

# Archan Artyth

MANUALE DELLE REGOLE





# ARCAN MYTH



## AUTORI

Davide 'Bringher' Paloschi

Francesco 'Polon' Belloni

Gabriele 'Rawkill' Buttura

Luca 'Babil' Micheletti

Michele 'Provolik' Provolo

## ILLUSTRATORI

## E-mail

## Pagine

Aaron Cross Gaines	draco12182@yahoo.com	14,21,22,25,35,46
Britta Van Den Boom	shei@firemail.de	10,24,28,33
David Quinn		7,13,31
Dmitri Vinnik	warmaster55@hotmail.com	3,38
Kvasaclimited	kvasaclimited@beotel.yu	17,35,45,46
Lee Anne Harrison		18,19
Mario Cavaradossi		11,24
Michael Northdurft	azmodan@redseven.de	20
Mike Pomeroy	mgoth_msp@hotmail.com	12,36,39
Moon Princess	moonprincess98@hotmail.com	COPERTINA
Morgan Shire	morganshire@aol.com	44
Noir	Fuoriluogo@libero.it	28,29,30,37
Raene Cox	myatae2@siscom.net	9,15,23,27,27,28
Santiago Iborra	sanibto@yahoo.com	38,39,40,41,42,43,44
Valandar The Red	valandar@yahoo.com	36,40

### Inoltre ci hanno in qualche modo aiutato (in ordine sparso):

3b!Giamba, 3b!Telespalla, Conso, Fabrizio, Max, Antonio, l'amico di Antonio, Roberto, Zanachi, Marco, Stefano, Giulio, Giangy, Marta, Vincenzo Spina, Alan, Fabri, Gianluca, Zanna, Massi, Vincenzo, la Bonardi, la Miorali, Francy Chan, Franceschina, Giulia, Babi, Mirko, Giansolo il Mago, Happy Berry, l'indiano Joe, l'uomo ragno, quelli di Ancestry, Gigi, le Panettare, Necrorius l'Oscuro, Leda di Mystra, Tiashi il Nano.

### E ci hanno in qualche modo ostacolato (sempre in ordine sparso):

Zigghy, l'amico di Zigghy, la banda Mohamed, i Cinesi, Mauro, la signora di sotto, il Cowboy, Chen, il Nafta, la Polizia, la Scientifica.

# INTRODUZIONE

Da tanto tempo ormai si era in attesa di un'edizione di Arcan Myth con restyling grafico ed eccola qui. In questa sede vogliamo soltanto ricordare che Arcan Myth è un prodotto della Archons GdR ed è completamente gratuito e senza scopo di lucro. Anche il materiale, quali le fantastiche immagini che decorano il nostro lavoro, è stato frutto di un'impegno che non avrebbe mai avuto un ritorno economico.

Gli autori, per'altro bravissimi, si sono offerti di creare le immagini che vedrete su questo manuale senza pretendere una lira (o un euro!) secondo il nostro volere: ci sembra giusto infatti che un lavoro, se è distribuito gratuitamente, debba essere supportato in maniera gratuita ma con tanta ed immutabile passione.

Infine un ringraziamento a tutti gli iscritti alla Archons GdR, attivi o passivi che fossero, ma che ci hanno dato serie motivazioni per raggiungere questo obiettivo.

ARCHONS STAFF

# INDICE

<b>CREDITS</b>	<b>3</b>
<b>INTRODUZIONE</b>	<b>4</b>
<b>INDICE</b>	<b>5</b>
<b>CAPITOLO 0: Introduzione al Gioco di Ruolo</b>	<b>7</b>
0.1 Il Gioco di Ruolo	7
0.2 Il Personaggio	7
0.3 Il Master	7
0.4 Le Situazioni	8
0.5 Gli Strumenti	8
0.6 Conclusione	8
<b>CAPITOLO 1: Caratteristiche di Base</b>	<b>9</b>
1.1 Significato delle Caratteristiche	9
1.2 Caratteristiche e Tiri Salvezza	10
1.3 I Numeri delle Caratteristiche	10
<b>CAPITOLO 2: Le Razze dei Personaggi Giocanti</b>	<b>11</b>
2.1 Gli Umani	11
2.2 I Nani	11
2.3 Gli Halfling	11
2.4 Gli Elfi	12
2.5 Gli Hador	12
<b>CAPITOLO 3: Le Classi dei Personaggi</b>	<b>13</b>
3.1 Combattenti	13
3.2 Maghi	14
3.3 Sacerdoti	15
3.4 Ladri	16
3.5 Personaggi di Classe Custom	16
<b>CAPITOLO 4: Distribuzione dei Punti Abilità</b>	<b>17</b>
4.1 Punti Abilità Iniziali	17
4.2 Punti Incremento	17
4.3 Tiri Salvezza (TS)	18
4.4 Reputazione	18

<b>CAPITOLO 5: L'Anima del Personaggio</b>	<b>19</b>
5.1 Carattere	19
5.2 Profilo e Famiglia	19
5.3 Altre Sezioni della Scheda	19
5.4 Principi Morali	19
5.5 Razze Odate	19
5.6 Giocare ed Interpretare	20
<b>CAPITOLO 6: Abilità dei Personaggi</b>	<b>21</b>
6.1 Abilità Speciali	21
6.2 Abilità Collegate a Caratteristiche	22
<b>CAPITOLO 7: Equipaggiamento</b>	<b>31</b>
<b>CAPITOLO 8: Incontri</b>	<b>35</b>
8.1 Incontri di Combattimento	35
8.2 Incontri non di Combattimento	39
<b>CAPITOLO 9: Ingombro, visibilità, tempo e movimento</b>	<b>41</b>
9.1 Ingombro	41
9.2 Visibilità	42
9.3 Tempo e Movimento	42
9.4 Trasporti	43
<b>CAPITOLO 10: Magia e Poteri Mentali</b>	<b>45</b>
10.1 Mana	45
10.2 Spirito	45
10.3 Poteri Mentali	46
10.4 Nota sulle Magie d'Evocazione	46



# INTRODUZIONE AL GIOCO DI RUOLO

GDR



Questo capitolo, denominato ZERO, è indirizzato a coloro che non hanno mai giocato ad un vero GdR o che comunque hanno giocato talmente poco da avere ancora le idee confuse su questo mondo. Tutto quello che leggerete in questo capitolo lo potete trovare on-line anche sul sito ufficiale della Archons GdR ([www.archons.it](http://www.archons.it)).

## 0.1 Il Gioco di Ruolo

Voler dare una definizione chiara e comprensibile di Gioco di Ruolo è quanto mai difficile ed ambizioso: il modo più semplice per capire cosa sia un GdR è giocare. Occorre innanzitutto staccarsi dall'idea canonica di Gioco da Tavolo: non esiste un tabellone di gioco, non sono necessarie le pedine e non esiste un vero e proprio vincitore. I giocatori non prendono parte al gioco nella medesima maniera: infatti uno di loro dovrà fungere da arbitro e verrà convenzionalmente chiamato Master; quest'ultimo non deve essere scelto a caso e più in seguito vedremo il perché. Gli altri saranno i giocatori propriamente detti con compiti completamente diversi da quelli del master, ma molto simili tra loro. Il Gioco di Ruolo di qui in poi altro non è che una storia a schema libero cioè dove i protagonisti in base alle loro scelte, successi, insuccessi e sbagli possono cambiare il corso degli eventi in maniera più o meno marcata. Come tutte le storie anche quella di un GdR deve essere inserita in un contesto o ambientazione: essa si potrà svolgere nel futuro, tra stelle e pianeti, nel passato, alla bastiglia o nell'antica Roma, in un mondo fantastico, tra draghi e spade incantate, o in qualsiasi altro universo che la vostra fantasia possa immaginare.

Come ogni gioco anche il GdR ha delle regole, a volte semplici e a volte più complesse, che i giocatori sono tenuti a rispettare.

## 0.2 Il personaggio

I Giocatori prima d'iniziare la partita hanno bisogno di costruire un loro ALTER EGO, tecnicamente chiamato Personaggio Giocante o PG che sarà uno dei protagonisti della storia. Tutto questo viene fatto grazie ad una scheda che riassume i tratti principali ed essenziali del proprio personaggio: consultandola sarà possibile sapere quanto è scaltro o intelligente, se sa usare bene la spada o qualsiasi altra arma oppure se è in grado di raggirare chi ha di fronte con il solo parlare. Non tutte le qualità del personaggio saranno però di tipo numerico: l'aspetto, la storia, le

vesti e lo stile saranno di tipo descrittivo e spesso, quando si vogliono dare tratti più caratteristici al proprio PG, si ricorre a dei fogli aggiuntivi. Per descrivere il proprio personaggio il giocatore può utilizzare qualsiasi metodo, dal disegno al racconto fino ad arrivare alla miniatura; per ottenere una descrizione più dettagliata possibile spesso si combinano i diversi metodi assieme.

Creare un personaggio non è difficile, ma può essere laborioso poiché spesso le qualità disponibili per un personaggio sono così tante da avere solo l'imbarazzo della scelta: il modo in cui creare il proprio personaggio è strettamente legato al GdR cui avete intenzione di giocare.

Una volta che il vostro PG sarà creato sarete pronti ad iniziare l'avventura, ma non dovrete creare un personaggio prima di ogni partita: infatti finché rimarrà in vita potrete utilizzarlo, ma una volta morto ne dovrete creare uno nuovo.

## 0.3 Il Master

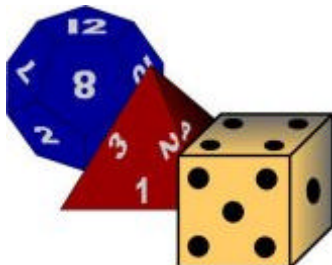
Il Master è il custode della storia e di tutte le possibili situazioni che i personaggi affrontano: il suo compito è quello di descrivere gli eventi e di interpretare (e a volte far combattere) le persone e le creature che i PG incontreranno. Naturalmente gli eventi e le creature esterne ai personaggi giocanti non sono casuali, o lo sono solo in parte, ma decisi prima dell'avventura dal Master stesso: infatti durante una storia ci si può imbattere in enigmi e misteri di cui solo lui sa la soluzione e spetta ai PG trovarla in base alla loro astuzia ed intelligenza.

Inoltre il Master è anche il depositario delle regole ed è l'unico che abbia l'obbligo di conoscerle e di saperle applicare ed interpretare: infatti spesso capiterà qualche situazione che non è contemplata in dettaglio nel regolamento e spetterà quindi al Master prendere la decisione più opportuna; il buon giocatore in questi frangenti si affida alla capacità del Master ed alla sua buona fede.

Per finire il Master può cambiare le regole: può accadere infatti che una tal regola risulti scomoda in certe situazioni o che rallenti troppo il gioco a discapito del fluire continuo della storia. In questi casi il Master ha tutto il diritto di modificare, cancellare o sostituire quella regola: se lo fa è buon uso informare i giocatori prima che la partita abbia inizio. I giocatori, dall'alto delle loro esperienze, possono sempre e comunque consigliare al Master di cambiare determinate regole ma spetta sempre e solo a lui l'ultima decisione.

CAPITOLO

ARCHONS GDR

**GDR****0.4 Le Situazioni**

Ogni situazione di gioco, cioè fatti che avvengono durante la storia, ha una sua soluzione: i PG devono compiere delle azioni che se avranno successo risolveranno positivamente la questione, altrimenti no. L'azione di un PG è, in linea generale, prevista dal regolamento che propone un sistema per calcolarne l'esito. Solitamente tale sistema si basa su un calcolo matematico molto semplice abbinato ad un tiro di dado: in base al risultato ottenuto si stabilisce se l'azione che ha compiuto un personaggio ha successo oppure no. Naturalmente sono i PG che decidono che tipo di azione effettuare e può succedere che in un certo frangente quello che fa un personaggio, per quanto bene lo faccia, non abbia influenza sull'evento in corso (Esempio: Babil, il guerriero del gruppo, è abilissimo con la spada ed assesta al Gorgmoth, il mostro suo nemico, un colpo magistrale: tuttavia il Gorgmoth può essere ferito soltanto da armi magiche e la spada di Babil è tragicamente normale).

Non tutte le azioni che fa un personaggio devono essere sottoposte al controllo sistematico: si ritiene ovvio infatti che le azioni più semplici siano per lo più scontate e benché tanti sistemi prevedano il 'fallimento totale' se un personaggio è specialista in matematica appare chiaro che non può essere tratto in imbarazzo dalle 4 operazioni.

**0.5 Gli Strumenti**

Per giocare di ruolo vi servono anche alcune cose essenziali: prima di tutto, ovviamente, vi serve un regolamento, eventualmente un'ambientazione, carta, matita, gomma, la scheda del personaggio, i dadi e naturalmente del cibo perché stiamo parlando di ore ed ore di divertimento. Generalmente quando acquistate o scaricate da Internet un GdR trovate al suo interno tutto il necessario tranne naturalmente il cibo ed i dadi: questi ultimi possono essere acquistati in qualsiasi negozio che tratti di Giochi di Ruolo ad un prezzo a volte inferiore a 5,16 Euro. Si tratta solitamente di un set da 6 o 7 dadi che comprende: un dado a 4 facce, uno a 6, uno a 8, uno o due a 10, uno a 12 ed uno a 20. Ogni dado viene convenzionalmente chiamato 'dX' dove x è il numero delle sue facce: il dado a venti facce viene chiamato d20, quello a 12 facce d12 e così via fino ad arrivare al d4. Unica eccezione è rappresentata dal d% o d100: si tratta di tirare due volte un dado da 10 dove il primo tiro indicherà le decine ed il secondo le unità; se invece risultasse un doppio zero allora avrete ottenuto CENTO.

**0.6 Conclusione**

A questo punto avete una buona infarinatura su cosa sia un GdR ma se non avete mai giocato vi consigliamo di farlo il prima possibile: non si può infatti spiegare in un paio di pagine la vera essenza del gioco di ruolo che, per quanto possiamo essere stati chiari, si tratta di divertimento allo stato puro (o quasi). Se non avete capito bene alcuni passaggi vi consigliamo di rilegervi questo capitoletto e se eventualmente qualche spiegazione risultasse poco chiara fatecelo sapere alla nostra e-mail [archons@archons.it](mailto:archons@archons.it).



# CARATTERISTICHE DI BASE

In Arcan Myth, come in ogni gioco di ruolo che si rispetti, ogni personaggio ha la propria scheda sulla quale sono notificati tutti i dati essenziali al gioco nonché la sua personalità, le sue origini ed il suo aspetto. La parte principale della scheda sta nelle caratteristiche (Intelligenza, Costituzione, Destrezza, Empatia e Tecnica) e si presume che queste siano innate e valgono sempre. Generalmente le caratteristiche di base NON POSSONO ESSERE VARIATE.

Ognuna di queste abilità innate viene determinata con 2d8 e possono quindi variare da 2 a 16; inoltre secondo il loro punteggio producono un bonus o malus che poi andranno ad influire su alcuni aspetti del gioco (come i tiri salvezza ad esempio). Il master farà determinare al giocatore le caratteristiche secondo il metodo che riterrà più opportuno; di seguito proponiamo alcuni suggerimenti:

- Tirare 3d8 per ogni abilità e scartare il d8 con punteggio più basso
- Tirare 2d8 per ogni abilità e ritirare per i risultati inferiori a 5
- Tirare 12d8 scartare i due punteggi più bassi e dare la scelta al giocatore di assegnare un punteggio ad ogni caratteristica (max 16) scalando dal totale finché non si arriva a zero.

Consigliamo comunque nei casi 1 e 2 di segnare i 5 punteggi ottenuti su un foglio a parte in modo che sia poi il giocatore a

distribuirli come meglio crede. Il master potrà inoltre, a suo giudizio, far ripetere tutti i tiri in caso di smisurata fortuna o eccessiva sfortuna. Nella tabella 1 sono indicati i bonus delle abilità per ogni punteggio ottenuto.

Tale tabella non ha bisogno di molte spiegazioni: il primo valore è il punteggio fatto con i dadi, il bonus è da segnare affianco ai punteggi per ogni caratteristica, mentre sotto la voce incantesimi viene espresso il numero massimo di magie che maghi o sacerdoti possono imparare. Quest'ultimo valore riguarda soltanto l'intelligenza per le magie che vengono lanciate mediante mana, l'empatia per quelle lanciate mediante spirito

## 1.1 Significato delle caratteristiche

### 1.1.1 INTELLIGENZA

Questa caratteristica è di per sé abbastanza scontata ed avrà un notevole peso su incantesimi, apprendimento in genere e studio. Il numero sotto incantesimi nella tabella 1 si riferisce all'intelligenza se il tuo personaggio usa incantesimi di tipo mana.

### 1.1.2 COSTITUZIONE

La costituzione è molto importante per determinare i punti ferita (pf) ed il bonus al danno: i primi sono il totale delle ferite che il personaggio può ricevere prima di morire definitivamente; i pf si determinano moltiplicando la costituzione per 5 (per esempio un personaggio con cos 15 avrà 75 pf). Segnate i vostri pf nell'apposita casella.

Il bonus al danno è invece il numero di ferite che il personaggio scala dai colpi che riceve e coincide al numero sotto la voce "bonus" nella tabella 1 (riprendendo l'esempio di prima avrei un bonus al danno di +2, quindi se un hobgoblin mi attacca facendomi 7 con il danno io ricevo 5 ferite ovvero 7 meno il mio bonus). Anche questo valore va segnato nell'apposita casella.

### 1.1.3 DESTREZZA

E' l'agilità con cui nasce il personaggio e lo aiuta principalmente nel combattimento: più la destrezza è alta più il personaggio è portato a combattere. Da questa caratteristica derivano il movimento e l'abilità di salto: il primo si calcola sommando a 9 il bonus di destrezza (che saranno i metri che si possono percorrere in un round di gioco), mentre il secondo è un terzo del proprio movimento calcolato per difetto (che sono i metri che si possono saltare senza eseguire un check di acrobazia).

## Caratteristiche di base



# CAPITOLO I

ARCHONS GDR

TABELLA 1: CARATTERISTICHE

Punteggio	Bonus	Incantesimi
16	+3	45
15	+2	40
14	+2	35
13	+2	30
12	+1	25
11	+1	20
10	+1	15
9	+1	12
8	0	10
7	0	-
6	0	-
5	0	-
4	-1	-

## Caratteristiche di base



### 1.1.4 EMPATIA

Questa particolare caratteristica è l'innata capacità del modo d'imporsi agli altri ed aiuta il personaggio ad essere più carismatico, a comunicare meglio con gli altri e a contrattare. Inoltre il numero di incantesimi presenti nella tabella 1 si riferisce all'empatia se il tuo personaggio utilizza magia di tipo spirito

### 1.1.5 TECNICA

La tecnica è molte volte trascurata dai giocatori in quanto non ha alcun effetto sul tiro salvezza e non ha bonus (visto che non serve), ma è molto interessante: infatti questa caratteristica è la facoltà del personaggio di apprendere le cose pratiche come meccanismi, quadri, costruzione di armi o strumenti musicali. Con una certa pratica il personaggio può anche imparare e praticare tali arti. Molti giocatori non riescono a scindere bene l'intelligenza e la tecnica: a grandi linee la prima è di tipo teorico ed equivale a capire e sapere messi insieme, mentre la seconda equivale ad un mettere in pratica.

un personaggio Custom assegnate i valori in abbinamento alle abilità speciali scelte e chiedete comunque sempre consiglio al Master. Se intendete intraprendere la strada del combattimento e della rissa date molta importanza alla destrezza: infatti questa caratteristica influenza tutte le abilità che hanno a che fare con armi, schivate ed acrobazia.

## 1.2 Caratteristiche e Tiri Salvezza (TS)

In Arcan Myth vi sono quattro Tiri Salvezza (TS) collegati a Intelligenza, Costituzione, Destrezza ed Empatia. Per calcolare i TS iniziali del tuo personaggio, sappi che il valore di base di ogni tiro salvezza è 6 sommato al bonus della caratteristica corrispondente (per esempio: il Guerriero Babil ha Destrezza 15: il suo TS iniziale in destrezza sarà  $(6+2, 6 + \text{il bonus di destrezza})$  8. Puoi segnare i tiri salvezza sul fronte della scheda in basso a sinistra.

## 1.3 I numeri delle Caratteristiche

Scoprirete ben presto che Arcan Myth è un gioco veramente mortale e che alcune delle caratteristiche sono "vitali" per il vostro personaggio. Consigliamo quindi i giocatori principianti di conservare un valore piuttosto elevato per la Costituzione: infatti come si vedrà più avanti questa caratteristica la farà da padrona nel momento in cui ci sarà da decidere della vita o della morte dei personaggi. Le altre caratteristiche assegnatele nel momento in cui avrete già scelto che strada intraprenderà il vostro personaggio: se apparterrete ad una classe assegnate i valori più elevati nelle caratteristiche tipiche di quella classe. Se invece deciderete di creare

**-Erano tutti mingherlini e sapevano appena sollevare la spada, io invece la facevo volteggiare come una piuma. Nella mia famiglia siamo sempre stati di costituzione forte. -**

**Babil**

# LE RAZZE DEI PERSONAGGI GIOCANTI

## LE RAZZE

In Arcan Myth ci sono 5 razze tra cui un personaggio può scegliere: gli umani, i nani, gli halfling, gli elfi e gli Hador. Naturalmente il master può introdurre qualsiasi nuova razza egli ritenga necessario per avere più scelta, per rendere più varia la propria ambientazione e per dare ai giocatori qualche cosa di nuovo in cui cimentarsi. Per Arcan Myth è già disponibile l'ambientazione di Endemia con nuove razze da provare.

### 2.1 Gli umani

Qualsiasi giocatore sa già molto su questa razza poiché ne fa parte, ma nel gioco di ruolo è meglio notificare alcuni piccoli dettagli: gli umani sono senza dubbio i più versatili perché hanno accesso ad ogni classe esistente; inoltre generalmente, ma dipende sempre dal master, compongono la maggior parte della popolazione del pianeta su cui si svolgono le avventure. Essendo in tanti hanno quindi personalità contrapposte e sono spesso assetati di potere. Potrete quindi scegliere qualsiasi personalità a voi piaccia e potrete sbizzarrirvi a particolareggiare il vostro personaggio senza badare a limiti di etica eccetera.

