire i danni, sia in caso di successo che di fallimento il suo turno è usato per quest'azione: nessun ulteriore attacco è possibile. Un Servant può tenere il proprio avversario in stallo, parando i suoi attacchi, ma non può attaccare a sua volta, né usare poteri speciali, eccetera.

## ATTACCHI

ATTACCO	PROVA	ARMA	EFFETTO	DANNO
<b>Attacco normale</b>	ATTACCO	qualsiasi	✓ Infligge danno	Danno arma
<b>Colpo mirato</b>	ATTACCO-4	qualsiasi	✓ Infligge danno maggiorato	Danno arma x2
<b>Balzo</b>	DES	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Permette un salto prodigioso (pari a 3 turni movimento in orizzontale o 2 turni in verticale).</li> <li>✓ Ad ogni balzo immediatamente successivo si applica una penalità alla prova di -2, cumulativa.</li> </ul>	-
<b>Spinta</b>	FOR	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Tenta di buttare a terra l'avversario</li> <li>✓ Se ha successo, l'avversario cade a terra</li> </ul>	-
<b>Colpo poderoso</b>	ATTACCO FOR	Qualsiasi	✓ Infligge danno maggiorato	Danno normale + modificatore FOR
<b>Colpo alle gambe</b>	ATTACCO-2	Qualsiasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Tenta di colpire l'avversario alle gambe, per fargli perdere l'equilibrio. Si può effettuare anche da terra</li> <li>✓ Se ha successo, l'avversario cade a terra</li> </ul>	-
<b>Colpo alla mano</b>	ATTACCO DES-3	Non possibile contro armi lunghe	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ L'attaccante cerca di colpire la mano che impugna l'arma</li> <li>✓ Se ha successo, l'avversario viene disarmato</li> </ul>	-
<b>Calcio al petto</b>	ATTACCO DES-2	Solo bastoni o armi inastate	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ L'attaccante punta l'arma a terra e la usa come appoggio per sollevare le gambe e colpire l'avversario al petto</li> <li>✓ Se ha successo, l'avversario cade a terra e subisce danno</li> </ul>	1d6
<b>Attacco con finta</b>	ATTACCO CAR	Qualsiasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ L'attaccante finta un attacco laterale, cambiando direzione all'ultimo istante</li> <li>✓ Se ha successo, l'avversario è sorpreso e subisce danni addizionali</li> </ul>	Danno normale + modificatore CAR
<b>Attacco di piatto</b>	ATTACCO INT-4	Qualsiasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ L'attaccante cerca di stordire l'avversario con un colpo alla testa effettuato con il piatto della propria arma</li> <li>✓ Se ha successo, l'avversario è intontito e perde il proprio turno</li> </ul>	Danno arma dimezzato
<b>Attacco debilitante</b>	ATTACCO INT-2 DES-2	Qualsiasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ L'attaccante cerca di colpire in particolare il sistema circolatorio dell'avversari</li> <li>✓ Se ha successo, l'avversario subisce danni da sanguinamento</li> </ul>	Danno arma +3 PF per 3 turni da sanguinamento

## REAZIONI

ATTACCO	PROVA	ARMA	EFFETTO
<b>Attacco normale</b>	ATTACCO	qualsiasi	✓ Infligge danno
<b>Colpo mirato</b>	ATTACCO-4	qualsiasi	✓ Infligge danno maggiorato
<b>Balzo</b>	DES	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Permette un salto prodigioso (pari a 3 turni movimento in orizzontale o 2 turni in verticale).</li> <li>✓ Ad ogni balzo immediatamente successivo si applica una penalità alla prova di -2, cumulativa.</li> </ul>
<b>Spinta</b>	FOR	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Tenta di buttare a terra l'avversario</li> <li>✓ Se ha successo, l'avversario cade a terra</li> </ul>
<b>Colpo poderoso</b>	ATTACCO FOR	Qualsiasi	✓ Infligge danno maggiorato
<b>Colpo alle gambe</b>	ATTACCO-2	Qualsiasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Tenta di colpire l'avversario alle gambe, per fargli perdere l'equilibrio. Si può effettuare anche da terra</li> <li>✓ Se ha successo, l'avversario cade a terra</li> </ul>
<b>Colpo alla mano</b>	ATTACCO DES-3	Non possibile contro armi lunghe	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ L'attaccante cerca di colpire la mano che impugna l'arma</li> <li>✓ Se ha successo, l'avversario viene disarmato</li> </ul>
<b>Calcio al petto</b>	ATTACCO DES-2	Solo bastoni o armi inastate	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ L'attaccante punta l'arma a terra e la usa come appoggio per sollevare le gambe e colpire l'avversario al petto</li> <li>✓ Se ha successo, l'avversario cade a terra e subisce danno</li> </ul>

## IL SISTEMA A TURNI

BxF è un gioco di ruolo atipico: i personaggi sono tutti in aperta competizione. Lo scopo del gioco è chiaro: vincere la battaglia eliminando tutti i possibili avversari.

I Maghi devono pianificare le loro strategie in segreto ed evitare che gli altri conoscano le loro mosse. Per questo il gioco viene diviso in turni, in cui i giocatori agiscono separatamente (a meno che i loro personaggi non si trovino nello stesso luogo o coinvolti nella stessa situazione). I turni sono sessioni separate, ma raccontano eventi contemporanei: il DM deve seguirli uno per uno e legarli insieme con coerenza. Si tratta probabilmente del compito più difficile del DM: i turni sono sequenziali ma le azioni sono contemporanee e possono avere delle forti correlazioni! Se non usate qualche accorgimento, c'è il rischio che perdiate il filo della storia!

Quello che vi serve è sapere in anticipo cosa faranno i giocatori nel loro turno. Date ai giocatori un foglio e dite loro di scrivere in segreto cosa intendono fare per quel turno: basta una breve descrizione in cui sia riportato soprattutto dove vogliono andare (una mappa sintetica vi tornerà utile). Ricordate ai giocatori che durante il gioco dovranno attenersi a quanto scritto e non potranno cambiare idea. Riprendete i fogli e consultateli: in questo modo avrete un quadro degli eventi prima che si verifichino e vedrete facilmente se alcuni personaggi possono incontrarsi o interagire.

Per praticità, è utile dividere la giornata in momenti distinti (mattina e pomeriggio, oppure mattina, pomeriggio e sera), consentendo quindi ai personaggi di muoversi in più di un'area all'interno della giornata: all'interno di una parte di giornata non ci si può spostare da un'area all'altra. Quindi, se dividiamo la giornata in mattina e pomeriggio, un personaggio potrà visitare al massimo due aree diverse al giorno.

Ecco un esempio dei fogli usati dai tre giocatori Luca Marco e Alberto nella campagna di Roma. Le lettere fanno riferimento alle zone della mappa (vedi pagina 37)

Luca	Marco	Alberto
lunedì 12	lunedì 12	lunedì 12
<u>mattino:</u> vado in zona A	<u>mattino:</u> vado in zona F	<u>mattino:</u> esploro in B
<u>pomeriggio:</u> vado in zona C	<u>pomeriggio:</u> resto in zona F	<u>pomeriggio:</u> vado in F
<u>sera:</u> resto in zona C	<u>sera:</u> vado in C	<u>sera:</u> vado in A

## ESPERIENZA

Con l'evolversi della storia i personaggi possono fare esperienza e affinare le proprie capacità. Per rappresentare questa crescita, in BxF, ogni volta che un mago sconfigge un avversario, guadagna una serie di punti che può spendere per migliorare le sue caratteristiche o acquisire nuovi poteri e abilità. Nella tabella seguente sono indicati i punti in premio per ogni vittoria:

CARATTERISTICHE MIGLIORABILI	PREMIO ESPERIENZA
Circuito Magico [Potenza e Resistenza]	2 punti
Combattimento [Attacco e Difesa]	2 punti
Punti Magia (PM)	1d8punti
Punti Ferita (PF)	1d8punti
Incantesimi Comuni	2 pallini

TAB 1.9

## Creazione del Servant

Quelle che segue è una guida passo-passo per creare i Servant delle vostre Battaglie. Potete raccogliere tutti i dati nelle apposite schede, in appendice al manuale. Verranno proposti tre metodi di creazione:

**SERVANT PREGENERATI:** per DM principianti ma non solo. Una lista di Servant già creati e dotati di tutte le statistiche e un sintetico background. Si tratta di eroi molto noti, provenienti dal mito, dalla storia e dalla letteratura. Vedi le schede nell'Appendice 7: Servant Pregenerati

- **SERVANT FAI DA TE:** per DM esperti. Il narratore che vuole creare dei Servant personalizzati (con caratteristiche e poteri unici e originali), può usare questo metodo, in cui sono indicate alcune regole utili per avere degli eroi bilanciati tra loro. Si tratta però di semplici linee guida : per creare i poteri speciali del Servant il narratore deve appellarsi alla propria esperienza e al buon senso. Date un'occhiata ai Servant pregenerati per farvi un'idea.
- **SISTEMA A CLASSI:** una via di mezzo tra i primi due metodi. I Servant vengono creati ex novo, ma con uno schema rigido di regole che ricorda le classi di D&D (guerriero, arciere, stregone, ecc). Si tratta di un sistema non ancora completo (lo inseriremo nelle prossime edizioni del manuale)

## SERVANT FAI DA TE

Queste sono una serie di linee guida per ottenere Servant i cui poteri siano il più possibile bilanciati tra loro. Rimane comunque compito del DM, all'atto della creazione, prestare grande attenzione al bilanciamento, affinché le battaglie risultino il più possibile equilibrate e avvincenti.

- **BACKGROUND** - In base alle indicazioni fornite dal giocatore, scegliete l'identità dell'eroe. Vi consigliamo grandi personaggi del mito e della storia, ma siete liberi di scegliere in base al vostro gusto. Realizzate una sintetica biografia che esalti il carattere e le gesta principali del Servant.
- **CARATTERISTICHE** - Avete a disposizione 80 punti da distribuire come volete nelle sei caratteristiche di base.
  - Il punteggio minimo da assegnare ad una caratteristica è 8.
  - Il punteggio massimo da assegnare ad una caratteristica è 20.
- **CIRCUITO MAGICO** - I punti a disposizione da distribuire nel circuito magico sono 12.
  - Il punteggio di base della Potenza è 0; il massimo è 8.
  - Il punteggio di base della Resistenza è 10; il massimo è 18.
- **PF** - I punti ferita del Servant sono quelli del suo mago-master moltiplicati per 2. Dovete quindi aspettare di conoscere le caratteristiche del mago-master, all'inizio del gioco.

- **PM** - I punti mana del Servant sono quelli del suo mago-master moltiplicati per 2. Anche in questo caso dovete aspettare di conoscere le caratteristiche del mago-master, all'inizio del gioco.
- **COMBATTIMENTO** - I punti da distribuire nei valori di combattimento base sono 12.
  - Il valore base di Attacco è 0 e aumenta di 1 per ogni punto speso. Il valore minimo è 0, il massimo 10.
  - Discorso identico vale per la Difesa: il valore base è 10 e aumenta di 1 per ogni punto speso. Il valore minimo è 10, il massimo 20.

NB: dopo aver assegnato questi punti dovete sommare il bonus/malus di destrezza a entrambe le caratteristiche.

- **ASSORBIMENTO** - Stabilite, a vostra discrezione, se il Servant indossa un'armatura o è dotato di particolari protezioni. Un punteggio elevato di assorbimento rende il Servant molto resistente. Per bilanciare l'elevata protezione potete ridurre il punteggio di Difesa: un personaggio in armatura pesante ha in genere più difficoltà a schivare i colpi.

In base alla tabella seguente assegnate il corrispondente valore di assorbimento.

0	senza armatura
1	armatura leggera o protezione analoga
2	armatura media o protezione analoga
3	armatura pesante o protezione analoga
4	armatura leggendaria

TAB 2.0

#### • POTERI LEGGENDARI

Ogni Servant è dotato di uno o più poteri straordinari, strettamente legati con il suo passato e le gesta che ha compiuto in vita. I poteri leggendari sono molto vari e a completa discrezione del DM. Può trattarsi di attacchi speciali, incantesimi speciali, equipaggiamenti speciali, e così via. Di ciascuno di essi realizzate una breve descrizione, definite gli effetti, il costo e la durata.

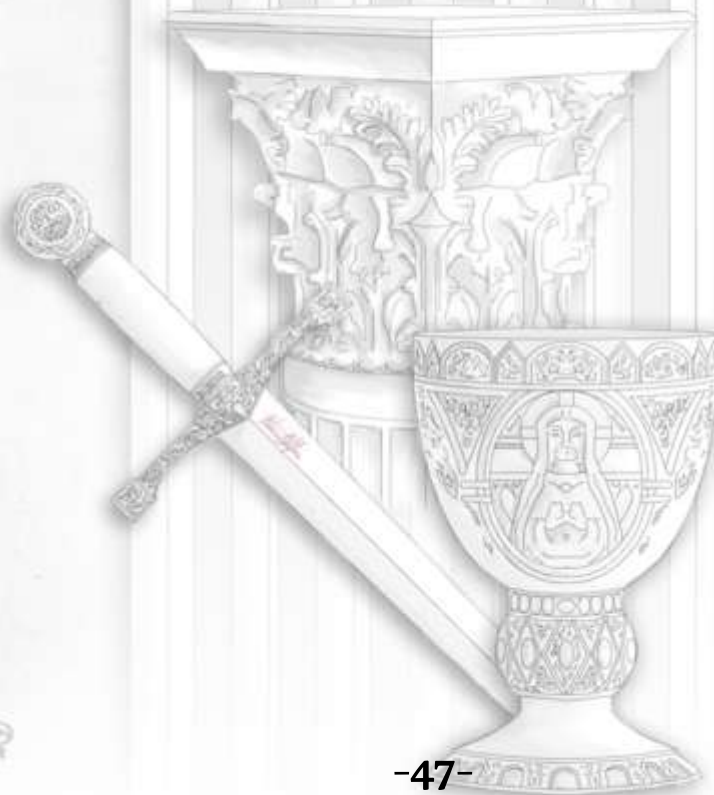
Non possiamo fornirvi nessuna regola: siate liberi di sperimentare, ma con buonsenso. Ai fini del bilanciamento è meglio che i poteri leggendari non siano devastanti o dagli effetti inarrestabili: non dovrebbero essere sufficienti a un Servant per vincere un duello, né essere così micidiali da non lasciare via di scampo. Dovrebbero inoltre essere difficili da usare: ad esempio richiedere molta concentrazione, molto tempo, un costo elevato, eccetera.

## LA REGOLA D'ORO










**Il DM è sopra le regole: può alterare o ignorare le regole a suo piacimento.**

Avete capito bene! Il DM è libero di usare le regole in modo flessibile: può decidere di gestire una situazione in modo diverso dal manuale o addirittura applicare delle regole ad hoc quando lo ritiene opportuno. Dovete privilegiare la narrazione, l'atmosfera e l'interazione tra i personaggi; se l'applicazione rigida delle regole rovina l'ambientazione, siate liberi di improvvisare, ma ricordate: siate comunque imparziali, e non fatevi scoprire!










# Amindri



## APPENDICE 1 - CREAZIONE DEL MAGO

SIMBOLO	CARATTERISTICA	PUNTEGGIO
	CARATTERISTICHE	Per ogni caratteristica, tirare <b>4d6</b> , scartare il tiro peggiore e sommare
	ATTACCO	<b>0</b> + mod <b>DES</b>
	DIFESA	<b>10</b> + mod <b>DES</b>
	CIRCUITO MAGICO	<b>2d4 punti</b> + mod <b>SAG</b>
	POTENZA	<b>0</b> + parte del punteggio di circuito magico
	RESISTENZA	<b>10</b> + parte del punteggio di circuito magico
	ASSORBIMENTO	Dipende da vestiti e protezioni
	PUNTI FERITA	<b>10d8</b> + (mod <b>COS</b> moltiplicato per 2)
	PUNTI MANA	<b>6d6</b> + <b>10</b> + mod <b>INT</b>
	INCANTESIMI SEMPLICI	<b>1d10</b> + <b>10</b> + mod <b>INT</b> pallini
	INCANTESIMI ELEMENTALI	<b>3</b> elementi
	INCANTESIMI SPECIALISTICI	Tutti

## ...E CREAZIONE DEL SERVANT

SIMBOLO	CARATTERISTICA	PUNTEGGIO
	CARATTERISTICHE	<b>80 punti</b> complessivi da distribuire.
	COMBATTIMENTO	<b>12 punti</b> complessivi da distribuire.
	ATTACCO	Base 0, massimo 10 + modificatore <b>DES</b>
	DIFESA	Base 10, massimo 20 + modificatore <b>DES</b>
	CIRCUITO MAGICO	<b>12 punti</b> complessivi
	POTENZA	<b>0</b> + parte del punteggio di circuito magico
	RESISTENZA	<b>10</b> + parte del punteggio di circuito magico
	ASSORBIMENTO	Dipende da vestiti e protezioni (minimo <b>0</b> , massimo <b>3</b> )
	PUNTI FERITA	PF del mago Master x2
	PUNTI MANA	PM del mago Master x2
	INCANTESIMI SEMPLICI	Speciale: alcuni Servant saranno più portati di altri alla conoscenza degli incantesimi, secondo la loro storia e provenienza
	INCANTESIMI ELEMENTALI	
	INCANTESIMI SPECIALISTICI	



## APPENDICE 2 - ARMI DEI MAGHI

Anche se in una battaglia di BxF il grosso del combattimento è generalmente a carico dei Servant, nulla vieta ad un Master particolarmente prudente, coraggioso o sconsiderato di procurarsi un'arma e buttarsi nella mischia.

Poiché le battaglie si svolgono nel mondo moderno, la scelta di armi a disposizione di un mago è più limitata di quella di un Servant, che proviene dal mondo antico. Di seguito riportiamo un possibile elenco generico.

ARMA	TIPO	DANNO BASE
<i>Corpo a corpo</i>		
Mani Nude	Contundente	<b>1d4</b>
Coltelli	Taglio/Punta	<b>1d4+1</b>
Bastoni e martelli	Contundente	<b>1d6</b>
Accette	Taglio	<b>1d6</b>
Spade	Taglio	<b>1d8</b>
<i>A distanza</i>		
Fionda	Punta	<b>1d6</b>
Archi e frecce	Contundente	<b>1d4</b>

TAB 2.1

Molte delle armi possono presentare diverse varietà (coltello da caccia, da macellaio, da marine, stiletto, ecc.) oppure venire inserite nel contesto del personaggio (un mago giapponese che desiderasse cercare una spada troverà più facilmente una katana, ecc.): sarà compito del master compiere leggere variazioni (al massimo, nella misura di più o meno 1) ai valori riportati di seguito, dove necessario.

## ARMI DA FUOCO

La società dei Maghi, tradizionalista e molto legata al proprio passato, ha bandito l'uso delle armi da fuoco, di qualsiasi potenza e raggio di tiro, dalle Battaglie del Fato.

Un'infrazione a questa regola sarebbe facilmente rilevata dai Maghi che controllano lo svolgersi della battaglia e verrebbe punita con l'immediato allontanamento dalla città.

## APPENDICE 3 - ARMI DEI SERVANT

Le armi impugunate dai Servant, eroi mitologici del passato, si dividono in due grandi categorie: da mischia e da lancio. Si distinguono inoltre per le seguenti caratteristiche:

- **TAGLIA** - La dimensione dell'arma. Le armi di taglia piccola e media possono essere impugunate con una mano. Le armi grandi devono essere tenute con entrambe le mani.
- **TIPO** - La tipologia dell'arma (da punta, da taglio o contundente).
- **DANNO BASE** - Il danno di base causato da un colpo inferto con l'arma.

Queste informazioni possono essere utili per avere delle indicazioni di massima al momento di creare le armi leggendarie di un nuovo Servant.

ARMA	TIPO	DANNO BASE
<b>Archi</b>		
Arco Corto		
Arco Lungo		
Arco Composito		
Freccia da Tiro	Da Punta	<b>1d6</b>
Freccia da Guerra	Da Punta	<b>1d8</b>
<b>Armi Lunghe</b>		
Alabarda	Punta\Taglio	<b>1d10</b>
Falcione	Punta\Taglio	<b>1d6</b>
Picca	Punta	<b>1d6</b>
Spuntone	Punta	<b>1d6</b>
Giusarma	Taglio	<b>2d4</b>

<b>Balestre</b>		
Balestra Leggera		
Balestra Pesante		
Quadrello a Mano	Punta	<b>1d3</b>
Quadrello Leggero	Punta	<b>1d4</b>
Quadrello Pesante	Punta	<b>1d4+1</b>
<b>Cerbottana</b>		
Ago	Punta	<b>1</b>
Dardo	Punta	<b>1d3</b>
<b>Fionda</b>		
Sasso	Contundente	<b>1d4</b>
Proiettile	Contundente	<b>1d4+1</b>
<b>Lancia da cavaliere</b>		
Da giostra	Punta	<b>1d3+1</b>
Leggera	Punta	<b>1d6</b>
Media	Punta	<b>1d6+1</b>
Pesante	Punta	<b>1d8+1</b>
<b>Mazze e martelli</b>		
Martello da Guerra	Contundente	<b>1d4+1</b>
Mazza da Fante	Contundente	<b>1d6+1</b>
Mazza da Cavaliere	Contundente	<b>1d6</b>
Mazzafrusto da Cavaliere	Contundente	<b>1d4+1</b>
Mazzafrusto da Fante	Contundente	<b>1d6+1</b>
Morning Star	Contundente	<b>2d4</b>
<b>Spada</b>		
Khopesh	Taglio	<b>2d4</b>
Katana	Taglio	<b>1d10</b>
Spada Corta	Punta\Taglio	<b>1d6</b>
Spada Lunga	Punta\Taglio	<b>1d8 o 2d4</b>
Spada a Due Mani	Punta\Taglio	<b>1d10 o 1d12</b>
Spada Bastarda	Taglio	<b>1d8</b>
<b>Altro</b>		
Accetta	Taglio	<b>1d6</b>
Ascia da Battaglia	Taglio	<b>1d8</b>
Clava	Contundente	<b>1d6</b>
Coltello/Pugnale	Punta	<b>1d4</b>
Frusta	Taglio	<b>1d2</b>

## APPENDICE 4 - INCANTESIMI COMUNI

Le magie comuni sono gli incantesimi di base, raggruppati in sette domini. Ogni dominio magico ha cinque livelli di esperienza, ognuno dei quali rappresenta un particolare incantesimo.

### DOMINI MAGICI

- **DOMINIO DELLA PROTEZIONE:** questo dominio di incantesimi permette la creazione di cambi di forza protettivi attorno ad un mago o al suo Servant.

