

free fantasy

gioco di ruolo



free fantasy

Release 1.0

Un Gioco di Ruolo
di Giacomo Sottocasa e i Rose & Poison
Introduzione al Gioco di ruolo
di Antonio Sottocasa

Illustrazioni di
Alberto Bontempi, Antonio Sottocasa, Giacomo Sottocasa

Copertina di
Giacomo Sottocasa

Contatti: info@roseandpoison.com
jester@roseandpoison.com
chocodave@roseandpoison.com

WEB: <http://www.roseandpoison.com>

Introduzione al Gioco Di Ruolo

CHE COS'È UN GIOCO DI RUOLO?

Questa è una buona domanda. Un gioco di ruolo è un gioco i cui partecipanti interpretano un ruolo, proprio come a teatro o al cinema, solo che l'azione, anziché svolgersi su di uno spazio scenico particolare, prende forma nella loro mente. Rileggi questo paragrafo quando avrai terminato la lettura di questa sezione, e vedrai che ti apparirà tutto più chiaro. Ora procediamo per gradi. Ciascuno ha un suo modo e tu ora devi trovare il tuo. Modo per fare cosa? Per entrare **nei fantastici mondi della tua immaginazione™**. Quello che ora ti proponiamo non è che un possibile percorso. Non è indispensabile, né tantomeno l'unico possibile, ma siamo certi che se lo seguirai ti immergerai con successo in un mondo immaginario che ti risulterà affascinante, misterioso, avvolgente, e dove ad ogni passo farai una nuova scoperta, ad ogni respiro avrai una sorpresa ed ogni volta che ti guarderai attorno sarà come un sogno. Credici, lo sappiamo per esperienza.

SONO GIÀ UN GIOCATORE DI RUOLO DA ANNI, NON HO BISOGNO DI QUESTO

Già, certo. Scommetto che ti ricordi anche tu quant'era diverso le prime volte che giocavi. Qualunque campagna, qualunque motore di regole, qualunque ambientazione era mille volte più efficace e convincente. Perché? Perché il tuo gusto di giocatore si è affinato, e ora sei molto più esigente. Ma non solo. Perché il fantastico è diventato routine, e per quanto bello e divertente, non ti lascia più a bocca aperta come allora. Questo percorso per te non è nuovo; devi tornarci per riprenderti la tua meraviglia, il tuo stupore, i tuoi sogni... Sarà come ritornare a casa, o forse, come cercare una spada antica che un tempo era già stata tua...

IL PRIMO PASSO: IL POTERE DELL'IMMAGINE

Ed eccoti qua, pronto a partire. Guarda bene l'illustrazione qui a fianco, e poi chiudi gli occhi per qualche secondo. Ora poni a te stesso alcune domande. Dai a te stesso un po' di tempo per trovare risposte.

- Dove si trova il personaggio?
- Chi è, e cosa lo spinge proprio lì?
- Che cosa sta facendo, e perché?
- Si aspetta di incontrare qualcuno, qualcosa, oppure no?
- Da dove viene?
- Cosa gli succederà, ora?

Ecco cosa fa una qualsiasi immagine: una foto, un quadro, e a

maggior ragione una illustrazione fantasy: ti induce ad immaginare una storia. Una serie di immagini in sequenza racconterebbero già una storia, ma una illustrazione singola no. E' un fotogramma di mezzo (o forse d'inizio o di fine) di una storia o di una semplice azione, della vita di uno o più personaggi, e per questo sta a te immaginare gli altri; anzi, lascia proprio a te il necessario compito di immaginare tutto il resto. C'è di più: una immagine con molti dettagli rivela molto di più, e chi la guarda può dedurre più cose della storia che aveva in mente il disegnatore... Per questo una immagine meno dettagliata ha più potere: perché tu hai la facoltà di costruire tutto il mondo che quella illustrazione ha attorno con la fantasia. Per ora immagina il gioco di ruolo così: la possibilità di entrare come in sogno in una qualsiasi immagine ed esplorarne le parti che stanno oltre i confini dell'inquadratura, e di vivere da protagonista gli eventi che accadono durante e dopo il singolo fotogramma rappresentato.