### 2.2 I nani

Delle altre razze sicuramente è la più vicina a quella degli umani perché, in pratica, sono degli umani un po' più piccoli: hanno infatti una corporatura bassa e tozza (H= 1,2 – 1,4 Peso = 55 – 75 Kg). Hanno il naso a patata, capelli ed occhi scuri e fanno spesso crescere barba baffi e capelli ma con un certo ordine. Si vestono semplicemente senza mai far notare le loro ricchezze (se l'hanno) e pur amando le pietre ed i metalli preziosi non indossano molto spesso gioielli.

Amano bere alcolici a bassa gradazione soprattutto birra e idromele. Sono molto riservati e di poche parole, ma si arrabbiano terribilmente se qualcuno li prende in giro (ancora peggio per la loro statura) ed a causa di ciò tutti i personaggi nani debbono diminuire la loro empatia di 1. Tuttavia questo è uno dei pochi lati negativi dei nani che vengono però di gran lunga superati da quelli positivi: sono molto coraggiosi, portati al combattimento armato e molto robusti tanto da guadagnare un +1 in costituzione. Danno inoltre molta importanza a lavori come estrazione mineraria, edilizia e manufatti di ferro e per questo ricevono un +1 anche in Tecnica. Non sono inoltre attratti dalla magia e

ne sono in parte immuni tanto che ricevono un bonus di +1 in tutti i tiri salvezza contro magia, ma c'è il rischio del 30% che gli oggetti magici indossati dai nani non funzionino: questo non vale per le armi o gli oggetti magici attinenti al combattimento (come armature, elmi, cinture e stivali) o con gli oggetti magici appositamente creati per loro. Per questa loro natura antimagica i nani non possono utilizzare ed amplificare il mana, mentre ci riescono con lo spirito. I sacerdoti nani possono quindi utilizzare, senza rischio di non funzionamento, gli oggetti magici dei sacerdoti. Hanno anche una certa immunità ai veleni ricevendo un +1 su tutti i tiri salvezza contro di essi. Odiano particolarmente le creature malvagie del sottosuolo e ricevono +1 sul tiro per colpire contro orchetti, mezzorchetti, goblin, hobgoblin e troll. Inoltre creature umanoidi di stazza grande o più (come orchi, troll, giganti e titani) ricevono un malus di -4 sul tiro per colpire i nani.

Vivendo per millenni sottoterra i nani hanno sviluppato un'infravisione fino a 18 metri con la quale nei sotterranei ottengono un +2 in individuare. I nani vivono 350-400 anni.

### 2.3 Halfling

Come i nani gli Halfling sono piuttosto bassi (0,9 – 1 m), ma non sono tarchiati quanto loro (peso = 30 kg max): hanno capelli corti che vanno dal castano chiaro al castano scuro, occhi chiari (in genere azzurri o nocciola), pelle rubizza, lineamenti meno incisi dei nani, naso più sottile e corporatura più magra. Amano vestirsi con colori vivaci, soprattutto quelli naturali o della foresta. Preferiscono una vita comoda e casalinga all'avventura, sono molto onesti e, se occorre, molto laboriosi. Vanno d'accordo con tutte le razze anche se spesso vengono amichevolmente presi in giro. Un halfling riesce comunque a sfruttare il meglio di se stesso nel combattimento: infatti grazie alla loro corporatura minuta ricevono un +1 in destrezza e sono molto abili a nascondersi e a non fare rumori (+2 in furtività e nascondersi seminare): se un halfling riesce a nascondersi su di un albero è come se fosse invisibile. Per combattere preferiscono fionde ed archi che usano con gran maestria (+2 sul tiro per colpire). Grazie alla loro grande destrezza gli halfling potrebbero essere degli ottimi ladri (i migliori) ma essendo per natura onesti, questi casi sono molto rari. Come i nani sono in parte immuni alla magia ed ai veleni (+1 su tutti i tiri salvezza), ma stranamente gli oggetti magici non vengono inibiti se



# CAPITOLO 2

## LE RAZZE



indossati da loro. Tuttavia un Halfling non riesce ad utilizzare e sviluppare il proprio mana. Vivendo in parte sottoterra gli halfling hanno sviluppato un'infravisione fino a 9 metri grazie alla quale ottengono un +1 in individuare nei sotterranei. Purtroppo a causa della loro gracilità ricevono anche un -1 in costituzione. Gli halfling vivono in media 100 anni.

### 2.4 Elfi

Tra le razze dei semi umani è quella di cui se ne possono trovare maggior varietà: generalmente hanno lineamenti delicati ed orecchie a punta. La loro altezza varia, secondo le diverse specie di elfi, da 1,60 fino a quasi 2 metri; spetterà al master illustrarvi le razze elfiche della sua ambientazione. Dedicano la loro vita all'arte, amano scherzare e danzare. Si dimostrano molto leali soprattutto con gli amici che però si scelgono con cura e non dimenticano mai i nemici. Pensano sempre a quello che fanno ed utilizzano una certa intelligenza anche nelle piccole cose. Sono attratti dai gioielli, pur non desiderando ricchezze, e dalla magia. Amano bere alcolici a bassa gradazione, soprattutto idromele. Ma soprattutto sono molto coraggiosi ed hanno diverse doti nel combattimento: a merito della loro grande agilità guadagnano un +1 in destrezza, ma la gracilità della loro corporatura comporta un -1 in costituzione. Sono molto portati all'uso degli archi (qualsiasi misura) e della spada (lunga e corta): quando utilizza queste armi un elfo riceve un +1 sul tiro per colpire. Sanno muoversi silenziosamente (+1 in furtività) ed hanno un'infravisione naturale fino a 18 m che procura un +1 in individuare che diventa un +2 se si trovano in una foresta. Hanno anche una naturale resistenza del 50% a charme e sonno. Molto spesso gli elfi conoscono le lingue delle altre creature della foresta.

La grande forza degli elfi sta però nella loro longevità: si afferma che possano vivere più di mille anni ma nessuno lo sa con certezza perché molti secoli prima scompaiono dal mondo dei mortali per andare chissà dove.

### 2.5 Gli Hador (razza presente in Endymia)

Gli Hador sono un popolo di gente pacifica che vive soprattutto nei deserti o comunque in zone dal clima molto caldo e secco. Non sono ancora ben chiare le origini di

questo strano popolo, poiché non esistono documenti che confermino la loro esistenza prima della catastrofe e quindi alcuni studiosi sostengono che essi siano nati dopo la fine della seconda era. In effetti è indubbio che, vivendo nei deserti e quindi in zone calde, essi si siano salvati dalle conseguenze della glaciazione ed è anche possibile che le differenze nate tra loro e gli umani siano state causate dai flussi di energia generati come conseguenza della catastrofe. Tuttavia la maggior parte degli esperti è portata a pensare che gli Hador esistessero già in un periodo di molto antecedente al crollo di Aurora: infatti il popolo ha tradizioni particolarmente radicate che verosimilmente risalgono a molto prima della catastrofe.

L'altezza media dell'Hador varia da 1,65 m fino ad 1,75 m, quindi molto simili agli umani, ma sono magrissimi (45 - 55 Kg di peso). Il colore della pelle è ocre, gli occhi sono castani o nocciola e sono privi di capelli, ma la peluria (ciglia, sopracciglia e barba) è bionda. Hanno il mento leggermente appuntito ed usano portare un pizzo leggero e ben curato; i lobi delle loro orecchie sono più allungati rispetto agli umani ed anch'essi a punta. Hanno mani leggermente più grandi in proporzione al loro aspetto, ma questo molto spesso non si nota.

Gli Hador hanno una dieta molto esigua: mangiano poco (verdura, pesce e ortaggi) e riescono stare molto tempo senza soffrire la sete (+1 in resistenza). Non sono attratti dalla religione, anche se ne hanno una propria di tipo pagano ma poco sviluppata, sono molto intelligenti (+1 in intelligenza), amano gli enigmi, gli indovinelli e tutte le cose per cui serva l'intuito, ma sono anche molto riservati e inquadrati nelle loro ideologie e tradizioni (-1 in empatia). Tra le varie tradizioni vi è quella dell'attraversata del deserto (si fa una volta ogni 7 anni), una prova per temprare la psiche ed il fisico. Vivendo fin da piccoli in un ambiente ostile, gli Hador sanno adattarsi molto bene a qualsiasi altro ambiente (+2 in sopravvivenza), ma provano avversione per le terre ghiacciate. Molto spesso gli Hador conoscono le lingue delle popolazioni che vivono nelle terre confinanti col deserto. Anche la loro longevità è superiore a quella degli umani: vivono in media 120-130 anni. Gli Hador hanno accesso a tutte le classi eccezion fatta per i Ranger, i Paladini ed i Druidi.

**- Non esiste posto migliore di casa propria: soprattutto la mia, in una dolce valle profumata dai fiori e colorata dai frutti. Dovresti proprio venirci...-**

**Ruc Pungitopo**



# LE CLASSI DEI PERSONAGGI

In Arcan Myth esistono due tipi di classi dei personaggi: quelle predefinite e quelle custom. Le prime rientrano nelle classi presenti nel tipico fantasy mentre le custom vengono costruite dal giocatore a suo piacimento. Naturalmente entrambi i metodi hanno vantaggi e svantaggi che spetta al giocatore valutare. Tuttavia consigliamo il buon giocatore a non soffermarsi troppo sull'aspetto della potenza del personaggio, ma a scegliere una classe che, interpretativamente, gli sia maggiormente congeniale.

## 3.1 Combattenti

I combattenti sono coloro che errando per le lande desolate hanno deciso di farsi strada e di combattere i nemici grazie alla loro abilità nelle armi e nella lotta. Generalmente hanno sempre un arma che considerano una propria compagna (- Mi ha salvato più volte la mia spada che tu, amico -) e sono sempre pronti a buttarsi nella mischia quando serve. Vi possono essere due tipi diversi di combattenti: il guerriero ed il ranger.

### 3.1.1 GUERRIERO

Dal punto di vista del combattimento il guerriero è il tipo di personaggio indispensabile in qualsiasi gioco di ruolo: la sua forza, la sua maestria nella lotta, la sua tenacia ed il suo coraggio sono basilari e salveranno molto spesso la vita dei compagni. Pur non potendo utilizzare ed amplificare i propri mana e spirito, il guerriero è completamente autosufficiente e, se ben potenziato, può affrontare delle intere avventure da solo.

Qualsiasi razza può accedere a questa classe, benché alcune siano più portate di altre, ed un guerriero può seguire i principi morali che preferisce. Un guerriero votato al bene diverrà ben presto un cavaliere al servizio di qualche re, uno votato al male penserà al proprio interesse e presterà i propri servigi al miglior offerente diventando probabilmente un killer. Questi però sono soltanto due esempi estremi, la realtà dei fatti dimostra che anche il più

nobile dei guerrieri pretende di essere pagato per i suoi servigi, altrimenti come sopravviverebbe?

Le caratteristiche più importanti per un guerriero sono la destrezza e la costituzione che gli garantiscono una maggior efficacia nel combattimento armato. Inoltre più sono alte queste caratteristiche più il guerriero (ed il combattente in generale) ottiene punti abilità aggiuntivi. Le abilità speciali di un guerriero sono la capacità d'attacco ed il sesto senso. Le abilità obbligatorie del guerriero sono descritte nella tabella 2.

Si ricorda che per abilità obbligatorie non si intende che debbano essere incrementate tutte, ma non si devono assegnare punti ad abilità diverse da quelle elencate. Si nota come il guerriero abbia abilità interamente finalizzate al combattimento e più un guerriero combatte e vince, più cresce la sua reputazione: quando essa raggiunge il valore 10, un guerriero inizia ad attrarre a sé un certo numero di seguaci: spetta al Master assegnarli al personaggio ma in generale se ne assegna uno a reputazione 10 più un altro ogni due punti in più, fino ad un massimo di 6. Per i guerrieri regnanti (quelli cioè che possiedono un castello ed un territorio) il discorso è diverso perché attireranno a sé un maggior numero di seguaci (che formeranno un piccolo esercito) ma di livello più basso. Infine non è detto che il guerriero attiri a sé soltanto dei guerrieri ma anche personaggi di altre classi.

### 3.1.2 RANGER

Il ranger viene considerato da tutti il guerriero od il combattente delle foreste: infatti esprime il meglio delle sue abilità a stretto contatto con la natura ed è molto abile nell'uso delle armi anche se non è così esperto come il guerriero. Inoltre il ranger ha spesso a che fare con Druidi cooperando per la causa comune. Vi sono delle limitazioni razziali a questa particolare classe: infatti solo umani, elfi ed halfling possono accedervi (ve li immaginate i nani in piazza che protestano?); inoltre un ranger ha un proprio codice d'onore che non gli permette di seguire la via del male quindi

## LE CLASSI



# CAPITOLO 3

ARCHONS GDR

TABELLA 2: ABILITÀ DEL GUERRIERO

INTELLIGENZA	COSTITUZIONE	DESTREZZA	EMPATIA	TECNICA
Individuare	Corsa	Acrobazia	Intimidire	Fabbricare armi
Sopravvivenza	Forza	Cav. creature terrestri		
	Resistenza	Lottare		
	Nuoto	Schivare		
		Armi*		

\*Qualsiasi tipo di arma, minimo due armi.



## LE CLASSI



TABELLA 3. ABILITA' DEL RANGER

INTELLIGENZA	COSTITUZIONE	DESTREZZA	EMPATIA	TECNICA
Individuare	Corsa	Acrobazia	Carisma	Cartografia
Nascondersi	Forza	Cav. creature terrestri	Com Animale	Fabbricare armi
Seguire Piste	Nuoto	Lottare	Intimidire	
Sopravvivenza	Resistenza	Schivare		
		Armi*		

\*Qualsiasi tipo di arma, minimo un'arma.

i suoi principi dovranno essere di alta concezione morale. Le sue ricchezze si limitano al minimo indispensabile per sopravvivere od al massimo del carico trasportabile, il resto va dato ai poveri o ad enti benefici (ma non ad altri PG!!).

Le caratteristiche più importanti di un Ranger sono la destrezza e la costituzione, che sono molto importanti nella lotta armata e più queste caratteristiche sono alte più il ranger ottiene punti abilità iniziali aggiuntivi. Le abilità speciali di un ranger sono la capacità d'attacco, la sfera di influenza vita ed una abilità mentale che si chiama empatia animale. Le abilità obbligatorie del ranger sono descritte nella tabella 3.

Anche per il ranger buona parte delle abilità è finalizzata al combattimento armato; ma il ranger pur non essendo abile come il guerriero nell'uso delle armi ha molte altre facoltà che compensano ampiamente tale divario: prima di tutto riesce a manipolare parzialmente la sfera della vita (Max 12) e quindi può lanciare gli incantesimi dei sacerdoti inerenti a quella sfera. Se indossa una corazza di cuoio borchiato o più leggera può utilizzare due armi (una per mano) con un malus di -1/-1 (anziché -3/-3), riceve un bonus di +2 in furtività se si muove in luoghi naturali, +1 in altri luoghi. Nel caso in cui indossi armature più pesanti utilizza le precedenti abilità come tutti gli altri.

A prescindere dall'armatura hanno un bonus di +1 in seguire piste e possono utilizzare il potere dell'empatia animale; questa abilità speciale ha molteplici applicazioni: innanzi tutto sommandola ad empatia e tirando 1d12 si può cercare di ammansire un animale o di capirne l'indole. In aggiunta si somma il punteggio di questa abilità a tutti i tiri di addestrare animali e comunicazione animale.

Anche i ranger possono costruirsi od insediarsi in castelli, fortezze e fortini. Quando arrivano a reputazione 10 il ranger inizia ad attrarre a sé dei seguaci; spetta al Master assegnare i seguaci al ranger ma generalmente se ne ottiene 1 con reputazione 10 più 1 ogni due punti in più fino ad un massimo di sei. Quasi sempre i seguaci del ranger sono ranger o combattenti.

## 3.2 Maghi

Questi misteriosi personaggi hanno fatto dello studio della magia la loro filosofia di vita; spesso vengono coinvolti in grandi avventure, ma se avessero a disposizione una biblioteca con tutta la conoscenza magica non se ne andrebbero certo in giro per il mondo o per l'universo. Esistono quattro scuole ufficiali di magia: Dominazione, Incantamento, Negromanzia e Manipolazione. Queste scuole

si affiancano e si oppongono a vicenda seguendo il diagramma della pagina seguente. Ogni mago puro (cioè colui che ha una sola abilità speciale che deve essere una di queste quattro scuole) viene chiamato Dominatore, Incantatore, Manipolatore o Negromante a seconda della scuola di appartenenza. Un mago riceve un bonus di +1 sui mana spesi per lanciare incantesimi della propria scuola, lancia normalmente le

magie della scuola della stessa condizione della sua, non può lanciare incantesimi della scuola opposta ed ha un malus di -1 sul mana speso per lanciare incantesimi della scuola con condizione differente dalla propria. Per spiegarci meglio un Necromante spende sempre un mana in meno per lanciare incantesimi della propria scuola, lancia normalmente quelli di manipolazione, spende un mana in più per quelli di incantamento e non può lanciare incantesimi di dominazione.

Ci sono poi delle limitazioni razziali a questa classe di personaggi: solamente umani ed elfi possono diventare maghi (e giù in piazza halfling e nani a protestare!) ed i loro principi morali possono spaziare dal bene al male a prescindere (ma non del tutto) dalla scuola di appartenenza e tenendo conto dei limiti di razza.

Le caratteristiche principali del mago sono l'intelligenza e la destrezza che gli permettono di utilizzare al meglio la magia anche in combattimento. Inoltre più queste due caratteristiche sono elevate, più il mago ottiene punti abilità iniziali aggiuntivi. L'abilità speciale di un mago è una sola: USARE LA MAGIA. Le abilità obbligatorie del mago sono descritte nella Tabella 4. Come si nota le abilità del mago sono finalizzate soprattutto

## ABILITA' OBBLIGATORIE

Le abilità obbligatorie raffigurano quei talenti che il personaggio è riuscito a coltivare prima di diventare un avventuriero e costituiscono quindi parte del suo passato. Non sei obbligato a distribuire punti in TUTTE le abilità obbligatorie, ma soltanto in quelle che ritieni più opportune; ricorda però che se non distribuisi tutti i punti quelli che avanzano andranno perduti.

TABELLA 4: ABILITA' DEL MAGO

INTELLIGENZA	COSTITUZIONE	DESTREZZA	EMPATIA	TECNICA
Archeologia		Schivare	Carisma	Cartografia
Biblioteconomia		Armi*		
Cultura Generale				
Leggere / Scrivere				
Lingue Antiche				
Magia				
Religione				
Storia Antica				

\*Massimo una a scelta tra: Bastone, Daga, Falcetto o Pugnale.

allo studio ed alla sapienza: infatti un mago si dedica praticamente solo alla magia ed è anche per questo motivo che è l'unica sua capacità speciale. I maghi non hanno limitazioni sull'utilizzo delle armi, solamente che all'inizio possono assegnare punti solo ad una delle quattro armi indicate sotto la tabella 4.

Quando la reputazione del mago arriva a 10 lo raggiungono dei discepoli a servirlo e ad imparare da lui. Non necessariamente però i seguaci di un mago devono essere maghi, l'unica limitazione sta nei sacerdoti che raramente si avvicinano ai maghi come discepoli. Tuttavia i maghi che ad esso si affiancano sono quasi sempre della sua stessa scuola altrimenti della sua stessa condizione. Spetta naturalmente al master assegnare i seguaci ma generalmente se ne assegna uno a reputazione 10 più un altro ogni due punti fino ad un massimo di 6.

### 3.3 Sacerdoti

In un mondo medievaleggiante questo tipo di classe è particolarmente importante: cosa sarebbe stata una guerra santa senza il misticismo? Ecco quindi i sacerdoti, abili lottatori ed abili manipolatori di incantesimi. Ogni sacerdote è devoto ad una specifica divinità che gli concede dei privilegi e dei limiti a seconda della religione. Solitamente si tende a limitare i sacerdoti nell'uso delle armi, ad assegnare loro il potere di utilizzare ed amplificare lo spirito e altri poteri speciali. Tutto questo serve a bilanciare un tipo di personaggio particolare in quanto ha a che fare con credenze religiose. Limitazioni e



concessioni sono date dal Master al quale spetta l'ultima decisione. Se vuoi che il tuo personaggio divenga un sacerdote chiedi al tuo Master di guidarti attraverso le varie divinità. Solitamente si chiede al giocatore che sfere di influenza vuole governare ed in base a queste si assegna a

lui una divinità.

Il Master infatti crea miti e divinità della propria ambientazione e così il sacerdote deve adeguarsi a tali creazioni e scelte. Generalmente quindi per creare un sacerdote bisogna attenersi a questi step:

**Armi Concesse:** La divinità può proibire l'uso di certe armi, come per esempio quelle da taglio per evitare al massimo lo spargimento di sangue

**Sfere d'Influenza:** Sono 6 in tutto: mentale, occulto, potere, materiale ed elementale il quale è diviso in 4 sottosfere: acqua, aria, fuoco, terra. Si può accedere ad un numero limitato di sfere in maniera parziale o totale a seconda della divinità. Il master solitamente non concede più di tre sfere, ma può arrivare anche fino a 4.

**Poteri Speciali:** Si tratta di facoltà concesse dalla divinità stessa: scacciare i non-morti è una di queste, ma ve ne sono altre come autometamorfosi e scaccia paura. Le limitazioni e l'assegnazione di tali poteri vengono decisi dal master.

**Etica:** Ogni sacerdote ha dei principi morali da rispettare, segue quelli della propria religione e acquista i titoli tipici del suo ordine.

