

Venti Frontiere

Manuale Introduttivo

<< Avete in mano un fantastico mondo di avventure di Spada e Magia! >>

INIZIARE A GIOCARE

Il Manuale Introduttivo che hai di fronte serve per provare un gioco di ruolo con un gruppo di amici.

Un gioco di ruolo serve a divertirsi grazie alla tua immaginazione.

Arrivi alla fine del corridoio e dietro l'angolo sbirci il grande drago rosso addormentato su una montagna di monete d'oro.

Vedi la scena nella tua mente? Sei già a buon punto.

In un gioco di ruolo crei una grande storia fantasy insieme ai tuoi amici, poi la metti da parte per tornare alle tue normali attività. Ma quando rivedi i tuoi amici, l'avventura è di nuovo lì, pronta per ricominciare da dove l'avevate interrotta, come un libro o una serie televisiva. Solo che qua siete voi a decidere la trama e a esserne i protagonisti.

In un gioco di ruolo un solo giocatore interpreta il ruolo di **Master**, tutti gli altri giocatori interpretano invece il **personaggio** della loro immaginazione... un Mago Elfo, un Guerriero Nano, un Ladro Umano.

Il Master presenta l'avventura agli altri giocatori, descrive le scene, interpreta i mostri, fa sì che la trama che ha in mente giunga a compimento... e nel frattempo si assicura che tutti si stiano divertendo!

Le prossime pagine devono essere lette sia dal giocatore che assume il ruolo di Master che dai giocatori che vogliono interpretare un personaggio.

COSA SERVE PER INIZIARE A GIOCARE

Per provare a giocare di ruolo ti servono poche cose: **due, tre o quattro amici; un tavolo e una stanza tranquilla; questo manuale introduttivo**, stampato in un numero sufficiente di copie; **una lavagna bianca** (di quelle con i pennarelli cancellabili) o un foglio di carta quadrettata molto grande; **delle miniature o dei segnalini** per rappresentare i personaggi e i mostri; **una serie di dadi "da gioco di ruolo"**, ovvero sette dadi dalle forme strane che comprendono un dado a 20 facce (d20), un dado a 12 facce (d12), due dadi a 10 facce (d10, tirati insieme possono servire per tirare una percentuale, ovvero un d100), un dado a 8 facce (d8), un dado a 6 facce (d6) e un dado a 4 facce (d4).

I dadi costano poco (la serie completa si può trovare nelle fumetterie o nei negozi di giochi intorno a 5 €) e sono molto importanti, alcuni giocatori sono fanaticamente affezionati ai loro dadi, usano solo quelli e non li fanno toccare ad altri!

Per i più tecnologici può essere sufficiente una App per Android o iOS che replichi i dadi (basta cercare RPG roller su App Store o su Google Play, ce ne sono tante gratuite).

La regola base

Un giocatore decide l'azione che il suo personaggio vuole intraprendere, la comunica al Master, tira un dado da 20 (più alto è il risultato meglio è), aggiunge i modificatori indicati sulla sua scheda del personaggio e comunica il risultato al DM.

Se il numero raggiunto è pari o superiore a quello stabilito dal DM per superare la prova, ha avuto successo. Se il numero raggiunto è invece inferiore a quello stabilito dal DM, ha fallito.

Il numero stabilito dal DM viene detto **Classe di Difficoltà** nel caso di una prova di abilità, **Classe Armatura** nel caso di un attacco con le armi, **Classe Fortuna** nel caso di un attacco magico.

Tutto qui. Questa semplice regola viene utilizzata per qualsiasi azione, sia dai giocatori che dai loro nemici.

Vi sono solo tre considerazioni da tenere presenti:

- **La regola zero:** tutte le azioni abbastanza semplici da essere compiute nella vita reale, per esempio aprire una porta o scavalcare un fosso di mezzo metro, possono essere compiute senza alcuna prova.
- **Successi critici e fallimenti automatici:** Un risultato di 20 col tiro del dado è sempre un successo (un **colpo critico**), quale che sia il risultato da raggiungere. Un risultato di 1 col tiro del dado è sempre un fallimento, quale che sia il risultato da raggiungere.

- **Vantaggi e svantaggi:** in alcune situazioni è più facile o più difficile fare una prova. Se è più facile puoi avere un *vantaggio*: in tal caso tiri due volte il dado da 20 e tieni solo il risultato migliore. Se è più difficile puoi avere uno *svantaggio*: in tal caso tiri due volte il dado da 20 e tieni solo il risultato peggiore.

Creazione del personaggio

Quando un giocatore interpreta un personaggio può descriverlo come preferisce: alto, un po' tonto ma coraggioso e fortissimo, oppure smilzo, agile, cinico ed esperto nella magia.

Ogni elemento che il giocatore ha in mente deve però essere rappresentato con dei numeri sulla **scheda del personaggio**, una tabella che ne riassume qualità e caratteristiche, in modo da poter interagire col mondo creato dal DM (la trovi nell'ultima pagina).

Per questo motivo se vuoi giocare (e non sei il Master) devi creare un personaggio partendo da zero e utilizzando le stesse regole degli altri giocatori.

Man mano che il tuo personaggio verrà creato, compilerai la scheda passo dopo passo.

Un personaggio può essere descritto come la combinazione di **caratteristiche**, **razza**, **classe**, **abilità** e **poteri** (detti **incantesimi** nel caso di maghi e chierici): questi elementi determinano i suoi **elementi di**

combattimento, ovvero la *Classe Armatura*, la *Classe Fortuna*, i *Punti Ferita*, l'*Iniziativa*; tutti elementi che vedremo dopo.

Come nel caso della regola base, questi elementi sono condivisi da personaggi e nemici.

Caratteristiche

Un personaggio ha sei caratteristiche, tre che ne rappresentano il corpo e tre la mente. Ogni caratteristica ha un valore (il numero che la rappresenta) e un modificatore (un numero derivato dal valore).

Le caratteristiche sono **Forza (For)**, **Costituzione (Cos)**, **Destrezza (Des)** per il corpo e **Intelligenza (Int)**, **Saggezza (Sag)**, **Carisma (Car)** per la mente.

Il loro valore va da un minimo di 3 a un massimo di 18, con 10 che rappresenta il valore medio di un essere Umano.

Per determinare le caratteristiche del tuo personaggio tira **4d6** (quattro dadi a sei facce), scarta il risultato più basso e somma gli altri tre. Ripeti altre cinque volte il tiro. Una volta che hai sei punteggi, considera che potrai assegnarli liberamente alle caratteristiche per dare forma al tuo personaggio ideale.

Il risultato ti pare adatto? Allora tieni questi risultati.

Se tieni i risultati della prima serie hai diritto a un piccolo bonus: ottieni un +1 da aggiungere a una singola caratteristica.

Se invece ritieni i tiri insoddisfacenti, ritira altre due serie complete di sei caratteristiche e tieni la serie completa che preferisci.

Attenzione però: ritirando le caratteristiche non avrai il bonus +1.

Non segnare ancora le caratteristiche, altri elementi del tuo personaggio possono farle crescere.

Razza

Il tuo personaggio appartiene a una razza di un mondo fantasy (l'Alfeimur è uno di questi mondi): le razze che abitano il mondo sono **Umani**, **Nani**, **Elfi** e creature più strane ancora.

Per iniziare il tuo personaggio può solo essere un Umano (la razza più comune e più diffusa), un Elfo o un Nano. Ogni razza ha delle peculiarità che devi segnare sulla scheda tra le *peculiarità di razza*:

Umano

Hai *visione normale* (ci vedi come un normale uomo comune), ottieni un bonus +1 alla *Classe Fortuna* e sei *addestrato* in un'abilità in più rispetto a quanto dice la tua classe, che puoi scegliere tra tutte quelle disponibili. Il tuo movimento normale è pari a 6 quadretti di combattimento per round (9 metri in sei secondi, 90 metri al minuto fuori dai combattimenti).



Nano

Hai +2 alla Costituzione (aggiungi due punti al valore che assegnerai a questa caratteristica tra i sei valori che hai tirato prima), hai *scurovisione* (ci vedi nel buio completo come se fosse giorno), sei *competente* nell'uso del martello da guerra e del martello da lancio anche se la tua classe non concede queste abilità, hai *resistenza* 5 al veleno (ignori i primi 5 danni da veleno che subisci ogni round di combattimento).

Il tuo movimento normale è pari a 5 quadretti di combattimento per round (7,5 metri in sei secondi, 75 metri al minuto fuori dai combattimenti).

Elfo

Hai +2 alla Destrezza (aggiungi due punti al valore che assegnerai a questa caratteristica tra i sei valori che hai tirato prima), hai *visione crepuscolare* (ci vedi in una notte stellata come se fosse giorno), sei *competente* nell'uso dell'arco lungo e della spada lunga anche se la tua classe non concede queste abilità, ottieni un +2 alle prove di Natura e Percezione.

Il tuo movimento normale è pari a 7 quadretti di combattimento per round (10,5 metri in sei secondi, 105 metri al minuto fuori dai combattimenti).

Classe

Ogni personaggio ha una classe, una sorta di professione che descrive le sue capacità e abilità.

Per questa prova il tuo personaggio può solo essere un **Guerriero**, un **Chierico**, un **Ladro** o un **Mago** (queste sono le quattro classi base dalla notte dei tempi).

La classe stabilisce alcuni importanti parametri di combattimento del personaggio: non solo se sarà abile a combattere con le armi (Guerriero e Ladro) o con la magia (Chierico e Mago), ma anche i suoi **Punti Ferita**, ovvero quanti danni sarà capace di sopportare prima di cadere a terra svenuto.

Nessuna classe è più potente o più debole delle altre in assoluto, ma ci sono giocatori più attirati da una classe che da un'altra. Ogni giocatore comincia come personaggio di **primo livello** in una determinata classe.

Dato che le avventure in un gioco di ruolo proseguono ogni volta che tu e il tuo gruppo di amici vi ritrovate, e che magari andrete avanti a giocare per anni, i personaggi guadagnano esperienza man mano che sconfiggono mostri e recuperano tesori, e questa esperienza è rappresentata dal loro **livello** (il Manuale Introduttivo porta i personaggi fino al 5° livello in ogni classe).