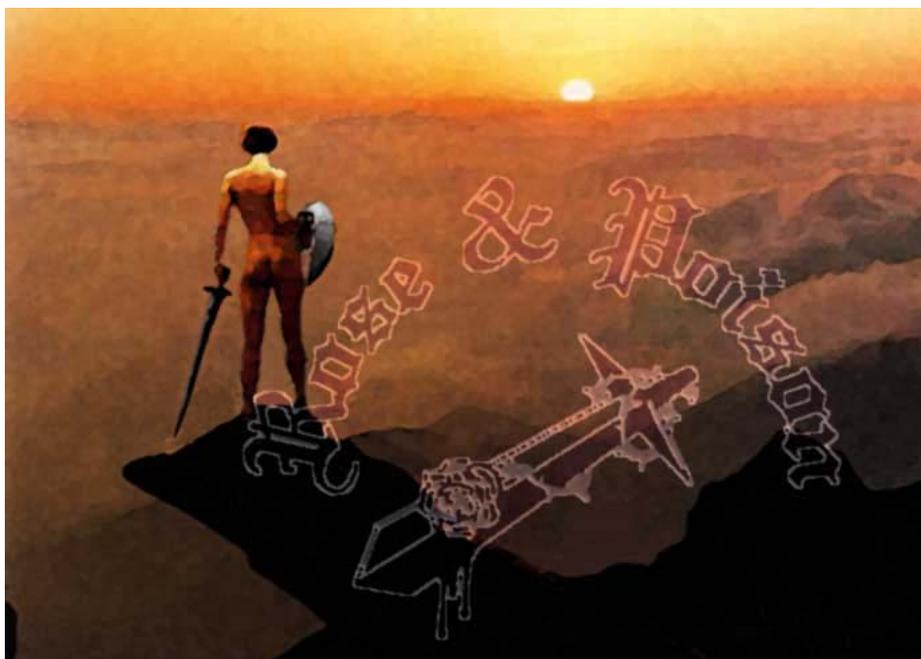
IL SECONDO PASSO: IL POTERE DELLA PAROLA

Se qualcuno ha detto che un'immagine vale mille parole, bisogna tuttavia ristabilire l'importanza della parola, che non è in nessun caso sostituibile. Facciamo un facile esempio, e poi passiamo alle spiegazioni.

SPADA

Ora chiudi gli occhi, e immaginala, questa spada. Prendi tutto il tempo che ti serve.

Allora, com'era questa spada che hai immaginato? Era forse una sciabola diritta o ricurva, una daga, un gladio romano, una katana, uno spadone medievale, una sottile arma rinascimentale? Era monofilare, bifilare, appuntita, il taglio ed il controtaglio erano simmetrici o asimmetrici? Era una spada di bronzo, di ferro, di acciaio... forse di acciaio brunito?



Che forma aveva l'elsa? Crediamo che ora cominci a capire... Nessuna immagine può rappresentare tutte queste spade insieme: solo la parola può farlo. La parola può, in una frazione di secondo, evocare centinaia di forme, colori, suoni, aspetti. La parola può lasciare in sospeso dettagli tanto di un oggetto quanto di una narrazione, può creare aree di vaghezza, spazi e momenti indefiniti, che sarà la creatività individuale a riempire. Questo non significa che non si debba descrivere ad esempio un'arma o un luogo, ma che, volente o nolente, chi descrive userà parole, e le parole saranno interpretate da chi ascolta/legge, che a sua volta riempirà lo spazio vuoto con la sua immaginazione, riportando tutto a quello che lui ha visto, ha sentito, ha immaginato. Ciascuno adatterà alla propria esperienza, reale ed immaginaria, il mondo fantastico con cui sta giocando, e deciderà di momento in momento se e come rendere partecipi gli altri giocatori. Ma questo ti sarà senz'altro più chiaro poco più avanti, vedrai...