Il lavoro del Master quando crea una divinità od un pantheon deve essere molto accurato per evitare di creare poi sacerdoti troppo deboli o

## LE CLASSI



ARCHONS GDR

- Si, hanno tentato di invadere il tempio, ma la giustizia divina li ha fermati. Pochi gesti, una preghiera, uno sguardo e vidi quei dannati scheletri ridursi in polvere. -

Karayoth

TABELLA 5: ABILITA' DEL SACERDOTE

INTELLIGENZA	COSTITUZIONE	DESTREZZA	EMPATIA	TECNICA
Biblioteconomia	Forza	Lottare	Astrologia	Curare
Leggere / Scrivere		Schivare	Carisma	
Cultura Generale		Armi*	Psicologia	
Lingue Antiche				
Religione				
Storia Antica				

\*Nelle limitazioni imposte dal Culto e dalla Divinità

troppo potenti. Le caratteristiche più importanti per un sacerdote sono la destrezza e l'empatia che gli permettono di utilizzare al meglio la sua energia spirituale. Le abilità obbligatorie del sacerdote dovrebbero variare a seconda del mito a cui appartiene ma se il Master lo riterrà opportuno potrà modificare tali tabella a seconda del tipo di sacerdote che vuole creare.

Quando un sacerdote ottiene 10 in reputazione inizia ad attrarre a sé dei fedeli fanatici: questi possono essere di qualsiasi classe purché siano credenti nella religione che il sacerdote predica. Spetta comunque al Master assegnare i seguaci al sacerdote ma in genere se ne assegna 1 a reputazione 10 più un altro ogni due punti in più di reputazione.

Naturalmente la questione dei seguaci per quel che riguarda i sacerdoti è piuttosto particolare: è possibile che sia il culto stesso ad assegnare seguaci al personaggio oppure che non abbia dei seguaci ma soltanto dei fedeli a lui devoti.

### 3.4 Ladri

Il ladro è una classe molto particolare dalla grande utilità: un gruppo di avventurieri che al suo interno abbia un esperto ladro, ha una marcia in più. Questa classe inoltre è molto variabile, vale a dire che il ladro può tentare di specializzarsi in parecchi campi: è possibile ottenere un personaggio specializzato nel borseggio (e quindi il ladro propriamente detto) o nei travestimenti (una possibile spia) o negli altri campi tipici di questa classe (scasso, traduzioni etc.). Viene dunque spesso utilizzato per infiltrarsi in qualche castello, per aprire complicate casseforti o per camuffare l'intero gruppo giocante. Inoltre nel combattimento sono molto scaltri per cui è difficile colpirli in mischia, sanno aggirare nemici per colpirli alle spalle e sanno raggirare le persone con un abile scioltezza di lingua. Tutte le razze possono accedere a questa classe, ma è difficile trovare dei ladri semi-umani in quanto queste razze hanno dei principi morali più solidi di quella umana (tenete presente che sono molto meno numerosi degli uomini).

Non è possibile (lo ricordiamo anche se è evidente) creare un ladro ligio alle leggi (!!), mentre può essere invece buono: può essere che un personaggio abbia scelto la via del furto per combattere un sistema che va contro i più deboli (vedi Robin Hood) ed in questo caso la merce rubata la dovrebbe dividere con la povera gente. Ma il vero ladro ruba, scassina e si traveste per puro piacere, per il sapore della sfida e non gli interessa un granché la ricchezza: a lui piace essere maestro in un certo campo e misurarsi con difficoltà sempre più grandi.

Le caratteristiche principali del ladro sono la Tecnica e la Destrezza che consentono al ladro di utilizzare al meglio le sue capacità e di evitare, quando non impossibile, i combattimenti. Inoltre più queste caratteristiche sono alte più il ladro. Come si può vedere tutte le abilità del ladro sono finalizzate alle sue attività illegali. Le abilità speciali

del ladro sono l'Attacco alle spalle e la Freddezza. Con il primo si infliggono danni maggiori se il ladro attacca alle spalle, mentre il secondo consente al ladro di effettuare più schivate in mischia e con maggior efficacia; inoltre metà del valore che il ladro ha in freddezza si somma anche a tutti i tiri di Borseggiare, Falsificare, Scassinare Trappole e Travestimento. Quando un ladro ottiene 10 in reputazione inizia ad attrarre a sé altri ladri che lo seguono per servirlo ed imparare da lui. Spetta al master assegnare i seguaci al ladro ma generalmente se ne assegna uno a reputazione 10 più un altro per ogni due punti fino ad un massimo di 6.

### 3.5 Personaggi di classe custom

Oltre alle classi appena elencate, in Arcan Myth è possibile creare dei personaggi che non appartengano a nessuna di esse dando al giocatore la possibilità di scegliere le proprie abilità speciali. In questo modo la creazione può diventare più divertente e le combinazioni di scelta delle abilità speciali (più di 100!!) renderà ogni personaggio interessante ed originale. Naturalmente ci sono alcune procedure per regolamentare questo tipo di creazione.

#### 3.5.1 SCELTA DELLE ABILITÀ SPECIALI

Vi sono delle limitazioni, a dir la verità pochissime, nella scelta delle due abilità speciali, per equilibrare i vari personaggi:

- Si può scegliere soltanto una scuola di magia
- Si possono scegliere soltanto due sfere d'influenza (come fosse un'unica abilità)

Nel caso in cui si scelga una scuola di magia, verrà assegnata al personaggio anche la scuola dello stesso ordine, in modo tale che esso possa lanciare magie d'entrambe le scuole e questo conta come una abilità speciale e se ne può scegliere un'altra; per le sfere, invece, il giocatore ne sceglie una (sotto la quale terrà il punteggio) e poi ne affianca un'altra a piacere valendo comunque come una sola abilità speciale.

In questo caso si può dichiarare di non volere la seconda scuola o sfera ed optare per: due poteri mentali (seguendo le regole al capitolo 10.3), un potere speciale (con il consenso del Master) od una abilità speciale ad accesso parziale: costo 5 e massimo raggiungibile 7.

E' possibile anche scegliere una scuola di magia od una sfera d'influenza dichiarando di non voler avere nessun'altra abilità speciale: in questo caso il personaggio diventa un mago, se ha scelto una scuola di magia o un sacerdote se ha scelto una sfera d'influenza e si seguono le regole specifiche ai capitoli 3.2 e 3.3.

Anche i poteri mentali hanno delle limitazioni: scegliendoli come una delle due abilità speciali si avrà diritto soltanto a cinque poteri mentali al massimo; se invece si scelgono come unica abilità si potranno imparare tutti i poteri mentali. Si seguono quindi le regole del capitolo 10.3.

Non vi sono altre restrizioni se non che tutte le abilità speciali costano quattro (tranne alcuni poteri mentali) e si possono incrementare massimo fino a 12.

**TABELLA 6: ABILITÀ DEL LADRO**

INTELLIGENZA	COSTITUZIONE	DESTREZZA	EMPATIA	TECNICA
Biblioteconomia	Forza	Acrobazia	Carisma	Borseggiare
Individuare		Furtività	Contrattare	Falsificazione
Leggere le labbra		Schivare		Scassinare
Nascondersi/sem.		Armi*		Trappole
Sentire Rumori				Travestimento

\*Nelle limitazioni imposte dal Culto e dalla Divinità

# DISTRIBUZIONE DEI PUNTI ABILITA'

I punti abilità si dividono in due categorie: quelli iniziali, che vanno distribuiti durante la creazione del personaggio, e quelli incremento che vengono invece assegnati dal master al termine di ogni seduta.

## 4.1 Punti Abilità Iniziali

Quando viene creato un nuovo personaggio il giocatore ha diritto ad un minimo di 72 punti abilità iniziali. I personaggi di classe devono distribuire questo ammontare tra le abilità obbligatorie proprie della loro condizione, ma avranno diritto a punti abilità aggiuntivi da distribuire nelle abilità che preferiscono: i punti aggiuntivi si ricavano sommando tra loro le caratteristiche di base principali della classe; per i Combattenti sono Destrezza e Costituzione, per i Maghi Intelligenza e Costituzione, per i Sacerdoti Empatia e Costituzione mentre per i ladri Tecnica e Destrezza. I personaggi custom d'altro canto non hanno abilità obbligatorie e possono distribuire i 72 punti dove vogliono, ma non avranno diritti ai punti aggiuntivi.

L'incremento coi punti iniziali è semplicissimo perché per ogni punto speso in una abilità si guadagna un punto in quella abilità (per esempio se si vuole avere l'abilità di Pugnale a 8 basterà segnalarlo sulla scheda e scalare otto punti dall'ammontare), salvo per alcune abilità, elencate nella tabella 7, per le quali si richiedono due o tre punti abilità per un punto di incremento. Per fare un esempio quando create un nuovo personaggio e volete che abbia 5 punti in cavalcare creature terrestri (che ha costo 2) ne dovrete spendere 10. Ricordando sempre e comunque che ogni abilità può avere un punteggio massimo di 12, quando assegnate i punti iniziali potete avere una sola abilità con punteggio 12, una sola abilità con punteggio 11, due con 10 e tre con 9. Questo regola deve essere rispettata anche assegnando i punti aggiuntivi per i personaggi di classe; non sarà possibile quindi, per un personaggio appena creato, avere due o più abilità con valore 12 o 11, tre o più abilità con valore 10 e via discorrendo. Naturalmente se vorrete avere un'abilità di costo X2 a 12 dovrete spendere 24 punti. Ricordatevi infine di spendere TUTTI i vostri punti abilità perché quelli che avrete andranno perduti.

## 4.2 Punti incremento

Alla fine di ogni seduta il Master assegna i punti incremento (PI) con i quali ogni giocatore potrà aumentare le abilità (anche quelle speciali) del suo personaggio. La

TABELLA 7: COSTO ABILITA'

Addestrare Animali	X2
Archeologia	X2
Arco Corto	X2
Ascia	X2
Balestra leggera	X2
Balestra pesante	X2
Cavalcare Creature Terrestri	X2
Distillare	X2
Erboristeria	X2
Fabbricare Armi	X2
Furtività	X2
Insegnare	X2
Lancia da Fante	X2
Leggere le Labbra	X2
Lottare	X2
Monokatana	X2
Morning Star	X2
Navigazione	X2
Psicologia	X2
Scimitarra	X2
Spada Lunga	X2
Tagliare Gemme	X2
Tridente	X2
Alabarda	X3
Alchimia	X3
Arco Lungo	X3
Ascia da battaglia	X3
Cavalcare Creature Volanti	X3
Fabbricare Armature	X3
Spadone a 2 mani	X3

meccanica con cui si aumentano le abilità per mezzo dei PI è differente da quella con cui si assegnano i punti abilità: ogni nuovo livello di ogni abilità ha un costo che cresce al crescere del valore in quella abilità.

Al contrario dei punti abilità i PI sono cumulabili e potrete spenderli quando più vi piace, ma sono sempre e comunque strettamente legati al personaggio che vi siete creati e non è possibile quindi usarli come merce di scambio tra i vari PG, né si possono regalare e così via. Per sapere il costo di ogni nuovo livello in un'abilità basta consultare la Tabella 8 (pagina successiva): a seconda che l'abilità costi X1, X2, X3 o X4, vi sono due colonne di riferimento; la prima indica il costo del livello che si vuole raggiungere partendo dal livello prima, mentre la seconda indica il costo del livello che si vuole raggiungere partendo da zero. Per esempio se il Mago Bringer ha nell'abilità di Daga valore 8 e vuole passare a 9 dovrà spendere 130 Punti Incremento. Se non avesse avuto alcun valore nella sua abilità di Daga per arrivare direttamente a 9 gli sarebbero serviti 550 Punti Incremento. I valori per le colonne X2 ed X3 fanno riferimento alle abilità elencate nella

## PUNTI ABILITA'



# CAPITOLO 4



PUNTI  
ABILITA'

TABELLA 8: INCREMENTO DELLE ABILITA'

	X1		X2		X3		X4		X5	
1	10	10	20	20	30	30	40	40	50	50
2	20	30	40	60	60	90	80	120	100	150
3	30	60	60	120	90	180	120	240	150	300
4	40	100	80	200	120	300	160	400	200	500
5	50	150	100	300	150	450	200	600	250	750
6	70	220	140	440	210	660	280	880	350	1100
7	90	310	180	620	270	930	360	1240	450	1550
8	110	420	220	840	330	1260	440	1680	550	2100
9	130	550	260	1100	390	1650	520	2200	650	2750
10	150	700	300	1400	450	2100	600	2800	750	3500
11	180	880	360	1760	540	2640	720	3520	900	4400
12	210	1090	420	2180	630	3270	840	4360	1050	5450
13	240	1230	480	2460	720	3990	960	5320	1200	6650
14	270	1600	540	3200	810	4800	1080	6400	1350	8000
15	300	1900	600	3800	900	5700	1200	7600	1500	9500
16	340	2240	680	4480	1020	6720	1360	8960	1700	11200
17	380	2620	760	5240	1140	7860	1520	10480	1900	13100
18	420	3040	840	6080	1260	9120	1680	12160	2100	15200
19	460	3500	920	7000	1380	10500	1840	14000	2300	17500
20	500	4000	1000	8000	1500	12000	2000	16000	2500	20000
21	550	4550	1100	9100	1650	13650	2200	18200	2750	22750
22	600	5150	1200	10300	1800	15450	2400	20600	3000	25750
23	650	5800	1300	11600	1950	17400	2600	23200	3250	29000
24	700	6500	1400	13000	2100	19500	2800	26000	3500	32500

tabella 8 che vengono considerate più difficili da imparare. Per esempio se l'Elfo Rosso Bécar volesse aumentare la sua abilità in psicologia da 6 a 7 dovrebbe spendere 180 Punti Incremento. La colonna X4 si riferisce, almeno per il momento alle sole abilità speciali e poteri mentali che hanno questo tipo di costo, mentre la colonna X5 è stata aggiunta per maggior completezza. Si ricorda inoltre che, nonostante la tabella 8 racchiuda i costi per l'incremento fino ad un valore di 24, le normali abilità possono raggiungere un valore massimo di 12: questa regola ha però alcune eccezioni per alcune abilità speciali, come quelle di magia per i Maghi Puri e quelle di Spirito per i Sacerdoti. Infine sappiate che le abilità che potete incrementare in questo modo sono soltanto quelle che avete già; non potete infatti acquisire nuove abilità dal nulla: in genere se riuscite positivamente in un check (più avanti si vedrà come funziona) in una abilità che non avete, allora a fine seduta la potrete incrementare con i PI che vi assegnerà il Master. Tuttavia il Master stesso potrà decidere se alcune abilità, particolarmente impegnative, abbiano bisogno di un Maestro per essere apprese: per esempio le Arti Marziali (si parla di vita reale non di GdR), per quanto bravo o ricco d'impegno possa essere un uomo, non possono essere apprese senza l'ausilio d'un maestro e quindi potrebbe essere che il vostro Master non ve le faccia acquisire se prima il vostro PG non trova un Maestro.

## 4.3 Tiri Salvezza (TS)

Anche i Tiri Salvezza possono essere incrementati fino ad un valore massimo di 16: generalmente un nuovo personaggio parte con tutti i TS a valore 6 che poi viene modificato a seconda delle proprie caratteristiche di base. Per aumentare il valore nei TS si fa comunque riferimento

al valore base e non al valore modificato: per esempio un PG appena creato ha 16 in destrezza e 6 nel TS corrispondente; come TS in destrezza avrà quindi 9 (6 + il bonus di destrezza), ma quando vorrà incrementare il suo TS dovrà farlo sul valore NON modificato e quindi sarà come incrementare una normale abilità da 6 a 7; alla fine il PG avrà 10 nel suo TS (7 + il bonus di destrezza). Per i costi d'incremento sui tiri salvezza si fa riferimento alla colonna X1.

## 4.4 Reputazione

Sul retro della scheda, nel riquadro esperienza vi sono due spazi, uno serve per i PI che non avete utilizzato per incrementare le vostre abilità, l'altro serve per la Reputazione. Quest'ultima viene sempre e comunque assegnata dal master a suo insindacabile giudizio e può essere comunque considerata una particolare forma di esperienza. La reputazione, quando il personaggio inizia a giocare vale zero ma può arrivare ad un massimo di +20 o -20: infatti maggiori saranno le

**- Quando entrò nella mia locanda lo riconobbi subito: era Bringher l'incantatore e gli offrii da bere perché tipi come quello, benché onesti, meglio averli come amici.**

**Anonimo Locandiere**

imprese che avrete compiuto e maggiori saranno le persone che inizieranno a parlare di voi e a spargere la voce delle vostre gesta. Tuttavia non è detto che diventiate famosi soltanto per i vostri buoni propositi, ma è invece possibile che sia la vostra proverbiale malvagità a rendervi noto alla gente; il master può quindi decidere di far aumentare la vostra fama o di farla diminuire. Spetta soltanto al Master come gestire questo tipo di rapporto tra reputazione positiva o negativa, ma occorre tener in considerazione che un personaggio conosciuto per la sua bontà che si mette a fare il malvagio rimane comunque conosciuto, così come uno cattivo che si converte.



# L'ANIMA DEL PERSONAGGIO

Ogni personaggio fin dalla sua creazione ha diritto ad una personalità: questo vi può suonare strano perché, in fin dei conti, è soltanto un personaggio “di carta”, ma dovete anche pensare che il vostro PG è un potenziale eroe e deve quindi avere una certa dignità. Si tratta quindi di assegnare al vostro personaggio un carattere e dei principi morali che verranno poi rispettati durante la seduta di gioco: per giocatori alle prime armi far rispettare al proprio PG questo tipo di cose può sembrare oneroso, ma col passare del tempo vedrete che sarà un vero e proprio divertimento.

## 5.1 Carattere

E' facilmente intuibile cosa sia il carattere di un personaggio, ma non sempre il giocatore lo sa interpretare adeguatamente: non è possibile creare un personaggio buono e coraggioso che poi cerca di prendersi tutto il tesoro possibile e magari se la batte alla prima vera difficoltà o uno buono e generoso che poi tende a tenere per sé tutti i tesori.

## 5.2 Profilo e famiglia

Osservando la scheda potete compilare la sezione “PROFILO” senza troppe difficoltà tenendo presente che altezza, peso, occhi e capelli possono avere limitazioni a seconda della razza. Paese d'origine e lingua vanno invece compilati in attinenza con l'ambientazione che state usando. La sezione Famiglia e Clan potete compilarla in accordo con il vostro Background oppure con l'aiuto del master a seconda di come ha organizzato la campagna. Ricordate comunque che queste parti aggiungono spessore al vostro personaggio e lo rendono quindi più interessante.

## 5.3 Altre sezioni della scheda

Tesori e Possedimenti lasciateli pure in bianco poiché all'inizio della sua carriera il vostro personaggio non sarà di certo ricco! Nella sezione equipaggiamento segnate ciò che comprate prima interpretare il personaggio in linea con il suo carattere. Se non avete idea di cosa scrivere sotto la voce “Carattere” chiedete al Master, oppure scegliete tra i suggerimenti nella tabella a fine capitolo.

## 5.4 Principi Morali

Questa voce è facoltativa per tutte le classi meno che per i sacerdoti e per coloro che

hanno scelto una religione da seguire. E' vivamente consigliato comunque compilare i principi morali per dare spessore al vostro personaggio, purché essi siano in linea con il carattere e siano poi interpretati durante il gioco. Se siete in difficoltà con i principi morali chiedete al master o scegliete tra quelli presentati nella tabella 9 (N.B. Spesso la scelta del carattere determina anche i principi morali).

TABELLA 9: PERSONALITÀ

Tipi di Carattere	Principi Morali
Ambizioso	A morte tutti i nemici
Avido	Aiutare il prossimo
Coraggioso	Aiutare solo chi paga
Diffidente	Aiutare solo gli amici
Espansivo	Aiutare solo sé stessi
Freddo	Clemenza e Perdono
Generoso	Denaro e Potere
Maligno	Non accettare le sconfitte
Opportunista	Pace e tranquillità
Paziente	Proteggere la natura
Prudente	Proteggere i deboli
Razionale	Rincorrere il sapere
Umile	Risparmiare i deboli

## 5.5 Razze odiate

Questa voce va lasciata in bianco e verrà riempita nel corso delle avventure: se volete che il vostro personaggio odi una particolare razza che ha incontrato, fatelo sapere al Master e segnatelo sotto questa voce: se incontrerete queste creature in seguito dovrete attaccare di primo acchito ed otterrete un +2 sul tiro per colpire contro di loro. State però molto attenti perché nonostante le apparenze odiare altre razze non è sempre un vantaggio: per esempio il ranger Polon odia tutti i troll ed un giorno trova un gruppo di mostri formato da due troll e 20 orchi: osservando il grande numero di nemici i personaggi che stavano assieme a Polon desistono e pensano il da farsi, ma è troppo tardi: il ranger, accecato dall'odio si è già scaraventato su uno dei due troll.

In pratica dovrete attaccare comunque anche se le circostanze non lo richiedono e nel caso di un gruppo di mostri attaccherete prima quelli che odiate; il consiglio è quindi di non esagerare con le razze odiate. dell'inizio dell'avventura utilizzando l'apposita tabella. Sotto provviste ogni quadratino di cibo, acqua o vino si riferisce alle razioni per un giorno che portate con voi, mentre ogni quadratino di munizioni corrisponde ad un proiettile che tenete in una faretra a portata di mano. Quando invece portate con voi delle armi compilate l'ultima tabella in fondo consultando questo

## L'ANIMA DEL PERSONAGGIO



# CAPITOLO 5

## L'ANIMA DEL PERSONAGGIO



manuale nella sezione di equipaggiamento.

### 5.6 Giocare ed Interpretare

Prima di passare alla descrizione delle abilità è bene che un giocatore capisca appieno come può essere giocato il proprio personaggio: potete adottare una tra le varie linee di pensiero presenti sulla scena del GdR di tutto il mondo, ma certo è che non tutte si adattano allo stile di gioco di Arcan Myth. Come abbiamo già detto tutte le regole di Arcan Myth possono essere considerate facoltative: se una o più di queste intralcia il master egli è libero di ignorarle (ma per correttezza deve dichiararlo ai giocatori), se ha idee migliori ha il diritto (anzi il dovere) di cambiare, perfezionare o sostituire una certa regola. Questa filosofia vale soprattutto con ciò che è scritto di seguito: infatti più che di regole si tratta di consigli basati su opinioni che, in quanto tali, possono essere diverse dalle vostre. Se vi divertite a far progredire il vostro personaggio semplicemente combattendo, uccidendo mostri e spopolando dungeon, state facendo powerplay: ciò significa che il vostro unico scopo nel giocare è quello di guadagnare molti punti incremento per potenziare al massimo il vostro personaggio. Il gioco di ruolo però è molto e molto di più: il vero divertimento sta nel dare al vostro personaggio un obiettivo, uno scopo personale e sta pure nel risolvere enigmi, svelare misteri, trovare un assassino od una spia, smascherare un complotto ed altro ancora; il master, affinché questo avvenga, ha un ruolo decisivo, ma i giocatori devono cogliere questo tipo di ragionamento e lavorare molto di testa. Ciò non vuol dire che i combattimenti non ci saranno, ma più semplicemente che faranno parte di una storia che, se ben articolata, rimarrà memorabile.