Più Punti Ferita ha il tuo personaggio, più resistente è ai danni: ogni volta che subisci dei danni perdi dei Punti Ferita. Quando i tuoi Punti Ferita arrivano a zero, cadi a terra svenuto (se arrivano sotto lo zero il tuo personaggio può anche morire).

Scegli una classe per il tuo personaggio:

GUERRIERO

Sei forte e possente, puoi tollerare grandi quantità di danni e puoi indossare le armature più pesanti: sei bravo a combattere in corpo a corpo con spade, mazze e asce, quindi devi avere alti valori di Forza (utilizzata come bonus per determinare il *tiro per colpire* e come modificatore del *tiro dei danni* delle armi in corpo a corpo) e di Costituzione (utilizzata per determinare i tuoi *Punti Ferita*), ma se vuoi usare spesso l'arco (come fanno i Guerrieri Elfi) o la balestra (come fanno i Guerrieri Nani) anche la Destrezza (utilizzata come bonus per determinare il *tiro per colpire* e come modificatore del *tiro dei danni* della armi a distanza) deve essere alta.

Come Guerriero le tue *specifiche di classe* sono le seguenti:

- I tuoi *Punti Ferita* iniziali sono pari al tuo valore di Costituzione più 12 più 1d12.
- A ogni *passaggio di livello* aggiungi 1d12 punti ferita al tuo massimale (1d12 è il tuo Dado Vita)
- Fuori dal combattimento puoi **tirare il fiato** utilizzando la tua forza di volontà e qualche conoscenza di pronto soccorso: ogni volta che finisci

un incontro recuperi 1d12 punti ferita + il tuo modificatore di Costituzione.

- Sei *addestrato* in due abilità scelte tra le seguenti: Atletica, Dungeon, Diplomazia, Intimidire, Storia, Tenacia.

Come Guerriero hai questi *privilegi di classe* che devi segnare sulla scheda tra i privilegi di classe:

- Sei *competente* con tutte le armature, tutti gli scudi e tutte le armi
- Hai un *talento per le armi* grazie al quale ottieni un bonus +1 ai *tiri per colpire* e un bonus +2 ai *tiri dei danni* effettuati con tutte le armi.
- Ottieni il potere di ***sfida***: se lo usi attacchi un nemico entro 5 e nello stesso tempo lo sfidi. Come risultato questo nemico deve concentrare i suoi attacchi su di te, quindi ha *svantaggio* per colpire i tuoi alleati. Puoi usare il potere a ogni turno, ma puoi sfidare un solo nemico alla volta e un nemico può essere sfidato da un solo personaggio alla volta (una nuova sfida annulla la precedente, quindi tu e un altro Guerriero non potete sfidare due volte lo stesso avversario).
- Ottieni il potere *attacco poderoso* utilizzabile una volta a incontro: se lo usi un tuo attacco che ha già colpito causa il doppio dei danni dell'arma (non di altri

modificatori, come quello di *Forza* o il bonus +2 di classe) contro l'avversario.

Chierico

Rappresenti nel mondo la potenza della tua divinità, un'entità potente che manifesta un interesse diretto negli eventi quotidiani.

Le divinità mutano a seconda dell'ambientazione fantasy che è possibile rappresentare in un gioco di ruolo. Per queste regole introduttive puoi adottare il nome della divinità che preferisci o scegliere una di queste divinità dell'Alfeimur: **Nolenkal**, Lord della Giustizia, oppure **Milia**, Signora della Fortuna.

I Chierici sono bravi combattenti e possono usare pesanti armature, ma più di frequente usano i loro **poteri divini**: per colpire gli avversari con questi poteri usano la Saggezza come i Guerrieri usano la Forza.

Per questo di solito i Chierici hanno alti valori di Saggezza e Carisma.

Come Chierico le tue *specifiche di classe* sono le seguenti:

- I tuoi *Punti Ferita* iniziali sono pari al tuo valore di Costituzione più 10 più 1d10.
- A ogni *passaggio di livello* aggiungi 1d10 punti ferita al tuo massimale (1d10 è il tuo Dado Vita)
- Fuori dal combattimento puoi **tirare il fiato** utilizzando la tua forza di volontà e qualche

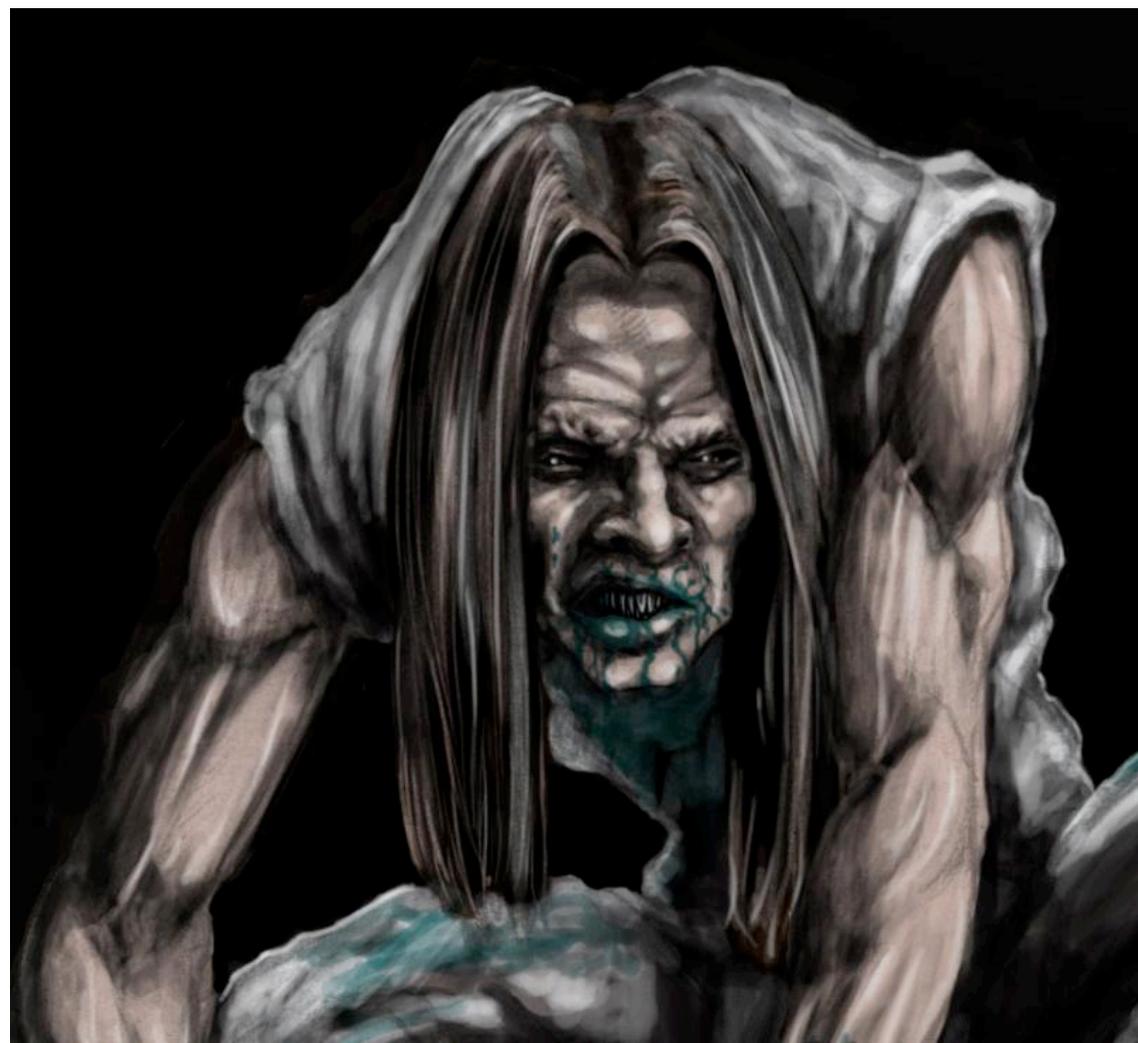
conoscenza di pronto soccorso: ogni volta che finisci un incontro recuperi 1d10 punti ferita + il tuo modificatore di Costituzione.

- Sei *addestrato* in Religione e tre altre abilità scelte tra le seguenti: Arcano, Diplomazia, Guarire, Intuizione, Storia.

Come Chierico hai questi *privilegi di classe* da aggiungere sulla scheda tra i privilegi di classe:

- Sei *competente* con tutte le armature e tutti gli scudi e sei competente con la mazza ferrata, il bastone, la fionda. Se adori **Milia** sei *competente* anche nell'arco corto, se adori **Nolenkal** sei *competente* anche nella spada lunga.
- Ottieni il potere di *incanalare il potere divino*: una volta a incontro puoi scegliere se *allontanare non morti* o lanciare una *benedizione*.
- *Allontanare non morti*: infliggi danni pari al tuo valore di Saggia a tutti i *non morti* entro 2 da te. Tutti i non morti che subiscono questi danni nel loro round successivo devono muoversi per allontanarsi da te.
- *Benedizione*: tu (o un tuo alleato entro 5) ottieni un bonus alla *Classe Fortuna* pari al tuo modificatore Saggia che dura fino alla fine dell'incontro.

- Ottieni il potere utilizzabile a volontà di lanciare l'incantesimo *giustizia divina* (vedi gli incantesimi).
- Puoi recitare *rituali divini*, complessi incantesimi che possono aiutare la sopravvivenza dei tuoi compagni. Al primo livello conosci il rituale *Cura Ferite Leggere* (vedi gli incantesimi).



Ladro

Sei agile, spregiudicato e combatti scorrettamente. Magari non rubi davvero, ma ti sei addestrato in molte strane abilità che ti aiutano a scovare trappole e scassinare serrature. Combatti utilizzando la Destrezza invece della Forza ogni volta che puoi, quindi ti servono un'alta Destrezza e una buona Intelligenza.

Come Ladro le tue *specifiche di classe* sono le seguenti:

- I tuoi *Punti Ferita* iniziali sono pari al tuo valore di Costituzione più 8 più 1d8.
- A ogni *passaggio di livello* aggiungi 1d8 punti ferita al tuo massimale (1d8 è il tuo Dado Vita)
- Fuori dal combattimento puoi **tirare il fiato** utilizzando la tua forza di volontà e qualche conoscenza di pronto soccorso: ogni volta che finisci un incontro recuperi 1d8 punti ferita + il tuo modificatore di Costituzione.
- Sei *addestrato* in Furtività, Manolesta e tre abilità a tua scelta tra tutte quelle presenti nell'elenco delle Abilità.