Il mago può decidere se proteggere il proprio Servant dagli attacchi fisici, distinguendo se desidera protezione dalle armi da mischia o a distanza, alzando il suo punteggio di Difesa, oppure dagli incantesimi, alzando il suo punteggio di Resistenza. Per ottenere una protezione completa (da attacchi corpo a corpo, a distanza e magici) quindi, è necessario lanciare per tre volte distinte un incantesimo di questa scuola. In tutti i casi, la durata degli incantesimi è di  $1d10+2$  turni.

- **DOMINIO DELLA MENTE:** questo dominio di incantesimi permette di manipolare i pensieri delle persone.

La forma naturale, *Leggere*, consente di leggere i pensieri superficiali nella mente delle persone (non funziona però sui Servant). È richiesto un tiro di dado percentuale: normalmente, la probabilità di leggere con successo nella mente di una persona normale è del 100% (può scendere se la persona è motivata, testarda, o ha una spiccata personalità).

Usando la forma invertita, *Proteggere*, un mago può difendersi all'istante dall'intrusione mentale (può ridurre istantaneamente la probabilità di riuscita di "leggere la mente"). A seconda del livello, gli incantesimi permettono di scoprire:

- **LEGGERE IN SUPERFICIE:** lanciato su una persona normale dà alcune vaghe indicazioni sul suo carattere e sulla sua disposizione d'animo. Lanciato su un mago consente di conoscerne anche i PM attuali (non totali).
- **LEGGERE RICORDI:** lanciato su una persona normale consente di vedere, tramite immagini disordinate, il passato recente dell'individuo. Lanciato su un mago consente di vedere, tramite immagini vaghe, gli scontri che ha combattuto fino a quel momento.
- **LEGGERE EMOZIONI:** consente di capire le emozioni e lo stato d'animo di una persona al di là delle apparenze (ad esempio, ammirazione, curiosità, invidia, rancore).
- **LEGGERE SOGNI:** consente di percepire i desideri e le aspirazioni di un individuo.
- **LEGGERE INTENZIONI:** consente di capire vagamente come agirà un individuo a breve termine. Se lanciato contro un mago il DM informerà vagamente il giocatore sulle mosse dell'avversario nei momenti successivi: potrebbe ad esempio indicargli una serie di zone in cui potrebbe recarsi, ma senza fornire dettagli accurati).

- **DOMINIO DELLA VITA:** questo dominio di incantesimi permette di incanalare le energie vitali degli esseri viventi. Gli effetti della forma invertita degli incantesimi del dominio della Salute possono essere contrastati con il corrispondente incantesimo della forma normale o con un incantesimo di *Dissolvi Magia*.

- **DOMINIO DELL'AURA:** questo dominio di incantesimi controlla le emissioni dell'aura degli esseri umani (e dei Servant).

La forma diretta di questi incantesimi, *Percepire*, permette di localizzare un campo di forza creato da un Servant (di meditazione, ristoro, intorpidimento o risucchio) oppure l'emissione della sua aura. Allo stesso modo, può essere usato per individuare l'aura di un mago avversario. L'incantesimo ha

successo se il mago effettua con successo un tiro percentuale, basato sull'emissione dell'aura che sta cercando: normalmente, un'aura è rilevabile al 100%, ma questa percentuale può essere abbassata con la forma invertita degli incantesimi di questo dominio, *Manipolare*. A seconda del livello dell'incantesimo, la percezione del mago sarà più o meno precisa e coprirà un'area più o meno estesa.

L'incantesimo può essere lanciato con due finalità:

- **INDIVIDUARE UN'AURA SPECIFICA:** in questo caso, un successo indica che l'aura cercata è stata trovata. Tuttavia, se altri Maghi o Servant sono presenti nell'area, questi non vengono percepiti.
  - **INDIVIDUARE TUTTE LE FONDI D'AURA:** se il mago ha successo, individua tutte le fonti di aura nell'area di effetto. Non ha però idea se queste appartengano ad un mago, un Servant, un incantesimo, ecc. Per identificarle, dovrà raggiungerle di persona.
- **DOMINIO DELL'ENERGIA:** questo dominio di incantesimi permette ad un mago (o al suo Servant) di utilizzare la sua forza spirituale per compiere atti eccezionali. Sia nella loro forma diretta che inversa, gli effetti di questi incantesimi sono istantanei (nel senso che la loro durata è comunque sempre di un solo turno). Possono essere incrementate tutte le caratteristiche del bersaglio, da quelle fisiche (forza, destrezza e costituzione), a quelle mentali (intelligenza e saggezza) e sociali (carisma). La modifica di una caratteristica causerà anche una modifica degli attributi a lei correlati (nel caso della Destrezza, ad esempio, attacco e difesa).
  - **DOMINIO DELLA CONOSCENZA:** questo dominio di incantesimi mette in relazione il mago con i poteri del sapere, dell'arcano e, in parte, dell'occulto.

Il primo effetto consente al mago di leggere un documento scritto in un alfabeto o un idioma che non conosce; si applica sia a linguaggi di Paesi non familiari al mago, sia a codici arcani legati a specifiche scuole di magia (come, ad esempio, all'alfabeto runico). Il secondo effetto permette al mago la percezione dell'aura di un particolare oggetto: può trattarsi di un particolare oggetto che il mago deve aver toccato e desidera rintracciare (ad esempio, il cappello che un mago rivale indossa sempre) oppure di un oggetto sconosciuto che il mago sta cercando (ad esempio, un particolare libro che racconta la storia degli Argonauti, durante una ricerca in biblioteca).

- **DOMINIO DELL'ANTIMAGIA:** questo dominio di incantesimi permette al mago di annullare l'effetto di altri incantesimi. La possibilità di annullare un incantesimo differisce a seconda che si tratti di una magia comune oppure del potere speciale di una Scuola di Magia o di un Servant.

FISICA	PROTEZIONE	MAGICA
Armatura/Scudo di Nebbia -1 DIFESA	● ● ● ● ●	Bolla azzurra +1 RESISTENZA
Armatura/Scudo di Cuio -2 DIFESA	● ● ● ● ●	Bolla verde +2 RESISTENZA
Armatura/Scudo di Bronzo -3 DIFESA	● ● ● ● ●	Bolla gialla +3 RESISTENZA
Armatura/Scudo d'Argento -4 DIFESA	● ● ● ● ●	Bolla rossa +4 RESISTENZA
Armatura/Scudo d'Oro -5 DIFESA	● ● ● ● ●	Bolla arcobaleno +5 RESISTENZA

LEGGERE	MENTE	PROTEGGERE
leggere <b>pensieri</b>	● ● ● ● ●	la probabilità di subire la <i>lettura della mente</i> scende istantaneamente del 30%
leggere <b>ricordi</b>	● ● ● ● ●	del 40%
leggere <b>emozioni</b>	● ● ● ● ●	del 50%
leggere <b>sogni</b>	● ● ● ● ●	del 60%
leggere <b>intenzioni</b>	● ● ● ● ●	del 70%

RISANARE	VITA	CORROMPERE
cura <b>1d4+1 PF</b> <i>risana "Affanno"</i>	● ● ● ● ●	AFFANNO: il bersaglio subisce un -1 ai punteggi del Circuito Magico per 5 turni.
cura <b>2d4+1 PF</b> <i>risana "Soffocamento"</i>	● ● ● ● ●	SOFFOCAMENTO: il mago bersaglio rimane senza respiro e perde il turno. Non efficace contro i Servant.
cura <b>3d4+1 PF</b> <i>risana "Malattia"</i>	● ● ● ● ●	MALATTIA: il bersaglio subisce un -7 ai suoi punti ferita massimi.
cura <b>4d4+1 PF</b> <i>risana "Veleno"</i>	● ● ● ● ●	VELENO: il bersaglio perde 1 PF al turno fino a quando non viene curato con un "risana veleno" o superiore (per un massimo di 10 turni).
cura <b>5d4+1 PF</b> <i>risana "Interdizione"</i>	● ● ● ● ●	INTERDIZIONE: causa un temporaneo malus di -2 ai punteggi di Forza, Destrezza e Intelligenza del bersaglio. Durata 2d4 turni.

PERCEPIRE	AURA	MANIPOLARE
percezione vaga Ø=30m	● ● ● ● ●	riduce/amplifica l'aura del bersaglio del 30%
percezione vaga nella zona	● ● ● ● ●	del 40%
percezione precisa Ø=30m	● ● ● ● ●	del 50%
percezione precisa nella zona	● ● ● ● ●	del 60%
identificazione della fonte nella zona	● ● ● ● ●	del 70%

<b>INFONDERE</b>	<b>ENERGIA</b>	<b>ESAURIRE</b>
Agilità potenziata: il turno successivo, il bersaglio può compiere un balzo portentoso.	● ● ● ● ●	Magia maledetta: il turno successivo il Servant bersaglio non può lanciare incantesimi. Non valido contro i Maghi.
Agilità potenziata: il turno successivo il bersaglio ha fattore movimento triplicato.	● ● ● ● ●	Agilità maledetta: il turno successivo il bersaglio ha fattore movimento dimezzato.
Il turno successivo, il bersaglio potenza 1 sua caratteristica di 2 punti.	● ● ● ● ●	Il turno successivo, il bersaglio diminuisce 1 sua caratteristica di 2 punti.
Il turno successivo, il bersaglio potenza 2 sue caratteristiche di 2 punti.	● ● ● ● ●	Il turno successivo, il bersaglio diminuisce 2 sue caratteristiche di 2 punti.
Il turno successivo, il bersaglio potenza 2 sue caratteristiche di 3 punti.	● ● ● ● ●	Il turno successivo, il bersaglio diminuisce 2 sue caratteristiche di 3 punti.

<b>NORMALE</b>	<b>ANTIMAGIA</b>	<b>SPECIALE</b>
Dissolvi magie comuni 30%	● ● ● ● ●	Dissolvi magie speciali 10%
40%	● ● ● ● ●	20%
50%	● ● ● ● ●	30%
60%	● ● ● ● ●	40%
70%	● ● ● ● ●	50%

<b>LEGGERE LINGUAGGI</b>	<b>CONOSCENZA</b>	<b>LOCALIZZARE OGGETTI</b>
Prob. successo 10%	● ● ● ● ●	Percezione dell'oggetto fino a 100 metri
20%	● ● ● ● ●	200 metri
40%	● ● ● ● ●	500 metri
60%	● ● ● ● ●	1000 metri
80%	● ● ● ● ●	2000 metri

## APPENDICE 5 - INCANTESIMI DELLE ACCADEMIE ARCANE

Per ogni ateneo magico esistono degli incantesimi speciali che solo i discepoli più preparati possono padroneggiare.

### INCANTESIMI ALTERANTI

- **DUREZZA I** - Il mago cambia in metallo la consistenza di un arma non magica che riesce a toccare. Se usato in battaglia, l'oggetto in questione aggiunge 1d8 di danno.
- **DUREZZA II** - Il mago aumenta la resistenza di un oggetto che vorrà usare come riparo in una battaglia (ad esempio un muro, un tavolo, una pianta). L'oggetto aumenta il suo tiro salvezza contro spezzamento di 2.
- **ALTERAZIONE MANUALE** - Il mago, col solo tocco della sua mano, riesce ad alterare un elemento naturale (ad esempio: riuscire a spegnere un fuoco o raddoppiarne la massa). Questo potere funziona col fuoco, con l'acqua, con la pietra e con il vento. Più l'elemento da alterare sarà grande, più cresceranno i malus sulla riuscita dell'incantesimo.
- **ALTERARE SPIRITUALE** - L'incantesimo è identico a Alterare Manuale, con la differenza che si può effettuare mentalmente dalla distanza. Ogni 20 metri di distanza tra il Master e l'elemento da alterare faranno aumentare i malus sulla riuscita dell'incantesimo di 1 punto.
- **ALTERAZIONE DEL NULLA** - Alterando l'aria che lo circonda, il mago può creare un qualsiasi oggetto. Più l'oggetto è grande e complesso, più i malus sulla riuscita del sortilegio saranno grandi.

### INCANTESIMI DIVINATORI

- **SESTO SENSO** - Concentrandosi per alcuni minuti, il mago riesce a percepire, sotto forma di visione, un avvenimento che andrà ad affrontare lungo la giornata.
- **OCCULTAMENTO MAGICO** - Con questo incantesimo, il mago si occulta alla vista della gente comune e dei Master. L'occultamento vale anche per gli incantesimi di protezione lanciati su di sé o sul suo Servant. La durata è di 1d10+1 turni.
- **CONTATTO** - Toccando un oggetto, il mago può acquisirne il passato. Lo stregone deve lanciare un dado da 100: più il numero sarà alto, più il DM dovrà fornirgli informazioni dettagliate.
- **LETTURA DEL MASTER** - Utilizzando questo incantesimo, il mago può leggere l'aura magica del master che gli sta di fronte. Per far sì che l'incantesimo funzioni, tra i due combattenti non devono esserci più di 15 metri. Il mago dovrà lanciare un dado da 100: più il numero sarà alto, più il DM dovrà fornirgli informazioni dettagliate. Le informazioni possono spaziare su tutti gli ambiti della scheda del giocatore. **(S)**
- **LETTURA DELLA MENTE** - Utilizzano questo incantesimo, il mago entra nella testa dell'avversario e può prevedere le sue mosse per 1d6+1 turni. In questi turni, le informazioni sono passate mentalmente anche al proprio Servant. Questi, conoscendo già le mosse dell'avversario, avrà un bonus di +5 sull'DIFESA e un +2 sul ATTACCO. **(S)**

## INCANTESIMI D'EVOCAZIONE

- **CATENE D'OMBRA** - Il mago evoca intorno al Master avversario o al suo Servant delle catene che partono dalla sua stessa ombra. Queste lo avvolgono e gli impediscono i movimenti per 1d8+1 turni. Le catene infliggono un -2 all'ATTACCO e alla DIFESA del colpito. (S)
- **MOSTRI** - Il mago evoca davanti a sé 2d4+1 mostriciattoli. Questi possono essere di varia natura e toccherà al DM decidere le loro fattezze. Questi mostriciattoli devono fare tutto quello che gli viene ordinato (combattere, difendere, coprire una ritirata, rubare un oggetto, eccetera). I mostriciattoli hanno DIFESA 7 e ATTACCO 12 ed infliggono 2d4 danni.
- **PROTETTORE** - Il mago evoca davanti a sé un'armatura vuota che riceverà i danni al suo posto. Il protettore assorbirà fino a 15 danni, per poi dissolversi nel nulla. Il protettore non può attaccare e non può essere evocato in protezione di un Servant. La sua DIFESA è 1.
- **ARENA** - Utilizzando questo potere, il mago evoca intorno a sé un campo di battaglia a lui favorevole (ad esempio, se il proprio Servant può volare, è meglio evocare una fangosa palude per impantanare l'avversario). L'evocazione dura 2d10+1 turni.
- **SE STESSO** - Il mago evoca un'ombra che assume le sue fattezze. Il doppio è controllato mentalmente e quindi agisce nello stesso modo del suo evocatore. Possiede metà dei punti ferita del mago che lo ha creato, ma il suo ATTACCO rimane invariato. Non può lanciare incantesimi, ma può controllare lo stesso il Servant. Se il Master fittizio dovesse morire in battaglia si limiterà a sparire, per lo stupore dei suoi avversari.

## INCANTESIMI ILLUSORI

- **TANA FITTIZIA** - Il mago crea un'illusione visiva intorno ad una costruzione o ad un luogo, raffigurante un altro luogo a sua scelta. Questo trucco ingannerà gli avversari. Se un Master o un Servant avversari entrano nell'illusione, devono superare un tiro Saggezza: se il tiro riesce, si accorgeranno che sono immersi in un'illusione e torneranno a vedere il luogo per quello che veramente è.
- **IMMAGINI ILLUSORIE** - Il mago crea intorno a sé 1d6+1 copie di sé stesso. Ogni volta che viene colpito non subisce danni, ma una di queste immagini sparisce. Quando anche l'ultima illusione è scomparsa, il mago ricomincia a subire i danni dagli attacchi.
- **SFOCAMENTO** - Il master può rendere sfocata la propria immagine, quella del suo Servant o di una qualsiasi altra persona. L'avversario avrà un malus di -1 sul suo ATTACCO.
- **ATTACCO ILLUSORIO** - Il mago può lanciare questa illusione su un qualsiasi individuo o Servant. La persona colpita dall'incantesimo vedrà apparire attorno a sé 1d4 copie di sé stesso; ogni copia possiede le stesse caratteristiche di Attacco e Difesa del mago bersaglio. Ad ogni turno, le copie tentano di attaccare il mago, muovendosi tutte in modo sincrono (effettuando cioè un solo attacco): se una riesce a colpire l'avversario, tutte le altre copie lo colpiranno. Dopo averlo colpito, tutte le illusioni spariscono. In caso che nessuna illusione riesca a colpire l'avversario, alla fine del turno una di esse svanirà nel nulla: questo succederà ad ogni turno, fino alla scomparsa di tutte le illusioni. Se un'illusione viene colpita in combattimento svanisce istantaneamente, ma il danno fisico viene comunque sottratto dai PF del mago duplicato.
- **CAOS MENTALE** - Il mago lancia un'illusione direttamente nel cervello del Master avversario. Se il sortilegio riesce, l'avversario vedrà davanti a sé qualcosa di scioccante che



reputerà assolutamente reale (ad esempio, potrebbe vedere un suo vecchio amico deceduto che gli parla, oppure potrebbe rivivere una vecchia situazione molto piacevole, eccetera). In realtà, il Master-invasato resterà a bocca aperta per 1d8 turni. Dopo il quarto turno, ad ogni turno può cominciare a cercare il successo in un tiro Intelligenza per uscire dall'invasamento mentale. Mentre il Master è sotto questo dominio mentale, ignora completamente tutto ciò che sta succedendo nella vita reale: la sua DIFESA scende di 6 e il dolore delle ferite infittigli non viene percepito. (S)

### INCANTESIMI NECROMANTICI

- **CURA NERA** - Grazie a questo incantesimo, il Master può curare le proprie ferite prendendo forza dai cadaveri. Questo incantesimo deve essere lanciato in un luogo con una discreta concentrazione di salme (ad esempio, un cimitero, una catacomba o una piccola cripta di famiglia). Il master può curare qualsiasi persona con questo metodo (compreso il suo Servant), basta che questa sia all'interno del luogo nero. La cura dona 10 PF all'ora, ma il DM può decidere di aumentare o diminuire la velocità di cura in base al luogo scelto per il compimento del rito.
- **RICHIAMARE MORTI** - Il Master fa uscire dal terreno davanti a sé 2d4+1 scheletri spirituali, che ubbidiscono ciecamente al loro padrone. Le creature hanno ATTACCO 5, DIFESA 15 e 10 PF ed infliggono 1d10+1 danni.
- **MURO D'ANIME** - Il Master richiama dall'oltretomba 5d6 anime reiette. Queste andranno subito ad abbracciare il loro evocatore, costruendo un velo protettivo intorno al suo corpo. Ogni 5 anime, la DIFESA del Master scenderà di 1 punto.
- **DANNAZIONE DELLA CARNE** - Il master lancia questo rituale su un cadavere. Poco dopo il lancio dell'incantesimo, la salma ritornerà in vita come zombi. Lo zombi è al completo servizio

del Master ed ubbidirà a qualsiasi ordine. Gli zombi, molto utili per proteggere qualcosa o sorvegliare un luogo, hanno Forza 17, Destrezza 8, Costituzione 16, Intelligenza e Saggezza 2. Hanno inoltre ATTACCO 8, DIFESA 18 e 25 PF. Questo rituale dura cinque ore e può essere ripetuto una volta ogni due giorni.

- **RESUSCITARE SERVANT** - Questo incantesimo può essere effettuato una volta sola nell'arco di tutta la Battaglia del Fato, nel caso in cui il proprio Servant venga eliminato. Entro un ora dal decesso, questi può essere riportato in vita. Il Servant resuscitato manterrà immutate tutte le sue caratteristiche, tranne che per i suoi punti ferita: i suoi PF massimi, infatti, verranno dimezzati.

### INCANTESIMI SCONGIURANTI

- **PODERE PROIBITO** - Il Mago rende "zona franca" un terreno o un'abitazione. Gli altri Master e gli altri Servant possono entrare in questo luogo, ma non possono combattere o creare qualsiasi forma di danno al padrone di casa. L'incantesimo protegge il luogo per 1d6+1 giorni e può essere lanciato una sola volta a settimana.
- **INTERMITTENZA** - Questo incantesimo può essere molto utile in battaglia. Il Mago diventa intermittente, comparso e scomparso fino alla fine del combattimento. Nel turno in cui è tangibile il mago può agire ed essere colpito, mentre nel turno in cui scompare non può essere colpito, ma non può nemmeno agire in nessun modo. L'incantesimo può essere terminato in qualsiasi momento dal Master. È sempre possibile rimuovere l'intermittenza con un semplice dissolvi magie.
- **INTANGIBILITÀ** - Grazie a questo incantesimo, il mago può rendersi intangibile per 1d6 turni, durante i quali può utilizzare la magia ma non può compiere azioni fisiche.
- **PIOGGIA DISPELLANTE** - Il mago crea una leggera pioggerellina di luce argentata sopra ad un bersaglio, che può anche essere

un Servant. La pioggerellina non è altro che un Dissolvi Magie di lunga durata, che a turni alterni colpirà il bersaglio fino alla fine del combattimento. Per dissolverla, sono necessari due Dissolvi Magie. **(S)**

- **ZONA DI PACE** - Il Master crea un terreno dove nessun altro, ad eccezione del suo Servant, può entrare. La zona ha un raggio pari ad  $1d10+1$  metri e dura  $2d8$  turni. In questo lasso di tempo, il Master avrà il tempo per curarsi e proteggersi o, nei casi più critici, pensare ad un efficace piano di fuga. La zona non può essere né infranta né perforata da alcuna magia.