Se facendo tutto questo vi state divertendo siete sulla buona strada, ma il divertimento può essere almeno quintuplicato se date uno spessore al vostro personaggio interpretandolo in linea con il suo carattere e con i suoi principi morali. Sarebbe bene dare ai personaggi anche un ricco 'background': generalmente basta una pagina scritta a macchina da far poi leggere al master, ma alcuni giocatori si divertono a scrivere più pagine fino a creare dei piccoli racconti. Il Background deve riassumere ciò che il personaggio ha fatto prima di iniziare a giocare e deve comunque essere in linea con la sua potenza iniziale; per esempio se create un personaggio da zero, sarà un principiante e non potrà di certo aver già sconfitto orde di Troll

oppure dei draghi: la sua storia parlerà della sua infanzia, della vita o della morte dei suoi genitori, di come è stato allevato o chi è stato il suo maestro d'arme, magia, religione o furto. In seguito conserverete il vostro background assieme alla scheda del personaggio. Tuttavia per dare significato al background dovrete interpretare adeguatamente il vostro alter ego: iniziate con il dare importanza ad intercalari o esclamazioni tipici del parlare del vostro personaggio, se siete un mago nel momento in cui lanciate un incantesimo potete improvvisare una formula vocale, mentre un guerriero cercherà di motivare i suoi compagni con frasi cariche di energia soprattutto durante un combattimento. Il dialogo con i PG o con i PNG va quindi condotto in prima persona eliminando frasi del tipo 'gli dico che...' o 'gli racconto la mia storia...': se dovete dir qualcosa a qualcuno diteglielo come se realmente vi trovaste in quella situazione.

Naturalmente c'è anche chi sceglie di fare il personaggio taciturno, che parla solo se chiamato in causa magari sfoggiando perle di saggezza: in questo caso mantenete comunque un atteggiamento consoni al carattere che vi siete scelto.

Infine, nonostante quel che si dice in giro, interpretare non significa non utilizzare i dadi: potete effettuare una scelta di questo tipo, ma affermare che il tiro del dado reprime l'interpretazione è una vera e propria congettura. Alcuni master spesso decidono di eliminare i tiri su abilità discorsive come carisma,

raggirare, intimidire o interrogare lasciando il tutto all'abilità interpretativa del giocatore: questo tipo di scelta è tutt'altro che deprecabile, ma funziona al meglio soltanto con giocatori portati alla recitazione; altresì esistono persone che giocano di ruolo ma che non sono portate a recitare o che comunque non riuscirebbero nemmeno a raggirare un bambino. Infatti la recitazione prevede, oltre ad un appropriato utilizzo delle parole, uno stile di intonazione che potremmo definire cinematografico e non sono tantissimi in grado di emulare questo effetto. Inoltre il tiro di dado aggiunge alle proprie azioni una componente di rischio che tiene alta la suspense soprattutto quando la situazione si fa calda, dando al gioco di ruolo quella vena d'azzardo che di certo non guasta. In pratica il personaggio ha delle qualità che, volenti o nolenti, sono diverse da quelle del giocatore il quale, pur recitando bene, non può sapere a priori come verrà interpretato il suo discorso da eventuali PNG.

### AMBIENTAZIONE

Come già precisato alcune parti della scheda sono meglio compilabili in presenza di una ambientazione o di alcune mappe; potete utilizzarle non solo per compilare la scheda ma anche per scrivere la storia del vostro personaggio, descrivendo i luoghi in cui è nato, presso chi ha lavorato, dove si è allenato e quant'altro. Sul sito della Archons GdR potete trovare Endymia l'ambientazione ufficiale di Arcan Myth che contiene le mappe e le risorse di cui un Master ed i giocatori hanno bisogno.

# ABILITA' DEI PERSONAGGI

In questo capitolo intendiamo descrivere le abilità che un personaggio si può scegliere; consigliamo dunque, anche se non è indispensabile, un'attenta lettura dei paragrafi successivi PRIMA della creazione del personaggio.

## 6.1 Abilità speciali

Le abilità speciali sono particolarmente significative prima di tutto perché sono specifiche di un certo tipo di personaggio, in secondo luogo perché sono le più importanti che un personaggio può avere. In linea generale l'abilità speciale ha costo 4 (vedi tabella dei costi abilità) ed il suo valore va da 1 a 12 come per tutte le altre abilità. L'eccezione è per i maghi ed i sacerdoti che per l'abilità speciale di magia spendono soltanto 3 e possono arrivare fino a 24. Tutti i personaggi all'inizio hanno UNO ED UN SOLO punto in tutte le abilità speciali proprie della classe o in quelle scelte nel caso di personaggi custom.

### 6.1.1 FISICHE

**CAPACITA' D'ATTACCO:** Grazie alle dure battaglie affrontate e ai molti nemici sconfitti il combattente sa utilizzare le armi in modo da colpire i punti vitali dell'avversario con sempre maggior precisione: ne scaturisce un bonus per le ferite inflitte che equivale al valore in questa abilità. Questo bonus si applica soltanto sulle armi da mischia e non su quelle da lancio. (Per esempio: il guerriero Babil ha capacità d'attacco 7 ed utilizzando una spada lunga tenta di colpire un orco, l'attacco riesce e Babil tira 2d8 per determinare il danno: il risultato di ciascun dado è 3 e 6, ma al totale dei due (9) bisogna sommare anche l'abilità speciale; Babil riesce così ad infliggere all'orco ben 16 punti ferita)

**SESTO SENSO:** Chi la sceglie riesce a sviluppare, nel corso delle sue lunghe avventure, una specie di percezione che funziona per lo più nel combattimento: il personaggio riesce quindi a compiere con il combattimento armato più attacchi, parate e schivate per round con un malus minore del solito (in genere -2, -4) sul tiro per colpire. La tabella 10 descrive la progressione degli attacchi: un avventuriero non può effettuare il terzo attacco per round finché il suo Sesto Senso non raggiunge il valore 6. Prima di tale livello i modificatori si applicano solo se il guerriero decide di effettuare due attacchi nello stesso round. Dal punteggio 6 in poi abbiamo due valori sotto le voci di primo e secondo attacco: il primo modificatore si applica se il giocatore decide di utilizzare due attacchi per round, il secondo se ne utilizza tre. Notare che dal livello 8 il personaggio compie due attacchi

TABELLA 10: SESTO SENSO

VI Senso	I Attacco	II Attacco	III Attacco
1	-2	-3	-
2	-1	-3	-
3	-1	-2	-
4	0	-2	-
5	0	-1	-
6	0 / -1	-1 / -2	-5
7	0 / -1	-1 / -2	-4
8	0	0 / -2	-4
9	0	0 / -2	-3
10	0	0 / -1	-3
11	0	0 / -1	-2
12	0	0	-2

per round automaticamente e che il primo attacco ha comunque modificatore zero, sia che egli compia due attacchi sia che ne compia tre. A livello 12 l'avventuriero può effettuare due o tre attacchi, ma il modificatore sul secondo attacco rimane sempre e comunque zero.

### 6.1.2 MANA

Il Mana consente agli usufruttori di magia di lanciare gli incantesimi; il personaggio assegna un valore ad una delle scuole di magia e quel numero moltiplicato per 10 più il bonus di intelligenza determinerà i suoi punti mana. (Per esempio: Bringher, il gran mago incantatore, ha punteggio 13 nella scuola d'incantamento, 16 in intelligenza (bonus +3) ed ottiene quindi 169 (13 X (10+2)) punti mana). Queste abilità speciali, se utilizzate dai maghi puri, costano 3 ed è possibile incrementarle fino a 24, mentre per altri utilizzatori (vedi personaggi custom) costano 4 ed è possibile aumentarle soltanto fino a 12. Inoltre, come già detto nel capitolo personaggi custom, gli utilizzatori di magia diversi dai maghi non ricevono bonus per gli incantesimi della propria scuola e possono lanciare soltanto gli incantesimi appartenenti all'ordine scelto. Per la descrizione delle singole scuole vedere il capitolo Incantesimi di tipo Mana.

### 6.1.3 SPIRITO

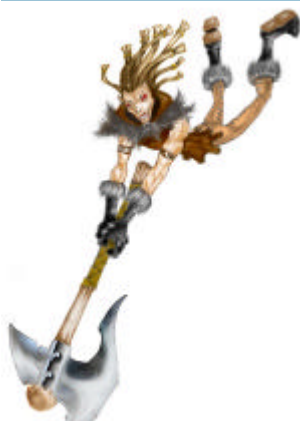
Utilizzando queste abilità speciali (tipico dei Sacerdoti) si amplifica lo spirito del personaggio che serve per lanciare gli appositi incantesimi. Di norma il giocatore tiene il valore nella sfera che ha scelto per prima ed appone un segno nella seconda; ciò sta ad indicare che può lanciare incantesimi d'entrambe. Il numero affianco alla sfera primaria moltiplicato per 10 più il bonus di empatia determinerà lo spirito del sacerdote.

## ABILITA'



# CAPITULO 6

## ABILITA'



(Per esempio: Wayne, un druido dell'aria, ha punteggio 7 nella sfera dell'aria, 15 in empatia (bonus +2) ed ha quindi 84 ( $7 \times (10+2)$ ) punti spirito.). Questa abilità speciale, se usata dai sacerdoti, costa 3 e può essere incrementata fino a 24, mentre per altri utilizzatori (come i Rangers) costa 4 ed è possibile aumentarla soltanto fino a 12. Per la descrizione delle singole sfere di influenza vedere il capitolo Incantesimi di tipo Spirito.

## 6.1.4 MENTALI

Di questa categoria, oltre alle due abilità presenti sulla scheda, fanno parte anche tutti i poteri mentali descritti però nell'apposito capitolo.

**ATTACCO ALLE SPALLE:** consente a chi lo usa di sommare al danno inflitto il punteggio che ha in questa abilità. (Per esempio: Colanderiel, un ladro veterano, ha 6 nell'abilità attacco alle spalle. Durante una battaglia in un dungeon riesce a portarsi dietro ad un troll senza che questo se ne accorga e poi sferra un attacco con la spada corta: il danno (2d6) è di 7 punti ferita, ma a questo punteggio deve sommare attacco alle spalle infliggendo così 13 pf). Se utilizzata dai ladri puri, questa abilità costa 2 e può essere incrementata fino a 24, per gli altri costa 4 e si può aumentare fino a 12.

**FREDDEZZA:** chi la utilizza riesce a schivare più attacchi e con maggior efficacia. La Tabella 11 indica sia quante schivate si eseguono al corrispondente livello di Freddezza sia il bonus che si ha nella specifica schivata: il segno '-' indica che non è possibile effettuare la schivata, lo '0' invece indica che non si hanno bonus per effettuare quella schivata. Per esempio un personaggio che ha freddezza 7 può effettuare 4 schivate: la prima con bonus +3, la seconda con +2, la terza +1 e la quarta senza modificatori sul tiro. Si ricorda che si deve sempre e comunque utilizzare l'abilità di schivare. Ma oltre a dare bonus sui tiri di schivata la freddezza somma metà del valore che si ha in questa abilità speciale a tutti i tiri di borseggiare, falsificazione, scassinare, trappole e travestimento. Costa 4 per tutti e si può incrementare fino a 12. Occorre far notare

che la freddezza, al contrario di sesto senso, non allieva i malus ma addirittura assegna dei bonus alle schivate ed inoltre consente di effettuarne molte di più.

## 6.1.5 POTERI SPECIALI

Questo tipo di abilità viene generalmente assegnata ai sacerdoti: infatti la divinità che egli venera concede a lui incantesimi e poteri, limitandolo però in altri campi (come quello delle armi).

**SCACCIARE I NON-MORTI:** senza dubbio il potere più famoso che nasce dal D&D classico. Il sacerdote possiede la capacità

TABELLA 12: SCACCIARE

Punteggio	Non-Morti Scacciati
24	I Ordine
28	II Ordine
32	III Ordine
36	IV Ordine
40	V Ordine

di impaurire i non-morti semplicemente concentrandosi: in termini di gioco si somma il valore in questa abilità ad empatia e ad 1d12 e poi si consulta la tabella 12: il punteggio è il valore ottenuto con il tiro di empatia + scacciare non-morti + 1d12 mentre gli ordini sono le classi di potenza dei non-morti.

Per scacciare un non-morto del secondo ordine occorre almeno un 28. Se il tiro riesce si scacciano 2d8 non-morti più il valore che ha il sacerdote in scacciare non-morti, partendo dai non-morti di primo ordine fino ad arrivare via via a quelli di potenze maggiori. (Per esempio: Karayoth, un sacerdote di Zutra, ha 6 in scacciare non-morti e 14 in empatia; una notte esplorando un dungeon col suo gruppo di avventurieri si imbatte in 2 Zeriachi (III ordine), 4 Takiara (II ordine) e 7 scheletri. Scacciando non morti ottiene 9 con il d12 totalizzando quindi 29. Può scacciare quindi non-morti del II ordine e quindi i due Zeriachi non vengono intimoriti. Lancia quindi 2d8 totalizzando 4 a cui però deve aggiungere il suo valore in scacciare non morti (6): scaccia quindi tutti gli scheletri e 3 Takiara; la battaglia inizia...).

TABELLA 11: FREDDEZZA

Freddezza	I Schivata	II Schivata	III Schivata	IV Schivata	V Schivata	VI Schivata
1	+1	0	-	-	-	-
2	+1	+1	-	-	-	-
3	+2	+1	-	-	-	-
4	+2	+1	+1	-	-	-
5	+2	+2	+1	-	-	-
6	+3	+2	+1	-	-	-
7	+3	+2	+1	0	-	-
8	+3	+2	+2	+1	-	-
9	+3	+3	+2	+1	-	-
10	+3	+3	+2	+1	0	-
11	+3	+3	+2	+1	+1	-
12	+4	+3	+2	+1	+1	0



Inoltre se si riesce a scacciare un certo ordine di non morti quelli di due ordini inferiori anziché essere scacciati vengono distrutti (continuando l'esempio di prima: se Karayoth avesse ottenuto un 12, e quindi totalizzato 32 avrebbe potuto scacciare non-morti del terzo ordine e quindi gli scheletri anziché scappare sarebbero stati distrutti.)

Da notare che il sacerdote può utilizzare questa abilità soltanto una volta con lo stesso gruppo di non-morti.

#### RISVEGLIARE LE FORZE NASCOSTE:

Il sacerdote si concentra su una creatura o un personaggio (generalmente un guerriero) e risveglia le forze di costui che ottiene il bonus di +3 sul tiro per colpire e per le ferite per un numero di round pari al valore che il sacerdote ha in questa abilità. Se si combatte contro creature feribili solo da armi magiche il bonus di +3 si applica come magico.

#### METAMORFOSI IN CREATURA DIVINA:

la divinità concede al sacerdote di trasformarsi in una particolare creatura, che non esiste in alcun piano, con una costituzione pari al valore che il sacerdote ha in questa abilità. Nella nuova forma il sacerdote ha i poteri di quella creatura: se il master ti assegna questo potere ti elencherà i suoi benefici. Generalmente ad ogni trasformazione il sacerdote guarisce tante ferite quanto è il valore in questa abilità.

Altre abilità possono essere inventate dal master ed assegnate a sua discrezione e dipendentemente dalle divinità presenti nella sua campagna.

## 6.2 Abilità collegate a caratteristiche

La vera potenza dei personaggi si manifesta con le abilità speciali, ma non sempre queste possono risolvere tutti gli aspetti del gioco: ecco quindi altre abilità con le quali il personaggio può destreggiarsi nelle situazioni più disparate. Vi sono gruppi di abilità collegabili alle caratteristiche in modo che il check avvenga nella seguente maniera:

#### **Caratteristica + Abilità + 1d12**

Il giocatore deve avvicinarsi il più possibile al 40, che è il punteggio massimo: il master, per ogni situazione, decide la difficoltà e poi lascia tirare al giocatore. Generalmente i livelli di difficoltà sono quelli descritti nella tabella 13, ma il master può variare il valore di situazione in situazione. La regola sopracitata vale anche come tiro per colpire quando si usano abilità relative ad armi o lotta.

Nei seguenti paragrafi una breve descrizione e l'uso di TUTTE le abilità.

#### 6.2.1 INTELLIGENZA

##### ADDESTRARE ANIMALI:

Il personaggio riesce ad addestrare animali in un arco di tempo di 3 mesi; quando il giocatore vuole tentare di addestrare un animale lo comunica al master. Poi le avventure si svolgono normalmente supponendo che il personaggio occupi il suo

TABELLA 13: CHECK

Difficoltà	Punteggio
Facile	24
Normale	28
Difficile	32
Molto Difficile	36
Improbabile	40

tempo libero in questo tipo di azione. Dopo che il tempo è passato viene effettuato il check: se il tiro riesce l'animale è addestrato, se fallisce bisogna ricominciare daccapo o lasciar perdere la bestia.

AGRICOLTURA: il personaggio diviene esperto in coltivazioni su larga scala e di tutti i tipi, ma deve dedicarsi ad un solo tipo di prodotto per volta; quando decide di applicarsi a questa abilità deve fermarsi in una zona per una stagione alla fine della quale viene effettuato il check: al di sotto di 24 viene prodotta una quantità minima di prodotto per sfamare 10 persone per ogni campo trattato, sotto il 28 si ottengono prodotti per 50 persone per capo, e si maggiore di 50 persone per ogni livello in più di difficoltà fino ad un massimo di 250 persone per campo ottenendo un 40.

ALCHIMIA: il personaggio sa impostare una ricetta per pozione mediante l'infusione di 2 o più estratti di erbe. La ricetta deve poi essere messa in pratica mediante un check di distillare.

ARALDICA: utilizzando questa abilità si diventa in grado di stabilire a che casato appartiene un certo scudo, marchio o sigillo, si può ricercare, in una biblioteca, le origini di una certa persona e ricostruirne l'albero genealogico. Molto utile per affrontare le dispute al potere.



## ABILITA'





## ABILITA'



**ARCHEOLOGIA:** il personaggio sa datare i pezzi archeologici tra le sue mani e con un check piuttosto elevato sa anche stabilire a che oggetto appartenevano i pezzi e la popolazione di provenienza.

**ASTRONOMIA:** Con questa abilità si è in grado di riconoscere stelle e pianeti: è molto utile per orientarsi di notte, per stabilire l'ora di giorno (grazie alla inclinazione della luce solare) e per prevedere le eclissi.

**BIBLIOTECONOMIA:** Il personaggio sa eseguire ricerche accurate in qualsiasi biblioteca: il check può assumere diversi gradi di difficoltà a seconda della rarità dei documenti che si cercano.

**CULTURA GENERALE:** Chi ha questa abilità acquista una cultura nozionistica in tutti i campi. Non è possibile utilizzare questa abilità per ricerche specifiche! Per esempio non si può ricostruire la storia di un popolo antico perché bisogna farlo con l'abilità apposita, ma si potrà eventualmente sapere in che periodo storico quel popolo è giunto all'apice della potenza, quando è nato e quando è scomparso.

**DIAGNOSTICARE:** il personaggio sa quantificare la gravità delle ferite di chi esamina, se questi ha una malattia e di che morbo si tratta; è una abilità indispensabile soprattutto in caso di gravi pestilenze. Il personaggio riesce inoltre a capire se il morbo o le ferite sono mortali ed in caso contrario sa stabilire una prognosi.

**ERBORISTERIA:** Con questa abilità si riconoscono le erbe utili per creare pozioni e se ne può trarre un estratto. Si riesce inoltre a preparare ricette di pozioni per cui serva l'infusione di una sola erba; per applicare queste ricette occorre l'abilità di distillare. Questa abilità è indispensabile per gli alchimisti che così riescono a creare da soli i propri estratti.

**GIOCO D'AZZARDO:** Chi la usa diventa esperto nel gioco d'azzardo e con un check elevato riesce pure a barare. Molto utile per mescolare i mazzi a modo proprio, truccare dadi e roulette. Con questa abilità è possibile anche capire se qualcuno sta barando.

**INDIVIDUARE:** Il personaggio riesce ad individuare trappole, porte segrete, oggetti e persone nascoste; con check elevati si possono anche individuare particolari non subito visibili. Solitamente comunque si utilizza questa abilità nei dungeon per scoprire qualche pericolo o alcuni indizi etc. Le creature provviste di infravisione o simili ricevono dei bonus in questa abilità.

**INSEGNARE:** Si può insegnare a qualcun'altro un'abilità in cui si è esperti tanto da fargli aggiungere un punto in quella abilità. Se l'allievo ha 4 o più punti in meno del maestro in quella abilità bastano due mesi di insegnamento moltiplicati per il nuovo valore. (per esempio: il guerriero Babil (spada lunga 12) vuole insegnare al mago Bringher (spada lunga 3) ad utilizzare meglio la spada lunga:

per portare il livello del mago da 3 a 4 occorreranno 8 mesi di insegnamento). Se invece i punti sono di meno occorrono 3 mesi moltiplicati per il livello che si vuol far raggiungere, se la differenza invece è di 1, e quindi alla fine l'allievo raggiungerà il maestro, occorrono 4 mesi moltiplicati per il livello del maestro.

Il check di insegnare aumenta di difficoltà a seconda del costo dell'abilità che si



intende insegnare: se costa 1 il check sarà facile, se costa 2 normale e così via fino a molto difficile. Inoltre perché l'abilità abbia effetto bisogna insegnare all'allievo per almeno 6 ore al giorno. NON si possono insegnare abilità speciali.

**LEGGERE E SCRIVERE:** il personaggio sa leggere e scrivere nella propria lingua; chi non ha questa abilità non sa leggere né scrivere e questo comporta problemi con proclami o manifesti. Si può essere assunti come scriba.