IL TERZO PASSO: IL POTERE DEL PENSIERO

La parola e l'immagine sono due mezzi per avviare la fantasia. Due porte, se preferisci, attraverso le quali passare per entrare nei **i fantastici mondi della tua immaginazione™**. Ma cosa succede una volta dentro? Cosa si fa? Come? Questo è l'ultimo passo da affrontare prima di passare ad i meccanismi pratici del Gioco di Ruolo. Tra poco ci arriveremo, ma per ora dimentica i dadi, dimentica i tuoi amici che giocheranno con te, dimentica il mondo esterno. Ora devi educare la tua mente a vivere fantastiche avventure. Chiudi gli occhi ed immagina, semplicemente: da bambino eri senza dubbio capace di farlo, non si vede perché non dovresti più esserlo adesso. Ispirati alle illustrazioni di questo volume e inventa delle storie (come abbiamo visto sopra), e mentre lo fai, cerca di 'vedere' quel mondo, quei personaggi e quegli eventi davanti a te, come se fosse un sogno, un sogno guidato, cosciente, e ad occhi aperti. Attenzione, non devi perdere il contatto con la realtà: devi se mai recuperare il legame con la tua immaginazione creativa, quella parte un po' infantile e visionaria della tua mente, e ottenerne il controllo. Se sarai bravo a fare questo da solo, quando ti ritroverai con i tuoi amici, nella confusione di una partita, con le bibite che si versano sulle schede, i dadi che cadono per terra e qualcuno che non è affatto concentrato, sarà appena un pochino più difficile, ma nulla potrà distoglierti dal vivere in prima persona meravigliose avventure.

TAVOLI, DESERTI, DADI ED INCANTESIMI

Come si svolge un gioco di ruolo nella pratica? Un numero variabile di giocatori si siede attorno ad un tavolo. Ciascuno di essi interpreta uno specifico personaggio da lui creato con determinate

caratteristiche (secondo le regole del gioco a cui si sta giocando) segnate su una scheda. Questo vale per tutti i giocatori tranne uno: il narratore (al quale in molti giochi ci si riferisce come al 'master' o 'arbitro di gioco') il quale avrà invece una avventura a cui fare riferimento. In questa avventura, che potrà essere stata scritta da lui o acquistata già pronta, si trovano descritti una trama con varie possibilità (potrà infatti subire variazioni dovute alle scelte dei giocatori), i luoghi in cui i personaggi potranno muoversi, tutti i personaggi e le creature che possono essere incontrati e con cui è possibile interagire. Il narratore dovrà descrivere ai giocatori i luoghi e le situazioni, ed interpretare personaggi e creature non appartenenti ad alcun giocatore, cercando di mantenere coerente il tutto. Nella sua bravura sta molta della riuscita di una sessione di gioco, ma altrettanto sta nella capacità di immedesimazione ed immaginazione dei giocatori. I giocatori interpreteranno i personaggi stabiliti, e descriveranno le loro azioni e reazioni in base alla situazione in cui si trovano; di tanto in tanto, su richiesta del Narratore, dovranno lanciare i dadi per conoscere la riuscita, o comunque il risultato, di una azione del loro personaggio che ne impegna una o più particolari caratteristiche segnate sulla scheda.

Se qualcosa in questo paragrafo non ti è chiaro, consulta il glossario riassuntivo, nelle pagine seguenti, che contiene tutte le parole qui sopra in corsivo e molte altre.

ESEMPIO

Il modo migliore per comprendere cosa sia un gioco di ruolo è assistere ad una sessione di gioco. Ora proveremo a descriverne una, tanto per darti un'idea...
Narratore: ... andando nella stessa direzione vedete ancora deserto, sebbene le alte dune potrebbero impedirvi la vista di qualcosa, in ogni direzione.

Giocatore1 (Interpretando il suo personaggio): Procediamo. Più cambiamo direzione, più possibilità abbiamo di perderci, o comunque di allontanarci dal limite di questo deserto.

Giocatore2: Ma se abbiamo preso la direzione sbagliata? (poi, rivolgendosi al narratore, quindi uscendo dal personaggio per un attimo) controllo la mia riserva d'acqua.

Narratore: Metà del tuo otre.

Giocatrice3: Conviene comunque proseguire... magari faremo la strada più lunga, ma prima o poi dovremo uscire.

Giocatore2: Se resisteremo...

Narratore: Procedete nella stessa direzione?

Giocatori: Sì.

Narratore: La vostra costanza, per questa volta, è premiata: dopo mezz'ora di cammino (cancellate due unità dalla vostra riserva d'acqua) vi imbattete in un edificio. E' una sorta di piccolo forte in rovina, un perimetro di muri di pietra erosi dal clima del deserto. Mentre vi avvicinate intravedete, o credete di intravedere qualcuno che si muove all'interno, dietro le forme irregolari dello strato più alto della cinta di pietra. Questo significherebbe che ci devono essere acqua e cibo...

Giocatore2: (agli altri giocatori, interpretando) allora, cosa facciamo? Non sappiamo se chi è là dentro sarà amichevole o aggressivo. Non siamo di certo in condizioni di entrare di nascosto...