Come Ladro hai questi *privilegi di classe* da aggiungere sulla scheda tra i privilegi di classe:

- Sei *competente* con l'armatura di cuoio, con la spada corta, il pugnale, l'arco corto, la balestra a mano, la fionda, la balestra leggera.
- Puoi usare il tuo modificatore di *Destrezza* invece che quello di *Forza* per determinare il bonus al *tiro per colpire* e al *tiro dei danni* inflitti quando usi le armi corpo a corpo in cui sei competente.
- Hai il privilegio di *eludere*, cioè tutte le *trappole* e gli *attacchi di opportunità* dei nemici hanno *svantaggio* per colpirti.
- Ottieni il privilegio di *colpire alla spalla*: ogni volta che hai *vantaggio* nei confronti di un avversario entro 5 da te il tuo attacco infligge 2d6 danni extra.
- Ottieni il potere utilizzabile una volta a incontro *colpo a tradimento*: se decidi di usarlo attacchi con un bonus +3 al tiro per colpire e infliggi 1d6 danni extra al tuo avversario se è entro 5 da te (questi danni si sommano eventualmente a quelli inflitti da *colpire alle spalle*).

Maço

Sei uno studioso di poteri magici distruttivi e di sottili rituali. Non sei molto portato per il combattimento in corpo a corpo, ma dalla distanza i tuoi incantesimi arcani possono distruggere interi gruppi di nemici. I tuoi poteri derivano dallo studio, non da una divinità, quindi

il tuo **libro degli incantesimi** è il tuo oggetto più prezioso.

Per colpire con i tuoi incantesimi usi l'Intelligenza al posto della Forza o della Destrezza. Un'alta Intelligenza e un buon Carisma ti aiuteranno a farti strada nel mondo.

Come Mago le tue *specifiche di classe* sono le seguenti:

- I tuoi *Punti Ferita* iniziali sono pari al tuo valore di Costituzione più 6 più 1d6.
- A ogni *passaggio di livello* aggiungi 1d6 punti ferita al tuo massimale (1d6 è il tuo Dado Vita)
- Fuori dal combattimento puoi **tirare il fiato** utilizzando la tua forza di volontà e qualche conoscenza di pronto soccorso: ogni volta che finisci un incontro recuperi 1d6 punti ferita + il tuo modificatore di Costituzione.
- Sei addestrato in Arcano e due abilità a tua scelta tra tutte quelle esistenti.

Come Mago hai questi *privilegi di classe* da aggiungere sulla scheda tra i privilegi di classe:

- Sei *competente* con la veste di stoffa (in pratica non sei abile con nessuna armatura), con il pugnale, il bastone e la balestra leggera.

- Puoi apprendere, memorizzare e lanciare incantesimi arcani, che sono trascritti sul tuo **libro degli incantesimi**. Al primo livello conosci due incantesimi che puoi utilizzare una volta a incontro, *mani brucianti* e *sonno*, e quattro incantesimi che puoi utilizzare a volontà: *dardo*, *luce magica*, *suono fantasma*, *raggio di gelo* (per la descrizione degli incantesimi vedi l'appendice incantesimi).
- Al primo livello **ogni giorno puoi decidere di preparare solo un incantesimo a incontro tra i due che conosci e tre incantesimi a volontà tra i quattro che conosci**: una volta stabiliti quali puoi lanciare, solo nel corso di un riposo esteso (della durata di almeno 6 ore, per esempio nel corso della notte) puoi decidere di cambiare gli incantesimi preparati. Se perdi il libro degli incantesimi, o ti viene sottratto, ti restano nella mente gli incantesimi che avevi preparato l'ultima volta, e per modificarli devi trovare un nuovo libro degli incantesimi (o ritrovare il tuo!).
- Puoi recitare **rituali arcani**, complessi incantesimi che possono aiutare l'esplorazione. Al primo livello conosci il rituale *Comprensione dei Linguaggi* (vedi l'appendice incantesimi).

Assegnare le caratteristiche

A questo punto puoi assegnare le caratteristiche del tuo personaggio nel modo migliore.

Tieni presenti le modifiche alle caratteristiche che la razza che hai scelto può darti, e assegna le caratteristiche per rendere migliore la tua classe.

Se vuoi creare un Guerriero Elfo che si concentrerà nell'uso dell'arco e che non indosserà spesso armature pesanti puoi assegnare il tuo risultato migliore alla Destrezza (sapendo che questa otterrà anche un +2 dalla tua razza), il secondo alla Costituzione e solo il terzo alla Forza.

Ora puoi anche calcolare i *modificatori* delle diverse caratteristiche, che sono importanti per usare il personaggio in combattimento e durante l'esplorazione.

I modificatori sono conteggiati così:

Valore Caratteristica	Modificatore
4-5	-3
6-7	-2
8-9	-1
10-11	Nessuno
12-13	+1
14-15	+2
16-17	+3
18-19	+4
20-21	+5

Mentre il valore di caratteristica viene usato raramente (per determinare i *Punti Ferita* iniziali del personaggio, per alcuni poteri magici come *allontanare non morti* e per evitare le *prove banali*), il modificatore viene invece aggiunto a tutte le prove che lo prevedono, che siano le *prove di abilità* o i *tiri per colpire*.

Ecco come sono utilizzate le caratteristiche e i loro modificatori:

Forza (For) – modificatore utilizzato per *tiri per colpire* e per i *tiri dei danni* in corpo a corpo

Costituzione (Cos) – valore usato per *Punti Ferita* iniziali; modificatore utilizzato per *tirare il fiato*, modificatore aggiunto alla *Classe Fortuna* (se più alto del modificatore di Saggezza)

Destrezza (Des) – modificatore aggiunto alla *Classe Armatura* (se più alto del modificatore di Intelligenza), modificatore utilizzato per *tiri per colpire* e *tiri dei danni* a distanza (e in corpo a corpo dai Ladri), modificatore utilizzato per l'*Iniziativa*

Intelligenza (Int) – modificatore aggiunto alla *Classe Armatura* (se più alto del modificatore di Destrezza), modificatore utilizzato per *tiri per colpire* e *danni* dagli incantesimi del Mago

Saggezza (Sag) – modificatore utilizzato per *tiri per colpire* e *danni* dagli incantesimi del chierico,

modificatore aggiunto alla *Classe Fortuna* (se più alto del modificatore di Costituzione)

Carisma (Car) – modificatore usato per *Classe Fortuna*, modificatore usato per il *coraggio* dei seguaci

Abilità

Le abilità rappresentano aspetti delle caratteristiche che il tuo personaggio ha *addestrato* o sviluppato in modo particolare.

Quando ti viene chiesto di fare una *prova di abilità tiri 1d20*, **aggiungi il modificatore della caratteristica corrispondente, aggiungi i modificatori dati dalla razza, l'addestramento e il livello.**

A seconda della tua razza, puoi avere un bonus +2 da sommare al tiro su alcune abilità che ti sono congeniali (una *peculiarità di razza*).

Se sei addestrato nell'abilità, ottieni un bonus +5 da sommare al tiro, e magari puoi utilizzarla in modi che gli altri personaggi non si sognano neanche.

A ogni livello pari che raggiungi, ottieni un +1 da sommare a tutte le prove di abilità.

Le abilità e le caratteristiche che le influenzano sono le seguenti:

Arcano (Int) – usata per leggere uno scritto magico, per riconoscere il nome di un demone, per identificare se un

oggetto è magico e capirne le proprietà (quest'ultima solo se sei addestrato)

Acrobazia (Des) – usata per camminare su una corda, rotolare giù da una scala, evitare di subire tutti i danni cadendo da un tetto (quest'ultima solo se sei addestrato)

Atletica (For) – usata per scalare una montagna, sollevare una cancellata di ferro, nuotare

Bassifondi (Car) - usata per farsi rivelare un segreto da un barista, scoprire chi ricetta merce in città

Diplomazia (Car) – usata per sedurre una cortigiana, conversare con il nobile locale

Dungeon (Sag) – usata per identificare una trappola, identificare una bestia orrenda, non perdere l'orientamento in un labirinto (quest'ultima solo se sei addestrato)

Guarire (Sag) – usata per stabilizzare un alleato morente (senza fare alcuna prova se sei addestrato), curare da una malattia

Furtività (Des) – usata per nascondersi nelle ombre, muoversi in silenzio, coprire le proprie tracce

Intimidire (Car) – usata per spaventare un nemico, convincere un avversario ad arrendersi (quest'ultima solo se sei addestrato)

Intuizione (Sag) – usata per capire se qualcuno mente o se un animale sta per caricare

Manolesta (Des) – usata per borseggiare, scassinare, barare al gioco, disattivare le trappole (anche magiche, ma solo se sei addestrato)

Natura (Sag) – usata per identificare piante commestibili, conoscere e addestrare animali

Percezione (Sag) – usata per cercare tracce e passaggi segreti, ascoltare rumori, trovare trappole, individuare i nemici nascosti

Raggirare (Car) – usata per ingannare un mercante, per distogliere l'attenzione delle guardie

Religione (Sag) – usata per conoscere le principali divinità, i loro rituali, i loro simboli

Storia (Int) – usata per identificare uno scritto misterioso o un simbolo araldico

Tenacia (Cos) – usata per sopportare un veleno, il calore del deserto, una marcia forzata o trattenere il fiato

Se vuoi compiere una specifica azione e non ti viene in mente quale abilità si adatta

meglio allo scopo (per esempio, se vuoi falsificare un documento) magari è necessario fare due prove distinte per rappresentarla (per esempio *Manolesta* e *Raggirare*).

Entrambe le prove devono

riuscire perché la prova sia superata.

La *Classe di Difficoltà* delle prove di abilità ti verrà comunicata di volta in volta dal DM.

Elementi di combattimento

Ora che hai scelto *classe* e *razza* e determinato le tue *caratteristiche* e *abilità* puoi derivare gli ultimi elementi della tua scheda del personaggio, che ti serviranno soprattutto durante gli *incontri di combattimento*:

Classe Armatura

Determina quanto sei difficile da colpire e resistente ai colpi. Viene determinata sommando **10 + l'armatura + lo scudo + il modificatore più alto tra Des e Int + eventuali bonus magici**.