## INCANTESIMI RISTORANTI

- **CURA SPECIALE** - Questo incantesimo cura il Master di  $2d6+2$  PF. Anche il suo Servant viene curato istantaneamente dello stesso punteggio.
- **FLUIDO VITALE** - Il mago può trasformare della comune acqua limpida in una pozione di cura. Durante un rituale, che dura un'ora e può essere ripetuto una volta ogni 2 giorni, vengono create  $1d4$  ampolle. Le ampolle curano 10 PF ciascuna.
- **INFLIGGERE FERITE I** - Con questa anti-cura, si infliggono all'avversario  $3d6+2$  danni. Per far sì che l'incantesimo vada a buon fine, il Master deve riuscire a toccare il suo avversario. Questo incantesimo funziona anche sui Servant.
- **INFLIGGERE FERITE II** - Questa è la versione spirituale dell'incantesimo "Infliggere Ferite I". Non è più necessario toccare l'avversario, ma basta che questi non sia distante più di 20 metri dal mago ristoratore. Se l'incantesimo va a buon fine, infligge all'avversario  $2d6+1$  danni. **(S)**
- **SACRIFICIO DELLA SALUTE** - Il mago può decidere di sacrificare la propria salute per danneggiare l'avversario. Il Master può decidere di togliersi fino a 20 PF per provare a rimuovere lo stesso numero di PF dall'avversario. È necessario il contatto

visivo. Se la magia va a segno, entrambi perderanno il punteggio stabilito, altrimenti il mago bersaglio subirà solo metà del danno, mentre al mago ristoratore verrà comunque sottratta la totalità dei punti ferita (utile, ad esempio, per uccidere un Master in fin di vita che cerca di scappare). **(S)**

## PREPARATI ALCHEMICI

- **POZIONI CURATIVE** - Il mago può miscelare varie erbe, fino ad ottenere una pozione di cura. La preparazione dura un'ora e può essere ripetuta una volta ogni 2 giorni; vengono create  $1d4$  ampolle. Le ampolle curano 10 PF ciascuna. [Costo: 100 Euro per i materiali].
- **POZIONI EVAPORANTI** - Il mago crea delle pozioni che evaporano a contatto con l'aria e che, se inalate, possono avere diversi effetti.
  - **AMPOLLA FUMOGENA** - Crea una nube di gas grigiastro che oscura la visuale del nemico.
  - **AMPOLLA DELLA FIDUCIA** - Se qualcuno inala i vapori di questa pozione si sentirà perfettamente in armonia col Master Alchemico e cercherà di fare qualsiasi cosa per compiacerlo. L'effetto dura  $1d4+1$  ore.
  - **AMPOLLA SOPORIFERA** - Tutti quelli che inalano il contenuto di questa ampolla cadono a terra privi di sensi per  $1d6$  turni. I Servant sono immuni a questa miscela di erbe.
  - **AMPOLLA ACIDA** - Chi inala i vapori di questa ampolla sente bruciare la pelle e gli occhi. Inoltre, rimarrà accecato per  $1d6+1$  turni, con un malus di -4 sull'ATTACCO e di -3 sulla sua Potenza Magica.

I vapori delle varie pozioni si diffondono in un'area di 4 metri, se queste vengono scagliate violentemente al suolo. Per crearle il mago impiega  $1d4$  ore, distillandone  $1d3$ . **(S)**  
[Costo: dai 400 ai 1000 Euro per i materiali].

- **POZIONI FLUIDE** - Il mago crea pozioni che sprigionano il loro potere solo se vengono deglutite.
  - LIQUIDO DEL CORAGGIO - Questa pozione aumenta l'amor proprio di chi la beve, che per 1d10+2 turni avrà un bonus di ATTACCO di +1 e uno sui tiri salvezza di +2.
  - LIQUIDO DELLA VERA VISTA - Per 1d8+1 turni, chi beve questa pozione riesce a vedere le cose celate dalla magia e dalle illusioni. Può inoltre vedere i Servant anche se sono nascosti nelle ombre.
  - LIQUIDO DELLA FORZA - Questa pozione aumenta la forza di chi la beve di 1d6.
  - VELENO - Quando si crea un veleno, l'alchimista tira un dado da dieci:

- 1-3: Veleno di classe E - 1d4 danni al minuto
- 4-6: Veleno di classe D - 2d4 danni al minuto
- 7-8: Veleno di classe C - 1d8 danno ogni 30 secondi
- 9-10: Veleno di classe B - 2d8 danni ogni 30 secondi

Per creare una sola di queste pozioni il mago impiega 1d6 ore. (S)

[Costo: dagli 800 ai 2000 Euro per i materiali].

- **POZIONI ESPLOSIVE** - Ne esistono di due tipi:
  - **MOLOTOV** - Hanno un'area di impatto di 2 metri, ma incendiano qualsiasi cosa tocchino in quel raggio. Danno 1d4+3d4 di fuoco.
  - **AMPOLLE ESPLOSIVE** - Hanno un'area di impatto di 5 metri e infliggono danno da fuoco e da urto. Danno 3d4 + 3d4 da fuoco.

Per creare 1d3 di queste pozioni il mago impiega 1d6 ore. (S½)

[Costo: Varia dai 100 ai 2000 Euro, a seconda degli esplosivi che il mago vuole utilizzare].

- **POZIONE ARCANA** - Utilizzando antichi tomi e pergamene, il Mago può distillare una pozione di sua invenzione. Sarà il DM che, dopo aver ascoltato la spiegazione del giocatore, dovrà studiare una serie di tiri adeguati alla difficoltà dell'esperimento.  
[Costo: dai 4000 Euro in su. Il prezzo dipende da molti fattori: origine dell'incantesimo, unguenti e materiali, ecc..].

## INCANTESIMI DA BATTAGLIA

- **FULMINE DECONCENTRANTE I** - Dalla mano del mago esce un sottile fulmine che va a colpire il Master nemico. Se l'incantesimo ha successo, l'avversario viene percorso da un forte tremito che gli infligge 1d6 danni e gli fa saltare il turno seguente. È necessario il contatto visivo e questo incantesimo si può lanciare solo una volta ogni 3 turni. (S)
- **DARDO INCANTATO** - Dalle mani del Mago da battaglia scaturiscono due dardi di luce purpurea diretti verso l'avversario, che subisce 2d4+1 danni. Non esiste tiro salvezza.
- **FULMINE DECONCENTRANTE II** - Questo incantesimo è identico a "Fulmine Deconcentrante I", con la differenza che funziona anche sui Servant. Il danno è di 1d10 ed anche in questo caso l'avversario salta il turno successivo per deconcentrazione.
- **ESPLOSIONE TERRENA** - Il mago da battaglia fa esplodere il terreno sotto i piedi dell'avversario. L'esplosione è molto violenta: infligge 4d4 danni da onda d'urto e fa cadere a terra chi viene colpito e non supera un tiro Costituzione. (S)
- **PALLA ELEMENTALE** - Il mago scaglia una sfera di magia concentrata verso il suo avversario. Il Master può decidere di plasmare questa energia nella forma elementale che preferisce: palla di fuoco, bolla d'acqua, sfera di terra, vortice d'aria. L'esplosione ha un raggio di 3+1d4 metri ed infligge 6d6 danni. L'avversario salva solo per dimezzare. (S½)

## INCANTESIMI RUNICI

Le pergamene sono visibili solo dal Master runico o da chi riesce a vedere oltre le illusioni.

- **COMANDO SEMPLICE** - Il mago attacca sulla schiena dell'avversario (compresi i Servant) una pergamena, con un comando semplice scritto sopra. Chi viene colpito deve ubbidire all'ordine dato (ad esempio, "Disarmati", "Ritirati", "Ferisciti", "Allontanati").
- **COMANDO COMPLESSO** - Il mago attacca sulla schiena di un'altra persona (esclusi i Servant) una pergamena con un comando più complesso scritto sopra. Chi viene colpito deve ubbidire all'ordine dato (ad esempio, "Guarda cosa fa John e sta sera vieni a riferirmelo", "appena sei in una posizione di vantaggio pugnalala alle spalle John", eccetera). La pergamena funziona per 12+1d12 ore.
- **ESPLOSIONE RUNICA** - Il mago crea una pergamena esplosiva e la può posizionare dove gli pare (su un avversario, su un muro, per terra, eccetera). Il Master può farla esplodere in qualsiasi momento. La pergamena infligge 6d6 danni. Il Master ne può scrivere al massimo due al giorno. (S $\frac{1}{2}$ )
- **RITORNO** - Il mago crea una coppia di pergamene identiche. Può collocare la prima in un luogo sicuro e portarsi dietro la seconda. Quando il mago avesse bisogno di scappare in fretta, gli basterà utilizzare su se stesso la seconda pergamena: le due rune funzionano come un teletrasporto e porteranno il Master nel luogo dove aveva lasciato la prima pergamena.
- **EVOCATIVA** - Questa pergamena è molto difficile da creare, ma se usata in modo intelligente può creare un grosso vantaggio sia in combattimento, sia in situazioni quotidiane. Il mago trascrive in alfabeto runico una qualsiasi pagina di un libro esistente e la pergamena rende reale ciò che c'è scritto sopra: ad esempio, se il mago trascrive la parte della Bibbia dove Dio fa

piovere fuoco, la pergamena otterrà questo potere. All'interno della stessa battaglia non è possibile scrivere una stessa pergamena evocativa più di una volta.

NOTA: Il DM cercherà comunque di bilanciare la pergamena evocativa con il gioco, per evitare che vengano creati papiri troppo potenti, sbilanciati.

## APPENDICE 6 - VOCABOLARIO E ABBREVIAZIONI

- **BATTAGLIA DEL FATO (BxF)** - Così è chiamata la guerra combattuta per ottenere l'onore di diventare il guardiano di una reliquia, in una particolare città.
- **NARRATORE (DM)** - Il narratore del gioco.
- **MAGHI MASTER** - I personaggi giocanti di BxF appartengono a questa categoria.
  - **MAGHI** - Perché addestrati nella magia.
  - **MASTER** - Perché possono evocare un Servant al loro servizio.
- **SERVANT** - Personaggi leggendari che affiancano i Maghi nelle battaglie.
- **CIRCUITO MAGICO** - La forza magica che circola all'interno del Mago Master, che gli dà la forza per trasformare in realtà i suoi incantesimi. Indica anche la forza delle sue magie e la sua resistenza agli incantesimi.
- **NYSTAL** - vedi Circuito Magico.
- **SIMBOLI DI COMANDO** - Tatuaggi magici che consentono ai Master di esercitare la loro autorità sui Servant, in situazioni di disaccordo.
- **ASYLUM** - Luogo in città dove è vietato combattere. Di solito ce ne sono uno o due al massimo. Tradizionalmente è il luogo dove viene custodita la reliquia.
- **MAGO MASTER CADUTO** - Quando un master perde il proprio Servant (in battaglia o per altre cause misteriose), viene escluso dalla Battaglia del Fato in corso. Coloro che non accettano la sconfitta, ostinandosi a voler combattere, sono considerati Maghi decaduti.
- **FORTE** - spesso i master chiamano così il luogo che hanno scelto come rifugio.
- **ATTACCO** - Valore che indica le capacità offensive di un personaggio (più è alto, più il personaggio è abile e pericoloso).
- **DIFESA** - Valore che riassume le capacità difensive (schivare o parare) di un personaggio.
- **PF** - Punti Ferita. La quantità di danni che un personaggio può subire. Quando un personaggio scende sotto 0 PF muore.
- **PM** - Punti Mana. La quantità di energia magica a disposizione del personaggio per lanciare incantesimi.
- **(S)** - Dicitura presente nella descrizione di alcuni incantesimi. Indica che il bersaglio (personaggio o creatura) può ignorare completamente gli effetti dell'incantesimo, se ha successo in una prova di Resistenza (Circuito Magico).
- **(S½)** - Analogo al simbolo precedente. In questo caso il bersaglio subisce solo metà degli effetti dell'incantesimo, se riesce in una prova di Resistenza.

## APPENDICE 7 SERVANT PREGENERATI

Ecco una lista di eroi con tutte le caratteristiche, il background<sup>4</sup> e i poteri già pronti.

Questa sezione (ad eccezione di questa prima pagina) è solo per gli occhi del narratore e non deve essere mostrata ai giocatori, per non rovinar loro la sorpresa.

Se volete usare i Servant che seguono vi suggeriamo questo sistema per assegnarli ai giocatori durante la “Chiamata delle anime”:

Il Mago non può scegliere direttamente il suo Servant né conosce l'identità degli eroi che potrebbero ricoprire quel ruolo: sa soltanto che il suo servitore gli sarà affine per spirito e carattere.

Il Servant incarna gli ideali e porta all'estremo le qualità (o i difetti) del Mago.


Per questo all'inizio della campagna ogni giocatore, dopo aver scelto l'allineamento, deve indicare, tra nove possibili alternative (elencate nella tabella qui a fianco) quella che si adatta meglio a descrivere in modo approfondito il suo carattere (beh...quello del personaggio!)

I giocatori scelgono a turno (stabilito con un tiro di dado o con altri metodi). Ad ogni voce della tabella corrisponde un Servant pregenerato, che il narratore può trovare nelle pagine seguenti.

Quando un giocatore effettua una scelta, essa non è più disponibile per gli altri: in questo modo i Servant in campo saranno tutti diversi.

Allineamento		Carattere del Mago ~ Carattere del Servant
 <b>Buono</b>	1a	Coraggioso, inventivo, saggio e battagliero.
	2a	Coraggioso, fiducioso, reale e battagliero.
	3a	Spavaldo, temerario e romantico
	4a	Romantico, coraggioso, impaziente e triste
	5a	Forte, idealista, generoso e intelligente
	6a	Istintivo, battagliero, intollerante e impavido
	7a	Coraggioso, leale, desto e idealista
	8a	Mercenario, nobile, battagliero e leader
	9a	Retto, umile, battagliero e glorioso

Allineamento		Carattere del Mago ~ Carattere del Servant
 <b>Neutrale</b>	1b	Idealista, coraggioso, leader e credente
	2b	Temerario, istintivo, impavido e patriottico
	3b	Coraggioso, fiducioso, leader e martire
	4b	Bilanciato, spensierato, mortale ed immortale
	5b	Giudicante, spietato, giusto e flemmatico
	6b	Pudico, attraente, stupido e curioso
	7b	Possente, instancabile, spietato e virile
	8b	Indipendente, irascibile, vendicativo e battagliero
	9b	Governatore, scaltro e reale

Allineamento		Carattere del Mago ~ Carattere del Servant
 <b>Malvagio</b>	1c	Leader, calcolatore, spietato e carismatico
	2c	Intelligente, subdolo, calcolatore ed ossessionato
	3c	Reale, altezzoso, impavido e egocentrico
	4c	Perfido, sadico, reale e macchiavellico
	5c	Egocentrico, aggressivo, combattente, irrispettoso
	6c	Traditore, ambizioso, soggiogato ed incestuoso
	7c	Oscuro, Violento, terrifico e sterminatore
	8c	Oscuro, ossessivo, autoritario e guerrafondaio
	9c	Psicopatico, irascibile, calcolatore e animalesco

<sup>4</sup> Fonte principale: Wikipedia

# KING

1A

**Descrizione:** Coraggioso, inventivo, saggio e battagliero

**Reincarnazione di:** Aslan signore di Narnia

**Descrizione Fisica:** Il Servant è un leone alto 2 metri e lungo 4,5. I suoi occhi sono verdi smeraldo e il portamento è regale ed imperioso.



**Accenni sul personaggio:** Aslan è il dio creatore di un mondo chiamato Narnia. All'inizio era il nulla, ovvero un immenso ambiente bianco senza leggi fisiche. Poi arrivò Aslan. Nessuno sa come nasce questo enorme leone, e nessuno conosce il suo luogo d'origine. Per prima cosa, il regale felino, si mise a creare fisicamente il suo mondo. La creazione venne svolta tramite... il canto. Aslan si mise a camminare ed a cantare una meravigliosa ode in una lingua sconosciuta. Improvvisamente si creò dal nulla il terreno, poi il cielo, poi i fiori e tutto quello che riguarda il mondo

naturale. Passò alla creazione degli animali ed alle meravigliose creature che ancora oggi popolano Narnia. Il suo carattere è schivo e riservato. Spesso sparisce per molto tempo, e poi improvvisamente ricompare per la gioia dei suoi sudditi. La voce di Aslan è calda e

rassicurante tanto da renderlo molto carismatico agli occhi di chiunque.

**Armi Leggendarie:** Artigli di Aslan (enormi artigli naturali del leone)  
*Danno: 1d8+2*

**Abiti e Protezioni:** La sua spessa pelliccia (Assorbimento +2)

**Poteri Speciali:** Caccia del Predatore: Aslan incomincia a muoversi come un predatore della savana. I suoi movimenti diventano più precisi ed aggraziati. Studia il suo avversario con attenzione, aspettando il momento giusto per attaccarlo.

Quando il Servant decide di utilizzare questa tecnica di combattimento, acquista un bonus di +1 al suo Attacco e +2 alla sua Difesa per 1d6+1 turni. All'ultimo turno disponibile, se Aslan vuole, può tentare di balzare addosso al suo avversario, come un predatore che esce dall'erba alta per prendere la gazzella. Se l'attacco va a segno in quel preciso turno, il danno procurato va raddoppiato come se avesse inflitto un critico.

*Durata: 1d6+1 turni*

*Costo: 40*

Canto del Creatore: Aslan si mette a cantare con la sua splendida voce. Il canto ha il potere di creare qualsiasi cosa il Servant desideri. La buona riuscita dell'oggetto, si calcola con un tiro percentuale (1d100). Più l'oggetto sarà complicato e fantasioso, più la soglia di riuscita si alzerà a discrezione del Narratore.

EX: Candela (Successo sopra i 5 centesimi)

Spada a due mani (Successo sopra i 25 centesimi)

Muro di Querce Protettive (Successo sopra i 50 centesimi)

Tigre della Malaysia (Successo sopra i 75 centesimi)

Creazione di una montagna dal suolo (Successo sopra i 95 centesimi)

Il tempo di creazione dell'oggetto, si calcola con un tiro: 1d6

EX: Tiro su 1d6 = 3

Al terzo turno, Aslan avrà la sua spada.

Durata: Speciale

Costo: Dipende dalla difficoltà della creazione

Tabella del Costo del "Canto del Creatore"

Difficoltà	Costo	Frequenza	Difficoltà	Costo	Frequenza
Mag. 05%	2	10 volte al giorno	Mag. 55%	20	2 volte al giorno
Mag. 15%	2	8 volte al giorno	Mag. 65%	40	1 volta al giorno
Mag. 25%	4	4 volte al giorno	Mag. 75%	50	1 volta al giorno
Mag. 35%	6	4 volte al giorno	Mag. 85%	70	1 volta ogni 2 giorni
Mag. 45%	10	3 volte al giorno	Mag. 95%	100	1 volta alla settimana

**Potere Speciale dell'Arma Leggendaria: Doppia artigliata:** Quando Aslan attacca, può decidere di dare una doppia artigliata oppure dare una sola artigliata più potente con la possibilità di atterrare l'avversario. Nella seconda ipotesi, il nemico può rimanere in piedi azzeccando un tiro forza.

**Incantesimi:** Nessuno.

**Note:** Nessuna

## KING

	FORZA	13	+2
	DESTREZZA	16	+5
	COSTITUZIONE	11	
	SAGGEZZA	11	
	INTELLIGENZA	10	
	CARISMA	14	+3
	ATTACCO	6(+5)	
	DIFESA	16(+5)	
	POTENZA	4	
	RESISTENZA	18	
	ASSORBIMENTO	2	
	PUNTI FERITA		
	PUNTI MANA		
	RIPOSO E MEDITAZIONE	Si	2pt/ora
	CAMPO DI FORZA	Si	6pt/ora
	CAMPO DI INTORPIDIMENTO	No	10pt/ora
	RISUCCHIO DELL'ANIMA	No	20pt/an



## ARZ

## 2A

**Descrizione:** Coraggioso, fiducioso, reale e battagliero.

**Reincarnazione di:** Re Artù

**Descrizione Fisica:** Uomo alto 1,85 con una lunga barba marrone arruffata. Porta con grandissimo rigore un'armatura con elmo completo. Questa è coperta da un grande ed avvolgente mantello creato con la pelle di un orso grigio. Al suo fianco spicca un luccicante fodero che avvolge la leggendaria Excalibur.



**Accenni sul personaggio:** Secondo la leggenda, Artù era figlio di Uther Pendragon, re di Britannia. Tenuto nascosto durante l'infanzia, divenuto adulto fu presentato al popolo come suo re; si dimostrò in seguito un sovrano saggio e coraggioso. Riunì alla corte una grande compagnia di cavalieri che faceva sedere a una tavola rotonda per evitare conflitti di prestigio.

Con la regina Ginevra tenne una magnifica corte a Caerleon-upon-Usk (forse la leggendaria Camelot), sul confine meridionale del Galles. Portò guerra anche a popolazioni del continente, dove sfidò con successo

gli avamposti dell'impero romano; fu richiamato in patria quando il nipote Mordred si ribellò, usurpandogli il regno. Nella battaglia finale

di Camlan, nell'Inghilterra sudoccidentale, sia il re sia il traditore si inflissero ferite mortali: Artù fu misteriosamente portato nella mitica isola di Avalon per essere curato.

Il nome stesso (Artù) verrebbe dalla radice celtica *Arz* con significato di orso, simbolo di forza, stabilità e protezione, caratteri anche questi ben presenti in tutta la leggenda: era un uomo ritenuto forte, posato, e, in quanto re, garante della sicurezza dei suoi sudditi. Ricordiamo anche che, nella civiltà celtica, l'orso è soprattutto l'animale emblematico della regalità.

**Armi Leggendarie:** Excalibur e il suo fodero (Spada leggendaria della dama del lago) *Danno: 1d10+3*

**Abiti e Protezioni:** Armatura con in rilievo i simboli dell'orso e di Camelot (Assorbimento +2)

**Poteri Speciali:** Fodero della Vita Eterna: La leggenda narra che finché il fodero di Excalibur fosse rimasto al fianco di Artù, il re non sarebbe mai stato ferito. Quando il Servant usa questo potere, il fodero al suo fianco si illumina di luce propria per 2d6+1 turni. Durante questo lasso di tempo, Artù dimezza tutti i danni inflitti dall'avversario.

*Durata: 2d6+1*

*Costo: 35*

**Potere Speciale dell'Arma Leggendaria:** Furia di Excalibur: Re Artù concentra il suo circuito magico in Excalibur. Questa brilla ed entra in risonanza con l'anima del Servant. Artù scocca un fendente di luce che viaggia fino ad una distanza di 20 metri. Questo Infligge 4d10+4. Gli avversari tirano per salvare, ma in qualunque caso, rimarranno storditi per un turno.

*Durata: 1*

*Costo: 60*

**Incantesimi:** Nessuno.

## ARZ

	FORZA	14	+3
	DESTREZZA	12	+1
	COSTITUZIONE	16	+5
	SAGGEZZA	11	
	INTELLIGENZA	9	-1
	CARISMA	13	+2
	ATTACCO	8(+1)	
	DIFESA	14(+1)	
	POTENZA	6	
	RESISTENZA	16	
	ASSORBIMENTO	2	
	PUNTI FERITA		
	PUNTI MANA		
	RIPOSO E MEDITAZIONE	Si	2pt/ora
	CAMPO DI FORZA	Si	6pt/ora
	CAMPO DI INTORPIDIMENTO	Si	10pt/ora
	RISUCCHIO DELL'ANIMA	No	20pt/an

# SASSONE

## 3A

**Descrizione:** Spavaldo, temerario e romantico

**Reincarnazione di:** Wilfredo di Ivanhoe

**Descrizione Fisica:** Si presenta come un vero damerino. Capelli curati e barba aggiustata in un pizzetto a "Mosca", abbinato a baffi alla francese. Indossa abiti da parata, più adeguati ad un ballo di corte che ad un campo di battaglia.