**LINGUE ANTICHE:** con questa abilità si può riconoscere ed in parte tradurre (ma serve un check sopra i 35) lingue morte di popoli antichi; questa abilità fa coppia con archeologia e se usate assieme divengono molto utili. Si possono infatti cercare di capire il contenuto di iscrizioni ma anche libri e pergamene. Il giocatore però deve specificare un ceppo (chiedi al master) e non saprà tradurre lingue di ceppo diverso da quello scelto. Questa abilità non consente di leggere il magico.

**LINGUE MODERNE:** si è in grado di riconoscere tutte le lingue quali: elfico, nanesco, lingua degli halfling e le altre sfumature umane; il giocatore può specificare una lingua e riuscire a parlarla (se il check riesce), mentre con check piuttosto elevati può addirittura leggerla. Serve invece un 36 o più per scriverla. **ATTENZIONE!** Un semiumano sa parlare la sua lingua di base, e la saprà leggere e scrivere con l'abilità specifica. Si deve utilizzare lingue moderne solo per i linguaggi che non siano il comune od il proprio.

**MAGIA:** Il personaggio osservando gli effetti di una magia o di un oggetto magico, può capire di che magia od oggetto si tratti. NON si può capire se un oggetto è magico se non lo si è visto funzionare; tuttavia poiché un oggetto magico deve essere di una certa fattura, si può capire se l'oggetto può essere magico o meno. Si può inoltre riconoscere, dalle vesti e dalle movenze, la scuola di provenienza di un certo mago.

**METEOROLOGIA:** Si possono fare le previsioni sul tempo del giorno successivo con una certa approssimazione: più il check è elevato più è precisa la previsione.

**NASCONDERSI E SEMINARE:** Con una prova riuscita in questa abilità ci si può nascondere nelle ombre, tra gli alberi, tra i corridoi di un dungeon ed in qualsiasi altro posto. Se il nemico o chi vi cerca non effettua un check di individuare più alto del vostro nascondersi egli non vi trova. Si può anche cercare di seminare qualcuno che vi sta inseguendo (sempre a piedi) che deve fare un check in seguire piste più alto del vostro.

**OCCULTISMO:** E' la corrispondente abilità di "magia" per riconoscere gli incantesimi e gli oggetti magici dei sacerdoti. Si può inoltre riconoscere dalle vesti e dalle movenze la divinità a cui è associato un sacerdote.

**RELIGIONE:** Cosa sa il personaggio della religione che persegue? Più è alto il check maggiori sono le informazioni che egli possiede. E' bene segnare su di un foglio tutte queste informazioni per non ripetere il check in futuro.

**SEGUIRE PISTE:** Si tratta di identificare le tracce di uomini e animali e poi di seguirle fino a trovare chi si cerca; questa abilità vale anche come "pedinare". La difficoltà sta nel tipo di terreno: 24 se il terreno è fresco, 28 su terra battuta, 32 su superfici polverose, 36 o più su roccia.

**SENTIRE RUMORI:** Questa abilità, tipica dei ladri, consente a chi la usa di udire rumori a distanza e di stabilirne la direzione. Naturalmente deve esserci silenzio lì attorno o si subisce una penalità di -4. Se il check riesce si sentono tutti i rumori udibili in quella direzione, mentre con valori elevati (a discrezione del master) si può capire anche di che si tratta.

**SOPRAVVIVENZA:** il personaggio sa quel che serve per sopravvivere nella wilderness: accendere un fuoco, piazzare trappole per la selvaggina, foraggiare e riconoscere alcune radici commestibili.

**STORIA ANTICA:** si conosce la storia antica in generale e più il check è alto maggiori sono le informazioni che si conoscono: ancora una volta è bene segnare tutto su di un foglio. Le informazioni sono più precise che non in cultura generale: si conoscono date e fatti storici, non solo nozioni.

**STORIA LOCALE:** Il giocatore deve

specificare un luogo quando acquisisce questa abilità, dopo di che il suo personaggio sarà uno storico di quel posto risalendo ad informazioni molto precise riguardanti quell'area.

## 6.2.2 EMPATIA

**ASTROLOGIA:** il personaggio è in grado di "vedere" il futuro connesso ad una persona specifica. La visione è piuttosto offuscata e la predizione si limita alla descrizione generale di un luogo (grande o piccola città, torri etc) o la presenza di un pericolo (stai lontano da...) o l'incontro con una persona. Questa abilità NON PUÒ prevedere il futuro e quindi sostituirsi alle magie di divinazione. Inoltre più il check è elevato maggiore si rivela l'estensione nel tempo della previsione.

**CANTARE:** Chi incrementa questa abilità sa comporre e cantare canzoni a sfondo medievale. Più è alta la prova in questa abilità maggior successo avrà la canzone.

**CARISMA:** Abilità importante per accattivarsi la simpatia e la fiducia delle persone: per eseguire un check occorre un bersaglio che possono essere una o più persone. Se la prova riesce chi parla con il personaggio e ben disposto nei suoi confronti e in linea di massima si fida di lui. Questa abilità può risultare utile per apparire bene di fronte a personalità quali re, conti e baroni e ricevere da loro qualche beneficio.

**COMUNICAZIONE ANIMALE:** il personaggio riesce a "parlare" con gli animali: si tratta di discussioni semplici che verificano più che altro gli stati d'animo delle bestie nei confronti di certe persone, luoghi od eventi. E' possibile così capire, grazie alla natura neutrale degli animali, l'imminenza od il passaggio di un pericolo.

**CONTRATTARE E DISCUTERE:** spesso i mercanti fanno i furbacchioni e cercano di vendervi la merce più cara di quel che è; con questa abilità sarete in grado di contrattare i prezzi dei prodotti con una certa maestria. Inoltre potrete convincere chi vi sta di fronte delle vostre ragioni raggirandolo o semplicemente lodandolo. Anche durante i processi questa abilità diventa molto utile e, a meno di prove schiaccianti, potrete riuscire a sfangarla.

**INTERROGARE:** Puoi mettere sotto torchio soggetti reticenti e costringerli a parlare; ma chi ti sta di fronte può essere più duro di te. Con un check piuttosto elevato potrai far cantare anche i guerrieri più resistenti. Inoltre avrai anche modo di intuire se ciò che dice l'interrogato è vero o falso.

**INTIMIDIRE:** Il personaggio riesce a farsi ubbidire dagli altri grazie alla sua forte personalità o alla soverchiante mole fisica; con questa abilità si può inoltre mettere paura a chi ti vuole attaccare, sempre che questi non sia un duro. Naturalmente più è alto il check maggiori sono le possibilità, ma non abbiate illusioni:

## ABILITA'



## ABILITA'



Draghi e Demoni non si intimidiscono!

**PSICOLOGIA:** Con questa abilità si possono intuire le sensazioni e la personalità di chi ti sta di fronte. Si capisce in genere se la creatura bersaglio è ben disposta nei confronti del personaggio e a volte (con check maggiori di 36) si potrà capire se mente o meno. Questa abilità NON è sostitutiva all'incantesimo ESP.

## 6.2.3 DESTREZZA

**ACROBAZIA:** Il personaggio sa fare evoluzioni più o meno complicate a seconda del valore che ha in questa abilità: può rimanere in equilibrio su una pertica, spiccare un salto mortale e aggrapparsi durante una caduta. Questa abilità è molto importante perché si utilizza in svariate situazioni di pericolo. Questa abilità si utilizza quando bisogna compiere salti che superano la propria capacità: come scritto nel capitolo 1 ogni personaggio può saltare un minimo di metri senza eseguire alcun check; se si deve saltare un metro in più occorre fare 20 con un check e per ogni altro metro aggiuntivo si aggiunge un +4 (quindi un personaggio con destrezza 16, che può saltare 4 metri senza check, se deve fare un salto di 6 metri dovrà ottenere un 24 con il check di acrobazia). Questa abilità ne comprende anche altre come danza e ballo.

**ARTI MARZIALI:** Il master può introdurre nella campagna delle arti marziali con nomi esistenti od inventati da lui. Il grande vantaggio che ha un combattente con questa abilità è che oltre al danno aggiuntivo derivante dalla forza somma anche la metà dei punti (arrotondando per difetto) che ha in questa abilità.

**CAVALCARE CREATURE TERRESTRI:** Il personaggio sa cavalcare una creatura terrestre

TABELLA 14: CAVALCARE

Cavalcare Creature Terrestri	Difficoltà
Al Trotto	24
Al Galoppo	28
Combattendo con un'arma	+2
Combattendo a due mani	+4
Raccogliendo un oggetto a terra	+6
Salto di un ostacolo*	+3 x metro
Salto di un fossato	+1 x metro

\* E' necessario andare al galoppo

tra tutte quelle cavalcabili dagli umanoidi: il livello di difficoltà dipende dai tipi di movimento e dalla situazione. Nella tabella 14 sono elencate difficoltà e modificatori.

Il giocatore deve specificare il tipo di creatura che sa cavalcare; per creature piuttosto differenti serve un'abilità in più.

## CAVALCARE CREATURE

**VOLANTI:** Questa abilità permette a chi ce l'ha di cavalcare esseri che volano mediante l'uso delle ali come draghi e pegasi.. Anche qui il check è variabile a seconda di situazioni ed azioni che i giocatori intendono fare. La tabella

15 riassume il tutto. Può capitare che il giocatore voglia esibirsi in manovre assai

TABELLA 15: CAVALCARE

Cavalcare Creature Volanti	Difficoltà
Picchiata	32
Combattendo con un'arma	32
Combattendo a due mani	34
La creatura attacca a terra	30

\* E' necessario andare al galoppo

difficoltose col suo volatile: spetterà al Master decidere la difficoltà di quelle azioni volta per volta.

**FURTIVITA':** Il personaggio riesce a muoversi silenziosamente dal momento in cui esegue il check finché non smette o commette un'azione che elimini gli effetti del check (attaccare, lanciare incantesimi, inciampare, produrre rumore, etc). Per scoprire un furtività occorre un check di sentire rumori o di individuare più alto della prova di furtività.

**GUIDARE CARRI:** Con questa abilità si potranno guidare carri trainati da animali: il check occorre soltanto in occasioni particolari come andare al galoppo o far girare il carro in corsa. Per la prima occorre un 28 per la seconda un 32 (scusate se non c'è la tabella ma per sole due voci mi pareva troppo)

**LOTTARE:** Il personaggio sa combattere mediante pugni calci ed altro. Per ulteriori informazioni vedere la sezione di combattimento.

**SCHIVARE:** A b i l i t à IMPORTANTISSIMA soprattutto per coloro che indossano armature leggere o non ne indossano affatto: il personaggio sa schivare gli attacchi portati con armi da mischia o a mani nude; l'abilità non serve contro armi da lancio o incantesimi che colpiscono a distanza.

**ARMI:** Il personaggio può scegliere di imparare l'uso di un'arma: se così ne specifica il nome sulla scheda sotto questa voce: in base al valore che acquisisce nell'arma si determinerà il tiro per colpire.

## 6.2.4 COSTITUZIONE

**CORSA:** Normalmente quando un personaggio corre ha dei moltiplicatori sul fattore movimento in base alla velocità che intende mantenere. Inoltre più un personaggio corre veloce minore sarà il tempo che riuscirà a correre senza doversi riposare. Nella tabella 16 sono descritti i tipi di corsa, i moltiplicatori ed i round di resistenza. Da ricordare che il fattore movimento all'aperto in round non di

TABELLA 16: CORSA

Tipo di Corsa	Moltiplicatore	Resistenza
Leggera	X2	15 Round
Media	X3	7 Round
Veloce	X4	2 Round
Massima	X5	1 Round



combattimento (quindi 1 minuto) va moltiplicato per 10.

Come si può notare i round di resistenza diminuiscono notevolmente e quindi si possono scegliere tipi di corsa diversi a seconda della distanza che si vuole percorrere. Alla fine però ci si deve riposare per almeno cinque round meno il bonus di costituzione (per esempio: Wayne, il druido dell'aria, ha costituzione 14 e quindi un bonus di +2: dopo un round di corsa a velocità massima dovrà riposarsi e quindi camminare normalmente per 3 round prima di poter correre di nuovo) Con l'abilità di corsa si aumenta la resistenza: effettuando un check riuscito alla fine dei round di corsa si può ripetere la corsa senza riposo. Ogni volta che si ripete aumenta la difficoltà del check ed anche il numero dei round di riposo che si dovranno effettuare alla

TABELLA 17: CORSA

Prova in Corsa	Difficoltà	Riposo*
I	24	6 Round
II	28	7 Round
III	32	8 Round
IV	36	9 Round

\*Al riposo sottrarre il bonus di costituzione

fine. Nella tabella 17 vengono riportate le difficoltà ed i round di riposo per ogni corsa successiva alla prima.

Se il check non riesce il personaggio cammina normalmente per i round di riposo indicati, se invece decide di fermarsi e riposare (senza effettuare check quindi), dovrà camminare soltanto per i 3 round prescritti.

**FORZA:** Con questa abilità il personaggio aumenta la sua capacità muscolare con tutti i benefici che ne conseguono: può piegare sbarre, sfondare porte e finestre, sollevare pesi e spezzare oggetti. Sia chiaro però che queste azioni vanno entro i limiti umani: il personaggio può avere 16 in costituzione, 12 in forza e fare 12 con il dado ma non potrà mai sfondare un portale blindato (magari magicamente) o spezzare colonne di pietra! Inoltre questa abilità è molto utile nella lotta senz'armi: in tutti i tiri per le ferite di lottare ed arti marziali si somma metà della forza (per difetto). Per esempio il guerriero Babil ha forza 12 e sferrando un pugno ad un avversario oltre al 1d4 derivante dal pugno sommerà la metà della sua forza (6).

**NUOTO:** E se il tuo personaggio finisse in acqua e non sapesse nuotare? Sai che beffa se il più forte guerriero del mondo morisse annegato! Con questa abilità è possibile muoversi nell'acqua con fattore movimento dimezzato. Inoltre al fattore movimento si dovrà aggiungere la metà (per difetto) di questa abilità.

**RESISTENZA:** E' possibile che il personaggio si trovi in difficoltà dal punto di

vista di cibo, acqua e ferite. Infatti senza un nutrimento adeguato non si riesce a guarire normalmente dalle ferite: se il personaggio finisce cibo ed acqua deve resistere alla fame. Effettuando un check all'inizio della giornata si determina se il personaggio riuscirà a sopravvivere o meno. Se la prova fallisce alla fine della giornata il personaggio sviene ed entra in coma: deve effettuare subito un tiro

TABELLA 18: RESISTENZA

Giorni di Resistenza	Difficoltà
1	24
2	28
3	32
4	36
5	40

salvezza contro la morte con una penalità di -4 per ogni giorno successivo al primo. Naturalmente per ogni giorno passato a resistere la difficoltà aumenta e nella tabella 18 viene riassunto il tutto. La tabella si riferisce



alla mancanza sia di cibo, sia d'acqua; se solo il primo è assente i giorni di resistenza vanno moltiplicati per 5.

#### 6.2.5 TECNICA

**BORSEGGIARE:** Questa abilità consente di rubare oggetti addosso al corpo di una persona senza che questa se ne accorga. Il Master può stabilire una difficoltà e far fare alla vittima un controcheck di individuare e controllare quindi la differenza (per esempio: il ladro Colanderiel ha 7 in borseggiare, 16 in tecnica e vuole rubare una collana ad una signora ottenendo con il dado 7 (totale 30); il master effettua il check per la signora ottenendo in totale 20 più due di difficoltà (sempre decisa dal master). Colanderiel se ne va di soppiatto con il suo bottino). I ladri, sommando la freddezza a questa abilità, riescono ovviamente a rubare cose ben più difficili di una collana. Questa abilità serve anche per raggiungere tesori ingannando i meccanismi di sicurezza (avete mai visto i predatori dell'arca perduta?).

## ABILITA'



## ABILITA'



**CALZOLERIA:** Il personaggio sa riparare e fabbricare stivali e scarpe in cuoio ed altri materiali. Può curare la forma e modificarli a suo piacere. (abilità molto utile se gli stivali elfici non sono della propria misura). Con questa abilità si può avviare una attività commerciale.

**CARPENTERIA:** Con questa abilità si è in grado di fabbricare oggetti in legno come mobili, pavimenti e finestre. Si è anche in grado di smontare e rimontare un determinato oggetto senza che qualcuno se ne accorga.

**CARTOGRAFIA:** Si possono riconoscere, orientare e disegnare le mappe. Solitamente il master assegna due punti d'ufficio in questa abilità al cartografo del gruppo.

**CURARE:** Abilità utile per stabilizzare le ferite di una persona morente. Con un check di curare riuscito il personaggio guarisce 1d4 pf in più al giorno. Non è possibile curarsi se le ferite sono troppo gravi.

**DIPINGERE:** il personaggio può disegnare e dipingere, su carta o su tela, paesaggi e persone con una certa verosimiglianza; la bellezza e la somiglianza del lavoro dipende dal valore ottenuto con il check.

**DISTILLARE:** E' l'abilità che serve per creare pozioni dall'infusione di più estratti d'erba o semplicemente per produrre birra, idromele, sidro, vini, grappe e liquori in genere. Anche con questa abilità si avviano attività commerciali come birrerie, enoteche, taverne (e negozi di pozioni!).

**FABBRICARE ARCHI/FRECCE:** Il personaggio sa progettare e costruire archi e frecce di legno o con la punta in ferro (per le quali servono strumenti adeguati). La qualità della merce influisce sull'affidabilità e la gittata dell'arma nel caso degli archi, sulla precisione nel caso delle frecce. Si può usare questa abilità per modificare o riparare gli archi e le frecce.

**FABBRICARE ARMI:** Con questa abilità si possono costruire (con gli adeguati arnesi) le armi da mischia come spade, martelli e mazze. Più il tiro è alto maggiore è l'affidabilità dell'arma. Si possono inoltre riparare ed affilare tali armi.

**FABBRICARE ARMATURE:** Com'è ovvio è possibile fabbricare scudi ed armature con questa abilità. Il check influisce sul rapporto Peso/Punti armatura; si possono anche riparare le armature e gli scudi.

**FALSIFICAZIONE:** Il personaggio riesce a falsificare proclami, documenti, pergamene, timbri e sigilli. Più il check è elevato maggiore è la possibilità che il falsificato inganni chi lo vede. Il controcheck è concesso solo a coloro che controllano da vicino il documento.

**NAVIGAZIONE:** Con questa abilità si è in grado di navigare senza perdersi nei mari e negli oceani, di sapere qual è il momento

opportuno per partire (studiando le maree) e di reggere la burrasca in mare aperto. Si può inoltre evitare di andare a sbattere contro gli argini nel caso di una rapida (navigazione fluviale).



**SCASSINARE:** Il personaggio sa aprire porte e casseforti con i ferri del mestiere; la difficoltà è decisa dal Master, ma soltanto i ladri, grazie alla Freddezza, riescono ad aprire le serrature più complicate. E' molto difficile inoltre scassinare una porta senza lasciar traccia del lavoro.

**SCULTURA:** Saper scolpire statue e bassorilievi: la difficoltà dipende dal materiale che si vuole scolpire e spetta al master deciderla. Si può con un tiro combinato di Falsificazione e Scultura si può riprodurre un'opera.

**SUONARE STRUMENTO:** Il personaggio impara a suonare uno strumento medievale: il giocatore deve specificare lo strumento che usa; se si suonano più strumenti bisogna usare due abilità.

**TAGLIARE GEMME:** l'abilità permette di poter dare alle gemme grezze uno specifico taglio: la difficoltà varia a seconda del taglio e della pietra.

**TESSITURA/SARTORIA:** con questa abilità si possono progettare e tessere vesti per qualsiasi creatura umanoide; l'abito sarà più bello e decorato se il check è alto.

**TRAPPOLE:** Si tratta di una abilità molto particolare che i ladri, grazie alla freddezza, sanno utilizzare molto bene. In pratica chi la utilizza è in grado di piazzare trappole per catturare, ferire od uccidere creature di stazza M o G e quindi anche gli uomini. Non è adatta per catturare la selvaggina perché troppo piccola. Quando si piazza la trappola si esegue un check che indica quanto è nascosta la trappola:



se la vittima esegue un tiro in individuare uguale o maggiore a detto check la trappola è scoperta, altrimenti, se la vittima vi passa sopra, la fa scattare. Tra le trappole che si possono piazzare vi sono:

**Freccie:** Quando scatta un meccanismo inizia a lanciare una freccia a round verso la zona in cui è stata fatta scattare. Le frecce provocano danni come se fossero lanciate da arco lungo e come se effettuassero un tiro per colpire uguale a 26 ed il loro numero è limitato al numero di archi di cui si dispone al momento del piazzamento. La localizzazione invece avviene al momento con un tiro di dadi del master. Piazzare questa trappola richiede 20 minuti.

**Lama:** Si tratta di una grossa lama in posizione orizzontale che spazza a mezz'altezza provocando 2d8+1 danni al busto (creature P-M) o alle gambe (creature G). Il tempo di piazzamento è di 1 minuto (6 round).

**Spuntoni:** Sono delle grosse lance o bastoni che fuoriescono dalle pareti o dal terreno provocando 2d8+1 danni generici. Occorre almeno 1 ora per piazzarli.

**Veleno:** Quando scatta viene spruzzato del veleno dall'alto; il veleno agisce in 1d4 round e può portare alla morte (20%) nel qual caso occorre effettuare TS in costituzione, oppure può addormentare.

Naturalmente prima di piazzare la trappola bisogna accertarsi di avere tutto il materiale occorrente o procurarselo velocemente dalla natura circostante. Inoltre è possibile aggiungere a certe trappole (come Lama o Spuntoni) un congegno di ricarica: in quel caso una volta scattata la trappola essa si ricarica in 2 round.

**TRAVESTIMENTO:** Abilità molto utile per non sembrare sé stessi: ci si può camuffare in modo da variare i propri lineamenti, capelli, baffi e barba. Inoltre questa abilità consente di SAPER VESTIRE e cioè di combinare in un adeguato equilibrio colori e forme. Chi utilizza la Freddezza, riesce addirittura a sembrare qualcun altro (avete presente Lupin III quando si traveste da ZAZA'???) creando delle speciali maschere. Inoltre se preparano il materiale in precedenza riescono a cambiare travestimento in un solo round.