Più alta è meglio è.

Per colpirti in *corpo a corpo* o *a distanza* un avversario deve fare almeno o più della tua *Classe Armatura* con un *tiro per colpire*.

Considera che puoi aggiungere il modificatore di *Destrezza* o di *Intelligenza* alla *Classe Armatura* solo se stai indossando un'armatura leggera (per esempio come l'armatura di cuoio); un'armatura più pesante ti protegge meglio ma ti rende più lento (la descrizione dell'armatura ti dirà se aggiungere o meno il modificatore).

Sei un Chierico con *Saggezza* 18 (+4) e devi fare una prova di *Religione* (+5 perché sei addestrato)? Tira 1d20 e somma 9. Devi provare a rubare un borsellino e sei un Ladro Nano con *Destrezza* 16? Fai una prova di *Manolesta* tirando 1d20 + 5 (addestrato) + 3 (Des).

La *Classe Armatura* non cambia molto spesso nel corso di una singola sessione di gioco.

Classe Fortuna

Determina quanto sei fortunato e resistente ai poteri magici.

Viene determinata sommando **10 + il modificatore di Carisma + il modificatore più alto tra Cos e Sag + lo scudo + eventuali bonus magici.**

Per colpirti con un *incantesimo arcano* o *divino* (sia che ti voglia infliggere danni sia che voglia piegare la tua volontà con un trucco di dominazione mentale) un avversario deve fare almeno o più della tua *Classe Fortuna* col tiro per colpire del suo potere magico.

La *Classe Fortuna* non cambia molto spesso nel corso di una singola sessione di gioco.

TIRI PER COLPIRE e TIRI DEI DANNI

Colpire un nemico con una spada, una freccia o un incantesimo segue sempre la stessa meccanica, quella del tiro per colpire: **si tira 1d20 e si aggiungono i modificatori.**

Il danno invece viene determinato dall'arma o dall'incantesimo che si sta utilizzando.

La Classe Fortuna è una versione semplificata di una regola più complessa presente nei giochi di ruolo, quella dei tiri salvezza e delle difese di Tempra, Riflessi e Volontà. Per iniziare è più che sufficiente e rappresenta per le forze magiche ciò che la Classe Armatura rappresenta per tutti gli attacchi fisici.

Un tiro per colpire in corpo a corpo usa la *Forza*, quindi viene effettuato tirando **1d20 + il modificatore di Forza + eventuali bonus magici, di competenza e di livello.**

I danni in corpo a corpo sono pari al **danno dell'arma + il modificatore di Forza + eventuali bonus magici, di competenza e di livello.**

Un tiro per colpire a distanza usa la *Destrezza*, quindi viene effettuato **tirando**

1d20 + il modificatore di Destrezza + eventuali bonus magici, di competenza e di livello.

I danni a distanza sono pari al **danno dell'arma + il modificatore di Destrezza + eventuali bonus magici, di competenza e di livello.**

Un tiro per colpire con un *incantesimo divino* usa la *Saggezza*, quindi viene effettuato tirando **1d20 + il modificatore di Saggezza + eventuali bonus magici, di competenza e di livello.**

Kosh il Guerriero attacca con l'ascia: tira 1d20 + il suo modificatore di Forza (+2) + il suo bonus di classe (+1) + il suo bonus di competenza perché è competente con l'ascia (+2) = +5. Tira 12, per un totale di 17. La Classe Armatura dell'orchetto è 15, quindi l'ha colpito. Tira allora per i danni, e gli fa 1d8 (ascia) + 2 (Forza) +2 (bonus di classe) = +4. Tira 7 per un totale di 11 danni. I Punti Ferita totali dell'orchetto sono 10, quindi l'orchetto è morto.

Se il tuo attacco influenza un'area effettua un tiro per colpire per ogni creatura nell'area.

I danni con un incantesimo divino sono pari al **danno dell'incantesimo + il modificatore di Saggezza + eventuali bonus magici, di competenza e di livello.**

Un tiro per colpire con un incantesimo arcano usa l'*Intelligenza*, quindi viene effettuato tirando **1d20 + il modificatore di Intelligenza + eventuali bonus magici, di competenza e di livello.** Se il tuo attacco influenza un'area effettua un tiro per colpire per ogni creatura nell'area.

I danni con un incantesimo arcano sono pari al **danno dell'incantesimo + il modificatore di Intelligenza + eventuali bonus magici, di competenza e di livello.**

Iniziativa

Serve a determinare quanto sei veloce ad agire. Viene determinata tirando **1d20 + il modificatore di Des + eventuali bonus magici.**

Viene tirata all'inizio di ogni incontro e il personaggio (o mostro) col valore più alto agisce per primo, tutti gli altri agiscono in ordine dopo di lui.

Punti Ferita

Abbiamo descritto i *Punti Ferita* brevemente durante la descrizione delle classi.

I *Punti Ferita* sono una rappresentazione astratta della salute, della bravura in combattimento e dell'esperienza nell'evitare i danni del tuo personaggio.

Per quanti *Punti Ferita* si possano perdere, non si subisce alcuna penalità finché essi non scendono a zero o meno.

Ogni colpo che subisci ti infligge però dei danni, che devi sottrarre dai tuoi *Punti Ferita*. Se il tuo personaggio è a zero *Punti Ferita* è **svenuto**: cade a terra, non può agire in alcun modo, non può difendersi.

E' però *stabile* e non rischia di morire se non subisce ulteriori danni. Se invece il tuo personaggio è a *Punti Ferita* negativi (da -1 a un valore negativo pari al tuo valore di Costituzione + il tuo livello) oltre che svenuto è **morente**, ovvero continua a perdere 1 *Punto Ferita* a round.

Se i tuoi *Punti Ferita* arrivano a un valore negativo superiore al tuo valore di Costituzione + il tuo livello, il tuo personaggio è **morto**: questo può succedere sia nel caso che tu subisca tanti danni in un colpo solo, sia nel caso che tu continui a sanguinare dopo essere arrivato a *Punti Ferita* negativi.

<p><i>I Punti Ferita che possiede il tuo personaggio sono il numero massimo che il tuo personaggio può avere per il suo livello. Eventuali cure magiche e tirare il fiato non possono portare i Punti Ferita sopra al loro livello massimo.</i></p>

GUARIGIONE e CURA

I *Punti Ferita* persi puoi recuperarli utilizzando *tirare il fiato*, le cure magiche del Chierico, oggetti magici come le *pozioni di cura*, l'abilità *Guarire* o il semplice riposo.

- **Tirare il fiato** viene utilizzato in automatico ogni volta che termini un incontro e puoi riposarti per almeno cinque minuti. Se il tuo personaggio arriva a *Punti Ferita* negativi non può *tirare il fiato*, mentre può farlo se è *svenuto* (a zero *Punti Ferita*).
- Le **cure magiche divine** sono di vario tipo (vedi l'elenco incantesimi).
- Le **pozioni di cura** sono rari oggetti magici che guariscono le ferite istantaneamente. Bere una *pozione di cura ferite leggere* ha lo stesso effetto di *tirare il fiato*.
- L'abilità **Guarire** ha vari usi:
 - Puoi **bendare** un alleato morente rendendolo *stabile* e impedendo che perda ulteriori punti ferita. Se sei addestrato non devi fare alcuna prova, se non sei addestrato la *Classe di Difficoltà* è **5 + il livello di chi vuoi guarire**. Bendare è un'azione standard.
 - Puoi **curare** un alleato a *Punti Ferita* negativi con una prova di abilità con *Classe di Difficoltà* pari a **10 + il livello di chi vuoi guarire**. Il beneficiario recupera *Punti Ferita* come se avesse *tirato il fiato*. Un fallimento non peggiora la tua situazione, ma ti

impedisce di essere curato con l'abilità *Guarire* e ti obbliga a essere curato tramite la magia. Curare richiede almeno 5 minuti di riposo.

- per ogni notte di **riposo** ottieni *Punti Ferita* pari al valore di *tirare il fiato* moltiplicato per il tuo livello.

MORTE e RESURREZIONE

Se arrivi a *Punti Ferita* negativi pari al tuo valore di Costituzione + il tuo livello sei **morto**.

In tal caso può essere resuscitato solo da un Chierico molto potente, che di solito chiederà ai tuoi compagni un compenso per il suo servizio (e probabilmente ti affiderà una missione da compiere per suo conto una volta che sarai tornato nel regno dei vivi).

Tocchi finali

Ormai il tuo personaggio ha una *razza*, una *classe* e sai in che abilità è *addestrato*. Come tocchi finali devi scegliere il **sesso**, un **nome** che lo rappresenti, dargli un **passato** e scegliere le **lingue** che parli.

Nei mondi fantasy dei giochi di ruolo, anche se l'epoca è simile al nostro medioevo, uomini e donne sono uguali e possono essere personaggi ugualmente divertenti.

Il nome è particolarmente importante: scegli con cura, può essere che quel nome gli resti addosso per anni.

Il passato del tuo personaggio è un elemento che gli può dare spessore e renderlo davvero unico: il tuo Guerriero Elfo è un nobile in fuga da un crudele usurpatore oppure un mercenario in cerca di tesori cresciuto senza una famiglia? Il tuo Mago Umano ha studiato in una Gilde dei Maghi affermata e rinomata oppure è stato apprendista di un pazzo negromante dal quale è appena fuggito?

In base al tuo passato diventa più facile decidere che lingue parla il tuo personaggio: ogni personaggio parla la lingua della sua razza (*Nanico* per i Nani, *Elfico* per gli Elfi) più la *Lingua Comune* (usata dagli Umani e da tutte le altre razze per commerciare tra loro).

Se il tuo personaggio ha un modificatore di Intelligenza positivo può inoltre conoscere altre lingue fino a un valore pari a quel modificatore, e può scegliere anche l'*Orco* (parlato da Orchi, Goblin e Hobgoblin), il *Draconico* (parlato dai draghi e base della lingua della magia), l'*Infernale* (linguaggio dei demoni) o il *Superno* (lingua degli angeli e delle creature buone).

Una volta fatto questo, puoi finire di compilare la *scheda del personaggio* aggiungendo l'equipaggiamento iniziale e i dettagli degli incantesimi.