**Accenni sul personaggio:** Verso la fine del dodicesimo secolo, e più precisamente nel 1194, quando in Inghilterra vi era il tempo di Re Cuor di Leone, il cavaliere Wilfredo di Ivanhoe, figlio di Cedric, era follemente innamorato di lady Rowena, che ricambiava il suo amore. Tuttavia il padre di Ivanhoe cercava di ostacolare l'amore tra i due giovani, dato che il padre aveva già promesso Rowena in sposa ad Athelstane. Il giovane partecipa così alle crociate, al comando di Riccardo. Giovanni il Senzatterra in assenza del fratello si appropriò illegalmente del trono. Al ritorno dalle crociate, Ivanhoe

partecipa ad un torneo in cui riesce a vincere contro tutti i campioni affiliati all'usurpatore. La sconfitta pesa all'orgoglio della nobiltà dei normanni che lo faranno prigioniero con il padre Cedric, Rowena e

Athelstane. Re Riccardo con l'aiuto di Locksley (Robin Hood), riusciranno a liberarli, così che Ivanhoe riuscirà ad unirsi in matrimonio con lady Rowena.

**Armi Leggendarie:** Stocco di Ivanhoe (Stocco leggero e molto maneggevole, composto nella sua totalità, da acciaio lucido) *Danno: 1d8+2*

**Abiti e Protezioni:** Armatura di Cuoio rinforzata con una cotta di maglia media (Assorbimento +1)

**Poteri Speciali:** Parata e Stoccata: Utilizzando questa tecnica, il servant si metta in una posizione di combattimento difensiva. Ivanhoe, per 3d4 turni, ha la possibilità di bloccare il suo avversario, in un incontro corpo a corpo molto particolare:

Ogni volta che viene attaccato a corpo a corpo dall'avversario, Ivanhoe ha la possibilità di contrattaccarlo subito dopo nello stesso turno. In questo modo, il servant guadagna un attacco in più.

Nei turni in cui Ivanhoe tiene in scacco l'avversario con questa tecnica, questo non ha la possibilità di lasciare il combattimento (a meno che non abbia un potere speciale magico che lo aiuti).

Durante il combattimento, il servant guadagna un bonus di +1 sulla Difesa.

*Durata: 3d4*

*Costo: 50*

Riposo dalla Battaglia: Ivanhoe ha imparato, nel periodo delle crociate, a trarre il maggior profitto dalle poche ore di sonno che le incessanti battaglie potevano regalargli. Grazie a questa capacità, rigenera due volte più velocemente utilizzando la tecnica del "Riposo e Meditazione"

*Durata: Sempre*

*Costo: 5 ogni due Ore di Riposo*

**Potere Speciale dell'Arma Leggendaria:** Una volta ogni tre giorni, Ivanhoe può utilizzare il suo stocco per aprire un varco dimensionale nell'aria. Questo varco serve per garantire una rapida fuga del servant con il suo mago. Il portale dimensionale unisce il luogo d'apertura, con la "roccaforte" del mago.

**Incantesimi:** Energia (3 pallini) e Vita (1 pallino)

**Note:** Nessuna

## SASSONE

	FORZA	11	
	DESTREZZA	13	+2
	COSTITUZIONE	12	+1
	SAGGEZZA	13	+2
	INTELLIGENZA	13	+2
	CARISMA	13	+2
	ATTACCO	6(+2)	
	DIFESA	16(+2)	
	POTENZA	6	
	RESISTENZA	16	
	ASSORBIMENTO	1	
	PUNTI FERITA		
	PUNTI MANA		
	RIPOSO E MEDITAZIONE	Si	2pt/ora
	CAMPO DI FORZA	Si	6pt/ora
	CAMPO DI INTORPIDIMENTO	Si	10pt/ora
	RISUCCHIO DELL'ANIMA	No	20pt/an

# CANTORE

## 4A

**Descrizione:** Romantico, coraggioso, impaziente e triste

**Reincarnazione di:** Orfeo

**Descrizione Fisica:** Orfeo si presenta vestito con indumenti belli e colorati. Un lungo mantello con cappuccio, nasconde una tunica verde-dorata. Nelle mani stringe una splendida lira che sembra brillare di luce propria



**Accenni sul personaggio:** Orfeo era poeta, musico e cantore tracio, figlio della musa Clio e di Apollo, oppure della musa Calliope e del re di Tracia Eagro. Ricevette in dono da Apollo la lira e ne divenne suonatore insuperabile tra i mortali: quando suonava e cantava, piegava gli alberi e muoveva le rocce, domava le bestie feroci e faceva deviare il corso dei fiumi, inducendo tutti a seguirlo. Partecipò alla spedizione degli argonauti e salvò gli eroi distraendoli dal richiamo delle sirene e placando le tempeste marine col suo canto. Sposò Euridice, bellissima ninfa, che tuttavia morì subito dopo le nozze, morsa da

un serpente mentre cercava di sfuggire alle insidie di Aristeo; sopraffatto dal dolore, Orfeo scese negli Inferi per tentare di riportarla con sé. Incantando sia Caronte e Cerbero, sia Persefone e Ade, ottenne

di trarre con sé Euridice, a patto che egli non si voltasse prima di aver lasciato gli Inferi. Ma Orfeo non resistette e, appena intravide la luce, si voltò: Euridice scomparve. Da allora, sopraffatto dalla disperazione, Orfeo si ritirò sui monti della Tracia; ma in tal modo osteggiò o trascurò il culto di Dioniso, le cui seguaci, le menadi invasate, lo sopraffecero e dilaniarono in un accesso di furore orgiastico; la sua testa mozzata, gettata nel fiume Ebro, continuò a chiamare Euridice finché approdò sulla spiaggia dell'isola di Lesbo, dove la seppellirono le muse. Dopo la morte di Orfeo, il suo strumento divenne la costellazione della Lira.

**Armi Leggendarie:** Lira di Orfeo (una splendida lira fatta di una lega di metalli preziosi)

**Abiti e Protezioni:** Nessuna.

**Poteri Speciali:** Melodie di Orfeo: Mentre combatte, il servant può far suonare delle bellissime melodie alla sua lira senza dover pizzicarla fisicamente. Questo aiuta molto Orfeo nel combattimento a corpo a corpo. Le melodie sono sentite da tutti coloro che sono sul campo da battaglia, ma i loro poteri sono efficaci solo contro chi dista meno di 10 metri dallo strumento.

Melodia in Do: Orfeo riceve un bonus di +2 sulla sua Difesa per 1d6 turni.

Melodia in Re: Orfeo riceve un bonus di +2 sull'Attacco per 1d6 turni.

*Costo: 20*

Melodia in Mi: La lira suona una musica d'atmosfera che richiama chi ha in torno. I richiamati sentiranno un'irresistibile voglia di sentire la melodia e ne saranno ipnotizzati. Le persone forviate, ubbidiranno ad Orfeo per cinque minuti, dopodiché riprenderanno i sensi senza ricordare niente dell'accaduto. Questa melodia non funziona sugli altri servant e sugli altri maghi evocatori.

**Melodia in Fa:** La musica è ambientale e dallo spunto ispanico. Il ritmo intontisce l'avversario che riceverà un malus sulla sua Resistenza di -3 per 1d6 turni.

*Costo: 30*

**Melodia in Sol:** La melodia è lenta e pesante e cerca di rallentare l'avversario. Se entra, questo dimezzerà i suoi attacchi e i suoi spostamenti per 1d6+1 turni.

**Melodia in La:** La lira suona una sinfonia frammentata e pungente che rimbomba nella testa dell'avversario sconcertandolo e facendogli perdere il turno successivo ed abbassandogli l'Attacco di 2 punti per 1d4+2 turni.

**Melodia in Si:** La melodia è un allegretto ipnotico. Ogni tanto una corda dello strumento si allunga e colpisce come una frusta l'avversario. La canzone dura 1d8+2 turni e ogni colpo andato a segno infligge 1d4 danni.

*Costo: 40*

**Potere Speciale dell'Arma Leggendaria:** La lira di Orfeo ha il potere di galleggiare nell'aria e suona da sola senza dover essere pizzicata.

**Incantesimi:** Aura (2 pallini)

**Note:** Orfeo possiede anche due daghe che infliggono 1d6 danni.

## CANTORE

	FORZA	10	
	DESTREZZA	10	
	COSTITUZIONE	13	+2
	SAGGEZZA	15	+4
	INTELLIGENZA	15	+4
	CARISMA	12	+1
	ATTACCO	6	
	DIFESA	16	
	POTENZA	8	
	RESISTENZA	18	
	ASSORBIMENTO	0	
	PUNTI FERITA		
	PUNTI MANA		
	RIPOSO E MEDITAZIONE	Si	2pt/ora
	CAMPO DI FORZA	Si	6pt/ora
	CAMPO DI INTORPIDIMENTO	Si	10pt/ora
	RISUCCHIO DELL'ANIMA	No	20pt/an

# TITANO

5A

**Descrizione:** Forte, idealista, generoso e intelligente

**Reincarnazione di:** Prometeo

**Descrizione Fisica:** Prometeo si presenta come un mezzo gigante alto quasi cinque metri. È completamente nudo, fatto eccezione per un pezzo di stoffa che gli copre la zona pubica. La sua faccia è rude ma benevola. Una grossa ferita continua a sanguinare continuamente nella zona del fegato.



**Accenni sul personaggio:** Prometeo nella mitologia greca, è uno dei titani, figlio del titano Giapeto e della ninfa Climene, o della titana Temi. Prometeo e suo fratello Epimeteo, ebbero il compito di creare gli esseri umani e gli animali, conferendo loro le doti necessarie per sopravvivere. Epimeteo procedette di conseguenza, concedendo agli animali i doni del coraggio e della forza, insieme a piume, pellicce e altri rivestimenti protettivi. Quando venne il momento di creare un essere superiore a tutte le altre creature viventi, Epimeteo scoprì di non avere più nulla da donargli. Fu costretto a chiedere aiuto al fratello, e Prometeo lo sostituì nel compito della creazione. Per rendere gli uomini superiori agli animali, egli li plasmò più nobilmente e li abilitò a camminare eretti,

poi salì in cielo e accese dal sole una torcia infuocata: il dono del fuoco che elargì all'umanità era più prezioso di tutti i doni ricevuti dagli animali. Prometeo incorse però nell'ira di Zeus, non solo per aver rubato il fuoco per donarlo agli uomini, ma anche per aver ingannato gli dei. Infatti, ucciso un bue, egli sistemò le carni disossate della bestia dentro una pelle, nascondendole con una copertura di interiora; in un altro mucchio raccolse le ossa e le ricoprì di grasso. Invitato a scegliere, Zeus preferì il grasso e si adirò molto scoprendo che rivestiva solo un mucchio d'ossa: da allora, solo ossa e grasso vennero sacrificati agli dei, mentre la carne restava ai mortali. Per le sue trasgressioni, Zeus fece incatenare Prometeo a una roccia del Caucaso: ogni giorno un'aquila gli divorava il fegato, che di notte, essendo egli immortale, ricresceva. Alla fine l'eroe Eracle uccise l'aquila e lo liberò dal supplizio.

**Armi Leggendarie:** Torcia del Dono (Torcia ad una mano per prometeo, ma due mani per gli altri) Danno: 1d8+3 danni aggiuntivi di fuoco

**Abiti e Protezioni:** Nessuno.

**Poteri Speciali:** Dominio del Fuoco: Per 1d10+2 turni, Prometeo può comandare tutto il fuoco che lo circonda. Può estinguere o ravvivare una fiamma, può muovere la fiamma per colpire un nemico oppure, la può farla diventare una muro di fuoco. Starà al master del gioco, controllare che il potere non diventi troppo sbilanciato ai fini della partita.

*Durata:* 1d10+2

*Costo:* 30

Colpo del Titano: Prometeo, durante un combattimento a corpo a corpo, può cercare di infliggere all'avversario un colpo più potente degli altri. Dopo aver unito le mani sopra la sua testa, farà scendere un colpo dall'alto verso il basso di una forza inaudita. Se il colpo va a

segno, l'avversario subirà dei danni pari a 3d8 + il bonus forza del titano. In più, il titano colpirà anche il terreno spaccandolo e facendo cadere a terra che gli sta attorno. Questi non hanno la possibilità di stare in piedi.

*Durata: Istantanea*

*Costo: 30*

**Potere Speciale dell'Arma Leggendaria: Palla di Fuoco:** Puntando la sua torcia verso l'avversario, può scaraventargli contro una palla di fuoco che avrà un area di esplosione di 9 metri di diametro e infliggerà 4d6+4 danni. L'avversario può salvare solo per dimezzare.

*Durata: una volta al giorno*

*Costo: 40*

**Incantesimi:** Nessuno.

**Note:** Nessuna.

## TITANO

	FORZA	18	+7
	DESTREZZA	8	-2
	COSTITUZIONE	17	+6
	SAGGEZZA	12	+1
	INTELLIGENZA	10	
	CARISMA	10	
	ATTACCO	6(-2)	
	DIFESA	16(-2)	
	POTENZA	7	
	RESISTENZA	16	
	ASSORBIMENTO	0	
	PUNTI FERITA		
	PUNTI MANA		
	RIPOSO E MEDITAZIONE	Si	2pt/ora
	CAMPO DI FORZA	Si	6pt/ora
	CAMPO DI INTORPIDIMENTO	No	10pt/ora
	RISUCCHIO DELL'ANIMA	No	20pt/an



# TUONO

6A

**Descrizione:** Istintivo, battagliero, intollerante e impavido

**Reincarnazione di:** Thor, dio scandinavo del tuono

**Descrizione Fisica:** Thor appare dinnanzi al suo evocatore su una biga trainata da due arieti neri. Non indossa armature, ma solo pesanti abiti fatti con pelli di animale. Questi sono fermati in vita da una vistosa e lucente cinghia. Ha lunghi capelli biondi ed occhi azzurri ed irosi. Nella mano sinistra impugna un grezzo maglio di ferro e pietra.



**Accenni sul personaggio:** Thor nella mitologia scandinava, dio del tuono, figlio maggiore di Odino, re degli dei, e di Jörðr, dea della Terra. Thor era il più forte degli Asi, gli dei più importanti, che difendevano l'ordine del cosmo combattendo contro i Giganti. Thor era un po' più il dio degli uomini, infatti era molto amato dagli scandinavi, probabilmente più di Odino, tanto che i Vichinghi si definivano *Popolo di Thor*. Sua moglie si chiamava Sif, ma poco si conosce di lei a parte che avesse i capelli d'oro, fabbricati per lei dai nani dopo che Loki le aveva tagliato i suoi. La sua forza, già leggendaria, era aumentata

da tre oggetti che non abbandonava mai e che lo rendevano quasi invincibile: una cintura che raddoppiava la forza di chi la indossava,

un paio di guanti di ferro ed il leggendario martello Mjölñir. Il suo mezzo di spostamento era un carro trainato da due capre. Anche questi animali avevano proprietà portentose: spesso Thor quando era in viaggio li mangiava per cena visto che, conservando la pelle e le ossa, il mattino dopo sarebbero stati di nuovo vivi. Nel corso del Ragnarök, Thor ucciderà e sarà ucciso da Miðgarðsormr, il serpente di Miðgarðr (la Terra): Thor ucciderà il serpente, ma, ammorbato dal suo soffio velenoso, farà solo nove passi prima di cadere a sua volta a terra morto.

**Armi Leggendarie:** Maglio di Thor (Martello ad una Mano)  
*Danno: 1d8+2*

**Abiti e Protezioni:** Armatura leggera e mantello di pelliccia.  
Assorbimento: 1

**Poteri Speciali:** Fulmine di Odino: Questo potere rende il maglio di Thor elettrico per 1d4+1 turni. Questo potere può essere usato solo a corpo a corpo. Ogni colpo andato a segno, oltre il suo danno normale, riceverà un danno aggiuntivo di 1d4 di elettricità, in più avrà il 10% di probabilità di scaturire un piccolo fulmine. Questo infliggerà 1d6 danni aggiuntivi. L'avversario può salvare.

*Durata: 1d4+1 turni.*

*Costo: 35*

Valchirie del Valalla: Le Valchirie della mitologia scandinava sono guerriere che, avvolte in una brillante armatura, cavalcano nell'aria, portando le anime degli eroi caduti in battaglia nel Valhalla, il palazzo degli eletti. Quando vengono richiamate da Thor, si limitano a girare per la città per cercare i servant avversari (anche loro sono guerrieri leggendari). Il figlio di Odino, lancia un dado percentuale, più il numero sarà alto, più le valchirie avranno trovato qualcosa. Le valchirie non riconoscono le "roccaforti" dei maghi e di conseguenza non captano che ci è all'interno.

*Durata: 1d6+2 ore*

*Costo: 40*

**Potere Speciale dell'Arma Leggendaria:** Il maglio di Thor può essere usata anche come arma da lancio perché ha il potere di tornare nella mano del servant dopo il suo lancio.

**Incantesimi:** Antimagia (3 pallini) e Protezione (2 pallini)

## TUONO

	FORZA	14	+3
	DESTREZZA	12	+1
	COSTITUZIONE	15	+4
	SAGGEZZA	9	-2
	INTELLIGENZA	11	
	CARISMA	14	+3
	ATTACCO	6(+1)	
	DIFESA	16(+1)	
	POTENZA	6	
	RESISTENZA	15	
	ASSORBIMENTO	1	
	PUNTI FERITA		
	PUNTI MANA		
	RIPOSO E MEDITAZIONE	Si	2pt/ora
	CAMPO DI FORZA	Si	6pt/ora
	CAMPO DI INTORPIDIMENTO	Si	10pt/ora
	RISUCCHIO DELL'ANIMA	No	20pt/an

# ALFIERE

7A

**Descrizione:** Leader, calcolatore, spietato e carismatico

**Reincarnazione di:** Rodrigo Díaz detto El Cid

**Descrizione Fisica:** Si presenta e si muove sempre a cavallo. Elmo ed armatura sono di fattura spagnola e sono composti da scaglie di ferro sovrapposte l'una all'altra. Ha una barba nera e fluida e una corporatura robusta.



**Accenni sul personaggio:** El Cid Campeador o semplicemente El Cid, fu un nobile castigliano, mercenario e una figura leggendaria della Reconquista spagnola. Viene investito come cavaliere verso il 1060.

Tra gli anni 1063 e 1072 fu il braccio destro di don Sancho e combattè con lui in numerose battaglie. Venne nominato Alfiere Reale quando Sancho salì al trono della Castiglia nel 1065.

Nel 1079, il Cid venne incaricato dal re di riscuotere le parias (tributi) dal re di Siviglia e venne attaccato dal re del Granada e da García Ordóñez. Rodrigo riuscì a vincere in questi scontri, ma tornando, viene tradito alla corte da García Ordóñez e da Pedro Ansúrez, potenti nobili di León, che convinsero il re a esiliarlo.

L'invasione almoravide e la sconfitta di Alfonso in Sagrajas (1086) fecero sì che il re si riavvicinasse al suo vassallo, che venne incaricato di difendere la zona levantina. Tra il 1087 e il 1089, rese tributari i regni musulmani di taifa di Albarracín e di Alpuente e impedirà la caduta della città di Valencia, governata dal re al-Qadir, alleato dei castigliani, nelle mani di al-Mundir e del conte di Barcellona Berenguer Ramón II. Nell'anno 1089 di nuovo il Cid si scontra con Alfonso, quando arriva tardi con le sue truppe a Aledo, e questi lo esilia di nuovo.

Il Cid ritornò a Valencia, dove divenne il protettore di al-Qadir e sconfisse un'altra volta a Berenguer Ramón II a Tévar (1090). Nel luglio del 1093, dopo la morte del suo protetto, assediò Valencia, approfittando del conflitto interno tra i sostenitori e i contrari a liberare la città dagli almoravidi.

Il Cid morirà a Valencia il 10 di luglio del 1099. Le sue spoglie mortali riposano nella città natale, Bivar. Donna Jimena riuscì a difendere la città con l'aiuto del genero Ramón Berenguer III di Barcellona.

Donna Jimena fece credere a tutti che El Cid non era morto, ma solo ferito. Questa bugia servì per tenere su il morale dell'esercito e farlo resistere. L'esercito tenne fino all'anno 1101, anno nel quale il re Alfonso ordinò l'evacuazione della città che cadde in mano agli almoravidi.

**Armi Leggendarie:** Elmo di Valencia (Elmo integrale di scaglie di ferro sovrapposte e dorate)

**Abiti e Protezioni:** Armatura di Bivar (Assorbimento +1)  
Scudo Medio (Assorbimento +1)

**Poteri Speciali:** Cavalleria del Campeador: El Cid alza la spada verso il cielo e urla come un comandante che dà il via alla corsa della cavalleria. 4d6+4 di cavalli fantasma cavalcano verso l'avversario con la furia di una vera battaglia da campo. Ogni cavallo fantasma infligge 1 danno. L'avversario salva per dimezzare.

*Durata: Speciale*

Costo: 50

**Inganno di Donna Jimena:** Quando vengono tolti gli ultimi PF del servant, questo scompare dal campo di battaglia ed riappare alle spalle del mago. Il servant sembra vivo, ma in realtà è solo un'illusione. Questo inganno può essere scoperto solo se il El Cid viene toccato da un avversario e quindi riconosciuto come illusione. Se il mago riesce a scappare, ha 10 giorni per cercare di concludere la Battaglia del Fato in corso, solo con le proprie forze. Dopo questo tempo, il fantasma del Cid scomparirà, rivelando il trucco e facendo eliminare il mago dalla battaglia.

*Durata: 10 giorni*

Costo: 25

**Potere Speciale dell'Arma Leggendaria:** L'elmo di Valencia annulla i critici fisici (El Cid non subisce danno raddoppiato) e può castare una volta al giorno l'incantesimo "Vera Vista". Questo rende più facile l'individuazione di inganni ed illusioni.

**Incantesimi:** Energia (4 pallini); Antimagia (3 pallini) e Vita (2 pallini);

**Note:** Nessuna.

## ALFIERE

	FORZA	12	+1
	DESTREZZA	14	+3
	COSTITUZIONE	13	+2
	SAGGEZZA	13	+2
	INTELLIGENZA	11	
	CARISMA	12	+1
	ATTACCO	6(+3)	
	DIFESA	16(+3)	
	POTENZA	6	
	RESISTENZA	17	
	ASSORBIMENTO	2	
	PUNTI FERITA		
	PUNTI MANA		
	RIPOSO E MEDITAZIONE	Si	2pt/ora
	CAMPO DI FORZA	Si	6pt/ora
	CAMPO DI INTORPIDIMENTO	Si	10pt/ora
	RISUCCHIO DELL'ANIMA	No	20pt/an

# ARCIERE

8A

**Descrizione:** Mercenario, nobile, battagliero e leader

**Reincarnazione di:** Robin di Loksley

**Descrizione Fisica:** Vesti larghe di colore verde e marroni, un'armatura di cuoio, stivali di pelle ed un lungo arco composito.