Giocatrice3: mi terrò pronta con un incantesimo per addormentarlo (afferra i dadi necessari per verificare l'effetto dell'incantesimo quando lo avrà lanciato), se fosse aggressivo, e comunque tenete sguainate le vostre armi, se non dovesse funzionare.

Giocatore1: comunque prima propongo di provare la via diplomatica. Chiediamo ospitalità.

Narratore: mentre discutete, vedete una figura incappucciata affacciarsi dalla cima della struttura. Il sole, pur ancora alto, si trova dietro al forte. Non capite se sia l'effetto del controllo, o se stia lanciando un incantesimo, ma mentre alza le braccia un riflesso accecante, una luce fortissima, sembra investirvi... Sentite la voce indistinta e di certo troppo lontana di un uomo gridare qualcosa... qualcosa che siete certi sia diretto a voi, ma che non riuscite a discernere. (Fa lanciare ai giocatori i dadi appropriati) Per i prossimi due turni sarete abbagliati, quindi non siete in grado di vedere correttamente.

Questo breve resoconto dovrebbe avervi dato un'idea di come si svolge una sessione di gioco. Ora non vi resta che imparare le regole...

GLOSSARIO RIASSUNTIVO:

Giocatore: E' la persona che interpreta e controlla un personaggio, avvalendosi della descrizione fisica, intellettuale e morale generalmente fornita dalla scheda del personaggio.

Personaggio: Come in un romanzo, in un film, in una pièce teatrale, in qualunque forma di narrazione, un personaggio è una persona immaginaria caratterizzata da alcune qualità. Nel gioco di ruolo il personaggio è interpretato dal giocatore. In un primo momento, per godersi a fondo il gioco di ruolo, il personaggio deve essere creato per poter essere 'sentito' dal giocatore e deve essere il più possibile aderente alla sua personalità ed ai suoi desideri. Questo non vuol dire che debba essere una fotocopia del giocatore, ma che il giocatore deve trovarsi così bene nei panni del personaggio, così appagato, da potersi dedicare meglio a 'visualizzare' e a 'sensorializzare' l'esperienza di gioco. Quando i giocatori saranno diventati più esperti, sarà più divertente (come lo è per gli attori) interpretare personaggi molto diversi da sè, e accumulare comunque una esperienza più varia di caratteri, archetipi, e possibilità.

Narratore: Lo sentirai chiamare Narratore, arbitro di gioco (o più brevemente AdG), Master o Game Master (GM), Game Keeper, ogni gioco di ruolo ha una sua propria definizione per questa figura, che non dovete individuare come il detentore delle chiavi della narrazione (i giocatori, interpretando i personaggi, operano delle scelte che modificano radicalmente l'andamento della narrazione) ma neppure come 'quello che fa giocare gli altri ma non si diverte'. La funzione del Narratore è quella di rendere coerente il mondo immaginario in cui operano i personaggi interpretati dai giocatori utilizzando le regole ed i dettami

d'ambientazione forniti dal Gdr che si sta giocando, ed oltre a questi, le descrizioni degli ambienti e dei fatti che non dipendono da scelte dei giocatori-personaggi contenuti nelle 'avventure'.

Avventura: Le cosiddette avventure sono genericamente insiemi di ambienti, di situazioni, di elementi di indagine che i personaggi dovranno affrontare; le avventure possono essere scritte dal narratore, o acquistate già pronte. Contengono in genere mappe, descrizioni degli ambienti, descrizioni (sia in termini di caratteristiche, sia in termini di funzionalità alla trama) dei personaggi non giocanti, descrizioni degli oggetti ed un accenno strutturale di trama per far funzionare il tutto. In una buona avventura la trama ha più possibili soluzioni, e prevede e/o lascia aperte il maggior numero possibile di scelte da parte dei giocatori.

Sessione di gioco: troverai che il termine 'partita' è snobbato dai giocatori di ruolo, e presto anche a te sembrerà inappropriato. Infatti con 'partita' si intende in genere qualcosa che si presuppone avere uno o più vincitori, una certa durata, ed una struttura autoconclusiva. Questo non avviene con un gioco di ruolo. Si comincia a giocare una avventura, ci si interrompe quando si fa tardi, e si riprende la volta dopo da dove si era lasciato. Non è detto, anzi è spesso improbabile, che una sessione di gioco coincida con una avventura.