Equipaggiamento iniziale

Il tuo personaggio riceve uno **zaino dell'avventuriero** (che contiene un sacco a pelo, razioni per 5 giorni, 5 torce, una corda lunga 24 metri, acciarino e pietra focaia), **tre oggetti** che può scegliere liberamente dalla seguente lista e **3d4 monete d'argento**.

Se il tuo personaggio non è competente nell'uso di una armatura o di uno scudo ma vuole comunque usarli, segnati che avrà *svantaggio* ai tiri per colpire.

Se il tuo personaggio non è competente in un'arma ma vuole comunque usarla, non potrà aggiungere il *bonus di competenza* ai tiri per colpire.

Se il tuo personaggio sceglie un'arma a distanza ottiene gratuitamente una **faretra** con 50 frecce (per gli archi), 25 quadrelli (per le balestre) o 10 sassi (per le fionde).

Oggetto	Proprietà
Corazza di Cuio	+2 alla Classe Armatura, leggera (si somma bonus di Des o Int)
Veste Elfica	Nessun bonus alla Classe Armatura (si somma il bonus di Des o Int), fornisce un bonus +2 a <i>Furtività</i>
Corazza a Maglie	+6 alla Classe Armatura, pesante (non si somma bonus di Des o Int), riduce il movimento massimo di 1.
Scudo di ferro	+1 alla Classe Armatura e +1 alla Classe Fortuna

Spada lunga	1d8 danni, arma a una mano, competenza +3
Spada corta	1d6 danni, arma a una mano, bonus di competenza +3
Martello da guerra	1d10 danni, arma a una mano, bonus di competenza +2
Martello da lancio	1d6 danni, arma a una mano, bonus di competenza +2; arma a una mano a distanza raggio 5
Mazza ferrata	1d8, arma a una mano, bonus di competenza +2
Ascia bipenne	1d12, arma a due mani, bonus di competenza +2
Pugnale	1d4, arma a una mano, bonus di competenza +3
Bastone	1d8, arma a due mani, bonus di competenza +2
Arco corto	1d8, arma a due mani a distanza raggio 15, bonus di competenza +2
Arco lungo	1d10, a distanza raggio 20, bonus di competenza +2
Balestra leggera	1d8, arma a due mani a distanza raggio 15, bonus di competenza +2
Balestra a mano	1d6, arma a una mano a distanza raggio 10, bonus di competenza +2
Fionda	1d6, arma a una mano a distanza raggio 10, bonus di competenza +2

Pozione cura ferite leggere	Singolo uso: recuperi Punti Ferita come se avessi usato <i>tirare il fiato</i>
Grimaldelli	Se sei addestrato in <i>Manolesta</i> aggiungi +2 alle prove per scassinare le serrature e disattivare le trappole
Simbolo sacro	Hai un simbolo benedetto dalla tua divinità, aggiungi un +1 ai tiri per colpire dei poteri divini
Bacchetta magica	Hai una bacchetta che rende più potenti i tuoi incantesimi arcani, aggiungi +1 ai tiri per colpire dei poteri arcani
Componenti per incantesimi	Del valore di 40 monete d'oro, si consumano quando lanci i Rituali

Incantesimi

Il Manuale Introduttivo presenta solo alcuni degli incantesimi disponibili in un gioco di ruolo, giusto quelli che puoi usare tra il primo e il quinto livello.

Molti degli incantesimi che incontrerai nell'avventura introduttiva potranno comunque tornarti utili e il Master ti potrà spiegare come impararli.

Attenzione: se un incantesimo può colpire un'area e quindi più avversari, devi effettuare un *tiro per colpire* per ogni creatura, ma *tiri i danni* dell'incantesimo una sola volta. Se nell'area sono presenti dei tuoi alleati, devi

effettuare il *tiro per colpire* anche contro di loro! Ricordati inoltre di *arrotondare sempre in difetto* ogni volta che una descrizione indica che devi dimezzare i danni.

Dardo

Mago - A volontà

Dalle tue dita parte un dardo di luce brillante.

A volontà, Azione standard, Raggio 10

Obiettivo: Una creatura

Attacco: Automatico (colpisce sempre se puoi vedere il bersaglio)

Colpito: 1d4 + modificatore di Intelligenza di danno arcano

Mani Brucianti

Mago - A incontro

Apri le mani a ventaglio e da esse parte una fiammata.

A incontro, Azione standard, A contatto (1)

Obiettivo: Tutte le creature in un quadrato 3x3 immediatamente di fronte a te

Attacco: 1d20+ mod Int contro Classe Fortuna

Colpito: 2d6 + mod Int danni da fuoco

Mancato: anche se manchi una delle creature, subisce comunque metà dei danni (arrotondati per difetto)

Sonno

Mago - A incontro

Lanci una polverina d'argento nell'aria e i tuoi nemici cadono a terra addormentati.

A incontro, Azione standard, Raggio 5

Obiettivo: Tutte le creature in un'area 3x3 entro 5 da te

Attacco: 1d20+ mod Int contro Classe Fortuna

Colpito: La creatura cade a terra addormentata fino alla fine del

suo prossimo turno. Finchè dorme ogni attacco contro di essa colpisce automaticamente e infligge danni massimi.

Mancato: una creatura mancata non subisce alcun effetto.

Giustizia Divina **Chierico – A volontà**

Invocando il tuo dio lanci una sfera di pura energia divina contro il nemico.

A volontà, Azione standard, Raggio 10

Obiettivo: Una creatura

Attacco: 1d20 + modificatore di Saggezza contro Classe Fortuna

Colpito: 1d8 + modificatore di Saggezza di danno.

Se segui Milia i non morti subiscono 5 danni aggiuntivi quando colpiti.

Se segui Nolenkal il bersaglio può muoversi al massimo di 2 nel suo turno successivo.

Luce Magica **Mago – A volontà**

Sciocchi le dita e appare una luce a illuminarti la via

A volontà, Azione standard

Effetto: appare una luce che dura 10 minuti per ogni tuo livello.

Illumina un quadrato 5x5 con te al centro (le creature con visione crepuscolare vedono altri 5 quadretti intorno) e ti segue ovunque.

Puoi spegnerla con un semplice pensiero.

Raggio di Gelo **Mago – A volontà**

Dalla tua mano parte un raggio di gelo

A volontà, Azione standard, Raggio 10

Obiettivo: Una creatura

Attacco: 1d20+ mod Int contro Classe Fortuna

Colpito: 1d6 + modificatore di Intelligenza di danno gelido. La

creatura colpita è rallentata (può muoversi al massimo di 2 quadretti nel suo turno successivo).

Suono Fantasma **Mago – A volontà**

Con la forza di volontà produci un rumore lontano da te, distraendo le guardie.

A volontà, Azione standard

Effetto: produci un rumore entro 20 da te. Può essere uno schiocco, un boato o un bisbiglio simile alle parole di qualcuno. Il rumore può essere usato per *Raggirare*, per *Furtività* o anche per *Intimidire*: ti fornisce un bonus pari al tuo livello + il modificatore di Intelligenza alla prova di abilità che devi fare per sfruttare il rumore prodotto.

Preghiera **Chierico – A volontà**

Levi un'ode al tuo dio e ti lanci in battaglia mentre la tua arma viene avvolta da un'aura di luce sacra.

A volontà, Azione standard

Obiettivo: una creatura in corpo a corpo

Attacco: 1d20+ mod Sag contro Classe Fortuna

Colpito: tre volte il danno dell'arma corpo a corpo che impugni + modificatore di Saggezza di danno radiante. I non morti subiscono 5 danni aggiuntivi quando colpiti.

Tutti i tuoi alleati entro 2 da te hanno *vantaggio* sul loro prossimo tiro per colpire.

Palla di Fuoco **Mago – A incontro**

Lanci una pallina di guano di pipistrello contro il gruppo di nemici, e questa esplode in una sfera di fiamme incandescenti.

A incontro, Azione standard, Raggio 10

Obiettivo: Tutte le creature in un'area 5x5 entro 10 da te
Attacco: 1d20+ mod Int contro Classe Fortuna
Colpito: Ogni creatura colpita subisce 4d6 + mod Int danni da fuoco.
Mancato: Ogni creatura mancata subisce metà dei danni.

Cura Ferite Leggere Chierico – Rituale

Reciti le lunghe formule mentre ti concentri sulla ferita di fronte a te, e la osservi mentre si richiude

Tempo di lancio: 10 minuti

Costo componenti magici: 40 monete d'oro

Effetto: curi ferite pari a 1d8 per ogni due tuoi livelli + il tuo modificatore di Saggezza (per esempio al quinto livello curi 2d8 + il tuo modificatore di Saggezza).

I componenti si consumano non appena terminato il rituale.

Comprensione dei Linguaggi Mago – Rituale

Reciti la formula mentre ti concentri sull'orchetto che ti parla e improvvisamente riesci a comprenderlo

Tempo di lancio: 1 minuto

Costo componenti magici: 10 monete d'oro

Effetto: riesci a comprendere una singola lingua che qualcuno stia parlando in quel momento, oppure riesci a leggere un singolo scritto non magico quale che sia l'alfabeto nel quale è scritto.

Il Rituale non ti fornisce la capacità di parlare a tua volta la lingua o di scriverla. La capacità svanisce dopo 10 minuti.

I componenti si consumano non appena terminato il rituale.

Vuoi fare il Master?

Se stai leggendo questo paragrafo, probabilmente la risposta è sì.

I capitoli seguenti sono dedicati solo a te.

Ti permetteranno di capire come gestire gli incontri, i passaggi di livello, l'esplorazione, i combattimenti, i nemici. Ti daranno indicazioni su come scegliere una ambientazione e cominciare una campagna.

Se non vuoi fare il Master smetti di leggere e rilassati: hai già il tuo personaggio, tutte le informazioni utili ti verranno trasmesse dal Master nel corso dell'avventura introduttiva.

Avventure

In un gioco di ruolo fantasy i giocatori vanno all'avventura. O l'avventura arriva da loro. Non sarebbe divertente altrimenti!

Un'avventura non è altro che una storia, con una sua trama, costituita da una serie di incontri. Possono esserci avventure basate solo sul combattimento (i giocatori devono inseguire una banda di predoni e sterminarli o catturarli per portarli di fronte al nobile locale), altre basate sull'investigazione (chi ha ucciso il mercante di oggetti magici del paese? di chi o cosa sono le tracce a forma di artiglio sulla sua finestra?) o sull'esplorazione (i personaggi trovano un'antica mappa

tramite le quale risalgono a un antico labirinto probabilmente colmo di tesori ma popolato da creature mostruose).