**Accenni sul personaggio:** Protagonista di una serie di ballate inglesi del XIV e XV secolo, è un fuorilegge che vive nelle foreste reali di Sherwood, vicino a Nottingham, e di Barnsdale, cacciando di frodo col suo arco infallibile. Ergendosi a difesa dei bisognosi e degli oppressi, Robin Hood deruba e uccide coloro che rappresentano il potere del governo e della Chiesa. I suoi compagni sono Little John, Will Scarlet e Frate Tuck. Sebbene gli studiosi non concordino sulla realtà storica di Robin Hood, le ballate originali contengono informazioni esatte sulle idee politiche e sulle condizioni sociali dell'Inghilterra medievale.

Amore della sua vita è Lady Marian, nobildonna che ricambia i sentimenti del ladro gentiluomo.

La Morte di Robin di Loksley viene collocata da Ritson il 18 novembre 1247, a circa 87 anni di età

**Armi Leggendarie:** Arco Compositi di Sherwood (Arco di legno intagliato artigianalmente, molto flessibile e preciso) Arma+2

**Abiti e Protezioni:** Armatura di cuoio (Assorbimento +1)

**Poteri Speciali:** Generare Freccie: Le armi principali di un arciere, non possono che essere le frecce. Robin Hood ha il potere di usare i suoi punti mana per crearne molte e di diversi tipi:

Freccie normali - Danno: 1d6; Costo: Nessuno

Freccie d'Elite - Danno 1d6+1; Costo:5

Freccie Perfette - Danno 1d6+2; Costo:7

Freccie di Sherwood - Danno 1d6+3; Costo:10

Freccie di Re Riccardo - Danno 1d10+2; Costo: 15

Freccia Mercenaria - Danno 1d8+1 + il 20% di avvelenare l'avversario (Veleno di tipi C) Costo:20

Freccia Esplosiva di Tuck - Danno 4d4+2 + 1d4 causa esplosione. Costo: 25

Nascondere Tracce: Questo potere consiste nel fare un tiro Percentuale ogni volta che il servant vuole cancellare le sue orme, più il risultato sarà alto, più le sue tracce saranno nascoste bene.

*Durata: Speciale*

*Costo: Nessuno*







**Potere Speciale dell'Arma Leggendaria:** Il suo potere consiste di donare un bonus di +2 all'Attacco ogni volta che viene lanciata una freccia.

**Incantesimi:** Protezione (2 pallini)

**Note:** Robin Hood possiede anche un'altra arma: una spada corta.

*Danno: 1d6*

## ARCIERE

	FORZA	10	
	DESTREZZA	13	+2
	COSTITUZIONE	11	
	SAGGEZZA	13	+2
	INTELLIGENZA	15	+4
	CARISMA	13	+2
	ATTACCO	7(+2)	
	DIFESA	13(+2)	
	POTENZA	8	
	RESISTENZA	16	
	ASSORBIMENTO	1	
	PUNTI FERITA		
	PUNTI MANA		
	RIPOSO E MEDITAZIONE	Si	2pt/ora
	CAMPO DI FORZA	Si	6pt/ora
	CAMPO DI INTORPIDIMENTO	Si	10pt/ora
	RISUCCHIO DELL'ANIMA	No	20pt/an



# KNIGHT AVATAR

9A

**Descrizione:** Retto, umile, battagliero e glorioso

**Reincarnazione di:** Huma Dragonbane

**Descrizione Fisica:** Si presenta con una lucida armatura con sopra impresso il simbolo della "corona". Scudo sul braccio sinistro ed la lancia argentata nella destra. Il personaggio è alto più o meno 1,90 metri. La sua pelle è abbronzata e scurita dal sole.



**Accenni sul personaggio:** Solamnia è una vasta nazione che si estende per gran parte del Nord di Ansalon. È tutto il territorio circostante è difeso dai valorosi Cavalieri di Solamnia. Costoro appartengono ad un ordine cavalleresco risalente ai tempi di Huma ed organizzato in tre ranghi di importanza crescente: l'Ordine della Corona, l'Ordine della Spada e l'Ordine della Rosa. I Cavalieri basano il loro rigido stile di vita sul Codice e sulla Misura, ed il loro motto è "Est Sularus Oth Mithas" (Il mio onore è la mia vita).

I Cavalieri hanno da sempre una grande diffidenza nei confronti della magia, che talvolta sconfinava quasi nell'odio. Con il passare dei secoli, purtroppo, il loro stile di vita si è notevolmente impoverito dei saggi principi morali che lo guidavano

prima del Cataclisma, e il Codice e la Misura si sono ridotti ad una semplice serie di regole imprescindibili, troppo rigide ed antiquate per permettere loro di affrontare con successo le minacce degli Eserciti dei Draghi.

La leggenda narra di Huma, leggendario cavaliere di Solamnia dell'ordine della corona. L'amore per la giustizia e il senso dell'onore guidano ogni sua azione, che è al contempo un guerriero valoroso, ma anche un comune mortale costretto a convivere con le proprie paure. Con un'arma straordinaria e con l'aiuto di amici fedeli (il drago d'argento, l'arcimago Magius e il minotauro Kaz) Huma ingaggerà un'epica battaglia contro Takhisis, regina delle tenebre e signora dei draghi, che intende annientare l'ordine dei cavalieri.

La storia si svolge durante la Terza Guerra dei Draghi nell'Era dei Sogni. La terra è oscurata dalla Regina delle Tenebre, solo un raggio di luce riesce a filtrare attraverso l'oscurità, questo raggio di luce è Huma Dragonbane

Le sue misteriose origini, della solenne cerimonia in cui prestò giuramento al Codice e alla Misura, del suo amore per il drago argentato: Gwynneth, i suoi perigliosi combattimenti con i traditori Cavalieri di Solamnia e la sua tragica ma eroica morte, nel combattimento contro Takhisis, la quale viene a sua volta uccisa da Huma

**Armi Leggendarie:** Dragonlance (Lancia d'argento ammazzadraghi)  
*Danno: 1d10+2*

**Abiti e Protezioni:** Armatura dell'ordine della corona (Assorbimento +2)

**Poteri Speciali:** Anima di Gwynneth: Alle spalle di Huma appare l'imponente sagoma di un drago d'argento. Il paladino si caricherà del potere del fulmine e lo scaglierà contro l'avversario, utilizzando la lancia per indirizzarlo. Chi viene colpito, salva solo per dimezzare.  
*Danno: 4d6*

*Durata: 1*

*Costo:40*

Est Sularus Oth Mithas (il mio onore e' la mia vita): Huma, se vuole, può donare i suoi punti ferita al suo mago evocatore. Questo scambio riguarda solamente i punti permanenti. Questo gesto si basa sul concetto morale: "Non può succedere che io sopravviva al mio padrone"

**Potere Speciale dell'Arma Leggendaria:** Affondo della Lancia: Una volta al giorno, Huma può tentare un affondo più preciso e forte degli altri. I parametri per colpire il nemico non cambiano. Se il tiro riesce, l'avversario subisce il danno dell'arma più 2d4+2 danni aggiuntivi. La natura di questi ultimi danni, viene decisa dal mago evocatore (Ex: di fuoco, di acido, di freddo, ecc...) Chi subisce l'affondo, deve salvare sulla Costituzione, o rimarrà stordito per il turno successivo

**Incantesimi:** Energia (2 pallini)

**Note:** Huma possiede anche un'altra arma non magica: una spada lunga da 1d6.

Huma e' una persona retta e testarda, quindi può capitare spesso che contesti gli ordini del suo master

Huma odia la magia in ogni sua forma, ma visto le circostanze, cerca di convivere per la durata della Battaglia del Fato che deve combattere.

## KNIGHT AVATAR

	FORZA	14	+3
	DESTREZZA	14	+3
	COSTITUZIONE	14	+3
	SAGGEZZA	10	
	INTELLIGENZA	9	-1
	CARISMA	14	+3
	ATTACCO	7(+3)	
	DIFESA	15(+3)	
	POTENZA	4	
	RESISTENZA	18	
	ASSORBIMENTO	2	
	PUNTI FERITA		
	PUNTI MANA		
	RIPOSO E MEDITAZIONE	Si	2pt/ora
	CAMPO DI FORZA	Si	6pt/ora
	CAMPO DI INTORPIDIMENTO	No	10pt/ora
	RISUCCHIO DELL'ANIMA	No	20pt/an



# GRAN MAESTRO

## 1B

**Descrizione:** Idealista, coraggioso, leader e credente

**Reincarnazione di:** Hugues de Payns

**Descrizione Fisica:** I vestiti del servant sono esattamente quelli storici che si possono vedere nei quadri d'epoca. Armatura, cotta di maglia, elmo e la tipica tunica bianca crociata.



**Accenni sul personaggio:** Hugues de Payns fu un nobile francese, fondatore e primo *maestro* dell'ordine dei Cavalieri templari. Le notizie certe sulla sua vita sono molto scarse, come pure i documenti sulle origini e il primo periodo dell'Ordine dei Templari. Payns nacque a Château Payns, a circa 10 km da Troyes, in Champagne-Ardenne, Francia. Fu un veterano della prima crociata (1099) probabilmente servendo nell'esercito di Goffredo di Buglione e trascorse ventidue anni della sua vita nell'Europa orientale. Organizzò i primi cavalieri originali in risposta alla chiamata di Papa Urbano II. Secondo la tradizione questi primi cavalieri erano nove. Payns raggiunse

il re Baldovino II di Gerusalemme con otto cavalieri, due dei quali fratelli e tutti parenti per sangue o matrimonio, con lo scopo di formare

i primi Cavalieri Templari. Condusse l'Ordine dei Templari per quasi vent'anni fino alla propria morte, avvenuta nel 1136 in Palestina, ponendo i fondamenti di quella che sarebbe divenuta anche un'influente organizzazione militare e finanziaria.

**Armi Leggendarie:** Medaglione del Sacro Ordine (Pendaglio d'oro col simbolo dei crociati)

**Abiti e Protezioni:** Armatura d'acciaio non completa e cotta di maglia. Assorbimento: 3

**Poteri Speciali:** Luce della Fede: L'arma che impugna il servant, verrà circondata da uno strano alone giallo. I tre colpi successivi all'utilizzo di questo potere, saranno accompagnati da un lampo di luce proveniente dall'arma. Il servant dovrà comunque tirare l'Attacco per colpire come in un normale attacco, ma se colpisce, dovrà sommare al suo danno 2d4 danni aggiuntivi di "luce".

*Durata:* Tre colpi

*Costo:* 40

Tesoro dei Templari: Il servant deve trovarsi un luogo, che non sia la "roccaforte" del suo evocatore, dove piazzare il suo tesoro. La zona non emana campi di forza ed è rintracciabile solo se ci si entra fisicamente. Nel luogo prescelto il servant depositerà il leggendario tesoro dei templari. Circondato da questa ricchezza, il servant si cura il doppio più velocemente e ogni giorno donerà al suo mago evocatore l'equivalente di 500 € per tutta la durata della Battaglia del Fato.

*Durata:* Sempre

*Costo:* Nessuno

**Potere Speciale dell'Arma Leggendaria:** Il medaglione del Sacro Ordine ha un grande potere curativo. Una volta al giorno risplende di luce propria e dona al servant una cura di 15+1d10 punti ferita.

**Incantesimi:** Aura (3 pallini) e Protezione (3 pallini)

**Note:** Il servant possiede anche un'altra arma non magica: una spada lunga. Danno: 1d10

## GRAN MAESTRO

	FORZA	13	+2
	DESTREZZA	13	+2
	COSTITUZIONE	14	+3
	SAGGEZZA	12	+1
	INTELLIGENZA	10	
	CARISMA	13	+2
	ATTACCO	7(+2)	
	DIFESA	15(+2)	
	POTENZA	4	
	RESISTENZA	18	
	ASSORBIMENTO	3	
	PUNTI FERITA		
	PUNTI MANA		
	RIPOSO E MEDITAZIONE	Si	2pt/ora
	CAMPO DI FORZA	Si	6pt/ora
	CAMPO DI INTORPIDIMENTO	Si	10pt/ora
	RISUCCHIO DELL'ANIMA	Si	20pt/an

# IMPAVIDO

## 2B

**Descrizione:** Temerario, istintivo, impavido e patriottico

**Reincarnazione di:** William Wallace di Scozia

**Descrizione Fisica:** Il Servant si manifesta a petto nudo e un vistoso Kilt da battaglia rinforzato. I suoi capelli sono spettinati ed untati, e così anche la sua barba. Indossa dei pesanti e grezzi stivali e si trascina dietro il suo Claymore (una spada a due manie e mezza)



**Accenni sul personaggio:** Eroe nazionale scozzese. L'unica fonte di informazioni sulla sua giovinezza è un poema biografico del XV secolo, secondo il quale egli venne dichiarato fuorilegge dagli inglesi in seguito all'uccisione di un gentiluomo. Nel 1297 il suo nome comparve in un trattato di sottomissione all'Inghilterra firmato dai nobili scozzesi che avevano preso parte a una ribellione da lui capeggiata; Wallace proseguì la lotta per l'indipendenza del paese: conquistò numerose fortezze inglesi a nord del fiume Forth e nel settembre del 1297 sconfisse l'esercito inglese nella battaglia di Stirling Bridge e venne

proclamato dagli scozzesi Lord guardiano di Scozia. Nel 1298 la Scozia fu invasa dalle truppe di Edoardo I: il 22 luglio il sovrano inglese

sconfisse l'esercito di Wallace nella battaglia di Falkirk e Wallace fu costretto a nascondersi, rifugiandosi in Francia per alcuni anni. Al suo rientro in Scozia venne catturato nei pressi di Glasgow dal cavaliere scozzese John de Menteith. Condotta a Londra, venne processato per tradimento e giustiziato.

**Armi Leggendarie:** Claymore of Freedom (spada a due mani e mezza)  
*Danno: 1d12+1*

**Abiti e Protezioni:** Nessuna.

**Poteri Speciali:** Scorza scozzere: La sua natura combattiva e rude gli dona 20 punti ferita permanenti in più  
*Durata: Permanente*  
*Costo: Nessuno*

Cornamuse da Battaglia: Durante la fase di combattimento, appaiono dietro al servant due suonatori di cornamusa da campo. La melodia scozzese infonde nel servant un notevole orgoglio e una grande voglia di vincere. La musica dona un bonus di +2 all'Attacco ed alla Difesa per 2d4+2 turni.  
*Durata: 2d4+2*  
*Costo: 35*

**Potere Speciale dell'Arma Leggendaria:** Affondo del Claymore: Wallace colpisce il suo avversario dall'alto verso il basso con un movimento a mezza luna. La forza di questo colpo infligge il doppio danno all'avversario che dovrà salvare sulla Forza per non essere scaraventato a terra e perdere un turno.  
*Costo: 25*

**Incantesimi:** Nessuno.

**Note:** Nessuna.

## IMPAVIDO

	FORZA	14	+3
	DESTREZZA	12	+1
	COSTITUZIONE	15	+4
	SAGGEZZA	10	
	INTELLIGENZA	10	
	CARISMA	13	+2
	ATTACCO	6(+1)	
	DIFESA	16(+1)	
	POTENZA	7	
	RESISTENZA	15	
	ASSORBIMENTO	1	
	PUNTI FERITA		
	PUNTI MANA		
	RIPOSO E MEDITAZIONE	Si	2pt/ora
	CAMPO DI FORZA	Si	6pt/ora
	CAMPO DI INTORPIDIMENTO	Si	10pt/ora
	RISUCCHIO DELL'ANIMA	No	20pt/an

# PULZELLA

## 3B

**Descrizione:** Coraggioso, fiducioso, leader e martire

**Reincarnazione di:** Giovanna d'Arco di Orléans

**Descrizione Fisica:** La fanciulla si manifesta come una bella ragazza alta 1,65 metri, Indossa una lucente armatura corta. I suoi capelli sono lunghi e fluenti e si adagiano sull'armatura con grazia e leggerezza. Al fianco ha una spada lunga.



**Accenni sul personaggio:** Eroina nazionale e santa protettrice della Francia, riunificò il paese e contribuì a risollevarne le sorti durante la guerra dei Cent'anni. Figlia di contadini, a tredici anni Giovanna cominciò a sentire voci celesti, talvolta accompagnate da visioni dell'arcangelo Michele, di santa Caterina e di santa Margherita. Agli inizi del 1429, quando gli inglesi avevano quasi occupato la città di Orléans, le "voci" la esortarono a correre in aiuto del Delfino, il futuro Carlo VII, re di Francia, temporaneamente estromesso dalla successione al trono a favore dei sovrani inglesi. Giovanna gli si

presentò come inviata da Dio con la missione di salvare la Francia e, dopo essere stata interrogata da un gruppo di teologi che si convinsero della sua buona fede, riuscì a farsi affidare il comando di un esercito.

In abiti da soldato e impugnando una bandiera bianca su cui era raffigurato Dio nell'atto di benedire il fiordaliso, lo stemma reale francese, Giovanna - soprannominata la Pulzella d'Orléans - riportò una clamorosa vittoria sugli inglesi. Sebbene Giovanna avesse riunificato la Francia sotto il regno di Carlo, mettendo fine alle pretese egemoniche inglesi, lo stesso Carlo si oppose ad altre campagne contro il nemico. Fu quindi senza l'aiuto del re che Giovanna, nel 1430, condusse un'operazione militare contro gli inglesi a Compiègne, vicino a Parigi. Durante quella missione venne catturata dai borgognoni, che la vendettero ai loro alleati inglesi, senza che Carlo VII intervenisse in suo soccorso. Condotta a Rouen davanti a un tribunale ecclesiastico, le venne intentato un processo per eresia e stregoneria. Dopo quattordici mesi d'interrogatorio, Giovanna fu accusata di atti illeciti per aver indossato abiti maschili nonché di eresia per aver creduto di poter rendere conto direttamente a Dio invece che alla Chiesa cattolica romana. Condannata a morte, salì al rogo il 30 maggio. Venticinque anni dopo la sua morte, la Chiesa riaprì l'inchiesta e Giovanna fu riconosciuta innocente. Nel 1920 papa Benedetto XV la proclamò santa.

**Armi Leggendarie:** Alabarda leggera di Orléans (lunga alabarda più snella e manovrabile di quella da campo) *Danno: 1d10+1*

**Abiti e Protezioni:** Armatura leggera francese. Assorbimento: 1

**Poteri Speciali:** Voci Rivelatrici: Le "voci" che in vita gli hanno suggerito la strada da intraprendere per salvare il popolo francese, tornano per aiutarla a superare i momenti delicati della Battaglia del Fato. Se questo potere viene utilizzato in combattimento, le "voci" suggeriscono a Giovanna che tattiche usare per prevalere sull'avversario. Il servant avrà un bonus di +2 sull'Attacco e sulla Difesa per 2d4+2 turni. Se il potere viene usato fuori da un combattimento, le "voci" si limiteranno a dare dei consigli e a cercare di risolvere i problemi che crucciano il servant (le risposte alle domande sono a discrezione del Master Organizzatore)

*Durata: In combattimento: 2d4+2 turni*

*A riposo: Speciale*

*Costo: 30*

**Santa Giovanna:** Col potere che gli ha infuso Benedetto XV rendendola santa, il servant ha acquisito il potere di farsi crescere lunghe ali da angelo e di poterle usare per la sua causa. Giovanna può utilizzare le ali per esplorare la città, o le può utilizzare in combattimento per migliorare le sue possibilità di vittoria. Durante uno scontro, possedere le ali aumenta notevolmente le possibilità di battere in una ritirata veloce e dona un bonus di +4 alla Difesa per 1d10+1 turni.

*Durata: 1d10+1*

*Costo: 40*

**Potere Speciale dell'Arma Leggendaria:** Ricordo del Rogo: Una volta al giorno l'arma del servant si incendia aumentando il suo danno di 1d6 causato dal fuoco. L'arma resterà in queste condizioni per 2d4+3 turni.

**Incantesimi:** Nessuno

**Note:** Giovanna possiede anche un possiede una spada lunga non magica che infligge 1d6 danni

Giovanna, morta sul rogo, subisce doppio danno da questo elemento

## PULZELLA

	FORZA	10	
	DESTREZZA	14	+3
	COSTITUZIONE	11	
	SAGGEZZA	14	+3
	INTELLIGENZA	13	+2
	CARISMA	13	+2
	ATTACCO	6(+3)	
	DIFESA	16(+3)	
	POTENZA	9	
	RESISTENZA	16	
	ASSORBIMENTO	1	
	PUNTI FERITA		
	PUNTI MANA		
	RIPOSO E MEDITAZIONE	Si	2pt/ora
	CAMPO DI FORZA	Si	6pt/ora
	CAMPO DI INTORPIDIMENTO	Si	10pt/ora
	RISUCCHIO DELL'ANIMA	No	20pt/an

# DIOSCURI

## 4B

**Descrizione:** Bilanciato, spensierato, mortale ed immortale

**Reincarnazioni di:** Castore e Polluce

**Descrizione Fisica:** I Gemelli sono identici. Alti 1,90, hanno un corpo muscoloso ed autoritario. Si presentano sempre torso nudo, coperti solo da pantaloni marroni di pelle e stivali di fattura greco/classica.



**Accenni sul personaggio:** Nella mitologia greca e romana, i gemelli sono figli di Leda, moglie del re spartano Tindaro. Erano i fratelli di Clitennestra, regina di Micene, e di Elena. Benché entrambi fossero conosciuti come i Dioscuri, "figli di Zeus", in molti racconti soltanto Polluce era considerato immortale, essendo stato concepito quando Zeus aveva assunto le sembianze di un cigno per sedurre Leda.

Castore era invece considerato un mortale, figlio di Tindaro. Nel mondo romano erano venerati come divinità protettrici di navigatori e guerrieri. Vissuti poco prima della guerra di

Troia, i due gemelli parteciparono a molte famose imprese di quel periodo, tra le quali la caccia al cinghiale nel paese di Calidone, la spedizione degli argonauti e la liberazione di Elena, rapita dall'eroe greco Teseo. Nelle loro avventure i due fratelli erano inseparabili, e

quando Castore fu ucciso da Ida, in una disputa riguardante i suoi buoi, Polluce divenne inconsolabile. In risposta alle sue preghiere di morire a sua volta o di ottenere l'immortalità per il fratello, Zeus li ricongiunse, autorizzandoli a stare insieme per sempre, metà del tempo agli Inferi e metà con gli dei sul monte Olimpo. Secondo una leggenda posteriore, Castore e Polluce furono trasformati da Zeus nella costellazione dei Gemelli.