Campagna di gioco: Con il termine 'campagna' si intende in genere una serie di avventure collegate tra loro da una trama comune che può essere legata alla missione dei personaggi o al loro rapporto con un personaggio non giocante o alla storia della loro vita.

Caratteristiche: è questo il termine con cui vengono definiti più di frequente i dati che descrivono un personaggio. Sono scritte sulla scheda del personaggio e sono in genere fisiche, intellettuali/psichiche e spirituali/morali. Comunque ogni gioco di ruolo ha il suo approccio particolare.

Descrittori: v. Caratteristiche

Qualità: v. Caratteristiche

Scheda del personaggio: E' un foglio di carta, spesso con caselle apposite preordinate, pronto da fotocopiare o da stampare al computer, in cui il giocatore scrive le caratteristiche del suo personaggio.

Personaggio non giocante/Personaggio non giocatore: Sono chiamati così tutti i personaggi non controllati o interpretati dai giocatori, che quindi saranno interpretati dal Narratore. Potresti trovare delle abbreviazioni per indicarli: PNG, oppure NPC (dall'inglese Non Playing Character).

Dadi: Il lancio di dadi è richiesto dalle regole di un gioco di ruolo ogni qual volta un personaggio compia un'azione che mette alla prova le sue capacità, che sia combattere contro un altro personaggio, lanciare un incantesimo, resistere ad un incantesimo, o scalare una rupe scoscesa. Il narratore ha il compito di lanciare i dadi per i personaggi non giocatori e per tutte le creature che non sono controllate da giocatori.

Gioco di ruolo: Un gioco di ruolo, che sentirete chiamare anche GdR, Role Playing Game o RPG, è, in breve, un gioco da tavolo il cui tabellone è la mente dei giocatori. Con progenitori illustri quali l'improvvisazione teatrale ed il racconto fantastico, un gioco di questo tipo è una forma di narrazione interattiva in cui i giocatori, moderati da un 'master' o arbitro o narratore, interpretano personaggi immaginari.

Ambientazione: Esistono giochi di ruolo per tutti i gusti, in quasi tutte le ambientazioni immaginarie possibili: dal fantasy alla fantascienza, all'horror, al contemporaneo, fino agli scenari tratti da film, romanzi, fumetti o addirittura videogames. L'ambientazione definisce i confini del mondo immaginario che i giocatori stanno vivendo. Più sarà ricca di dettagli, più sarà bella da leggere, e ce ne sono molte così, ma una

volta in gioco... non ci sarà più nulla da scoprire. Mantenere l'ambientazione scarna rende i confini del gioco pressoché infiniti.

Fantasy: La misura della difficoltà che si trova nel definire il fantasy si ha quando si confrontano le opere di Tolkien con quelle di Howard. Sono fantasy entrambe, ma che cosa hanno in comune? Il fantasy è forse un genere fantastico in cui, a differenza della fantascienza, non si forniscono spiegazioni sul perché. E' vero, Howard colloca le avventure di Conan il cimmero in un'epoca che per noi è preistorica perché non ne abbiamo tracce... E in effetti l'uomo (nella sua forma attuale di homo sapiens) è sulla terra da centinaia di migliaia di anni, e sembra strano che abbia sviluppato la cosiddetta 'civiltà' solo negli ultimi ottomila/diecimila anni. Possibile che nei rimanenti Novantamila e più anni non si sia fatto niente? L'ipotesi che altre civiltà abbiano preceduto l'egizia, l'ittita, e l'assira è quanto mai plausibile, ed è stata presa in considerazione anche da Einstein (che però era un fisico, non uno storico, e come ex impiegato dell'ufficio brevetti doveva avere una fervida immaginazione) ... Scusa, stiamo un po' divagando. Non intendiamo attribuire valore storico a Conan il barbaro, e non siamo riusciti a definire il fantasy. Speriamo almeno che questo abbia stimolato la tua fantasia.



Free fantasy : le regole

Cosa Vi serve per Giocare

Qualche foglio, alcuni dadi (che verranno elencati più avanti) qualche matita, ma soprattutto tanta fantasia, perché ricordate: in questo gioco l'azione si sviluppa nella mente di ogni singolo giocatore.