L'elemento più importante è che anche se la trama è stabilita, e i comportamenti dei personaggi non giocanti sono decisi dal Master (i predoni non vogliono affrontare i personaggi e cercheranno di parlamentare; il terzo giorno dall'inizio dell'investigazione l'assassino lascia il paese e se i personaggi non l'hanno già identificato vuol dire che gli è sfuggito; il labirinto è stato costruito da un antico culto che adora il fango primordiale ed è pieno di trappole a tema), **i protagonisti della storia sono i personaggi dei giocatori.**

Sono i personaggi a decidere le azioni da intraprendere, se sterminare i predoni uccidendoli tutti o se catturarli. Sono i personaggi a interagire col mondo cercando, trattando, raggirando i passanti. Il compito principale del Master è fare sì che questo avvenga, dando ai giocatori la sensazione di essere in controllo della situazione e di poter compiere davvero qualsiasi azione.

Campagne e Ambientazioni

Una serie di avventure unite da una trama principale che si arricchisce ogni volta di qualche elemento costituisce una campagna.

Se i personaggi partono dal loro piccolo villaggio per affrontare un piccolo gruppo di briganti, scoprono che i briganti sono comandati dal lord di una vicina Baronia, che però è controllato mentalmente da un negromante, che adora un potente signore dei demoni... questa già può essere una campagna.

La campagna può prendere ispirazione dai miti e dalle leggende dell'ambientazione scelta dal Master, ovvero il mondo fantasy nel quale il Master decide di ambientare le avventure dei personaggi.

Alcune famose ambientazioni ci arrivano dalla letteratura, come la *Terra di Mezzo* di Tolkien, le *Quattro Terre* di Terry Brooks o *l'Era Hyboriana di Conan* descritta da Howard.

Altre ambientazioni fantasy sono nate con i giochi di ruolo, come *Greyhawk* o *Forgotten Realms*.

Moltissime altre sono di diffusione limitata o amatoriale, come *l'Alfeimur*, o gratuita.

Il Master può anche decidere di scrivere la propria ambientazione da zero, oppure prendere elementi di varie ambientazioni e fonderli insieme: poter definire il mondo secondo il proprio gusto personale è la migliore prerogativa dell'essere il Master.

L'importante è che l'ambientazione scelta sia ricca di segreti e possibilità d'avventura, e che ai giocatori siano date indicazioni per poter legare i loro personaggi al mondo circostante.

Incontri

Il cuore di ogni avventura sono gli incontri. Un incontro è un evento che mette i personaggi di fronte a un problema specifico che devono risolvere.

Molti sono *incontri di combattimento* con i mostri o i personaggi ostili gestiti dal Master, ma ce ne sono altri tipi: un corridoio irto di trappole, una discussione con un nobile sospettoso, un passaggio pericoloso sopra un ponticello di corda traballante, o qualsiasi cosa che aggiunga un po' di drammaticità al gioco.

Per superare un incontro i personaggi possono combattere o usare le loro abilità.

Al termine di ogni incontro di combattimento i personaggi possono decidere di fare una breve sosta e *tirare il fiato* (a discrezione del Master, se hanno subito danni possono *tirare il fiato* anche dopo incontri non di combattimento - esempio: i personaggi stavano scalando una torre e uno di loro è caduto, subendo dei danni; se decidono di fermarsi sulla cima per recuperare, il Master fa bene a concedergli i benefici di *tirare il fiato*).

Punti Esperienza

Ogni incontro superato permette ai personaggi di guadagnare Punti Esperienza (PX).

Ogni nemico ucciso, ogni trappola superata, ogni mercante che viene convinto a fare uno sconto permette ai personaggi di guadagnare Punti Esperienza. Quando un personaggio ha raggiunto abbastanza *Punti Esperienza* può passare al livello successivo, secondo questa tabella:

Livello	PX	Bonus
1	-	Caratteristiche di primo livello
2	1000	+1 Dado Vita, +1 a tutti i tiri per colpire e +1 a tutte le abilità
3	2000	+1 Dado Vita, privilegio di classe
4	3500	+1 Dado Vita, +1 a tutti i tiri per colpire e +1 a tutte le abilità, aggiungi +1 a due diverse <i>Caratteristiche</i>
5	5500	+1 Dado Vita, privilegi di classe

Ogni classe aggiunge un Dado Vita a ogni passaggio di livello (tira il dado e lo somma ai suoi Punti Ferita massimi). A ogni livello pari ogni classe aggiunge un +1 ogni volta che deve effettuare una prova di abilità o un tiro per colpire. Al quarto livello aggiunge +1 al valore di due *Caratteristiche* (sommi uno a due diverse *Caratteristiche* importanti per il tuo personaggio).

Ogni classe ottiene inoltre benefici diversi al passare dei livelli:

GUERRIERO

Come Guerriero hai questi *privilegi di classe* che devi segnare sulla scheda:

- **Terzo livello:** puoi usare il potere *attacco poderoso* due volte nello stesso incontro.
- **Quinto livello:** puoi usare il potere *attacco poderoso* tre volte nello stesso incontro.
- **Quinto livello:** sei *specializzato* in un'arma. Scegli un singolo tipo di arma (es. la spada lunga). Ottieni un ulteriore +1 al tiro per colpire e +2 ai danni con quell'arma. Inoltre sguainare l'arma in cui sei *specializzato* è per te un'*azione gratuita* (vedi azioni).

CHIERICO

Come Chierico hai questi *privilegi di classe* da aggiungere sulla scheda:

- **Terzo livello:** puoi usare il potere di *incanalare il potere divino* due volte nello stesso incontro (scegli ogni volta se *allontanare non morti* o *benedizione*)
- **Quinto livello:** puoi usare il potere di *incanalare il potere divino* tre volte nello stesso incontro (scegli ogni volta se *allontanare non morti* o *benedizione*)

- **Quinto livello:** Ottieni il potere utilizzabile a volontà di lanciare l'incantesimo divino *preghiera* (vedi gli incantesimi).

LADRO

Come Ladro hai questi *privilegi di classe* da aggiungere sulla scheda:

- **Terzo livello:** puoi utilizzare due volte a incontro *colpo a tradimento*.
- **Quinto livello:** puoi utilizzare tre volte a incontro *colpo a tradimento*.
- **Quinto livello:** migliora il tuo potere di *colpire alle spalle*. Ogni volta che hai *vantaggio* i tuoi attacchi infliggono 3d6 danni extra se effettuati contro avversari entro 5 da te.

MAGO

Come Mago hai questi *privilegi di classe* da aggiungere sulla scheda:

- **Terzo livello:** puoi preparare due *incantesimi a incontro* nello stesso giorno. Puoi utilizzarli entrambi nello stesso incontro (ma non puoi usare due volte lo stesso incantesimo nello stesso incontro).
- **Quinto livello:** puoi preparare tre *incantesimi a incontro* nello stesso giorno. Puoi utilizzarli tutti e tre nello stesso incontro (ma non puoi usare due volte lo stesso incantesimo nello stesso incontro). Aggiungi

l'incantesimo a incontro *palla di fuoco* sul tuo libro degli incantesimi.

Combattimento

Gli incontri di combattimento sono spesso la parte più divertente del gioco e la migliore fonte di Punti Esperienza.

Il combattimento è ciclico; ciascuno agisce al proprio *turno* in un ciclo ripetuto di *round*. Ogni round occupa 6 secondi di tempo.

Il combattimento si svolge come descritto di seguito:

1. All'inizio del combattimento tutti tirano per l'Iniziativa (**1d20 + il modificatore di Des + eventuali bonus magici**). Il Master tira per i mostri e gli avversari, usando un'iniziativa singola in caso di mostri di basso profilo e usando un'iniziativa per ogni mostro in caso di boss e nemici ben caratterizzati. **Agisce per primo chi ha l'Iniziativa più alta.** In caso di pareggio agisce per primo chi ha il modificatore di Iniziativa più alto. Qualora vi sia ancora un pareggio si tira un dado per decidere chi vince l'iniziativa (non possono esserci due creature con la stessa iniziativa).

2. Si stabilisce quali personaggi sono consapevoli dei loro avversari all'inizio della battaglia. Se tutti cominciano la battaglia consapevoli dei propri avversari,

si procede con i round normali. Altrimenti si svolge un round di sorpresa (vedi paragrafo Sorpresa).

3. Dopo il round di sorpresa (se c'è), tutti i combattenti sono ora in grado di iniziare il loro primo round normale di combattimento.

4. Ogni combattente agisce nell'ordine di Iniziativa (dal più alto al più basso) nel proprio turno.

5. Quando ciascuno ha completato il proprio turno, il combattente con l'Iniziativa più alta agisce di nuovo, e si ripetono i punti 4 e 5 fino al termine del combattimento.

In ogni suo turno del combattimento ogni personaggio può compiere due azioni, una standard e una di movimento. Le azioni più comuni sono:

Azioni standard

- attaccare in corpo a corpo
- attaccare a distanza
- usare un potere come *colpo a tradimento*, *incanalare energia* oppure il lancio di un incantesimo
- bendare un alleato

Azioni di movimento

- muoversi fino al movimento massimo
- alzarsi da caduto
- sdraiarsi a terra
- bere una pozione
- sguainare un'arma

- cambiare arma (rinfoderare quella impugnata e sfoderarne un'altra)
- usare un'abilità (es *Furtività*)

Un personaggio può anche decidere di non compiere la sua azione standard e di compiere invece **due azioni di movimento** (per esempio per muoversi del doppio del suo movimento).

In aggiunta il personaggio può compiere una serie di **azioni gratuite**, come buttare a terra l'arma o la torcia che stava impugnando, dare indicazioni agli alleati, *sfidare* un nemico o utilizzare l'*attacco poderoso*.

Manovre di combattimento

Durante il combattimento possono verificarsi una serie di opportunità per infliggere maggiori danni, disturbare i nemici oppure ottenere un vantaggio nei loro confronti. Le manovre di combattimento principali sono tre: *attacco di opportunità*, *affiancamento* e *carica*.

Attacco d'opportunità

Nel mezzo di un combattimento corpo a corpo può capitare che l'avversario si distraiga, aprendo il fianco a un improvviso attacco da parte del suo avversario.