**Armi Leggendarie:** Bracciali dei Gemelli (Due bracciali di cuoio e rame che tengono tutto l'avambraccio)

**Abiti e Protezioni:** Niente.

**Poteri Speciali:** Attacco Simultaneo: Quando si utilizza questo potere, non si tira a colpire normalmente (Tach0), ma si effettua semplicemente un tiro Destrezza. Se il tiro entra, i gemelli colpiscono l'avversario contemporaneamente, infliggendo  $(1d8+1) \times 2$  danni. Il turno successivo, i gemelli tirano un'altra volta la Destrezza. Se il tiro entra nuovamente, infliggono una seconda volta  $(1d8+1) \times 2$  danni all'avversario, che non può salvare.

*Durata:* da 1 a 2 turni

*Costo:* Nessuno

Fulmine del Padre Zeus: Polluce prega suo padre Zeus, in questo modo evocerà dal cielo una saetta che colpirà nel luogo indicato dal gemello, coprendo un'area equivalente a una circonferenza di 5 metri di diametro. Quelli colpiti dal fulmine, subiscono  $3d6+2$  danni. Salvano solo per dimezzare.

*Durata:* 1

*Costo:* 40

Lacrime di Castore: Questo potere può essere utilizzato solo da Polluce dopo la morte del fratello. Protetto dall'anima di Castore, Polluce acquista un bonus di +2 sul Tach0 e +2 sull'assorbimento per 4 turni.

*Durata: 4*

*Costo:50*

**Potere Speciale dell'Arma Leggendaria:** I bracciali dei gemelli hanno dentro di loro il potere dell'elemento dell'aria. Facendoli scontrare tra loro, creano una folata d'aria molto intensa che proietta chi gli sta di fronte ad una decina di metri all'indietro. Se l'avversario salva, questo resta in piedi a dieci metri di distanza. Se il salvataggio non va, il nemico cade pesantemente a terra, perdendo il turno successivo.

*Durata: 1*

*Frequenza: 2 al Di*

**Incantesimi:** Nessuno

**Note:** Le mani dei gemelli vengono considerate armi magiche +1

Non importa chi viene colpito (se Castore o Polluce), i loro punti ferita vengono tolti sempre da un unico insieme.

Quando vengono tolti la metà+1 punti ferita del Servant, Castore morirà e rimarrà solo Polluce nella battaglia. Quando questo succede, Polluce non potrà più fare "l'attacco simultaneo", ma acquisterà il potere di evocare le "lacrime di Castore"

## DIOSCURI

	FORZA	15	+4
	DESTREZZA	13	+2
	COSTITUZIONE	14	+3
	SAGGEZZA	11	
	INTELLIGENZA	12	+1
	CARISMA	10	
	ATTACCO	7(+2)	
	DIFESA	15(+2)	
	POTENZA	5	
	RESISTENZA	17	
	ASSORBIMENTO	0	
	PUNTI FERITA		
	PUNTI MANA		
	RIPOSO E MEDITAZIONE	Si	2pt/ora
	CAMPO DI FORZA	Si	6pt/ora
	CAMPO DI INTORPIDIMENTO	Si	10pt/ora
	RISUCCHIO DELL'ANIMA	Si	20pt/an



# INEPU

## 5B

**Descrizione:** Giudicante, spietato, giusto e flemmatico

**Reincarnazione di:** Anubi

**Descrizione Fisica:** Anubi è un uomo alto più di due metri con la testa di sciacallo. Sarebbe completamente nudo, se solo non indossasse una gonna egiziana da cerimonia, dei gambali e delle spalline di pelle decorate in modo pittorresco.



**Accenni sul personaggio:** Anubi, il cui nome geroglifico si traduce più precisamente con Anpu o Inepu («colui che ha testa di un cane selvaggio»). Originario del XVII Nomos dell'Alto Egitto, è il dio della morte, a volte anche degli inferi, della mitologia egizia. Anubi fu originariamente il signore degli inferi, in seguito alla crescita del culto di Osiride ne divenne il guardiano. È rappresentato con la testa di sciacallo o qualche altro tipo di cane, ed il suo simbolo è lo sciacallo, animale che si nutre di carogne e strettamente connesso alla morte. È anche conosciuto come il Guardiano dei

Morti. Nell'iconografia è rappresentato come un uomo con testa canina e grandi orecchie, spesso ornato con un nastro e mentre brandisce una frusta. Il ruolo di Anubi come guardiano consisté in principio nel

custodire la bilancia sulla quale le anime dei morti erano pesate con la piuma di Maat. Se l'anima era leggera come la piuma, Anubi lasciava l'anima ad Osiride; al contrario era data in pasto ad Ammit. In questo ruolo, è talvolta identificato con un dio conosciuto col nome di Upuaut ("colui che apre la via").

**Armi Leggendarie:** Bastone degli Inferi (Bastone di legno ornati d'oro massiccio, con alla cime un pomello in argento raffigurante "la porta della vita") *Danno: 1d8+1*

**Abiti e Protezioni:** Nessuna.

**Poteri Speciali:** Paura della Morte: Utilizzando questo potere, Anubi sfoggia tutto il suo carisma e tutta la magia dell'arte egizia per ipnotizzare la mente di un avversario ed accrescere in lui la sua paura della morte. Se l'avversario non salva, si sentirà molto impaurito e vedrà Anubi come un avversario inquietante ed insormontabile. L'effetto dura 1d10 turni e non può essere rimosso con nessun incantesimo. Mentre si trova in questo stato mentale, l'avversario di Anubi subirà un -3 sull'Attacco e un -2 sulla resistenza magica.

*Durata: 1d10*

*Costo: 35*

Piuma di Maat: Utilizzando questo potere, Anubi sfoggia tutto il suo potenziale magico. Chi viene colpito, cade in un'illusione dove vede il suo cuore essere strappato dal suo sterno e venire successivamente depositato su una bilancia. Dall'altra parte di questa, Anubi posiziona una piuma bianca e candida. A questo punto chi viene colpito deve salvare 2 volte sulla saggezza e 2 volte sull'intelligenza. Ogni tiro che non viene preso, la piuma giudicherà troppo pesante il cuore della vittima e gli toglierà 7 PF. Al termine delle 4 pesate, l'illusione sparisce e tutto torna nella normalità.

*Durata: Istantaneo*

*Costo: 60*

**Potere Speciale dell'Arma Leggendaria:** il bastone può essere usato per lanciare un fascio di luce fredda verso un avversario. Se questo non salva, si sentirà fiacco ed indebolito, questo perché la luce ha il potere di sottrarre PF e di donarli ad Anubi. I servant sottrae dall'avversario 3d4+2 PF.

*Durata: Istantaneo*

*Costo: 30*

**Incantesimi:** Aura (3 pallini); Mente (3 pallini) e Armatura (2 pallini)

**Note:** Nessuna

## INEPU

	FORZA	10	
	DESTREZZA	13	+2
	COSTITUZIONE	9	-1
	SAGGEZZA	16	+5
	INTELLIGENZA	13	+2
	CARISMA	12	+1
	ATTACCO	6(+2)	
	DIFESA	16(+2)	
	POTENZA	8	
	RESISTENZA	19	
	ASSORBIMENTO	0	
	PUNTI FERITA		
	PUNTI MANA		
	RIPOSO E MEDITAZIONE	Si	2pt/ora
	CAMPO DI FORZA	Si	6pt/ora
	CAMPO DI INTORPIDIMENTO	Si	10pt/ora
	RISUCCHIO DELL'ANIMA	Si	20pt/an

# AUREA

## 6B

**Descrizione:** Pudico, attraente, stupido e curioso

**Reincarnazione di:** Pandora

**Descrizione Fisica:** Bellissima ragazza con carnagione chiara e capelli color rame scuro. L'unico vestito che indossa è una leggera tunica di seta quasi trasparente.



**Accenni sul personaggio:** Nella mitologia greca, la prima donna mortale, plasmata dal dio Efesto e da Atena, su richiesta di Zeus. Poiché il titano Prometeo aveva rubato agli dei il fuoco per darlo agli uomini, Zeus, per vendicarsi, inviò a Epimeteo, fratello di Prometeo, Pandora, dotata di tutte le attrattive che gli dei le avevano donato, compresa l'astuzia, insegnatale da Ermes. Epimeteo fu felice di prenderla in sposa, benché Prometeo gli avesse raccomandato di non accettare niente da Zeus. Giunta fra gli uomini, Pandora, la cui curiosità era incontenibile, aprì un vaso dentro il quale erano stati racchiusi tutti i mali

del mondo: ne uscirono così innumerevoli sventure che afflissero gli uomini nel corpo e nello spirito. Terrorizzata, Pandora lo richiese prima che potesse uscire anche la Speranza, l'unica cosa buona contenuta nel vaso, e che avrebbe così potuto confortare l'umanità.

**Armi Leggendarie:** Vaso di Pandora (un vaso alto quaranta centimetri, fatto di una porcellana ornata in modo sublime e delicato)

**Abiti e Protezioni:** Nessuna.

**Poteri Speciali:** Speranza: Quando Pandora si accorge che sta per essere sconfitta, può far leva su l'ultima "intenzione" che gli è rimasta nel vaso: la speranza. Questa gli fornisce 2d8+4 PF aggiuntivi, che si andranno a sommare a quelli che già possiede per il breve tempo di un'ora giornaliera. Dopo questo tempo, scompariranno tanto velocemente di come sono arrivati. Il servante può utilizzare quest'ora per cercare di rimettersi in sesto.

*Durata: 1 ora giornaliera*

*Costo: 30*

Apertura del Vaso: Pandora apre il vaso e scatena una forte tempesta d'aria. Questa avrà un raggio di 50 metri e tutti coloro che sono all'interno, cadranno a terra rovinosamente. Il vaso libererà molti spiriti che attaccheranno chi avranno a tiro. Pandora libererà 1d4+2 entità e sarà lei a deciderne la natura (Ex: "Liberò lo spirito dell'ira, dell'ozio, della gelosia e dell'egoismo") A questo punto, i colpiti, dovranno salvare contro queste "intenzioni" in modo singolo (4 intenzioni = 4 tiri) Sarà il master a decidere il grado di difficoltà dei tiri, perché non tutti sono, ad esempio, egoisti allo stesso modo. Più l'avversario pecca in quella caratteristica, più il tiro risulterà difficile. Ogni "intenzione" non salvata, infliggerà un danno di 10 PF.

*Durata: Istantanea*

*Costo: 55*

**Potere Speciale dell'Arma Leggendaria:** Il Vaso di Pandora è un'ottima arma di difesa. Tenendola con due mani di fronte a lei, il servante può utilizzare il vaso come uno scudo. Questo si illuminerà come se risplendesse di luce propria, creando un alone circolare di circa 3 metri

di diametro. Se un colpo avversario (fisico o magico) arrivasse su Pandora mentre si trova in questa posizione di difesa, il colpo tornerebbe al mittente. Questo può salvare per schivarlo.

*Durata: Istantanea*

*Costo: 20*

**Incantesimi:** Vita (3 pallini) e Protezione (2 pallini)

**Note:** Pandora possiede anche una daga non magica che infligge 1d6 danni e 10 coltelli da lancio che infliggono 1d4 danni ognuno

## AUREA

	FORZA	10	
	DESTREZZA	12	+1
	COSTITUZIONE	11	
	SAGGEZZA	14	+3
	INTELLIGENZA	14	+3
	CARISMA	14	+3
	ATTACCO	7(+1)	
	DIFESA	15(+1)	
	POTENZA	8	
	RESISTENZA	17	
	ASSORBIMENTO	0	
	PUNTI FERITA		
	PUNTI MANA		
	RIPOSO E MEDITAZIONE	Si	2pt/ora
	CAMPO DI FORZA	Si	6pt/ora
	CAMPO DI INTORPIDIMENTO	Si	10pt/ora
	RISUCCHIO DELL'ANIMA	Si	20pt/an

# BERSERKER

## 7B

**Descrizione:** Possente, instancabile, spietato e virile

**Reincarnazione di:** Ercole

**Descrizione Fisica:** Il Servant è un uomo alto 2,10 metri e si presenta completamente nudo, tranne che per la zona pubica che è coperta da una mezza tunica arrotolata. In testa porta un copricapo fatto dalla pelliccia di un grosso leone. Le sue mani brandiscono una grossa clava a due mani fatta di legno grezzo.



**Accenni sul personaggio:** Ercole nacque a Tebe, benché le sue vicende non appartengano in particolare al ciclo tebano. Era figlio di Zeus e di Alcmena, figlia a sua volta del re di Micene, Elettrione. Alcmena era la sposa di Anfitrione, principe di Tirinto e generale tebano. Mentre Anfitrione era impegnato in una spedizione militare, Zeus ne assunse le sembianze e si unì con Alcmena. Quella stessa notte Anfitrione fece ritorno al talamo nuziale, e Alcmena concepì due gemelli: Ercole, figlio di Zeus, e Ificle, figlio di Anfitrione. Le prove di forza di Ercole ebbero inizio pochi istanti dopo la sua nascita: era infatti nato da poco

quando la sposa di Zeus, Era, accecata dalla gelosia, decise di uccidere il frutto del tradimento inviando nella sua culla due grossi serpenti, ma

il neonato li strangolò. Dopo la morte venne accolto dagli dei nell'Olimpo e sposò Ebe, dea della giovinezza, impersonando in tal modo il migliore degli esseri umani, in grado di superare ogni difficoltà grazie alle proprie forze e di sconfiggere persino la morte e la vecchiaia. Pur essendo nato mortale, fu venerato dai greci come un dio. Viene in genere rappresentato come un uomo forte e muscoloso, avvolto in una pelle di leone e armato di clava. Eracle è il suo nome greco.

**Armi Leggendarie:** Clava di Ercole (clava a due mani, ricavata dal ramo di una grossa quercia secolare) *Danno: 1d12+1*

**Abiti e Protezioni:** Nessuna.

**Poteri Speciali:** Robustezza del Berserker: Il servant combatte quasi completamente nudo. Questo perché, nei tempi mitologici, l'essere ignudi mentre si combatteva contro un avversario o mentre si affrontava una prova fisica, era il simbolo della virilità maschile e della forza del corpo. Ercole per questo non indosserà armature di nessun tipo, ma grazie la "robustezza del berserker" riesce a rimediare in parte a questa mancanza. Il Servant tira 1d12. Il risultato che otterrà, saranno i turni in cui avrà una protezione magica dal padre Zeus, che gli farà salire l'assorbimento a 4.

*Durata: 1d12*

*Costo: 40*

Stretta del Leone: Durante un combattimento a corpo a corpo, Ercole può decidere di non colpire con la clava, ma di cercare di afferrare l'avversario. In questo caso, oltre a tirare un semplice tiro a colpire, dovrà anche superare un tiro Destrezza. Se questo riesce, il servant lascerà cadere la sua arma e cingerà la vita del suo avversario. La stretta dura 1d4 turni ed infligge "1d4+Bonus della Forza di Ercole" danni a stretta. Dopo la seconda stretta, l'avversario può tentare di salvare ad ogni turno, superando un tiro di Forza ed un tiro Destrezza.

*Durata: 1d4*

*Costo: 30*

**Potere Speciale dell'Arma Leggendaria:** La mazza di Ercole può essere usata solo da chi ha un punteggio pari o superiore a 17 nella caratteristica della forza. Questo è spiegato dal fatto che, la clava del servant, è un vero e proprio alberello. Due volte al giorno, Ercole può decidere di impugnarla con tutte e due le mani e provare a concentrare tutta la sua forza in un unico colpo. Se il colpo andrà a segno, infliggerà all'avversario 3d6 danni ed atterrerà l'avversario senza tiro salvezza.

**Incantesimi:** Nessuno.

**Note:** Ercole rifiuta categoricamente qualsiasi armatura o elmo.

## BERSERKER

	FORZA	19	+8
	DESTREZZA	12	+1
	COSTITUZIONE	15	+4
	SAGGEZZA	9	-1
	INTELLIGENZA	8	-2
	CARISMA	12	+1
	ATTACCO	10(+1)	
	DIFESA	12(+1)	
	POTENZA	6	
	RESISTENZA	15	
	ASSORBIMENTO	0	
	PUNTI FERITA		
	PUNTI MANA		
	RIPOSO E MEDITAZIONE	Si	2pt/ora
	CAMPO DI FORZA	Si	6pt/ora
	CAMPO DI INTORPIDIMENTO	Si	10pt/ora
	RISUCCHIO DELL'ANIMA	Si	20pt/an

# PIVELOCE

## 8B

**Descrizione:** Indipendente, irascibile, vendicativo e battagliero

**Reincarnazione di:** Achille

**Descrizione Fisica:** Achille si presenta come un uomo alto e robusto, bardato totalmente in un'armatura di spesso cuoio nero. Ha una spada al fianco e una lancia ed uno scudo da oplita.



**Accenni sul personaggio:** Figlio della nereide Teti e di Peleo, re dei mirmidoni della Tessaglia, fu immerso da bambino nelle acque dello Stige, che lo resero immortale; tuttavia, poiché la madre lo immerse reggendolo per un tallone, questo rimase il suo unico punto vulnerabile. Durante l'assedio di Troia, Achille si distinse in molte battaglie, ma quando Agamennone, re di Micene, pretese per sé la giovane prigioniera Briseide, Achille vietò ai mirmidoni di combattere e si chiuse nella sua tenda; ne seguì un attacco dei troiani, imbaldanziti dalla sua assenza, e una ritirata precipitosa dei greci. Quando Patroclo, suo amico e

compagno d'armi che aveva ottenuto di guidare i mirmidoni in battaglia, fu ucciso dal principe troiano Ettore, Achille riprese le armi, si batté con Ettore, lo vinse e ne trascinò trionfalmente il cadavere dietro il suo carro. Dopo aver ucciso Memnone, re degli etiopi alleato

dei troiani, e suo ultimo avversario, Achille guidò i greci sulle mura di Troia, dove Paride gli inflisse una ferita mortale al tallone. La contesa tra Achille e Agamennone, la battaglia che ne seguì, il duello con Ettore e il riscatto del corpo di quest'ultimo da parte del padre Priamo sono immortalati nell'Iliade di Omero.

**Armi Leggendarie:** Armatura del Pieveloce

**Abiti e Protezioni:** Armatura di cuoio nero (Assorbimento: 1)

**Poteri Speciali:** Mano protettrice di Briseide: Con questo potere, il servant può curarsi di 2d8+4 in qualsiasi momento. Achille verrà circondato dall'aura di Briseide che curerà le sue ferite

*Durata: Istantanea*

*Costo: 20*

Supremazia dei Mirmidoni: Achille, sfruttando la sua grande velocità, può indovinare una "combo" di colpi veloci e precisi. Il servant può cercare di infliggere 1d4+2 attacchi in un solo round. Ogni attacco deve essere tirato normalmente come qualsiasi altro colpo.

*Durata: Un Turno*

*Costo: 45*

**Potere Speciale dell'Arma Leggendaria:** L'armatura di Achille ha un fattore di protezione di 1, ma, due volte al giorno, la sua protezione può salire a 6 per 3d4+2 turni.

**Incantesimi:** Nessuno

**Note:** Achille è di carattere molto iroso ed caratterialmente instabile. È facile che nei momenti dove si sente molto coinvolto (In battaglia o in una accesa discussione) le sue opinioni si distacchino molto da quelle del suo mago evocatore.

Se il servant viene colpito con un colpo mirato sul tallone, subirà sempre doppio danno.

## PIEVELOCE

	FORZA	14	+3
	DESTREZZA	16	+5
	COSTITUZIONE	13	+2
	SAGGEZZA	11	
	INTELLIGENZA	10	
	CARISMA	11	
	ATTACCO	6(+5)	
	DIFESA	16(+5)	
	POTENZA	3	
	RESISTENZA	18	
	ASSORBIMENTO	1	
	PUNTI FERITA		
	PUNTI MANA		
	RIPOSO E MEDITAZIONE	Si	2pt/ora
	CAMPO DI FORZA	Si	6pt/ora
	CAMPO DI INTORPIDIMENTO	Si	10pt/ora
	RISUCCHIO DELL'ANIMA	No	20pt/an



# INCA

9B

**Descrizione:** Governatore, scaltro e reale

**Reincarnazione di:** Atahualpa

**Descrizione Fisica:** Il Servant si presenta in larghi abiti cerimoniali Inca. Questi sono ornati da oro e preziosi di ogni genere. Il suo copricapo è composto da stoffa intrecciata con rami di vimini e da lunghe e pittoresche piume colorate. Ha lunghi capelli neri e la pelle bronzea.



**Accenni sul personaggio:** Dodicesimo e ultimo sovrano dell'impero Inca (1532-1533). Dopo la morte del padre, il re inca Huayna Cápac (1525), entrò in lotta per la successione con il fratello Huáscar, che infine sconfisse in una decisiva battaglia a Huancavelica nel 1530. Nel 1532, muovendosi contro l'esploratore spagnolo Francisco Pizarro alleatosi nel frattempo con la fazione di Huáscar, a Cajamarca cadde in un'imboscata che costò la vita a migliaia dei suoi uomini. Fatto prigioniero, fu accusato di cospirazione contro Pizarro. Venne battezzato da quest'ultimo a forza ed infine, fu giustiziato tramite

strangolamento, nonostante il pagamento di un ingente riscatto.

**Armi Leggendarie:** Ascia del Re Inca (ascia ad una mano d'oro) *Danno: 1d6+2*

**Abiti e Protezioni:** Armatura a scaglie di acciaio rinforzate con oro ed argento. Assorbimento: 2

**Poteri Speciali:** Velocità delle Belva: Si narra che le popolazioni centro/sud americane del tempo degli Inca, fossero tutt'uno con la natura che li circondava. Una leggenda racconta che un Inca, od un Maya, riuscissero a correre veloce come una pantera. Utilizzando questo potere, Atahualpa duplica la sua velocità di spostamento. Questo potere viene buono in caso di un attacco fulmineo, o in caso di una ritirata strategica.

*Durata: 1d6 turni*

*Costo: 25*

Anima Animale: Utilizzando questo potere, il servant riesce a trasformarsi in un qualsiasi animale per 1d8+4 turni. Questo potere gli consente, quindi, di combattere come un leone o esplorare come un aquila.

*Durata: 1d8+4*

*Costo: 40*

**Potere Speciale dell'Arma Leggendaria:** L'ascia del re Inca, può essere usata anche come un arma da lancio. Il tiro a colpire è lo stesso di quello corpo a corpo. Se la lancia non va a segno, svanirà nel nulla per ricomparire il turno seguente in mano del servant. Se l'arma colpisce l'avversario, gli provocherà il danno (1d6+2) ed in più lo paralizza per il turno successivo. Quando svanirà l'effetto dell'incantesimo, svanirà anche l'ascia che ricomparirà in mano al re degli Inca. L'avversario può salvare per non essere paralizzato.