### 6.3 Aggiungere Abilità

Talvolta potrà capitare che vi sia un qualcosa da fare ma che non esista un'abilità corrispondente: in questi casi molto spesso il Master fa fare un check sull'abilità che più si addice a quell'azione ovvero fa eseguire un tiro di dado su di una caratteristica di base pura. Tuttavia non è affatto sconsigliabile introdurre nuovi tipi di abilità che possano completare, sostituire o diversificare quelle già esistenti. Nel caso in si voglia aggiungere una nuova abilità alla lista di quelle già esistenti

occorre sempre il consenso del proprio Master, perché è lui che stabilisce se questa nuova proposta è realmente utile sia al gioco di ruolo, sia alla campagna che all'avventura stessa. Una volta stabilito di aggiungere la nuova abilità occorre decidere a quale caratteristica va collegata ed il gioco è fatto. Per arricchire l'abilità potete compilare una tabella a parte, ma attenzione che il gioco non ne risenta e che sia di facile interpretazione. Infine si stabilisce il costo dell'abilità, se necessita di un maestro per essere imparata e così via.

Nessuno inoltre vieta di cambiare una o più abilità già presenti su questo manuale: d'altra parte non è detto che voi siate d'accordo con TUTTE le regole qui presenti: per esempio il regolamento per la corsa può risultare pesante e qualche Master potrebbe decidere di alleggerire la regola o di eliminare l'abilità di corsa presumendo che ogni personaggio lo sappia fare.

Infine potete anche diversificare alcune abilità: infatti per qualcuno alcune abilità, come sopravvivenza, possono risultare troppo generiche ed ecco che si richiede una diversificazione eliminando un'abilità per introdurne due o tre che la sostituisca appieno.

## ABILITA'



- Non pensavo che le spire del male fossero così forti da creare, piegare e a volte annientare le più forti credenze che un uomo possa avere.-

Warnich del Cielo



# EQUIPAGGIAMENTO

Non penserete davvero che il vostro personaggio possa affrontare i pericoli di un'avventura o di un dungeon senza un adeguato equipaggiamento! Tutte le vostre abilità, per quanto alte siano, non serviranno se non avrete i ferri del mestiere. Così anche voi avete un budget minimo per comperare il necessario per le prime avventure: poi se le cose andranno bene, i soldi verranno da sé (e saranno davvero tanti), se invece andranno male... beh... l'oro non serve nell'aldilà! Avrete bisogno di molte piccole cose, che sono comunque a prezzi accessibili, ma anche di armi, che invece costano care. Sappiate far

uso della vostra intelligenza e tenete d'occhio le regole sull'ingombro. Ogni nuovo personaggio ha diritto ad avere, come denaro iniziale 1d6x10 + 60 monete d'oro, quindi da un minimo di 70 fino ad un massimo di 120.

Nella tabella 19 sono elencati gli equipaggiamenti personali, come vestiti e finimenti per cavalcature, vitto e alloggio. I prezzi sono puramente indicativi: è possibile che il master li faccia variare a seconda della zona in cui vi trovate; ad esempio se siete in un luogo in cui la birra non viene prodotta, potrete trovare prezzi molto più alti di questi. Potrete notare che non sono presenti tutti i tipi

## Equipaggiamento



TABELLA 19: EQUIPAGGIAMENTO

VESTIARIO	COSTO	Cibo 1 Persona/Giorno	COSTO	PROVVISTE	COSTO
Berretto	1 ma	Birra Normale (4 lt)	2 ma	Barile (500 Kg)	
Cappello	2 ma	Birra Forte (4 lt)	4 ma	Mele	30 mo
Calzamaglia	3 ma	Carne di Pollo	4 mr	Pere	35 mo
Casacca Leggera	3 ma	Carne di Manzo	4 ma	Botte (1000 lt)	
Casacca pesante	1 mo	Caffè (1 Kg)	4 mo	Birra	30 mo
Cinghia	7 mr	Formaggio Fresco	1 ma	Sidro	60 mo
Cintura di Cuoio	8 mr	Formaggio Stagionato	2 ma	Vino	120 mo
Cintura di Pelle	4 ma	Frutta assortita (1 Kg)	1 ma	Burro (1/2 Kg)	2 ma
Giubba Leggera	3 ma	Miele	1 ma	Cibo secco (1 sett)	2 mo
Giubba Pesante	4 ma	Minestra	5 mr	Formaggio (Forma)	
Giubba di seta	1 mo	Latte (1 lt)	2 mr	Fresco	2 mo
Mezzi Guanti	7 mr	Pane (1 Kg)	7 mr	Stagionato	3 mo
Guanti	1 ma	Pesce		Noci (1/2 Kg)	2 ma
Mantello di Stoffa	4 ma	Molluschi	3 ma	Mandorle (1/2 Kg)	2 ma
Mantello di Pelliccia	10 mo	Pescecane	4 ma	Riso (1/2 Kg)	2 ma
Sandali	4 mr	Salmone	2 ma	Sale (1/2 Kg)	2 ma
Scarpe	4 ma	Tonno	2 ma	Spezie (1/2 Kg)	
Stivali Leggeri	5 ma	Trota	1 ma	Esotiche	60 mo
Stivali Imbottiti	1 mo	Selvaggina	5 ma	Non-Comuni	5 mo
Sopraveste di Stoffa	4 ma	Sidro (4 Litri)	4 ma	Rare	8 mo
Sopraveste di Pelliccia	15 mo	Uova (3 unità)	2 mr	<b>FINIMENTI</b>	<b>COSTO</b>
Toga	6 ma	Verdura Fresca	7 mr	Borsa da sella	
Tunica	7 ma	Vino Normale	2 ma	Grande	3 ma
<b>ALTRO</b>	<b>COSTO</b>	Vino Pregiato	2 mo	Piccola	2 ma
Biada (1 giorno)	1 ma			Briglie da carro	2 ma
Legna da Ardere	1 mr			Coperta da sella	2 ma
Locanda				Ferri e Ferratura	7 ma
Pranzo	2 ma			Giogo da bue	4 ma
Camera	4 ma			Giogo da Cavallo	6 ma
Birra	5 mr			Redini	1 ma
Sidro	6 mr			Sella da Carico	1 mo
Vino	7 mr			Sella da Viaggio	2 mo
Ristorante					
Pranzo Buono	2 mo				
Pranzo Normale	6 ma				
Vino Buono	1 mo				
Vino Normale	5 ma				

# CAPITOLO 7

di merce (se riuscite a fare una tabella così siete bravi!!), ma potete generalizzare oppure chiedere al master (che fisserà un prezzo rifacendosi a questa tabella o ad una ricerca personale.).

Inoltre non sono presenti gli ingombri che si presumono minimi per certe merci (vestiti, uova etc) mentre per gli altri potrete rifarvi alle tabelle successive.

Naturalmente vi sono molte altre piccole cose che un personaggio può acquistare nei negozi cittadini, ma dovrà anche, prima o poi procurarsi una cavalcatura o qualsiasi altro animale. Fate molta attenzione ai prezzi che troverete nella tabella 20 poiché anche questi possono

variare di zona in zona. Per gli oggetti saranno inoltre segnalate le taglie. La lista di oggetti preparata nella tabella 20 cerca di coprire una vasta gamma: anche qui toccherà al master inserire oggetti speciali a seconda delle sue esigenze (o di quelle dei giocatori!) tenete d'occhio le taglie degli oggetti e le regole sull'ingombro. Per i trasporti occorrono però dei dati in più come il numero di uomini, la velocità, i punti struttura e la difficoltà di guida. Nel capitolo 9 esiste un apposita tabella.

TABELLA 20: EQUIPAGGIAMENTO

VARIE	Ta	COSTO	Varie	Ta	COSTO	Animali	COSTO
Ago da cucito	-	1 mr	Otre	P	6 ma	Gallina	2 mr
Ago da pesca	-	1 mr	Papiro (1 foglio)	-	6 ma	Gallo	5 ma
Arnesi da scasso	P	1 mo	Pentola di ferro	P	4 ma	Gatto	2 mr
Astuccio per dardi	P	2 ma	Pergamena	-	5 mo	Maiale	2 mo
Barile piccolo	M	1 mo	Pietra focaia	-	5 ma	Mucca	3 mo
Barile grande	G	2 mo	Profumo (bocchetta)	-	2 mo	Oca	4 mr
Bilancia da mercante	P	2 ma	Rampino	-	3 ma	Pavone	1 mo
Borsa da cintura			Ramponi	P	9 ma	Piccione	1 mr
Grande	M	1 mo	Rete da pesca	M	3 mo	Piccione viaggiatore	20 mo
Piccola	P	5 ma	Sapone (etto)	P	5 ma	Pappagallo	5 mo
Bottiglia di vetro	P	5 mr	Scala (3m)	G	4 mr	Pony	6 mo
Borraccia	P	2 ma	Secchio	M	5 mr	Vitello	3 mo
Campanello	P	1 ma	Serratura buona	P	6 mo	<b>TRASPORTI</b>	<b>COSTO</b>
Candele (3 unità)	-	1 mr	Serratura scadente	P	1 mo	Barca Fluviale	200 mo
Cannocchiale	M	70 mo	Stoffa (10 mq)			Barca a vela	200 mo
Cassa			Di Lusso	M	6 mo	Canoa	50 mo
Grande	G	5 ma	Ordinaria	M	3 mo	Carro da Guerra	40 mo
Piccola	M	3 ma	Pregiata	M	30 mo	Carro da viaggio	15 mo
Catena			Strumento Musicale	?	?	Carrozza normale	10 mo
Pesante	P	1 mo	Tela (1mq)	P	4 ma	Carrozza cocchio	100 mo
Leggera	P	4 ma	Tenda			Galea da Guerra	6000 mo
Cesta			Grande	G	9 mo	Galea Normale	3000 mo
Grande	G	1 mo	Padiglione	E	35 mo	Galea Piccola	1000 mo
Piccola	M	6 ma	Piccola	G	3 mo	Nave Lunga	1500 mo
Chiodo da roccia	-	2 mr	Torcia	P	5 mr	Remo da Galea	2 mo
Clessidra	-	3 mo	Zaino	M	5 ma	Remo normale	1 mo
Clessidra ad acqua	M	50 mo	<b>ANIMALI</b>		<b>COSTO</b>	Ruota da Carro	1 mo
Coperta	M	3 ma	Asino		6 ma	Scialuppa	100 mo
Corda (15m)			Ariete		7 mo	Vela	10 mo
Canapa	P	1 ma	Bue		12 mo	Veliero da Trasp.	4000 mo
Seta	P	3 ma	Cane			Veliero grande	2500 mo
Cote per affilare	P	1 mo	Da caccia		7 ma	Veliero piccolo	700 mo
Custodia pergamena	P	1 mo	Da difesa		8 ma		
Faretra	P	2 ma	Da guardia		10 ma		
Fischietto	-	7 mr	Cappone		2 ma		
Gesso	P	7 mr	Capra		1 ma		
Inchiostro (bocchetta)	P	5 ma	Cavallo				
Lanterna			Da Battaglia Leggero		30 mo		
A lente sporgente	P	8 ma	Da Battaglia Medio		45 mo		
Con Paraluce	P	5 ma	Da Battaglia Pesante		80 mo		
Faro	P	7 mo	Da Tiro		40 mo		
Lente	-	3 ma	Normale		15 mo		
Oggetti Sacri			Cigno		2 mo		
Acqua (bocchetta)	-	2 mo	Cinghiale		4 ma		
Simbolo	-	2 mo	Falcone Addestrato		100 mo		
Olio da Lampada	P	6 mr	Faraona		2mr		

Nella Tabella 21 sono presenti i tipi d'armi più comuni e vari dati di maggior o minor interesse che sono utili non solo per l'ingombro o altre regole, ma anche per risolvere alcune vicende di gioco. Sotto la voce Tipo viene specificato se l'arma è da taglio (T), da punta (P), Contundente (C) o da lancio (L) eccezion fatta per la frusta. La precisione (Prec) influisce sul tiro per colpire mentre la taglia (Ta) indica l'ingombro dell'arma. Gittata, affidabilità, reperibilità e danno verranno ripresi in seguito quando si parlerà del combattimento. Per il costo vale la stessa regola degli altri tipi di merce: è possibile che in alcune zone certe armi costino di meno o di più di certe altre; inoltre è anche possibile che vi siano zone specializzate nella fabbricazione o costruzione di certe armi e che il master decida di assegnare, per quel tipo di arma

proveniente da quella zona, un +1 in precisione e/o danno pur non essendo l'arma magica. Un'ultima doverosa considerazione va fatta per l'arma 'bastone': questo tipo d'arma non è in realtà verosimilmente acquistabile in città a meno non si tratti di qualche pezzo di legno pregiato con opportune lavorazioni; di conseguenza non è presente il costo proprio perché si tratta di un arma recuperabile in natura e non dovrebbero esserci né il peso né la precisione.

## Equipaggiamento



TABELLA 21: ARMI E PROIETTILI

### GITTATA

Arma	Tipo	Prec	Peso	Ta	Min	Med	Max	Aff	Rep	Danno	Costo
Acetta	T	0	1	P	-	-	-	10	8	2d4	3 ma
Arco Corto	L	0	2	M	30	60	90	10	6	2d6	9 mo
Arco Lungo	L	0	1,5	G	40 – 36	80 – 72	120 – 108	10	6	2d8 – 2d8+1	15 mo
Alabarda	P – T	0	7	G	-	-	-	10	6	3d6	6 mo
Ascia	T	0	4	M	-	-	-	10	7	2d10	1 mo
Ascia da Battaglia	T	0	5,5	G	-	-	-	10	5	2d10+2	7 mo
Balestra Leggera	L	+1	3,5	M	39	78	117	10	5	2d8+1	10 mo
Balestra Pesante	L	0	7	M	42	84	126	10	4	3d8+1	16 mo
Bastone#	C	0	2	G	-	-	-	-	-	1d6+1	-
Daga	P	+1	1,5	P	3	6	9	10	6	1d8+1	2 mo
Frusta	-	0	1	M	-	-	-	9	4	2d4	3 mo
Lancia da Fante	P	0	2,5	M	6	12	18	10	7	2d6	7 mo
Lancia da Cavaliere	P	-2	10	G	-	-	-	8	5	2d8	10 mo
Martello da Guerra	P – C	0	7	G	3	6	9	10	6	5d4	5 mo
Mazza da Fante	C	0	4,5	M	-	-	-	10	7	3d4	3 mo
Monokatana	T	+1	1,5	M	-	-	-	12	3	2d8+1	8 mo
Morning Star	P – C	0	5,5	M	-	-	-	10	6	1d10	6 mo
Pugnale	P	+1	0,5	P	3	6	9	10	8	2d4	1 mo
Scimitarra	T	0	2	M	-	-	-	10	4	2d8	6 mo
Spada Corta	P	0	1,5	P	-	-	-	10	6	2d6	2 mo
Spada Lunga	T	0	2,5	G	-	-	-	10	5	2d8	7 mo
Spadone a 2 mani	T	-1	7	G	-	-	-	10	4	3d8	10 mo
Tridente	P	0	2,5	G	-	-	-	10	4	3d4	5 mo

### PROIETTILI

Dardi	P	0	-	P	3	6	9	-	8	1d4 ^	5 ma*
Frecce Leggere	P	0	-	P	3	6	9	-	8	1d4 ^	5 ma*
Frecce Pesanti	P	0	-	P	3	6	9	-	8	1d4 ^	5 ma*



TABELLA 22 : ARMATURE

CORAZZE E FINITURE	Punti Armatura	Malus Destrezza	Malus Schivare	Malus Colpire	Malus Mana/Spirito	COSTO
Corazza di piastre	16	-3	-	-	-	400 mo
Corazza di Piastre di Bronzo	13	-2	-	-	-	250 mo
Corazza a Striscie o Bande	12	-2	-	-	-	180 mo
Cotta di Maglia	11	-1	-	-	-	100 mo
Corazza a Scaglie o di Pelle	10	-1	-	-	-	120 mo
Corazza di Cuoio Borchiato	9	0	-	-	-	50 mo
Corazza di Cuoio	8	0	-	-	-	30 mo
Elmo Grande di Metallo	13	-	-	-	-	70 mo
Elmo Bacinetto di Metallo	10	-	-	-	-	40 mo
Elmo Bacinetto di Cuoio	8	-	-	-	-	20 mo
Bracciali di Piastre	16	-	-	-	-3	20 mo
Bracciali di Piastre di Bronzo	13	-	-	-	-2	18 mo
Bracciali a Striscie	12	-	-	-	-2	12 mo
Bracciali a Scaglie	10	-	-	-	-1	10 mo
Bracciali di Cuoio	8	-	-	-	-	8 mo
Parabraccia di Piastre	16	-	-	-3	-	120 mo
Parabraccia di Piastre di Bronzo	13	-	-	-2	-	90 mo
Parabraccia a Striscie	12	-	-	-2	-	70 mo
Parabraccia a Scaglie	10	-	-	-1	-	20 mo
Parabraccia di Cuoio	8	-	-	-	-	10 mo
Gambali di Piastre	16	-	-3	-	-	150 mo
Gambali di Piastre di Bronzo	13	-	-2	-	-	120 mo
Gambali a Striscie	12	-	-2	-	-	80 mo
Gambali a Scaglie	10	-	-1	-	-	40 mo
Gambali di Cuoio	8	-	-	-	-	20 mo
Stivali di Cuoio Rinforzato	10	-	-	-	-	15 mo
Stivali di Cuoio	8	-	-	-	-	10 mo
Scudo Pavese	+2 / +1	-	-	-	-2	100 mo
Scudo Medio	+2 / 0	-	-	-	-1	70 mo
Scudo Piccolo	+1 / 0	-	-	-	-	40 mo

La Tabella 22 riassume tutto l'equipaggiamento avente a che fare con protezioni ed armature. Ogni componente protegge una parte specifica del corpo: la corazza copre il busto, l'elmo serve per la testa, i bracciali per gli avambracci, polsi e le mani, i parabraccia per le braccia, i gambali per le gambe e gli stivali per i piedi. Una nota va invece spesa per gli scudi: il primo bonus va applicato al braccio su cui s'indossa lo scudo, mentre il secondo si applica a testa, torace e mano.

# INCONTRI

Quando il cammino di un personaggio interseca quella di un altro PG, PNG o creatura avviene un incontro. Durante una partita di Arcan Myth possono avvenire soltanto due tipi di incontro: quello di combattimento e quello di non combattimento. E' possibile tuttavia che uno sfoci nell'altro.

## 8.1 Incontro di combattimento

Il combattimento inizia quando almeno una delle due parti che si incontrano è ostile nei confronti dell'altra. In quel momento il gioco cambia e si entra nei round di combattimento e in una sequenza rigida.

### 8.1.1 SEQUENZA DI GIOCO

La sequenza di gioco nel combattimento è molto rigida:

- Ogni personaggio tira il dado per l'iniziativa
- Ogni personaggio (PG, PNG, CREATURA) decide cosa fare
- Ogni personaggio compie la sua azione
- Assegnazione di danni e conclusione del combattimento

### 8.1.2 LE AZIONI IN UN ROUND

In Arcan Myth un round dura 10 secondi durante i quali è possibile effettuare un certo tipo di azione:

- Muoversi per l'intero fattore movimento del

personaggio e schivare o parare.

- Attaccare con un arma o a mani nude e schivare o parare.

- Prendere la mira (con un arma da lancio)

- Lanciare un incantesimo e schivare

- Utilizzare un oggetto magico e schivare

- Bere una pozione e schivare

- Cambiare arma, lasciando cadere quella che si ha in mano

- Liberarsi dell'equipaggiamento in eccesso (zaino, lanterne etc)

- Utilizzare una sola tra le seguenti abilità e schivare o parare: Magia, Nascondersi/seminare, Occultismo, Seguire piste, Sentire rumori, Cantare, Carisma, Comunicazione animale, Contrattare/Discutere, Interrogare, Intimidire, Psicologia, Corsa, Forza, Nuoto, Resistenza, Borseggiare, Curare.

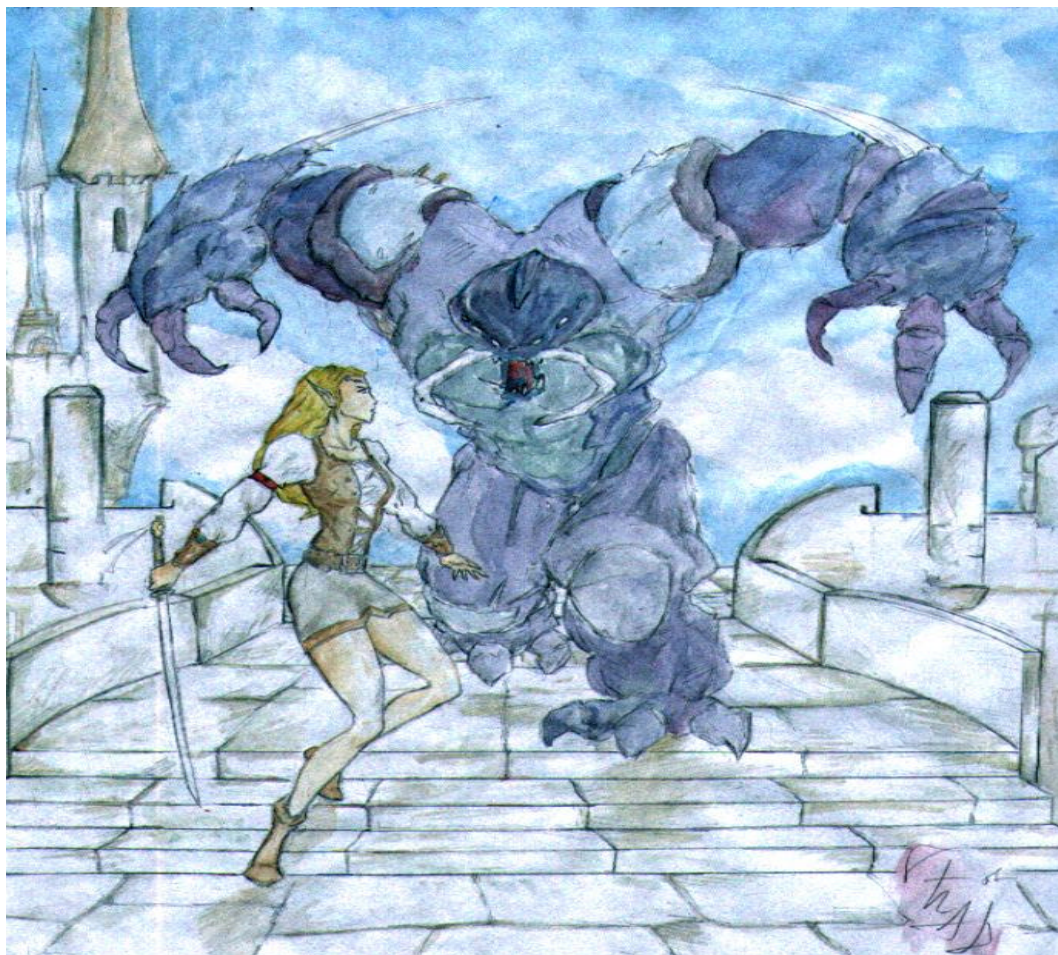
N.B. Le abilità di Individuare e Furtività se compiute all'inizio del round non compromettono la sequenza di gioco.