Un *attacco di opportunità* consiste in un attacco normale effettuato con l'arma che il personaggio impugna o con l'attacco base indicato nella descrizione del mostro,

contro un avversario che si è distratto in qualche modo. Ogni combattente può effettuare un attacco di opportunità in qualsiasi momento (anche se non è il suo turno) ma può effettuare un solo attacco di opportunità a round.

Le condizioni che provocano un attacco di opportunità sono le seguenti:

- un combattente si allontana da un quadretto occupato da un avversario consapevole della sua presenza e armato con un'arma corpo a corpo
- un combattente lancia un incantesimo mentre è vicino a un avversario consapevole della sua presenza e armato con un'arma corpo a corpo
- un combattente usa un'arma da lancio (come una balestra) mentre è vicino a un avversario consapevole della sua presenza e armato con un'arma corpo a corpo

Affiancamento

Difendersi quando due nemici ti circondano è particolarmente difficile.

Si definisce affiancato un combattente che ha due nemici in corpo a corpo ai suoi fianchi, nei quadretti direttamente opposti tra loro.

Ogni combattente che affianca in corpo a corpo ha *vantaggio* nei *tiri per colpire* contro il combattente affiancato.

Una situazione speciale si verifica invece quando un combattente si trova su un fianco un nemico in corpo a corpo, e sull'altro fianco un nemico entro 5 con un'arma a distanza: in questo caso il combattente è considerato affiancato dal nemico con l'arma a distanza (che quindi ha *vantaggio*) ma non nel caso del combattente in corpo a corpo (che non ha *vantaggio*). I Ladri sono particolarmente noti per usare questa tattica per utilizzare al meglio il loro *colpo alle spalle*.

Carica

A volte la miglior difesa è l'attacco. Un potente Guerriero specializzato in armi in corpo a corpo spesso non vede alternativa al caricare i suoi nemici per accorciare le distanze e infliggere grandi danni.

La carica è un movimento minimo di 3 e al massimo pari al movimento doppio del combattente, in linea retta, verso un avversario. Al termine del movimento il combattente effettua un attacco base con un bonus +1 al tiro per colpire.

La carica occupa tutte le azioni del combattente (standard e di movimento) e pone fine al suo turno.

Sorpresa

Quando comincia una battaglia, alcuni combattenti (personaggi o mostri) possono essere sorpresi. Magari i

personaggi hanno studiato un'imboscata, o magari sono i nemici a essere ben nascosti.

Se come Master decidi che vi è la possibilità che alcuni dei personaggi o dei nemici siano sorpresi all'inizio del combattimento, puoi chiedere che ogni combattente effettui *una prova di Percezione contrapposta a una prova di Furtività* per evitare di essere sorpreso.

In pratica chi è Furtivo fa una prova di abilità: il risultato della prova è la *Classe di Difficoltà* che chi fa la prova di Percezione deve superare. Chi fallisce la prova è sorpreso.

Il round di sorpresa

Se qualcuno è sorpreso si svolge un round di sorpresa prima dell'inizio dei round normali. In ordine di Iniziativa (dal più alto al più basso), ciascuno dei combattenti che ha iniziato la battaglia consapevole dei propri nemici compie una singola azione, scegliendo tra un'azione standard o un'azione di movimento, nel corso del round di sorpresa. Se nessuno o tutti sono sorpresi, non si svolge alcun round di sorpresa.

I combattenti che sono inconsapevoli all'inizio della battaglia, non possono agire nel round di sorpresa.

I combattenti inconsapevoli sono impreparati poiché non hanno ancora agito, e quindi gli altri hanno *vantaggio* per attaccarli.

Esplorazione

L'esplorazione è un elemento fondamentale del gioco. I personaggi si infilano in tunnel, fogne, labirinti e castelli maledetti, cercano trappole, aprono scrigni, ascoltano rumori oltre le porte per capire se le guardie sono addormentate, si addentrano in una città sconosciuta e cercano di capire da cosa dipende l'inquietudine della gente, esplorano le montagne alla ricerca della vecchia miniera che hanno trovato sulla mappa.

Nelle fasi di esplorazione entrano in gioco due elementi fondamentali: la misurazione delle distanze (e del tempo) e la determinazione delle *Classi di Difficoltà* per l'utilizzo delle abilità.

Distanze

Vi sono tre scale di movimento nel gioco:

Tattico, per il combattimento, misurato in quadretti (o in metri, dove ogni quadretto rappresenta 1,5 m) per round. Durante i combattimenti è molto utile utilizzare una lavagna disegnabile a quadretti o un foglio di carta quadrettata per rappresentare il mondo, segnare la posizione dei nemici e gli spostamenti dei personaggi

Locale, per esplorare una zona, misurato in metri al minuto. Le mappe locali rappresentano di solito labirinti, castelli o città che i personaggi si trovano a esplorare.

Viaggio, per muoversi da un posto all'altro, misurato in km al giorno. Le grandi mappe dei mondi dei giochi di ruolo fantasy possono però essere anche in miglia o leghe (che suonano più esotiche). Un giorno di viaggio di solito conta 10 ore di spostamento: muoversi più a lungo implica una prova di *Tenacia* per evitare di subire *malus* o *svantaggio*.

Movimento Tattico	Locale	Viaggio
4	60 m	20 Km
5	75 m	25 Km
6	90 m	30 Km
7	105 m	35 Km

Determinare le Classi di Difficoltà

Uno dei tuoi compiti principali come Master è determinare la difficoltà delle prove che i giocatori vogliono far fare ai loro personaggi.

Vi sono due tipi di prove: a difficoltà fissa (stabilita arbitrariamente dal Master) e contrapposte.

Nelle prove a difficoltà fissa l'uso del buon senso è fondamentale. Ogni impresa può essere tentata, va solo catalogata in una di cinque categorie: prova banale, prova facile, prova normale, prova difficile, prova impossibile.

- **Prova banale:** non è una prova automatica come aprire saltare mezzo metro, ma è una prova che il personaggio, dato che è un eroe, riesce a compiere senza sforzi. Se il personaggio ha un valore di caratteristica pari alla Classe di Difficoltà della prova +5, non tira la prova ma riesce automaticamente.
- **Prova facile:** la *Classe di Difficoltà* è pari a 5 + metà del livello del personaggio. Una prova facile può essere borseggiare un ubriaco, o convincere una locandiera che ti ha in simpatia a darti un piatto di brasato con lo sconto.
- **Prova normale:** la *Classe di Difficoltà* è pari a 11 + metà del livello del personaggio. Una prova normale può essere scassinare un vecchio lucchetto o sfondare una porta in legno.
- **Prova difficile:** la *Classe di Difficoltà* è pari a 17 + metà del livello del personaggio. Una prova difficile può essere convincere un brigante ad arrendersi dopo la morte di un suo compagno oppure scalare una parete verticale con la sola forza delle braccia.
- **Prova impossibile:** la *Classe di Difficoltà* è pari a 22 + metà del livello del personaggio. Una prova impossibile è tuffarsi dal quinto piano di una locanda dentro a una botte piena d'acqua per non subire danni. Sarebbe impossibile per tutti, ma i personaggi sono eroi, quindi perché non farglielo provare?

Le **prove contrapposte** vedono invece un confronto tra il personaggio di un giocatore e un mostro o un personaggio tenuto dal Master: sono prove contrapposte tentare di nascondersi, ascoltare i rumori oltre una porta, cercare di mentire o capire se un nemico sta mentendo a sua volta.

In tutti questi casi la *Classe di Difficoltà* della prova è determinata a sua volta da una prova di abilità: tira per primo la prova di abilità chi attacca, ovvero chi agisce in maniera aggressiva o attiva (chi sta usando Furtività, Raggiurare e così via). Il risultato del tiro (1d20 + tutti i modificatori rilevanti) è la Classe di Difficoltà che dovrà essere raggiunta o superata.

Puoi usare le prove contrapposte anche per simulare prove sportive (prove contrapposte di atletica rappresentano dal braccio di ferro alla corsa).

La tua prima avventura

Questo Manuale Introduttivo non è che un piccolo passo. Adesso che l'hai letto, non ti resta che procedere con la prima avventura, **la Tomba di Bereniar**.

E' un'avventura abbastanza semplice, studiata per quattro personaggi di primo livello, uno per ogni classe rappresentata nel Manuale Introduttivo. Il tono è abbastanza cupo (parla di spiriti non morti e di un tempio colpito da una maledizione) e segue lo schema

delle avventure della vecchia scuola (si focalizza più sulla trama che sui combattimenti, che pure sono presenti e abbastanza difficili). Permette a ogni personaggio di brillare in almeno una scena, e include descrizioni dei *mostri*, degli *oggetti magici*, dei *tesori* e delle *trappole*, elementi fondamentali per ogni partita in un gioco di ruolo: terminata l'avventura i personaggi dovrebbero essere arrivati tutti al secondo livello.

Tutto quello che abbiamo trascurato...

Se deciderai di continuare a giocare di ruolo con i tuoi amici, magari usando l'ultima edizione del più famoso gioco di ruolo fantasy al mondo, incontrerai molti elementi che in questo Manuale Introduttivo sono stati tralasciati.

Ma non ti preoccupare: il Manuale Introduttivo è stato pensato perché altre regole, abilità e capacità potessero essere aggiunte senza dover cambiare nulla di significativo nei personaggi. Dovrai solo aggiungere gli elementi che sono stati trascurati.