**Incantesimi:** *Mente (3 pallini) e Energia (2 pallini)*

**Note:** Nessuna.

## INCA

	FORZA	12	+1
	DESTREZZA	15	+4
	COSTITUZIONE	10	
	SAGGEZZA	13	+2
	INTELLIGENZA	13	+2
	CARISMA	12	+1
	ATTACCO	6(+4)	
	DIFESA	16(+4)	
	POTENZA	8	
	RESISTENZA	16	
	ASSORBIMENTO	2	
	PUNTI FERITA		
	PUNTI MANA		
	RIPOSO E MEDITAZIONE	Si	2pt/ora
	CAMPO DI FORZA	Si	6pt/ora
	CAMPO DI INTORPIDIMENTO	Si	10pt/ora
	RISUCCHIO DELL'ANIMA	Si	20pt/an

# PRECURSORE

## 1C

**Descrizione:** Leader, calcolatore, spietato e carismatico

**Reincarnazione di:** Jack lo Squartatore

**Descrizione Fisica:** I servant si presenta sempre in abiti scuri, possibilmente neri. Indossa un ampio mantello nero ed una grossa tuba che nasconde la maggior parte del suo viso. Sotto il mantello indossa abiti di fine ottocento considerati eleganti e di ottima fattura. Nella mano destra ha un bastone da passeggio, mentre nella sinistra tiene ben stretta una valigetta da medico.



**Accenni sul personaggio:** Famoso assassino di donne, mai catturato, che seminò il terrore a Londra nel 1888. Così soprannominato per il modo efferato con cui agiva nell'uccidere, gli furono attribuiti sette omicidi certi (ma alcuni investigatori parlarono di cifre superiori) tutti commessi con modalità simili. Le vittime erano prostitute e, con l'eccezione dell'ultima, venivano uccise per strada nel cuore della notte: il collo squarciato da una lama (forse un bisturi) e il corpo orrendamente mutilato, in alcuni casi con asportazione di organi. Nonostante le accurate investigazioni del dipartimento di Scotland Yard, l'identità del killer restò sconosciuta, o forse mai rivelata dalle autorità

britanniche. Nel corso degli anni furono fatte illazioni su vari sospetti, tra i quali alcuni personaggi vicini alla famiglia reale e addirittura il principe Alberto Vittorio, secondo in linea di successione al trono britannico.

**Armi Leggendarie:** Bisturi dello Squartatore (Si tratta di un grezzo bisturi utilizzato nei campi di battaglia per poter segare velocemente le ossa, per rendere, un'eventuale amputazione di un arto, veloce anche se molto dolorosa) *Danno: 1d6+1+Bonus (Vedi potere dell'arma speciale)*

**Abiti e Protezioni:** Lungo mantello e panciotto di cuoio (Assorbimento +1)

**Poteri Speciali:** Nebbia londinese: Jack può evocare una fitta nebbia in stile inglese, che avvolge l'intero campo da battaglia. Questa resterà attiva per 1d6+1 turni. Mentre lo squartatore si muove agilmente nella penombra, i suoi avversari non riescono a vedere un granché. Per questo motivo subiscono i seguenti malus: -1 alla Difesa, -1 All'attacco e -1 alla Potenza del circuito magico.

*Durata: 1d6+1*

*Costo: 40*

**Omicidi Rituali:** Lo squartatore era famoso per aver ucciso soprattutto donne. Visto che il servant può curarsi solo con i poteri di "Riposo e Meditazione" e "Risucchio dell'anima", con il potere di "Omicidi Rituali" ha la possibilità di ristabilire le sue forze più velocemente. Risucchiando l'anima di:

Un uomo - Risanamento di 10 Pf/Mana ad Anima

Una donna - Risanamento di 20 Pf/Mana ad Anima

Una Prostituta - Risanamento TOTALE dei PF/Mana

Uccidere una donna prostituta, accende in Jack una frenesia che espande al massimo il suo lato magico.

Questi poteri lo risaneranno solo se ha il mana necessario per "risucchiare" un'anima con questi riti. In caso in cui, Jack rimanesse

senza mana, il "Risucchio" di qualsiasi anima, lo ristorerebbe sempre e soltanto di 10 Pf7Mana.

*Durata: Istantanea*

*Costo: 20 per l'omicidio di una donna*

*30 per l'omicidio di una prostituta*

**Potere Speciale dell'Arma Leggendaria:** Il Bisturi dello Squartatore è un oggetto chirurgico e quindi molto affilato. Quando colpisce l'avversario, gli infligge 1d6+1 danni da taglio, più 1d4 danni da sanguinamento aggiuntivi per due turni successivi al fendente..

**Incantesimi:** Nessuno.

**Note:** Nessuna

## PRECURSORE

	FORZA	10	
	DESTREZZA	13	+2
	COSTITUZIONE	12	+1
	SAGGEZZA	15	+4
	INTELLIGENZA	15	+4
	CARISMA	10	
	ATTACCO	5(+2)	
	DIFESA	17(+2)	
	POTENZA	8	
	RESISTENZA	18	
	ASSORBIMENTO	1	
	PUNTI FERITA		
	PUNTI MANA		
	RIPOSO E MEDITAZIONE	Si	2pt/ora
	CAMPO DI FORZA	NO	6pt/ora
	CAMPO DI INTORPIDIMENTO	NO	10pt/ora
	RISUCCHIO DELL'ANIMA	Si	20pt/an

## RE

## 2C

**Descrizione:** Intelligente, subdolo, calcolatore ed ossessionato

**Reincarnazione di:** Gilgamesh re di Uruk

**Descrizione Fisica:** I servant è alto e con la pelle bronzea bruciata dal sole. Ha una lunga barba annodata ed intrecciata come si usava nella Mesopotamia duemila anni prima della nascita di Cristo. L'armatura che indossa protegge quasi tutta la totalità del corpo, ma è grezza e abbellita con vistosi colori.



**Accenni sul personaggio:**

Gilgamesh, per due terzi divino e per un terzo umano, è un sovrano tirannico e malvagio che costringe i giovani guerrieri della sua città a continui e sfiancanti esercizi, finché non incontra Enkidu, creatura selvaggia plasmata dagli dei per rispondere alle preghiere dei cittadini di Uruk. Gilgamesh ed Enkidu lottano selvaggiamente, durante la festa di Ishkarra (nella quale alcuni studiosi ritengono di ravvisare una sorta di ius primae noctis). Non riuscendo a prevalere nonostante la sua forza

legendaria, Gilgamesh, colpito dal valore del suo avversario, stringe con lui un solenne patto d'amicizia. I due affrontano

molte avventure sempre fianco a fianco. Tuttavia per volontà degli dei muore a seguito di una malattia e Gilgamesh, per la prima volta è affranto dal dolore. Sconvolto egli parte alla ricerca dell'unico uomo che conosce il segreto dell'immortalità: Utnapishtim, il lontano, antico re di Shuruppak e sopravvissuto al diluvio, ma quando dopo numerose peripezie riesce ad incontrarlo, nella terra di Dilmun - *là dove sorge il sole* - deve arrendersi all'evidenza: le circostanze che hanno dato al suo antenato l'immortalità sono eccezionali e non ripetibili. Gilgamesh fa quindi ritorno ad Uruk, e qui l'epopea babilonese classica si interrompe.

**Armi Leggendarie:** Mazza di Uruk (Mazza chiodata ad una mano e mezza di ottone ed acciaio) *Danno: 1d8+1*

**Abiti e Protezioni:** Armatura di Gilgamesh (Assorbimenti +2)  
Scudo medio (Assorbimento +1)

**Poteri Speciali:** Perversione Mesopotamica: In quel periodo, non c'era la distinzione netta su cosa era buono, cattivo, peccaminoso o casto. La maggior parte della volte, nella corte di Uruk e di Babilonia, non era difficile imbattersi in esagerati banchetti che sfociavano in libidinose orge. Gilgamesh trae potere da questi comportamenti e dalle debolezza altrui. Per questi motivi, il servant si risana il doppio più velocemente utilizzando la tecnica del "campo di intorpidimento".

*Durata: Variabile*  
*Costo: Nessuno*

Portale di Babilonia: Dietro alle spalle del servant si apre un portale circolare molto grosso, dove si può intravedere la torre di Babele in fiamme, inesorabilmente verso la fine dei suoi giorni. Da questo portale si affacciano numerose armi leggendarie, che sono in realtà delle minuziose copie delle armi leggendarie degli altri servant.

Gilgamesh può estrarre ed utilizzare, la stessa arma che sta brandendo il suo avversario. Queste armi sono del tutto identiche a quello originali (come bonus e poteri), il lato negativo è che spariscono dopo 2d4+1 turni.

*Durata: 2d4+1 turni*

*Costo: 50*

**Potere Speciale dell'Arma Leggendaria:** Sbattendo violentemente la mazza sul terreno, questa ha il potere di causare un mini terremoto in un'area circolare di 10 metri di raggio. Tutti quelli che si trovano nella suddetta area, dovranno tirare Destrezza per non cadere pesantemente a terra e perdere il turno successivo. Chi in quel momento si trova a meno di tre metri di Gilgamesh, deve tirare anche contro incantesimo, perché la mazza crea anche un'esplosione terrena molto evidente. L'esplosione infligge 2d4+1 danni.

*Durata: Istantanea*

*Costo: 30*

**Incantesimi:** Vita (2 pallini) e Conoscenza (3 pallini)

**Note:** Nessuna

RE		
	FORZA	14 +3
	DESTREZZA	13 +2
	COSTITUZIONE	13 +2
	SAGGEZZA	12 +1
	INTELLIGENZA	9 -1
	CARISMA	13 +2
	ATTACCO	8(+2)
	DIFESA	14(+2)
	POTENZA	8
	RESISTENZA	15
	ASSORBIMENTO	3
	PUNTI FERITA	
	PUNTI MANA	
	RIPOSO E MEDITAZIONE	Si 2pt/ora
	CAMPO DI FORZA	Si 6pt/ora
	CAMPO DI INTORPIDIMENTO	Si 10pt/ora
	RISUCCHIO DELL'ANIMA	Si 20pt/an

# LOA

## 3C

**Descrizione:** Reale, altezzoso, impavido e egocentrico

**Reincarnazione di:** Barone Samedi

**Descrizione Fisica:** Un uomo di colore di circa 2 metri. Indossa una tuba nera e una camicia viola. Il suo lungo soprabito ed i suoi pantaloni sono di pelle nera. Sulla faccia è disegnata col cerone bianco, una maschera di teschio.



**Accenni sul personaggio:** Il voodoo è una parola che in dialetto africano significa dio. e' una religione sincretica nata durante il periodo del colonialismo dalla mescolanza delle credenze spiritiche e animalistiche delle popolazioni di colore (Malgasci, Bantu e Mandinghi) deportate in America dall'Africa. Questo credo, che ospita tutti gli dei delle religioni africane, e' attualmente praticato ad Haiti, a Cuba, in Brasile, nelle Antille e perfino in parte negli USA

Il Barone Samedi è il Loa haitiano leggendario di questo credo, conosciuto anche col nome di "signore dei cimiteri" o "zio scheletro", è il protettore dei cimiteri, capace di camminare tre le tombe e risvegliare i corpi dei defunti. Si presenta vestito dalla testa ai piedi di pelle nera (soprabito e pantaloni) ha una camicia viola ed una vistosa tuba un po'

logora in testa. nella sua mano destra non può mancare il suo bastone di ebano con il pomello d'oro.

La resurrezione dello zombi e' praticata solo da quei Loa che conoscono le giuste preghiere rituali ed hanno l'animo saldo quanto basta. Per poter resuscitare un morto, difatti, è indispensabile recarsi di notte in un cimitero ed evocare, davanti alla lapide, un demanio. Proprio quest'ultimo fornisce l'energia che permette al corpo morto di tornare in vita. Ma per comandare lo zombi, lo stregone deve possederne l'anima, che viene evocata, catturata ed imprigionata dentro un vaso (una specie di lampada di Aladino che permette al Loa di annullare la volontà del resuscitato) si invoca allora Baron Samedi, signore dei cimiteri custode delle anime, e lo si addormenta con una formula magica. Non appena il signore dei cimiteri abbassa la guardia, il Loa può sottrargli l'anima dello zombi, chiamandola a se con la frase "Mortoo Tomboo Miyi" (morto della tomba, a me!)

**Armi Leggendarie:** Respiro dei Cimiteri (Bastone corto di ebano ed oro) *Danno: 1d8+1*

**Abiti e Protezioni:** Soprabito di pelle nera in doppio cuoio interno (Assorbimento +1)

**Poteri Speciali:** Dominio sui Morti: La semplice presenza del barone, raddoppia i PF che il mago assimila con la "Cura Nera". È possibile effettuare la "Dannazione della Carne" una volta al giorno.

*Durata: Continua*

*Costo: Nessuno*

Bambola Voodoo: Samedi porge una bambola alta una ventina di centimetri, verso il mago avversario. Questo può cercare di salvare: Se non riesce, il mago farà quello che gli viene ordinato dal Loa. I comandi devono essere semplici (non valgono quelli complessi) e solo uno per turno di gioco. Il mago forviato, salverà ad ogni turno fino alla sua liberazione.

*Durata: Speciale*

*Costo: 50*



**Potere Speciale dell'Arma Leggendaria:** Il "Respiro dei Cimiteri" è un bastone magico +1 contro gli avversari malvagi o neutrali, mentre diventa +2 contro i nemici buoni.

**Incantesimi:** Antimagia (4 pallini); Vita (3 pallini); Mente (1 pallino) e Aura (4 pallini)

**Note:**

Nessuna

## LOA

	FORZA	10	
	DESTREZZA	10	
	COSTITUZIONE	12	+1
	SAGGEZZA	17	+6
	INTELLIGENZA	14	+3
	CARISMA	12	+1
	ATTACCO	8	
	DIFESA	16	
	POTENZA	7	
	RESISTENZA	17	
	ASSORBIMENTO	1	
	PUNTI FERITA		
	PUNTI MANA		
	RIPOSO E MEDITAZIONE	Si	2pt/ora
	CAMPO DI FORZA	Si	6pt/ora
	CAMPO DI INTORPIDIMENTO	Si	10pt/ora
	RISUCCHIO DELL'ANIMA	Si	20pt/an



# DESIGNATORE

## 4C

**Descrizione:** Perfido, sadico, reale e macchiavellico

**Reincarnazione di:** Re Minosse di Creta

**Descrizione Fisica:** Il Servant appare vestito con una lunga ed elegante tunica bianca che gli copre tutto il corpo. Ha una lunga barba appuntita ed i suoi capelli ricci, sono fermati da una regale corona d'oro. Non indossa calzari ed impugna con la destra un bellissimo scettro magico.



**Accenni sul personaggio:** Minosse, nella mitologia greca, è il leggendario re di Creta, figlio di Zeus e della principessa Europa. Minosse colonizzò molte delle isole Egee ed ebbe fama di sovrano equo, tanto che dopo la morte divenne uno dei giudici dei morti agli inferi. La leggenda più famosa riguardante Minosse narra di come egli, non avendo sacrificato un toro a Poseidone, fu punito dal dio che fece innamorare sua moglie Pasifae dell'animale, con cui concepì il Minotauro. Secondo la leggenda attica, Minosse era un tiranno che, per

vendicare la morte del figlio Androgeo per mano degli ateniesi, ogni anno (ogni sette o nove secondo altre versioni) esigeva da Atene un tributo di sette giovani e

sette fanciulle da sacrificare al Minotauro, finché Teseo, mescolatosi alle vittime, non uccise il mostro. Si narra anche che Minosse venne ucciso mentre inseguiva l'architetto Dedalo, in Sicilia. Le leggende concernenti Minosse hanno probabilmente una base storica e rispecchiano l'epoca in cui Creta esercitava il suo impero nella regione egea.

**Armi Leggendarie:** Scettro del Re di Creta (bastone corto ad una mano di legno tempestato di preziosi) *Danno: 1d8*

**Abiti e Protezioni:** Nessuna.

**Poteri Speciali:** Labirinto di Cnosso: Utilizzando questo potere, il servant muta il campo di battaglia intorno a se e lo trasforma nel leggendario labirinto di Cnosso. Da questa perfetta illusione, i nemici non possono salvare e quindi sono costretti a continuare il combattimento al suo interno. La complessità della struttura impedisce qualsiasi fuga da parte dell'avversario e il labirinto non è "dispellabile". Solo Minosse, o un esito decisivo del combattimento, possono far cadere l'illusione. Nel labirinto i nemici hanno un malus di -1 sull'Attacco, sulla Difesa e sul circuito magico. In caso in cui Minosse decidesse di fuggire, questo avverrà senza poter essere inseguito dal suo aggressore, che si perderà nel labirinto dopo pochi passi.

*Durata: Speciale*

*Costo: 40*

Minotauro: Il servant evoca il mostro mitologico, che andrà subito ad attaccare l'avversario. Il Minotauro è armato di una ascia bipenne a due mani che infligge un danno paria ad 1d10. Il mostro resterà in gioco per 2d6+3 turni e le sue caratteristiche sono:

Caratteristiche Minotauro			
		Bonus	
Forza	19	+8	ai danni fisici
Destrezza	12	+1	ad attacco e difesa
Costituzione	14	+3	ai PF
Saggezza	8	-2	al circuito magico
Intelligenza	5	-5	agli inc. e al MANA
Carisma	13	+1	

Assorbimento		Nessuno	
Combattimento			
	Base	- Bonus DES	TOT
Attacco	6	+1	7
Difesa	16	+1	17

Circuito Magico	
Potenza	2
Resistenza	10

Circuito Magico	
Punti Ferita	30
Mana	Nessuno

*Durata: 2d6+3 turni*

*Costo: 40*

**Potere Speciale dell'Arma Leggendaria:** Lo scettro di Minosse varia il suo potere in base alle caratteristiche dell'avversario: Arma +4 contro personaggi Buoni Legali e Malvagi Caotici, Arma +3 contro personaggi Neutrali Puri e Arma +2 contro gli altri.

**Incantesimi:** Vita (3 pallini); Protezione (2 pallini) e Antimagia (4 pallini)

**Note:** Minosse utilizzando il metodo di ristoro "risucchio dell'anima" si cura di 30 PF/ anima se la sua vittima è un bambino.

## DESIGNATORE

	FORZA	10	
	DESTREZZA	11	
	COSTITUZIONE	12	+1
	SAGGEZZA	14	+3
	INTELLIGENZA	14	+3
	CARISMA	13	+2
	ATTACCO	5	
	DIFESA	17	
	POTENZA	8	
	RESISTENZA	17	
	ASSORBIMENTO	0	
	PUNTI FERITA		
	PUNTI MANA		
	RIPOSO E MEDITAZIONE	Si	2pt/ora
	CAMPO DI FORZA	Si	6pt/ora
	CAMPO DI INTORPIDIMENTO	Si	10pt/ora
	RISUCCHIO DELL'ANIMA	Si	20pt/an

# MANGIAPIETRA

## 5C

**Descrizione:** Egocentrico, aggressivo, combattente e irrispettoso

**Reincarnazione di:** Demone Mangiapietra detto Tora

**Descrizione Fisica:** Il Servant si presenta come una grossa tigre con il pelo che sfuma in decine di colori caldi. Ha strani segni tribali sul muso e gli occhi sono privi di pupille. Ha aguzzi denti da predatore e artigli fuori dal normale.

**Accenni sul personaggio:** Un ragazzo di nome Ushio Aotsuki, abita con il padre Shigure (un monaco della confessione kouhamei) in un piccolo tempio buddista. Un giorno, mentre riordina il magazzino del tempio, cade in una botola sul pavimento e si ritrova in un vecchio sotterraneo. Qui trova inchiodato a un muro da una lancia un demone che ricorda vagamente una gigantesca tigre. Il demone ordina a

Ushio di togliere la lancia così da poter essere di nuovo libero dopo 500 anni e di poter tornare a seminare terrore tra gli umani. Ushio decide quindi di lasciarlo imprigionato ma l'aura satura della malvagità di **Tora** (che significa Tigre in giapponese) si è sprigionata ed ha attirato nelle vicinanze del tempio molti demoni e mostri. Ushio allora libera Tora dalla lancia in cambio della completa eliminazione dei demoni che infestano il tempio. Una volta libero Tora cercherà di ucciderlo ma Ushio si trasformerà in un abile e potente samurai grazie al potere della lancia, un guerriero capace di tenere a bada Tora e di sconfiggere

con il suo aiuto mostri e demoni. Si scoprirà poi che questa lancia è un preziosissimo e potentissimo artefatto chiamato la "**lancia della bestia**", solo grazie a questa infatti Ushio riesce a tenere a bada Tora.

**Armi Leggendarie:** Lancia della Bestia (Una lancia corta di fattura rozza e sgraziata) *Danno: 2d4+1*

**Abiti e Protezioni:** La sua spessa pelliccia. Assorbimento: 1

**Poteri Speciali:** Galleggiamento Danzante: Tora può rendersi invisibile agli altri master ed agli altri maghi per 1d8+2 turni. In questo tempo galleggerà nell'aria, con la possibilità di volare per un breve tempo. Se Tora attacca un avversario in queste condizioni, il potere si spezza rendendolo immediatamente visibile. Se la tigre decide comunque di attaccare un avversario, il primo colpo sarà da invisibile, quindi acquista un bonus sull'Attacco di +4. Molto utile per avvicinarsi ai maghi senza farsi vedere dal servant avversario.

*Durata: 1d8+2*

*Costo: 30*

Forma della Bestia: Tora è essenzialmente un demone a tutti gli effetti, quindi tra i suoi poteri, ha anche quello di poter mutare la sua forma. Il servant può trasformarsi in una persona normale al massimo due volte al giorno e camminare tranquillamente tra la popolazione cittadina senza dover temere di essere visto come un mostro. Questo potere gli consente anche di ingannare i suoi avversari, che lo percepiscono come un essere magico, ma non come un servant protettore.

*Durata: 2 volte al giorno per 1d4 ore*

*Costo: 25*

**Potere Speciale dell'Arma Leggendaria:** La lancia della bestia, in realtà, non è brandita dal servant, ma dal suo mago evocatore. Questa gli servirà come arma di difesa, ma soprattutto gli sarà molto utile per comandare il suo servant. Tora, infatti teme molto la lancia della bestia

e, non potendola toccare, non gli resta di far altro che stare agli ordini di chi la brandisce. Tora non tollera affatto di essere un servant, e quindi non ci penserebbe due volte a far fuori il proprio evocatore per far ritorno nell'aldilà. Questo fatto costringe il mago evocatore a portarsela sempre dietro, soprattutto durante la notte. La lancia della bestia è stata creta per sterminare le presenze malvagie, quindi infligge sempre doppio danno contro i Caotici/Malvagi.

**Incantesimi:** Conoscenza (4 pallini); Antimagia (1 pallino)

**Note:** Tora è allergico ai cosmetici femminili, quindi difficilmente riesce ad aggredire una donna truccata pesantemente.