Ci si può muovere per un terzo (si modifica per difetto) del proprio fattore movimento all'inizio, alla fine del round o tra un attacco e l'altro senza compromettere la sequenza di gioco.

### 8.1.3 INIZIATIVA

Il tiro d'iniziativa stabilisce l'ordine in cui le creature effettueranno le loro azioni in quel round: più il valore d'iniziativa è alto, prima si

## INCONTRI



# CAPITOLO 8

## INCONTRI



agirà. E' molto importante, soprattutto durante un combattimento, agire per primi, perché spesso in Arcan Myth vi sono colpi che uccidono all'istante evitando così di subire danni da parte dell'avversario (d'altra parte l'uomo morto non morde). L'iniziativa si determina sommando alla propria destrezza un tiro del dado da dodici. (Per esempio il mago Bringher ha des 14 e tirando 1d12 ottiene 5; il totale è 19 che non è sufficiente a superare il 26 che il Gorgmoth che ha di fronte ha ottenuto con la stessa procedura. Il Gorgmoth attacca per primo). Riassumendo:

**INIZIATIVA = DESTREZZA + 1D12**

Andando avanti scoprirete che la destrezza è a dir poco vitale in combattimento.

Occorre sottolineare la questione sul tempo di lancio degli incantesimi: per le magie istantanee non ci si pone alcun problema, infatti esse hanno inizio quando è il turno del mago o sacerdote che le lancia secondo l'ordine d'iniziativa. Se la magia invece come tempo di lancio richiede 1 round, il mago o sacerdote inizia a pronunciare l'incantesimo quando tocca a lui, mantenendo il valore d'iniziativa per il round in corso anche nel round successivo; quando il round dopo tocca di nuovo al mago



l'incantesimo parte ed il mago è libero di fare una nuova azione. (per esempio: l'elfo Bécár vuole lanciare Tempesta di Fuoco, che ha tempo di lancio un round, sul Gorgmoth; in iniziativa ottiene un 23 ed agisce dopo il Gorgmoth che ha ottenuto 26. Quest'ultimo molla, senza successo, un'artigliata a Babil e quindi Bécár inizia a pronunciare il suo incantesimo. Il round successivo Babil ottiene 27 e il Gorgmoth ottiene 24; Bécár non tira per l'iniziativa tenendo buono il 23 del round prima. Babil agisce, Gorgmoth agisce,

l'incantesimo di Bécár inizia il suo effetto e Bécár può in questo round eseguire un'altra azione.)

## 8.1.4 LOTTA ARMATA E NON

Una volta che arriva il proprio turno bisogna decidere cosa fare: attaccare con le armi oppure no. Probabilmente sarete pronti ad usare le vostre spade o ad utilizzare gli arcani insegnamenti delle arti marziali. Per determinare il tiro per colpire con un arma si utilizza sempre il tiro di 1d12 sommato alla destrezza e ai punti abilità che si hanno in quell'arma. (Per esempio: Il guerriero Babil, vedendo Bringher in difficoltà col Gorgmoth, decide di far intervenire la propria spada. Babil ha 15 in destrezza, 12 in spada lunga e con 1d12 ottiene 10 per un totale di 37). Quindi:

**TIRO PER COLPIRE =**

**DESTREZZA + ARMA + 1D12**

Per il combattimento senz'armi si utilizza lo stesso procedimento, soltanto che al posto del valore dell'arma si utilizzano le abilità di Lottare o Arti Marziali a discrezione del personaggio. (Continuando l'esempio precedente: Blader, fedele scudiero di Babil, conosce le arti marziali con un valore di 5, in destrezza ha 16 e con 1d12 ottiene un 7 per un totale di 28 con il quale tenta di colpire il Gorgmoth). Allora:

**TIRO PER COLPIRE =**

**DESTREZZA + LOTTARE + 1D12**

**TIRO PER COLPIRE =**

**DESTREZZA + ARTI MARZIALI + 1D12**

Naturalmente più è alto il valore del tiro per colpire, maggiori sono le probabilità che il colpo vada a segno; in più per valori molto alti si ottengono dei colpi critici che vedremo in seguito. Però se con il tiro del dado ottenete un "1" naturale, allora siete nei guai: di solito vi cade l'arma di mano, oppure ricevete uno strappo muscolare (1d6 pf)

La tabella 23 indica quali modificatori applicare al tiro per colpire a seconda delle varie situazioni di gioco: si tratta ovviamente di bonus o malus quantificati 'a buon senso', vale a dire a seconda del valore che si riteneva più opportuno; partendo da questa considerazione nulla vieta al master di agire secondo il suo buon senso e di modificare o addirittura ignorare tali modificatori.

Nel combattimento in mischia il personaggio ha anche diritto a parare o schivare un colpo che riceve: questa regola è valida sia per PG, sia per PNG che per i mostri. Per parare si utilizza l'abilità dell'arma che si ha in mano e si tira 1d12; se il totale è uguale o supera il tiro per colpire avversario allora la parata è riuscita, altrimenti fallisce e si subisce il colpo. Per schivare si utilizza la stessa procedura facendo il check nell'abilità 'schivare': anche in questo caso se il totale è uguale o supera il



TABELLA 23: MODIFICATORI AL TPC

SITUAZIONE	MOD.
Attaccare Creature da posizione più elevata	+1
Attaccare Creature Invisibili	-5
Attaccare alle Spalle	+4
Attaccare creature in scarso equilibrio	+2
Attaccare Creature Addormentare	Automatico
Attaccare Creature Stordite	+4
Attaccare mentre si è accecati o c'è nebbia	-4
Attaccare con 2 armi	-3 ad entrambe
Doppio Attacco	-2 / -4
Prendere la mira per 1 round (solo armi da lancio max 3 round)	+1

tiro per colpire avversario la schivata è riuscita, altrimenti si subisce il colpo. L'utilizzo delle armi da lancio è molto utile per bersagli che si trovano a lunga distanza: generalmente si dovrebbe far fuori il nemico prima che arrivi a distanza di combattimento, ma anche se lo si indebolisce soltanto si è già a buon punto. Il tiro per colpire con le armi da lancio può variare a seconda della distanza: di solito il master decide la difficoltà (vedi tabella 10) per centrare il bersaglio a media distanza, quindi stabilisce a che distanza si trova il bersaglio e poi decide se serve un tiro superiore o inferiore della difficoltà che aveva stabilito. Tuttavia quando si usano le armi da lancio al normale danno si aggiunge metà del punteggio che si ha nell'abilità relativa.

#### 8.1.5 LOCALIZZAZIONE E DANNO

Se il colpo va a segno bisogna determinare che parte del corpo si colpisce con 1d20. Infatti quando si combatte per uccidere si mira alla testa o al torace, ma anche l'avversario può muoversi, per schivare, parare o cercarsi un varco, e non sempre l'attacco colpisce la parte voluta; così si tira 1d20 ed in base al valore si colpiscono le parti del corpo

TABELLA 24: LOCALIZZAZIONE

1D12	POSIZIONE
1	Testa
2 – 6	Busto
7 – 8	Braccio Destro
9	Mano Destra
10 – 11	Braccio Sinistro
12	Mano Sinistra
13 – 15	Gamba Destra
16	Mano Destra
17 – 19	Gamba Sinistra
20	Mano Sinistra

avversario seguendo la tabella 24. Naturalmente il personaggio può decidere di tentare di colpire l'avversario in un punto specifico effettuando un colpo mirato: in questo caso si ha una penalità di -4 sul tiro per colpire. Il danno con le armi si ottiene tirando i dadi indicati nella tabella 19, mentre a mani nude si fa riferimento alla tabella 25.

N.B. A tutti i danni causati da lottare si somma

TABELLA 25: MANI NUDE E ARMI

COLPO	DANNO
Bottiglia	1d4
Calcio	1d6
Gomito	1d6
Pugno	1d4
Sedia	1d6

metà del proprio valore in forza e NON si somma la capacità d'attacco.

Le arti marziali, invece, sono molto più potenti del semplice lottare: per ulteriori informazioni vedere il capitolo Arti Marziali presente sull'ambientazione di Endymia; si fa una buona descrizione sull'uso delle arti ed una lista delle arti presenti nell'ambientazione con le relative zone d'influenza.

#### 8.1.6 COLPI CRITICI E FERITE

Se il tiro per colpire è sufficientemente alto, di solito un 36 o più, si ottiene un colpo critico: ciò significa che il personaggio può colpire la parte dell'avversario che più desidera senza dover effettuare il tiro con il d20.

**- Quel Troll era enorme, ma il grande Blader fece ruotare la sua ascia e gli mozzò la testa di netto. Era un vero esperto e si affrettò a bruciare il cadavere del mostro. -**

**Anonimo Guerriero**

## INCONTRI





## INCONTRI



Questo per simulare che al personaggio riesce un vero e proprio colpo da maestro. Tuttavia l'avversario può tentare di parare o schivare: se anch'esso ottiene un valore pari a 36 o superiore, ma non riesce comunque a raggiungere il tiro per colpire avversario, allora si procede normalmente utilizzando il d20 per localizzare: questo simula che la parata è stata comunque pronta e l'avversario non riesce a colpire la parte voluta pur colpendo il bersaglio. Anche se l'avversario viene colpito, non è detto che esso debba per forza essere ferito: infatti ci sono il bonus al danno e, soprattutto, le armature. L'armatura disperde tanti danni quanti sono i suoi punti armatura (P.A.) (Per esempio: Il Gorgmoth attacca il guerriero Babil con una artigliata, lo colpisce e provoca 12 ferite (2d8+1), ma l'armatura di Babil è una corazza di piastre (punti armatura 16) e disperdono il danno completamente. Babil rimane dunque illeso. Se il Gorgmoth avesse ottenuto 18 Babil avrebbe subito 2 punti ferita.). Inoltre anche il bonus al danno disperde le ferite. Quindi riassumendo:

**FERITE = DANNO – PUNTI ARMATURA  
– BONUS AL DANNO**

Se le ferite inferte all'avversario in un sol colpo sono maggiori o uguali alla sua costituzione allora si parla di ferite critiche: in questo caso il bersaglio colpito deve effettuare un tiro salvezza in costituzione; se riesce subisce il danno e nulla più, se fallisce invece subisce anche le conseguenze di una ferita critica: generalmente quando ciò avviene la parte che si è colpita viene amputata (per le armi da taglio), fracassata (per le armi da botta) o trapassata (per quelle da punta) e rimane comunque inutilizzabile a tempo indeterminato. Se vengono amputate mani o piedi non si sviene, altrimenti sì, ma comunque ogni round successivo all'amputazione si effettuano dei tiri salvezza in costituzione per non morire, con una penalità di -1 per ogni round successivo al primo. Con un check di curare riuscito è possibile stabilizzare le ferite della vittima (potrebbe capitare a voi o ad un vostro compagno!!) ed evitare quindi i tiri salvezza contro morte. Inoltre si hanno delle ferite critiche quando i punti ferita della creatura scendono al di sotto della metà: in quel caso si procede come sopra, ma se il tiro contro svenimento riesce il personaggio opera come se intelligenza destrezza ed empatia fossero dimezzate. Nel caso in cui il personaggio rimanga ferito esso guarirà 1d4 punti ferita per ogni giorno trascorso non in ambienti estremi (tipo molto freddo o molto caldo).

## 8.1.8 RITIRATA E FUGA

A volte potrà capitare che riteniate opportuno ritirarvi o fuggire da un combattimento anche per i più disparati motivi: infatti non si evita un

combattimento soltanto quando si è ridotti in fin di vita, ma anche quando non vale la pena combattere. La ritirata è più una strategia che una vera e propria regola: si indietreggia rispetto al nemico di un terzo del proprio fattore movimento (per non perdere il round) ad ogni round tenendo d'occhio gli avversari. Quando sarete piuttosto distanti potrete girare sui tacchi ed andarsene (in fretta e sempre che il nemico non v'insegua).

La fuga invece ha una regola ben specifica; questo perché in altri giochi di ruolo o non è contemplata oppure è spiegata molto male lasciando enormi dubbi. La domanda è: quand'è che un personaggio od una creature fugge? Quando essa essendo a tiro dell'avversario, quindi corpo a corpo, gli volge



le spalle e se ne va. In generale comunque quando si decide di fuggire l'avversario ha diritto ad un attacco gratuito che non compromette il suo round (per esempio: Rawkill, Mago della Luce, sta combattendo contro un Bugbear che può effettuare un solo attacco per round. Vedendosi alle strette Rawkill decide di fuggire e volge le spalle al suo nemico. Il Bugbear in questo round ha diritto ad un attacco in più, quello normale e quello contro Rawkill). Inoltre questo attacco non risente dell'iniziativa: infatti esso avviene nel momento stesso in cui s'inizia a fuggire. Di conseguenza se chi fugge ha iniziativa più bassa dell'avversario dovrà subire con tutta probabilità due attacchi. Se si fugge da una creatura con più attacchi per round essa ha comunque diritto ad un solo attacco gratuito. Naturalmente l'attacco gratuito deve essere fatto contro chi fugge e non contro altri. Nel caso in

## INCONTRI

a fuggire siano 2 o più personaggi la creatura che attacca ha il diritto di scegliere chi attaccare purché sia in fuga, ma le viene concesso soltanto un attacco gratuito indipendentemente dal numero di persone che fuggono. Solo le creature con più attacchi per round possono colpire più creature in fuga: infatti esse hanno diritto ad un solo attacco per ogni persona che fugge, e che sia a tiro, fino ad un massimo che equivale al numero di attacchi che la creatura può fare in un round.

## 8.1.9 DANNI ALLE PROTEZIONI

Se un personaggio viene colpito dopo l'assegnazione del danno l'armatura perde comunque un punto poiché è stata danneggiata; inoltre se il personaggio viene pure ferito allora l'armatura perde un altro punto (in totale due). Anche lo scudo viene danneggiato se la parte colpita è sotto la protezione dello scudo. Quando i punti armatura sono ridotti a zero allora quella parte di armatura o lo scudo sono distrutti e resi irreparabili. Armature e scudi possono essere riparati con un check riuscito di fabbricare armature.

## 8.1.10 AFFIDABILITÀ

Alla fine di ogni giornata va controllata l'affidabilità dell'arma: si presume infatti che l'arma possa deteriorarsi per eccesso di utilizzo, per le condizioni atmosferiche e per l'invecchiamento. Si tira 1d12 e se il valore ottenuto è uguale od inferiore all'affidabilità dell'arma questa è ancora illesa. Altrimenti le armi da lancio si sfibrano (archi) o s'incastrano (balestre) ed occorre ripararle, le lame si scheggiano, le punte si smussano e le mazze vanno fuori asse o si crepano. Le armi da lancio divengono inutilizzabili fino alla riparazione, tutte le altre ricevono un -1 in precisione, danno ed affidabilità. Quando l'affidabilità scende a zero l'arma diventa inutilizzabile o si distrugge.

## 8.1.11 MAGIA, TRAPPOLE E VELENI

A volte un personaggio si ritrova a dover affrontare, magari anche in combattimento, qualcosa che non si aspetta, come un incantesimo o una trappola. A volte invece ha a che fare con creature che utilizzano il veleno per annientare o indebolire l'avversario. E' bene sapere che ci si può salvare da tutte queste possibilità d'attacco: per la magia ed il veleno esistono dei tiri salvezza; per il veleno in particolare si utilizza il tiro salvezza in costituzione, ma non è detto che la riuscita di questo tiro faccia rimanere illeso: infatti è possibile che il corpo resista alla capacità mortale del veleno ma che ne rimanga comunque appannato per un certo periodo. Non tutti i veleni però sono mortali: esistono quelli che paralizzano o fanno semplicemente svenire. Le trappole invece è meglio prevenirle con un

bel check di individuare nella zona in cui pensate possa essere una trappola. Sia la magia, sia le trappole che i veleni possono portare alla morte.

## 8.1.12 VELENO SULLE ARMI

E' senza dubbio una buona idea cospargere di veleno le armi da taglio o la punta delle proprie frecce, soprattutto se si tratta di un fluido mortale. Ricordate però che si tratta di una tecnica che generalmente il Master non usa, o usa pochissimo, almeno finché i personaggi non l'adottano. Quindi se vi divertite ad ammazzare al primo colpo chiunque vi capiti a tiro, ricordate che potrebbe, un giorno, capitare anche a voi.

## 8.1.13 CREATURE SPECIALI

Ad un certo punto delle vostre avventure vi capiterà di incontrare creature che possono essere colpite e ferite soltanto con un certo tipo di armi: generalmente si parla d'armi che siano fatte in argento (adatte per uccidere i licanthropi), che siano magiche o che abbiano un bonus specifico per essere efficaci. Il problema nasce quando uno dei personaggi vuole attaccare queste creature a mani nude: in linea



## INCONTRI



Teorica non dovrebbero riuscire a colpire visto che i pugni ed i calci non sono né d'argento né magici; ma ciò varrebbe anche per creature molto potenti che non utilizzano la magia come

caratteristica corrispondente all'abilità. Per esempio se si vuole decifrare un'iscrizione occorre utilizzare l'abilità di Lingue Antiche e quindi si sommerà il risultato di 1d12

TABELLA 26: CREATURE SPECIALI E MANI NUDE

VIENE COLPITO DA	A MANI NUDE	CRITICO
Armi d'Argento	28	38
Armi Magiche	32	40
Armi +1	36	42
Armi +2	40	44
Armi +3 o superiori	44	46

gli elementali. Così ecco qui una piccola regola che permette agli amanti delle risse, delle scazzottate e delle arti marziali di far fuori anche creature fuori dall'ordinario; tutto si basa sul tiro per colpire, maggiore è il bonus dell'arma a cui la creatura è immune maggiore dovrà essere il tiro per colpire di chi attacca. Teniamo a precisare che se una creatura può essere colpita solo da armi d'argento viene colpita anche da quelle superiori e che l'utilizzo d'incantesimi contro creature immuni ad un certo tipo di armi funziona esattamente come per quelle normali.

## 8.2 Incontri non di combattimento

Durante un'avventura è possibile imbattersi in creature che, anche essendo ostili, abbiano una certa dose di intelligenza e preferiscano discutere con i personaggi piuttosto che combattere. Spesso vi troverete in questa situazione quando parlerete, magari soltanto per chiedere delle informazioni, con PNG che stanno dalla vostra parte. L'incontro di non combattimento riguarda anche oggetti notevoli come trappole, iscrizioni, dipinti, pozioni ed oggetti magici in genere: infatti i personaggi dovranno spendere un po' del loro tempo per individuare ed eventualmente rimuovere la trappola, decifrare le iscrizioni ecc. In questi casi non si utilizzano i round ed il gioco prosegue normalmente dialogando. Il personaggio non ha limiti d'azione almeno finché non inizia a combattere. Può usare tutte le sue abilità come meglio crede per trarre il maggior profitto da quella discussione. Lo schema per l'utilizzo delle abilità è identico a quello di combattimento: si utilizza però la

all'abilità e all'intelligenza. Quindi:

$$\text{CHECK} = \text{CARATTERISTICA} + \text{ABILITA}' + 1\text{D}12$$

In caso di discussioni con altri personaggi non è così semplice aggirare chi vi sta di fronte: infatti il PNG può tentare di capire il vostro ragguaglio utilizzando lo stesso tipo di check sulla stessa abilità. (Per esempio: Babil sa che il Gorgmoth è molto intelligente e quindi cerca di convincerlo a lasciar stare il mago Bringer ed effettua un check in contrattare/ discutere ottenendo in totale un 28, ma il Gorgmoth ottiene nello stesso check un 32 ed il combattimento continua.)

L'utilizzo dell'abilità più utile nei casi di non combattimento dipende dalla vostra strategia e da quella dei PNG. Anche in questi casi è possibile commettere azioni maldestre ottenendo un "1" naturale con il d12. Sarà il Master a decidere cosa accadrà in quei casi a seconda dell'abilità che state utilizzando.





# INGOMBRO, VISIBILITA', TEMPO E MOVIMENTO

## INGOMBRO

Quando vi muovete nei dungeon o per le lande desolate, non potete di certo muovervi con un carico di 300 chili come se niente fosse, la vostra visione diminuirà con la notte o le nebbie e questi fattori influenzano il vostro movimento. In questo capitolo sono trattate le procedure per far fronte a tali tipi di problematiche.

### 9.1 Ingombro

Se osservate con cura le tabelle dell'equipaggiamento e delle armi, noterete che su alcuni articoli è specificata la taglia: in questo caso non si tratta di misurazioni soltanto volumetriche, ma di un medio compromesso tra il volume ed il peso. Per esempio, un oggetto di 10 Kg, per quanto piccolo, risulterà sempre di taglia G e presto ne vedremo il perché. Bisogna però specificare che, in molti oggetti, la taglia non è presente (vestiti, animali o armature): si tratta di oggetti che non procurano alcun ingombro (nessuno di voi è mai stato schiacciato dal peso dei propri vestiti?), che non vengono portati addosso o che hanno dei modificatori tali da tenere già conto dell'ingombro (le armature).