ILLUSTRAZIONI

Le illustrazioni sono copyright [Mattia 'ilmat' Sarti](#), riprodotte gratuitamente per gentile concessione. Ogni diritto è riservato all'autore. Le illustrazioni non possono essere riprodotte salvo autorizzazione dell'autore. Le illustrazioni non sono OGC e non sottostanno alla OGL.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you

Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to

copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Scheda Personaggio Venti Frontiere

Giocatore: _____ Sesso: _____ Razza: Nano Classe: Chierico Nolenkal
 Personaggio: Uresh Livello: Primo Punti Esperienza: 0

FORZA 9 valore -1 modificatore

ATLETICA addestrato 1d20 +

razza	lvl	mod	TOT
0	0	-1	-1

COSTITUZIONE 13 valore +1 modificatore

TENACIA addestrato 1d20 +

razza	lvl	mod	TOT
0	0	1	+1

DESTREZZA 10 valore / modificatore

ACROBAZIA addestrato 1d20 +

razza	lvl	mod	TOT
0	0	0	+0

 FURTIVITA' addestrato 1d20 +

razza	lvl	mod	TOT
0	0	0	+0

 MANOLESTA addestrato 1d20 +

razza	lvl	mod	TOT
0	0	0	+0

INTELLIGENZA 10 valore / modificatore

ARCANO addestrato 1d20 +

razza	lvl	mod	TOT
0	0	0	+0

 RELIGIONE addestrato 1d20 +

razza	lvl	mod	TOT
0	0	0	+5

 STORIA addestrato 1d20 +

razza	lvl	mod	TOT
0	0	0	+0

SAGGEZZA 17 valore +3 modificatore

DUNGEON addestrato 1d20 +

razza	lvl	mod	TOT
0	0	3	+3

 GUARIRE addestrato 1d20 +

razza	lvl	mod	TOT
0	0	3	+8

 INTUIZIONE addestrato 1d20 +

razza	lvl	mod	TOT
0	0	3	+8

 NATURA addestrato 1d20 +

razza	lvl	mod	TOT
0	0	3	+3

 PERCEZIONE addestrato 1d20 +

razza	lvl	mod	TOT
0	0	3	+3

CARISMA 16 valore +3 modificatore

BASSIFONDI addestrato 1d20 +

razza	lvl	mod	TOT
0	0	3	+3

 DIPLOMAZIA addestrato 1d20 +

razza	lvl	mod	TOT
0	0	3	+3

 INTIMIDIRE addestrato 1d20 +

razza	lvl	mod	TOT
0	0	3	+8

 RAGGIRARE addestrato 1d20 +

razza	lvl	mod	TOT
0	0	3	+3

ATTACCO	DANNI	competenza	lvl	mod	TOT	
Martello da Guerra	danni	1d20 +	2	0	-1	+1
CORPO A CORPO	danni	1d20 +	0	0	0	+0
Giustizia Divina	danni	1d20 +	0	0	3	+3
INCANTESIMI	danni	1d20 +	0	0	4	+4

CLASSE ARMATURA



10 + Armatura + Scudo + mod Des/Int

CLASSE FORTUNA



10 + mod Car + Scudo + mod Sag/Cos

PUNTI FERITA ATTUALI



PUNTI FERITA MASSIMI

28

TIRARE IL FIATO

1d10+1

PRIVILEGI DI RAZZA E CLASSE

Visione Scurovisione
 Movimento 5 quadretti (4 corazza)
 Competenza Armi mazza, bastone, fionda, spada lunga
 Competenza Armature tutte
 Lingue Parlate Nanico, Comgne
 Resistenza 5 al Veleno

POTERI

Incanalare potere divino (1/ incontro)
Rituale Cura Ferite Leggere
 INIZIATIVA 1d20+0

EQUIPAGGIAMENTO

Zaino dell'avventuriero, Corazza di Maglia, Scudo di ferro, Martello da Guerra

INCANTESIMI

<u>Allontana non morti</u>	
<u>Benedizione</u>	
<u>Giustizia Divina</u>	

Scheda Personaggio Venti Frontiere

Giocatore: _____ Sesso: _____ Razza: Elfo Scambiato Classe: Chierico Milia
 Personaggio: Shereth Livello: Primo Punti Esperienza: 0

FORZA 11 valore / modificatore

ATLETICA addestrato 1d20 +

razza	lvl	mod	TOT
0	0	0	+0

COSTITUZIONE 10 valore / modificatore

TENACIA addestrato 1d20 +

razza	lvl	mod	TOT
0	0	0	+0

DESTREZZA 16 valore +3 modificatore

ACROBAZIA addestrato 1d20 +

razza	lvl	mod	TOT
0	0	3	+3

FURTIVITA' addestrato 1d20 +

razza	lvl	mod	TOT
0	0	3	+3

MANOLESTA addestrato 1d20 +

razza	lvl	mod	TOT
0	0	3	+3

INTELLIGENZA 15 valore +2 modificatore

ARCANO addestrato 1d20 +

razza	lvl	mod	TOT
0	0	2	+2

RELIGIONE addestrato 1d20 +

razza	lvl	mod	TOT
0	0	2	+7

STORIA addestrato 1d20 +

razza	lvl	mod	TOT
0	0	2	+2

SAGGEZZA 16 valore +3 modificatore

DUNGEON addestrato 1d20 +

razza	lvl	mod	TOT
0	0	3	+3

GUARIRE addestrato 1d20 +

razza	lvl	mod	TOT
0	0	3	+8

INTUIZIONE addestrato 1d20 +

razza	lvl	mod	TOT
0	0	3	+8

NATURA addestrato 1d20 +

razza	lvl	mod	TOT
2	0	3	+3

PERCEZIONE addestrato 1d20 +

razza	lvl	mod	TOT
2	0	3	+3

CARISMA 14 valore +2 modificatore

BASSIFONDI addestrato 1d20 +

razza	lvl	mod	TOT
0	0	2	+2

DIPLOMAZIA addestrato 1d20 +

razza	lvl	mod	TOT
0	0	2	+7

INTIMIDIRE addestrato 1d20 +

razza	lvl	mod	TOT
0	0	2	+2

RAGGIRARE addestrato 1d20 +

razza	lvl	mod	TOT
0	0	2	+2

CLASSE ARMATURA



10 + Armatura + Scudo + mod Des/Int

CLASSE FORTUNA



10 + mod Car + Scudo + mod Sag/Cos

PUNTI FERITA ATTUALI



PUNTI FERITA MASSIMI

25

TIRARE IL FIATO

1d10

PRIVILEGI DI RAZZA E CLASSE

Visione Crepuscolare
 Movimento 7 quadretti
 Competenza Armi mazza, bastone, fionda, sarco corto
 Competenza Armature tutte
 Lingue Parlate Comune, Elfico, Orco

POTERI

Incanalare potere divino (1/ incontro)
Rituale Cura Ferite Leggere
 INIZIATIVA 1d20+3

EQUIPAGGIAMENTO

Zaino dell'avventuriero, Corazza di Cuio, Arco Corto (50 frecce), Simbolo Sacro

INCANTESIMI

Allontana non morti
Benedizione
Giustizia Divina

ATTACCO	DANNI	competenza	lvl	mod	TOT	
CORPO A CORPO	danni	1d20 +	0	0	0	+0
CORPO A CORPO	danni	1d20 +	0	0	0	+0
Arco corto	DISTANZA	1d20 +	2	0	3	+5
Giustizia Divina	DANNI	1d20 +	0	0	4	+4

Scheda Personaggio Venti Frontiere

Giocatore: _____ Sesso: _____ Razza: Umano Classe: Mago Arcanista
 Personaggio: Magika Livello: Primo Punti Esperienza: 0

FORZA 8 valore -1 modificatore

ATLETICA addestrato 1d20 +

razza	lvl	mod	TOT
0	0	-1	-1

COSTITUZIONE 10 valore / modificatore

TENACIA addestrato 1d20 +

razza	lvl	mod	TOT
0	0	0	+0

DESTREZZA 11 valore / modificatore

ACROBAZIA addestrato 1d20 +

razza	lvl	mod	TOT
0	0	0	+0

FURTIVITA' addestrato 1d20 +

razza	lvl	mod	TOT
0	0	0	+0

MANOLESTA addestrato 1d20 +

razza	lvl	mod	TOT
0	0	0	+0

INTELLIGENZA 16 valore +3 modificatore

ARCANO addestrato 1d20 +

razza	lvl	mod	TOT
0	0	3	+8

RELIGIONE addestrato 1d20 +

razza	lvl	mod	TOT
0	0	3	+3

STORIA addestrato 1d20 +

razza	lvl	mod	TOT
0	0	3	+3

SAGGEZZA 10 valore / modificatore

DUNGEON addestrato 1d20 +

razza	lvl	mod	TOT
0	0	0	+0

GUARIRE addestrato 1d20 +

razza	lvl	mod	TOT
0	0	0	+0

INTUIZIONE addestrato 1d20 +

razza	lvl	mod	TOT
0	0	0	+5

NATURA addestrato 1d20 +

razza	lvl	mod	TOT
0	0	0	+5

PERCEZIONE addestrato 1d20 +

razza	lvl	mod	TOT
0	0	0	+0

CARISMA 16 valore +3 modificatore

BASSIFONDI addestrato 1d20 +

razza	lvl	mod	TOT
0	0	3	+3

DIPLOMAZIA addestrato 1d20 +

razza	lvl	mod	TOT
0	0	3	+3

INTIMIDIRE addestrato 1d20 +

razza	lvl	mod	TOT
0	0	3	+3

RAGGIRARE addestrato 1d20 +

razza	lvl	mod	TOT
0	0	3	+8

ATTACCO	DANNI	competenza	lvl	mod	TOT	
CORPO A CORPO	danni	1d20 +	0	0	0	+0
CORPO A CORPO	danni	1d20 +	0	0	0	+0
A DISTANZA	danni	1d20 +	0	0	0	+0
Bacchetta	Incantamenti	1d20 +	0	0	4	+4

CLASSE ARMATURA **CLASSE FORTUNA**



10 + Armatura + Scudo + mod Des/Int

10 + mod Car + Scudo + mod Sag/Cos

PUNTI FERITA ATTUALI



PUNTI FERITA MASSIMI

19

TIRARE IL FIATO

1d6+0

PRIVILEGI DI RAZZA E CLASSE

Visione Normale
 Movimento 6 quadretti
 Competenza Armi Spingiale, bastone, balestra leggera
 Competenza Armature vesti
 Lingue Parlate Comune, Elfico, Nanico, Draconico

POTERI

Libro degli Incantesimi
Rituale Comprensione dei Linguaggi

INIZIATIVA 1d20+0

EQUIPAGGIAMENTO

Zaino dell'avventuriero, Pozione cura ferite leggera, Componenti per gli incantesimi, Bacchetta Magica

INCANTESIMI

Incantesimo	preparato
Mani brucianti (1/incontro)	<input checked="" type="checkbox"/>
Sonno (1/incontro)	<input type="checkbox"/>
Dardo	<input checked="" type="checkbox"/>
Luce Magica	<input checked="" type="checkbox"/>
Suono Fantasma	<input type="checkbox"/>
Raggio di Gelo	<input checked="" type="checkbox"/>