## MANGIAPIETRA

	FORZA	14	+3
	DESTREZZA	14	+3
	COSTITUZIONE	12	+1
	SAGGEZZA	12	+1
	INTELLIGENZA	9	-1
	CARISMA	14	+3
	ATTACCO	6(+3)	
	DIFESA	16(+3)	
	POTENZA	5	
	RESISTENZA	18	
	ASSORBIMENTO	1	
	PUNTI FERITA		
	PUNTI MANA		
	RIPOSO E MEDITAZIONE	Si	2pt/ora
	CAMPO DI FORZA	Si	6pt/ora
	CAMPO DI INTORPIDIMENTO	Si	10pt/ora
	RISUCCHIO DELL'ANIMA	Si	20pt/an

# DECADUTO

## 6C

**Descrizione:** Traditore, ambizioso, soggiogato ed incestuoso

**Reincarnazione di:** Sir. Mordred

**Descrizione Fisica:** Il servant appare come un uomo medio alto, vestito con un armatura corta e una vistosa cotta di maglia. I suoi capelli e la sua barba, sono biondo rossi e la sua faccia è magra ed appuntita. Guardandolo negli occhi si può scorgere uno sguardo deciso ma che nasconde una grande tristezza.



**Accenni sul personaggio:** Mordred è un personaggio leggendario della Britannia, conosciuto all'interno del ciclo arturiano come il traditore che combatté Re Artù nella Battaglia di Camlann, dove egli fu ucciso ed Artù ferito gravemente. Secondo il suo libro *Mort Artu*, Mordred è il frutto dell'unione incestuosa ma inconsapevole tra Re Artù e la sua sorellastra Morgana. Si forma così l'idea di Mordred come nemesi di Artù. Mordred spinge la regina Ginevra all'adulterio, usurpa il trono al re e si riappacifica con i Sassoni, da sempre nemici di Artù e da lui

sconfitti. al ritorno dalla guerra, Artù lo sfida presso il fiume Camel in Cornovaglia e lo uccide. Un seconda versione vuole Mordred sopravvissuto allo scontro con Artù, ma catturato da Lancillotto, che

uccide Ginevra, colpevole del tradimento sia di Artù che del suo regno. Mordred viene incarcerato dal Cavaliere insieme al cadavere di Ginevra e in prigione morirà di fame dopo aver divorato il corpo di lei.

**Armi Leggendarie:** Lama di Mordred (spada lunga con la lama verde cobalto) *Danno: 1d8+1d4 danni aggiuntivi da acido.*

**Abiti e Protezioni:** Armatura dei cavalieri reali. Assorbimento: 2

**Poteri Speciali:** Anima Avvelenata: Il servant ha l'anima corrosa dal tradimento e dall'onore perduto. Questi sensi di colpa gli hanno corrosi il sangue facendolo divenire denso e velenoso. Ogni volta che Mordred subirà una ferita a corpo a corpo non magica, il sangue fuoriuscente dalla ferita bagnerà il suo aggressore infliggendogli metà del danno da lui stesso provocato. Il potere funzionerà per 1d6+2 ferite subite.

*Durata: 1d6+2 colpi subito*

*Costo: 40*

Bacio di Madre Morgana: L'aura di Morgana si posa sul servant, donandogli il potere di effettuare un attacco aggiuntivo a corpo a corpo per 1d4+2 attacchi.

*Durata: 1d4+2 attacchi*

*Costo: 30*

**Potere Speciale dell'Arma Leggendaria:** Affondo del Tradimento: Una volta al giorno, Mordred può tentare un affondo più preciso e forte degli altri. I parametri per colpire il nemico non cambiano. Se il tiro riesce, l'avversario subirà un colpo critico mirato che, oltre a fare doppio danno, deteriorerà anche l'arto colpito dalla lama (il danno in questo caso sarà deciso dal Master del Gioco)

**Incantesimi:** Protezione (3 pallini)

**Note:** Se durante una Battaglia del Fato, Mordred dovesse fronteggiare Re Artù, lo scontro dovrà svolgersi uno contro uno senza la possibilità di essere aiutati dai loro rispettivi maghi evocatori. La rottura di questo rituale, spingerà i due servant ad interrompere il combattimento e a riprenderlo successivamente da soli.

## DECADUTO

	FORZA	13	+2
	DESTREZZA	14	+3
	COSTITUZIONE	12	+1
	SAGGEZZA	11	
	INTELLIGENZA	12	+1
	CARISMA	12	+1
	ATTACCO	7(+3)	
	DIFESA	15(+3)	
	POTENZA	8	
	RESISTENZA	17	
	ASSORBIMENTO	2	
	PUNTI FERITA		
	PUNTI MANA		
	RIPOSO E MEDITAZIONE	Si	2pt/ora
	CAMPO DI FORZA	Si	6pt/ora
	CAMPO DI INTORPIDIMENTO	Si	10pt/ora
	RISUCCHIO DELL'ANIMA	Si	20pt/an

# DEVI

## 7C

**Descrizione:** Oscuro, Violento, terrifico e sterminatore

**Reincarnazione di:** Dea Kali

**Descrizione Fisica:** Si presenta come una donna di media altezza con carnagione bronzea e lunghi capelli neri. I suoi occhi sono completamente bianchi e privi di pupille. La particolarità di Kali è che ha otto braccia.



**Accenni sul personaggio:** Presso la religione induista, Kali rappresenta l'aspetto guerriero di Parvati, la consorte di Siva, una divinità dalla storia lunga e complessa. Nonostante sia grossolanamente identificata come simbolo di oscurità e violenza, si tratta di una deità benefica e terrifica al tempo stesso, dalla carnagione scura e numerosi attributi dal profondo significato simbolico. Le braccia reggono strumenti di distruzione e purificazione; al collo indossa una collana fatta con i teschi di Asura (demoni).

Conosciuta anche come Devi (la dea) e Mahadevi (la grande dea) e assume aspetti diversi: Sati (la donna virtuosa), Jaganmata (la madre del mondo), Durga (l'inaccessibile).

Inviata sulla Terra per sgominare un gruppo di demoni iniziò ad uccidere anche gli esseri umani. Per fermarla Siva si distese fra i cadaveri; quando la dea si accorse che stava per calpestare il proprio marito, interruppe la sua furia. La città di Calcutta (ora Kolkata) deve il suo nome al termine Kalighat (i gradini di Kali) che servono ai fedeli per scendere al Gange.

**Armi Leggendarie:** Urne di Ganesha (due urne per l'incenso fatte a forma di testa di elefante)

**Abiti e Protezioni:** Nessuno.

**Poteri Speciali:** Spade di luce di Surya: Appaiono nelle mani libere di Kali, altrettante spade con le lame fatte di luce. Queste hanno il tach0 di +1 ed infliggono 1d10+1. Se ad esempio ne appaiono sei, in quel turno Kali attaccherà sei volte.

*Durata:* 1d4+1

*Costo:* 45

Evocazione del Gange: Kali evoca le sacre acque del fiume Gange sul campo di battaglia. Mentre lei è capace di camminare sull'acqua sacra, gli altri, si troveranno impantanati e si muoveranno alla metà della loro velocità normale.

*Durata:* 2d6+1

*Costo:* 40

**Potere Speciale dell'Arma Leggendaria:** Le Urne di Ganesha, vengono tenute con le due mani posteriori e, proprio come con l'incenso, kali le muove intorno a se. Il fumo prodotto, infligge dei malus agli avversari che l'affrontano corpo a corpo. Hanno un -1 sul colpire e, ogni due turni, devono tirare un tiro di costituzione. Se non prendono il tiro, il fumo magico gli entrerà in circolo stordendoli per 1d3 turni (Malus da stordimento: ac -1, tach0 -2)

*Durata:* Costante

Costo: Nessuno

**Incantesimi:** Vita (1 pallino); Protezione (2 pallini); Aura (2 pallini); Antimagia (3 pallini); Dardi di Siva da 1d4 (fino a 4 pallini).

**Note:** Kalì possiede due spade non magiche che infliggono 1d8.

## DEVI

	FORZA	12	+1
	DESTREZZA	12	+1
	COSTITUZIONE	9	-1
	SAGGEZZA	15	+4
	INTELLIGENZA	14	+3
	CARISMA	13	+2
	ATTACCO	8(+1)	
	DIFESA	14(+1)	
	POTENZA	7	
	RESISTENZA	17	
	ASSORBIMENTO	0	
	PUNTI FERITA		
	PUNTI MANA		
	RIPOSO E MEDITAZIONE	Si	2pt/ora
	CAMPO DI FORZA	Si	6pt/ora
	CAMPO DI INTORPIDIMENTO	Si	10pt/ora
	RISUCCHIO DELL'ANIMA	Si	20pt/an



# OSCURO

## 8C

**Descrizione:** Oscuro, ossessivo, autoritario e guerrafondaio

**Reincarnazione di:** Sauron

**Descrizione Fisica:** Il servant è completamente avvolto in un'armatura completa nera come il carbone.



**Accenni sul personaggio:** Dopo essere rimasto nascosto e inattivo per circa 1000 anni, durante la Seconda Era Sauron assunse le fattezze di un elfo di bell'aspetto, e si fece chiamare "**Annatar**", il Signore dei Doni, cercando di ingannare gli Elfi. Ma non tutti si fidarono di lui, in particolare Dama Galadriel e Gil-galad, Re Supremo dei Noldor, che non gli permise di entrare nel Lindon. Riuscì invece a stringere amicizia con gli Elfi fabbri dell'Eregion, grazie anche al fatto che questi erano sempre avidi di apprendere. Con il suo aiuto gli Elfi forgiarono gli Anelli del Potere, o Anelli di Potere, e Sauron in segreto

forgiò l'Unico Anello per dominarli tutti, fondendo in esso la maggior parte del suo potere e della sua stessa essenza vitale. Così facendo, divenne quasi più potente di Morgoth stesso alla fine della Prima Era, i cui poteri, sebbene molto maggiori, si dispersero in Arda. Quando Sauron infilò al dito l'Unico Anello e provò a comandare gli anelli

magici degli Elfi, essi capirono subito di essere stati ingannati, e nascosero gli Anelli che Sauron non ancora conosceva. Sauron, capendo di aver fallito nel suo intento, fu colto da grande ira e mosse guerra agli Elfi di Eregion e, se non fosse stato per l'intervento di Númenor, forse li avrebbe sconfitti. In questo periodo Sauron divenne l'**Oscuro Signore di Mordor**, erigendo la Torre Oscura di Barad-dûr, vicino al Monte Fato, dove forgiò l'Unico Anello; costruendo il Cancellone Nero di Mordor per prevenire invasioni; e formando massicce armate di Orchi, Uomini Neri, e Uomini (principalmente Esterling e Sudroni). A causa di questo, verso la fine della Seconda Era, Sauron assunse nelle regioni più orientali della Terra di Mezzo (che erano state da lui sottomesse) il titolo di **Signore della Terra** e **Signore degli Uomini**. Da questo punto in poi assunse una forma orribile e nera. Un gruppo di Númenóreani fedeli furono salvati dai Valar durante la distruzione dell'isola e giunsero alla Terra di Mezzo, dove fondarono i Regni di Arnor e di Gondor. Questi Uomini, guidati da Elendil l'Alto, e dai suoi figli, si allearono con il Re degli Elfi, Gil-galad, e insieme attaccarono Sauron e, dopo una lunga guerra, lo sconfissero, nonostante Elendil e Gil-galad fossero rimasti uccisi. Isildur, figlio di Elendil, prese la spada del padre e colpì Sauron, gli tagliò l'Anello dal dito e lo tenne per sé. Ma l'Anello portò Isildur alla morte, per mano degli Orchetti, nei pressi di Campo Gaggiolo, l'Anello finì nelle acque dell'Anduin e non se ne seppe più nulla per secoli.

**Armi Leggendarie:** L'Unico Anello (Anello di materiale sconosciuto che possiede al suo interno, una parte del potere di Sauron)

**Abiti e Protezioni:** Spessa armatura completa (Assorbimento +4)

**Poteri Speciali:** Torre Oscura di Barad-dûr: Quando si trova nella "Roccaforte" del suo Mago evocatore, Sauron può evocare una nera ed alta torre fantasma invisibile alla gente comune. Successivamente muta in un grande occhio di fuoco senza pupilla e si posiziona sulla cima del torrione. Da quella posizione scruta inesorabile il rione della città dove

è ubicata la casa del suo mago. Quando è sotto questa forma, niente e nessuno sfugge all'occhio di Sauron, all'interno del suo raggio d'azione. I maghi ed i servant avversari, si possono accorgere della nera torre, solo dopo aver cercato di salvare contro illusione. Il DM deve tener conto che si tratta di un tiro ad alta difficoltà, perché l'eventuale scoperta della torre, comprometterebbe irrimediabilmente il covo del mago evocatore dell'Oscuro.

*Durata: 1d4 ore*

*Costo: 20*

**Chiamata dei Nazgul:** Una volta a settimana, Sauron può tormentare e forviare la mente di una qualunque persona, fino a possederla completamente. A questo punto può portarla alla "roccaforte" del suo padrone e li iniziare un rito per trasformarlo in un Nazgul (cavaliere fantasma a cavallo). Il rito dura 2d4 ore e può essere effettuato soltanto una volta ogni due giorni. Sauron può creare al massimo 9 Nazgul in tutta la durata della Battaglia del Fato.

Quando un Nazgul muore, Sauron perde 10 PF permanenti

I Nazgul hanno le seguenti caratteristiche: PF = 30; Attacco = 14; Difesa = 3.

*Durata: Speciale*

*Costo: 70*

**Potere Speciale dell'Arma Leggendaria:** L'anello è in grado di rendere invisibile Sauron, anche se per un breve lasso di tempo. Mentre è invisibile, il servant acquista un bonus di +2 all'Attacco e +4 alla Difesa per un tempo pari al lancio 1d4+1 turni.

*Durata: 1d4+1*

*Costo: 20*

**Incantesimi:** Antimagia (4 pallini)

**Note:** Sauron possiede anche un'altra arma: una spada lunga non magica *Danno: 1d10*

## OSCURO

	FORZA	10	
	DESTREZZA	11	
	COSTITUZIONE	13	+2
	SAGGEZZA	14	+3
	INTELLIGENZA	14	+3
	CARISMA	13	+2
	ATTACCO	5	
	DIFESA	17	
	POTENZA	6	
	RESISTENZA	19	
	ASSORBIMENTO	4	
	PUNTI FERITA		
	PUNTI MANA		
	RIPOSO E MEDITAZIONE	Si	2pt/ora
	CAMPO DI FORZA	Si	6pt/ora
	CAMPO DI INTORPIDIMENTO	Si	10pt/ora
	RISUCCHIO DELL'ANIMA	Si	20pt/an

IT

9C

**Descrizione:** Psicopatico, irascibile, calcolatore e animalesco

**Reincarnazione di:** Pennywise conosciuto anche come IT

**Descrizione Fisica:** Si manifesta come un clown con pantaloni bracialoni e una sgargiante camicia con enormi pon-pon rossi. Il suo corpo è cosparso da cerone bianco ed ha i capelli e naso rosso. I suoi occhi sono gialli e ha denti da squalo.



**Accenni sul personaggio:** Non si conosce la vera natura di Pennywise. Una teoria è che sia un essere alieno arrivato sulla terra in qualche modo. Una seconda teoria è che sia un demone uscito dall'inferno. Pennywise si manifesta come un clown festoso, ma in realtà nasconde un indole malvagia e spaventosa. Per placare il suo appetito mangia le persone, prediligendo i bambini. Prima di aggredirli, li spaventa entrandogli nella mente le loro fobie, in modo tale da far accrescere in loro la paura. Il clown in effetti è convinto

che la paura saporisce la carne e la rende più appetitosa. Come alcuni animali, dopo che si è abbuffato abbastanza, va in letargo per circa trent'anni. Dopo questo periodo, si risveglia per tornare a nutrirsi. La vera forma di Pennywise non è conosciuta, perché ognuno lo vede con le fattezze della propria paura. Pennywise viene ucciso negli anni

ottanta, da un gruppo di persone che hanno deciso di combattere il demone.

**Armi Leggendarie:** Pennywise non possiede nessuna arma magica in particolare.

**Abiti e Protezioni:** Nessuna.

**Poteri Speciali:** Luce dei Defunti: Gli occhi del clown emanano una luce intensa ma calda. Chi la vede, deve salvare contro incantesimo, se questo non avviene, rimarrà imbambolato a fissare Pennywise come se fosse ipnotizzato. In questo stato catatonico, l'avversario del clown perde completamente la sua difesa ed ha un -4 sulla stessa. A questo punto IT può cercare di colpirlo e se questo succede, infliggerà doppio danno. Quando viene ferito, l'avversario rinsavisce e tornerà ad essere conscio di quello che sta succedendo.

*Durata: 1 turno*

*Costo: 30*

Adepti invasati: Pennywise si infila nelle menti di tutti gli abitanti che entrano nel rione dove è ubicata la "roccaforte" del suo padrone. Le persone non si accorgono di essere ipnotizzate e continuano a vivere la loro vita come se niente fosse. Il clown potrà però vedere con i loro occhi e condizionarne i ricordi. Con questo potere, può capitare di combattere una battaglia sanguinaria in una piazza affollata, senza che le persone si accorgano e si ricordino dell'accaduto.

*Durata: Sempre*

*Costo: Nullo*

Forma Démonica: Pennywise può trasformarsi in un vero e proprio mostro. Il suo corpo muta in un essere demoniaco di forma aracnoide. Il mostro è alto circa 4 metri ed ha sei zampe, due tenaglie ed una bocca mastodontica.

Mentre è in questa forma: ha un +5 di aggiunta sui singoli danni; le sue chele infliggono 2d4+1 danni; la sua destrezza aumenta di 3 e di conseguenza, la sua Difesa diventa 1 ed il suo Attacco 11; Il suo morso farà 2d6 danni.

Pennywise manterrà questa forma per 2d4+2 turni.

*Durata: 2d4+2 turni*

*Costo: 60*

**Potere Speciale dell'Arma Leggendaria:** Nessuna.

**Incantesimi:** Nessuno.

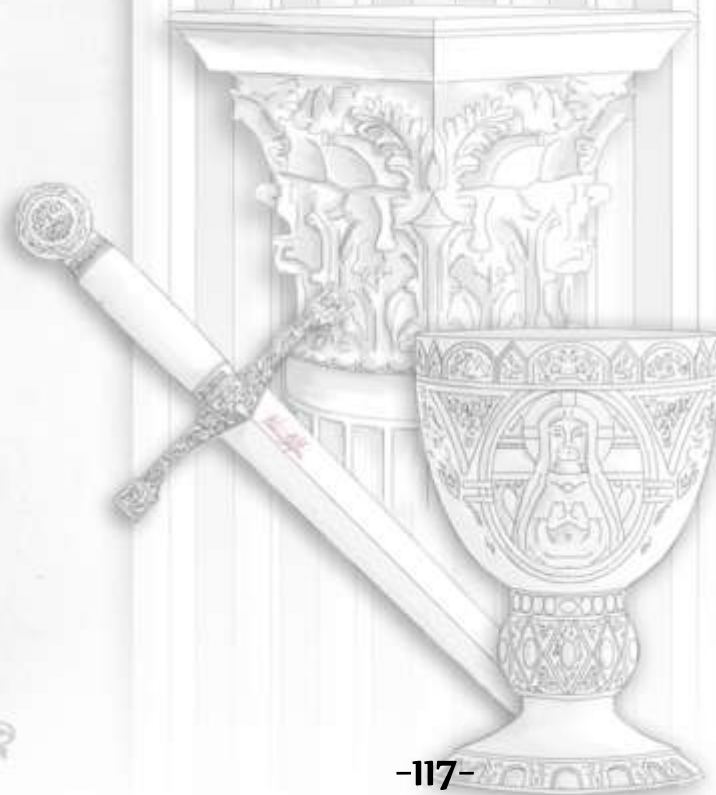
**Note:** Le mani del clown possono diventare artigli che infliggono 2d4+1 danni.

Il morso di IT, infligge invece 1d10 danni.



## IT

	FORZA	15	+4
	DESTREZZA	10	
	COSTITUZIONE	11	
	SAGGEZZA	15	+4
	INTELLIGENZA	10	
	CARISMA	14	+3
	ATTACCO	6	
	DIFESA	16	
	POTENZA	9	
	RESISTENZA	17	
	ASSORBIMENTO	0	
	PUNTI FERITA		
	PUNTI MANA		
	RIPOSO E MEDITAZIONE	Si	2pt/ora
	CAMPO DI FORZA	Si	6pt/ora
	CAMPO DI INTORPIDIMENTO	Si	10pt/ora
	RISUCCHIO DELL'ANIMA	Si	20pt/an



Nome \_\_\_\_\_ Et  Allineamento \_\_\_\_\_  
 Nazionalit  \_\_\_\_\_ Stato sociale \_\_\_\_\_  
 Accademia Arcana \_\_\_\_\_



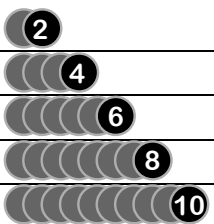
ANTIMAGIA	NORMALE	�����
	SPECIALE	�����
AURA	PERCEPIRE	�����
	MANIPOLARE	�����
CONOSCENZA	LEG. LINGUAGGI	�����
	LOC. OGGETTI	�����
ENERGIA	INFONDERE	�����
	ESAURIRE	�����
MENTE	LEGGERE	�����
	PROTEGGERE	�����
PROTEZIONE	MAGICA	�����
	FISICA	�����
VITA	RISANARE	�����
	CORROMPERE	�����



**PROTEZIONI**  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

(ASSORBIMENTO)  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

**ARMI**  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_



Nome \_\_\_\_\_ Allineamento \_\_\_\_\_  
 Reincarnazione di \_\_\_\_\_  
 Descrizione Fisica \_\_\_\_\_



POTERI SPECIALI	DURATA	COSTO
-		
-		
-		
-		
-		
-		
-		
-		
-		
-		

**ARMA LEGGENDARIA:**  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

INCANTESIMI	PROTEZIONI
�����	_____
�����	_____
�����	_____
�����	_____

(ASSORBIMENTO)  
 \_\_\_\_\_

Scheda dei Personaggi di Battaglie del Fato by Federico Destefanis ver 2 federico.destefanis@tiscali.it

EQUIPAGGIAMENTO

PESO VALORE

-		
-		
-		
-		
-		
-		
-		
-		
-		
-		
-		

DENARO

NOTE

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



DESCRIZIONE DEI POTERI

DURATA COSTO

-		
Effetto		
-		
Effetto		
-		
Effetto		
-		
Effetto		
-		
Effetto		
-		
Effetto		

NOTE

---

---

---

---

---