Il carico che un personaggio può portare senza malus è un valore fisso modificato in base alla propria costituzione. L'ingombro base che ogni personaggio ha è di 2G e si aggiungono degli M per il bonus della costituzione (per esempio: Babil ha costituzione 14 (bonus +2), quindi può portare senza malus un ingombro di 2G più 2M)

G sta per grande, M sta per medio e P sta per piccolo; la trasformazione da uno all'altro è:

$$G = 2M = 4P$$

Quindi nell'esempio di prima il guerriero Babil può portare un carico pari a 3G. Per ogni M superiore al proprio carico il personaggio riceve un malus di -1 in destrezza e movimento (quindi il massimo carico che potete portare è 2G + bonus + P). Attenzione però, i contenitori sono oggetti che spesso non possono essere trasportati da una sola persona: per maggiori informazioni leggete il paragrafo 9.1.2.

#### 9.1.1 INGOMBRO E ARMI

Anche le armi sono soggette alla stessa regola di ingombro ma con delle eccezioni: portando un'arma di tipo G si può portare soltanto

un'altra arma di tipo M o due di tipo P. Oppure, senza avere armi G, si possono portare due armi M ed una P. Se non si hanno armi G ed una sola M per le rimanenti P non si hanno restrizioni (salvo quelle dell'ingombro generale).

#### 9.1.2 CONTENITORI

Quando s'inizia a raggiungere il massimo volume trasportabile, è bene adoperare i contenitori, nei quali è possibile stivare più oggetti senza incappare nelle limitazioni imposte dall'ingombro: ciò non significa che anche per i contenitori non ci siano dei limiti: infatti, oltre a contenere un numero finito di oggetti, molti di essi non possono essere trasportati da una sola persona perché troppo grandi; occorre quindi essere in 2 o avere una cavalcatura. La tabella 27 indica il volume dei contenitori in "P" ed anche se questi possono essere trasportati da una persona oppure no.

I volumi indicati non seguono la

TABELLA 27: LOCALIZZAZIONE

CONTENITORE	TAGLIA	VOLUME	TRASP
Barile Grande	G	20 P	No
Barile Piccolo	M	10 P	No
Borsa da Cintura Grande	M	6 P	Si
Borsa da Cintura Piccola	P	2 P	Si
Cassa Grande	G	15 P	No
Cassa Piccola	M	8 P	No
Cesta Grande	G	12 P	No
Cesta Piccola	M	6 P	No
Zaino	M	6 P	Si

normale regola di trasformazione descritta all'inizio del capitolo ( $G = 2M = 4P$ ), ma un contenitore di una certa taglia può trasportare un solo oggetto della sua taglia ed i restanti in taglia P (Ad esempio una cassa grande ha volume 15 P e taglia G: essa può trasportare un solo oggetto G, altri 11 P e nessun M, oppure 2 M e 11 P se non si trasportano G)

Questo viene fatto perché appare piuttosto improbabile che ad esempio uno zaino possa contenere oggetti di taglia G.

#### 9.1.3 PESO

A questo punto inserire una regola sul peso sarebbe inutile per i seguenti motivi: tali procedure sono presenti in tutti i giochi di ruolo, ma pochi master la applicano perché troppo laboriosa e poi le regole sul volume



# CAPITOLO 9



## TEMPO



limitano già abbastanza il personaggio anche dal punto di vista del peso: infatti appare logico che una spada lunga (taglia M) non abbia lo stesso volume di una cassa piccola (taglia M) ma il suo peso è di sicuro maggiore.

## 9.2 Visibilità

Vedere in un dungeon o all'aria aperta è assai diverso, così come vedere tra il giorno e la notte: generalmente una torcia, in un sotterraneo, illumina fino a 3m di raggio, una lanterna, secondo il tipo, crea un fascio a cono che illumina anche fino a 27m! All'aria aperta in una giornata limpida è possibile vedere sagome e creature anche fino a 2 chilometri. Durante la notte è, invece, buio pesto e la visibilità dipende dalle sorgenti luminose. Tuttavia un conto è che una creatura sia visibile, ed un conto è notarla: per farlo occorre un check di individuare. Maggiore sarà il risultato e più alte saranno le probabilità di notare qualcosa alla massima distanza visibile. Tecnicamente si può notare qualche cosa alla massima distanza soltanto con un 40, ma spetta al Master decidere. Notare una creatura in lontananza può essere utile per decidere il da farsi o per colpirla con archi e balestre.

Nei dungeon e durante la notte bisogna tener presente che una fonte luminosa può consentire di vedere entro un certo raggio, ma qualcuno può notarvi ad una distanza molto maggiore.

## 9.3 Tempo e movimento

Il round di gioco di Arcan Myth dura dieci secondi come spiegato nel capitolo sugli incontri. Quando non si combatte, o quando l'agire prima degli altri non è fondamentale,

come in un dialogo, il tempo di gioco si misura in minuti ovvero normalmente. Alcune azioni richiedono parecchio tempo per essere compiute e la tabella 28 ne riassume alcune. Dalla tabella 28 si capisce che è improbabile effettuare una di queste azioni durante un combattimento: infatti per scassinare una serratura occorrerebbero 12 round (e pochi combattimenti finiscono dopo 12 round, soprattutto in Arcan Myth). Il personaggio inoltre si muove con un fattore movimento pari a 9 metri più il bonus di destrezza per ogni round. In pratica percorre circa 1 metro il secondo (un po' di più), ovvero 3,6 chilometri orari. Questo significa che in un minuto percorre il suo fattore movimento per sei.

TABELLA 29: MOVIMENTO

LUOGO / TERRENO	MOD.
Camminare all'indietro	½
Fango	-3
Dungeon	½*
Nebbia	Master**
Notte	-2
Palude	-8
Prato o Sentiero	-
Sabbia o Deserto	-4
Salita	Master**
Sassaia	-3
Strada Battuta	+2

\* Solo per chi non ha infravisione

\*\* In base alla nebbia / pendenza

TABELLA 28: TEMPO

AZIONE	TEMPO
Cercare Oggetti in un'area 3X3 metri	5 minuti
Cercare passaggi segreti su parete di 3 metri	10 minuti
Cercare trappole in 3X3 metri	10 minuti
Disincedare balestra	2 round/20 sec
Piazzare trappole in 3X3 metri	15 minuti
Riparare armature di cuoio, pelle o borchiate	15 min. per punto
Riparare armature di metallo	30 min. per punto
Riparare armi da botta	1 ora
Riparare armi da taglio	2 ore
Riparare balestre/archi	30 minuti
Scassinare serratura	2 minuti
Scassinare serratura complessa	4 minuti
Travestirsi	5 minuti

Tuttavia il personaggio può muoversi ad una velocità diversa a seconda del luogo in cui si trova e del tipo di terreno. La tabella 29 riassume i casi più importanti.

**NOTA PER I DUNGEON:** ci si muove più lentamente non perché ci sia un terreno difficoltoso, ma a causa della scarsa luminosità: in caso di fuga, però, si renderà necessario aumentare il fattore movimento (movimento normale) ed in quel caso il personaggio dovrà andare alla cieca e non potrà evitare trappole scoperte in precedenza, a meno che esse non siano state appositamente contrassegnate, non sarà in grado di distinguere un bivio e non saprà dove si trova l'uscita di una stanza (Per ogni situazione occorre un check in individuare col quale ottenere almeno 36). Quindi se vi trovate in un dungeon illuminato non si applica questo modificatore. I modificatori della tabella 29 sono tutti cumulabili, ma il FM non potrà mai, salvo rari casi, scendere sotto l'uno.

#### 9.4 Trasporti

I personaggi possono, per lunghi viaggi, utilizzare dei trasporti come cavalli, carri o navi; naturalmente anche questi tipi di mezzi hanno il loro fattore movimento che andrà ad incidere sulla durata del viaggio. La tabella 30 riporta interessanti informazioni sui trasporti in genere.

Si può notare come la portata di questi trasporti sia data in peso e non in termini di ingombro: si presume infatti che gli oggetti siano ben stivati e che quindi l'utilizzo dello spazio sia ottimizzato.

**BARCA FLUVIALE** : Si tratta di un vascello a fondo piatto che può navigare nei fiumi medio-grandi o nei laghi; dei dieci uomini sei

sono rematori, mentre gli altri 4 sono i marinai. Il primo valore della velocità e del FM è relativo alla navigazione soltanto con remi, mentre il secondo alla navigazione anche con vela.

**BARCA A VELA** : E' una barca di dimensioni ridotte adatta alla navigazione fluviale e lungo le coste. Può essere governata da una persona soltanto ed essendo più leggera è anche più veloce della barca fluviale.

**CANOA** : Una piccola imbarcazione di forma stretta ed allungata adatta per percorrere fiumi e laghi di montagna; non utilizza la vela ed è assolutamente inadatta alla navigazione marina.

**CARRO DA GUERRA** : E' un possente carro con quattro ruote robuste trainato da 4 cavalli veloci e potenti; può andare a velocità massima (13 Km/h, 36 metri per round) trasportando 4 persone in armatura leggera. E' molto utile nelle battaglie perché la struttura del carro protegge chi sta all'interno che è però libero di rispondere al fuoco.

**CARRO DA VIAGGIO**: E' progettato per il trasporto di merci e persone in lunghi viaggi: la velocità indicata è la massima per il corrispondente peso; quest'ultimo varia a seconda se il carro è trainato da due o quattro cavalli.

**CARROZZA** : E' utilizzata soprattutto per il trasporto di persone (max 4) all'interno di una stessa città o comunque su strade ben tenute e lastricate.

**COCCHIO** : Ha la stessa funzione della carrozza ma viene utilizzata dai nobili, dai governanti o dai ricchi.

**GALEA DA GUERRA** : E' il mezzo da guerra marina per eccellenza; può montare due catapulte leggere, una balista ed un rostro allo

## TRASPORTI



TABELLA 30 : TRASPORTI

TRASPORTO	UOMINI	PORTATA	VELOCITA'	FM	PS	DIFFICOLTA'
Barca Fluviale	10	50 tonn	1 – 3 Km/h	3 – 9	30	22
Barca a Vela	1	25 tonn	6,5 Km/h	18	40	26
Canoa	1	200 Kg	1 Km/h	3	4	26
Carro da Guerra	2	400 Kg	6,5 Km/h	18	20	26
Carro da Viaggio	1	460 – 920 Kg	3,6 Km/h	10	10	24
Carrozza	2	920 Kg	3,6 Km/h	10	14	24
Cocchio	1	4 Persone	5,4 Km/h	15	12	26
Galea da Guerra	300	150 tonn	1,5 – 6 Km/h	4 – 18	180	32
Galea Normale	240	120 tonn	2 – 6 Km/h	6 – 18	140	30
Galea Piccola	100	70 tonn	2 – 9 Km/h	6 – 24	100	28
Nave Lunga	80	65 tonn	2 – 9 Km/h	6 – 24	60	28
Veliero da Trasporto	40	300 tonn	6 Km/h	18	230	34
Veliero Grande	40	220 tonn	8 Km/h	22	180	32
Veliero Piccolo	20	160 tonn	9 Km/h	24	80	30

## TRASPORTI



Stesso tempo. Dei 300 uomini 240 sono rematori e 60 marinai addetti al ponte e alle vele. Questo tipo di nave può inoltre trasportare 90 soldati.

**GALEA NORMALE** : Anche questo tipo di nave viene spesso utilizzato per la guerra. Devono essere presenti 200 rematori e 40 marinai; possono inoltre essere trasportati 60 soldati.

**GALEA PICCOLA** : Come le altre galee viene spesso utilizzata in battaglie marine; essendo più leggera e veloce viene usata nel tentativo di accerchiare la flotta nemica per prenderla tra due fuochi. Servono però 80 rematori, 20 marinai ed possibile trasportare fino a 35 soldati.

**NAVE LUNGA** : E' una nave tuttofare che può essere impiegata sia in mare che in grandi fiumi. Viene generalmente utilizzata come nave da viaggio. Degli 80 uomini 50 sono rematori e 30 addetti al ponte ed alle vele.

**VELIERO DA TRASPORTO** : I velieri in genere sono le navi da trasporto transoceanico. Questo tipo di nave avanza soltanto trainato da vele e può trasportare, oltre ai 40 marinai necessari, fino a 120 persone. Viene utilizzato dalle marine militari anche per il trasporto della cavalleria.

**VELIERO GRANDE** : E' praticamente uguale alla galea da guerra, ma non c'è lo spazio per i rematori e può trasportare meno persone (max 80). Inoltre è più lenta e difficile da governare.

**VELIERO PICCOLO** : Anche questa è una versione modificata della Galea piccola; è più

adatta al trasporto merci e non utilizza i rematori.

### 9.4.1 NOTA SULLE IMBARCAZIONI

Appare chiaro che le velocità descritte nella tabella 30 per le imbarcazioni che utilizzano la vela siano poco esatte: infatti per questo tipo di navi la velocità, e in gran parte anche la direzione, dipende soprattutto dal vento. Nella tabella 30 abbiamo deciso di inserire le velocità medie delle barche per una serie di motivi:

1. Durante un viaggio è molto più semplice calcolare il tempo di navigazione che non vedere ogni giorno a che velocità e in che direzione soffia il vento; pensate ad un viaggio di due mesi: dovrete controllare il vento durante il gioco per 60 volte e questo apparirebbe veramente troppo pesante.
2. Durante un combattimento navale le navi, essendo vicine, sono spinte dallo stesso vento e la velocità dipende quindi dal tipo di vela. Un altro fattore molto importante in questo caso è la direzione delle imbarcazioni: chi riuscirà a sfruttare maggiormente il vento avrà maggior velocità, ma per riuscire a simulare questo occorrerebbero molte regole aggiuntive ed Arcan Myth non è e non vuole essere un gioco di navigazione.

Sostanzialmente quindi basta decidere se c'è vento o bonaccia ed il gioco è fatto; in caso di lunghi viaggi la velocità nella tabella 30 tiene conto anche dei giorni di bonaccia o vento contrario.



# MAGIA E POTERI MENTALI

## MAGIA

In Arcan Myth esistono due tipi di fenomeni paranormali (o quelli che il comune buon senso chiama così): la magia ed i poteri mentali. A prima vista sembrerebbero coincidere, o almeno fondersi uno nell'altro, e forse ai fini pratici (cioè in termini di gioco) è vero, ma la loro natura è diversa.

### 10.1 Mana

La definizione del mana è molto complessa e laboriosa e generalmente si tende ad associarlo all'energia necessaria per lanciare incantesimi. Ma la natura del mana è un'altra: prima di passare alla definizione vera e propria, occorrono delle premesse.

Quando l'universo fu creato, il primo piano materiale (la dimensione composta da stelle, galassie ed insiemi di galassie) fu circondato da altre dimensioni o piani: questi ultimi sprigionano una grande quantità d'energia che amiamo definire magica. Le forze sprigionate dai singoli piani si collegano tra loro passando per il primo piano materiale (che n'è privo) creando quindi in tale dimensione un vero e proprio nodo energetico. Gli esseri del primo piano non possono, in genere, percepire quest'energia, pur avendone le facoltà potenziali. Il mana, appunto, è una sostanza (gli alchimisti preferiscono il termine fluido) presente in tutti gli esseri intelligenti che circonda il nostro cervello.

Nel momento in cui si pronuncia la formula dell'incantesimo il mana cattura l'energia magica necessaria a farlo funzionare e ne sprigiona gli effetti.

Il mana rigenera da sé stesso al ritmo dei punti scuola all'ora più il bonus d'intelligenza del mago (per esempio: il mago Bringher ha 12 punti in incantamento e intelligenza 16 (bonus +3); rigenererà quindi 15 (12 + 3) punti mana all'ora) purché si riposi o si stia rilassati. Chi esaurisce il mana non può più rigenerarlo e non può più lanciare incantesimi.

Ogni incantesimo richiede una certa quantità di mana per essere lanciato, ma è possibile potenziare le singole magie per ottenere i più svariati effetti: il potenziamento però non è gratuito. Bisogna moltiplicare il mana di base dell'incantesimo per il potenziamento che si intende effettuare, sommando il potenziamento stesso (per esempio: il mago Bringher lancia un dardo mentale (costo base 4) alla seconda potenza; il costo diventa  $4 \times 2 + 2 = 10$ . Se lo avesse lanciato alla terza:  $4 \times 3 + 3$ , alla quarta  $4 \times 4 + 4$  e così via).

C'è un potenziamento massimo a cui un mago deve sottostare; non può potenziare oltre il

livello che ha nella sua scuola: se un mago ha 3 in negromanzia, può lanciare incantesimi massimo alla terza potenza. Inoltre dalla settima potenza in poi, a causa della gran quantità di energia richiamata, c'è la possibilità che il mago svenga, perdendo comunque il mana ma vanificando l'incantesimo. Questa probabilità è del 50% alla settima potenza più il 10% per ogni potenza superiore. Se il mago sviene lo fa per 2d4 round dopo di che si risveglia.

### 10.2 Spirito

Come per il mana la definizione di Spirito non è affatto semplice e la sua vera origine è tutt'altro che conosciuta.

Dopo alcuni milioni di anni che le varie dimensioni furono create, fecero la loro comparsa nei piani adiacenti il primo materiale, potentissime entità. Non si sa chi le abbia create o se furono proprio loro a creare l'universo per avere una casa, ma la loro energia era così elevata da eguagliare nell'insieme quella dei piani stessi. A differenza dei piani però l'energia vitale degli dei (tali sono queste entità) non attraversano il primo piano materiale in maniera radiale, ma lo interseca influenzandolo (da qui il nome di sfere d'influenza). Naturalmente le divinità sono così numerose e potenti che l'influenza che hanno, nell'insieme, sul primo materiale è pari a quella dei piani. Tuttavia è abbastanza difficile per gli esseri del primo materiale percepire questa energia, pur avendone le potenziali facoltà. Lo Spirito è quell'essenza che permette agli esseri viventi d'intercettare l'energia delle divinità e di convogliarla per lanciare un certo tipo d'incantesimi.

Tecnicamente parlando però lo spirito è un'essenza a dir poco necessaria a tutti perché la sua funzione primaria è quella di mantenere l'anima attaccata al corpo, come una sorta di collante. Questo è il motivo per cui se si esaurisce lo spirito il personaggio muore.

Quando s'intona la litania per il lancio d'un incantesimo lo spirito cattura l'energia necessaria a farlo funzionare e ne sprigiona quindi gli effetti.

Come il mana lo spirito rigenera sé stesso al ritmo dei punti che si hanno nella sfera d'influenza principale più il bonus di empatia dell'occultista (Ad esempio: il Druido Wayne ha 7 nella sfera Vita e 15 in empatia (bonus +2); recupererà quindi 9 punti spirito ogni ora)

Dal punto di vista del lancio di incantesimi e dei potenziamenti valgono le



# CAPITOLO 10



## POTERI MENTALI



stesse regole appena descritte per il mana.

### 10.3 Poteri mentali

La mente umana, se ben addestrata, è in grado adoperarsi al 100% scoprendo potenzialità che nessuno oserebbe immaginare. Altre creature hanno dei poteri mentali innati. Questo tipo di potere non ha costo d'alcun genere e può essere usato sempre. Non bisogna però abusarne, altrimenti si hanno degli scompensi cerebrali: si possono utilizzare poteri mentali per soli 5 round consecutivi dopo di che si perde un punto di empatia ogni round successivo. Quando si arriva al limite di 5 round occorre quindi riposare per un round e quindi si può riprendere. L'utilizzo dei poteri mentali solitamente esclude la possibilità di lanciare incantesimi (per un maggior equilibrio).

Tutti i poteri mentali, tranne se diversamente specificato, colpiscono ad una distanza pari al triplo del valore che il personaggio ha in quel potere. Per proteggersi dai poteri mentali occorre l'incantesimo barriera mentale (o equivalente) che deve essere lanciato ad una potenza pari o superiore alla metà del valore che ha l'esper nel potere utilizzato (per proteggersi da un potere mentale con valore 6 occorre una barriera della terza potenza)

Ogni personaggio che scelga i poteri mentali come una delle due abilità speciali che ha a disposizione, può impararne al massimo cinque ed ha subito diritto a scegliersi un potere di costo due. Chi utilizza entrambe le abilità speciali nella scelta dei poteri mentali, può imparare tutti quelli ammessi dalle regole ed avrà diritto alla scelta di due poteri mentali, uno di costo due più un altro a scelta (massimo costo 3). Affianco ad ogni potere mentale è indicato il moltiplicatore dei punti incremento che servono per aumentare il valore: se il tuo personaggio può utilizzare i poteri mentali, con il consenso del master è possibile comprare il livello uno di un potere mentale che non si possiede spendendo tanti punti incremento quanto è il moltiplicatore per cento. (Quindi Percezione cerebrale costerà 200, Telepatia 300 e Visione 400); tuttavia non è possibile che i poteri di costo superiore siano più numerosi di quelli di costo inferiore (quindi Se un esper ha due poteri di costo 2 potrà avere al massimo due poteri di costo 3 e non di più).

### 10.4 Nota sulle magie d'evocazione

Le evocazioni sono tra le magie più potenti che si possano trovare, ma sono anche quelle più difficili da gestire. Infatti spesso vengono evocate creature più potenti dello stesso personaggio che magari non hanno alcuna voglia di obbedirgli. Questo accade in

modo particolare con creature di altri piani che vengono trascinate fuori dal loro ambiente. Il loro istinto sarebbe quello di rivoltarsi contro l'evocatore, ma questi ha un modo per controllare la creatura evocata. Si deve effettuare un tiro di controllo (EMPATIA + (Scuola di Magia o Sfera d'influenza MAX 12) + 1d12) ed in base alla difficoltà di controllo, decisa dal Master, si riuscirà o meno a controllare l'essere evocato. Un mago o sacerdote esterno all'evocazione può rubare la creatura evocata ottenendo con lo stesso tipo di check un valore più alto. Naturalmente l'evocatore è avvantaggiato perché sul primo tiro di controllo che fa sulla creatura ha un bonus di +4. Il controllo dura 1 turno dopo di che bisogna ripetere il tiro (sempre con il bonus di +4).

Con le creature appartenenti al primo materiale questo tipo di regola non è valida, su di esse si utilizza lo charme: però nel caso in cui si voglia sottrarre il controllo di un mostro lo charme dell'evocatore, a parità di potenza, vince.