Mondi fantasy e questo Gioco

Con questo gioco potrete far vivere ai vostri protagonisti avventure in mondi diversi, con razze e culture diverse, storie diverse, perfino diversi modi di essere per la magia, situazioni politiche assolutamente eterogenee. In un mondo fantasy privo di ulteriori specificazioni potrete tenere per buone le razze e le magie che troverete più avanti. In questo volume non troverete descrizioni precise del mondo in cui si svolgono le avventure, poiché sta a voi immaginarlo, costruirlo come più vi piace. In successivi volumi potrete trovare la descrizione approfondita di interi mondi, ambientazioni per le vostre avventure.

Concetti Preliminari di Gioco

GIOCATORI

Tu e i tuoi amici, coloro che partecipano alle avventure, al gioco. Sia coloro che "interpretano" i protagonisti sia il Narratore sono giocatori, rivestono ruoli differenti, ma sono tutti giocatori. Per quanto non vi sia un limite teorico al numero di giocatori, consigliamo ai narratori inesperti di non raccogliere gruppi con più di 6 giocatori (N.B.: narratore incluso).

PROTAGONISTI

I personaggi che voi giocatori "interpreterete" durante il gioco, i protagonisti della storia, che si sviluppa a seconda delle vostre scelte.

NARRATORE

Il Narratore è un giocatore che svolge una funzione molto diversa dagli altri: è colui che introduce le

situazioni di gioco, colui che racconta ciò che accade intorno ai protagonisti, colui che fa rispettare le regole del gioco, colui che interpreta tutti i personaggi non protagonisti.

PERSONAGGI

Ogni altro soggetto che compare nella storia è un personaggio, ma non un protagonista (il narratore deve sempre ricordarsi di questo, sono i protagonisti che determinano l'andamento della storia). Un "cattivo", un "amico", un contatto, il locandiere, l'armaiolo e chiunque altro sono personaggi e sono tutti interpretati dal narratore.

Concetti di gioco 1

Descrittori (attributi naturali)

Si tratta dei talenti innati, delle abilità naturali del protagonista, che lo caratterizzano sotto il profilo fisico (es.: forza, agilità, buona salute, etc...), mentale (es.: intelligenza, saggezza, scaltrezza, etc...), nonché sotto quello psicologico/caratteriale (es.: ottimismo/pessimismo, egoismo/altruismo, conformismo/anticonformismo, etc...).

È attraverso questi aggettivi che il giocatore conosce e interpreta il proprio protagonista, sa quando questo avrà più o meno chances di riuscire in una determinata azione, in base a questi decide come farlo **m u o v e r e** nell'ambientazione, perché è attraverso i descrittori che il protagonista si differenzia dal giocatore.

Facciamo un esempio:

Mario (il giocatore) è agile, esile, tonto, mnemonico, prudente, misurato e introverso (o almeno così lo descrivono i suoi amici); il suo protagonista (Ismael) è Lento/Impacciato, Forte, Robusto, Stupido, Smemorato, Avventato, Sensibile e Orgoglioso. Quando Mario decide cosa Ismael deve fare in una qualunque situazione di gioco deve farlo tenendo conto dei descrittori che caratterizzano il protagonista ignorando completamente come agirebbe Mario nella stessa situazione.



Concetti di gioco 2 Curriculum (addestramento)

Il curriculum è ciò che il vostro protagonista ha imparato negli anni che precedono l'inizio delle sue avventure, è ciò a cui egli è stato addestrato; è tutto ciò che sa fare meglio (anche questi, ovviamente, nulla hanno a che fare con quelli del giocatore).

Riprendiamo l'esempio di prima:

Mario (il giocatore) è un Ingegnere Edile; il suo protagonista (Ismael che già sappiamo essere: Lento/Impacciato, Forte, Robusto, Stupido, Smemorato, Avventato, Sensibile e Orgoglioso) è abile nell'uso delle armi e sa cavalcare. Quando Mario decide cosa Ismael deve ricordarsi che le capacità acquisite da Ismael sono ben diverse dalle sue, così non potrà pretendere di eseguire delle rilevazioni sulle fondamenta della rocca degli Orchi, ma indubbiamente potrà combattere contro di essi in corpo a corpo.

Concetti di gioco 3 Azioni

Quando l'azione che il vostro protagonista deve compiere non presenta particolari difficoltà (a discrezione del narratore) questi la compirà automaticamente. Invece, ogni qual volta al vostro protagonista sia richiesto di fare qualcosa che va oltre l'ordinario, dovrete eseguire un test. Il meccanismo dei test sarà spiegato più avanti, ma ve ne diamo un anticipo: si tratterà di ottenere, con un lancio di dadi, tenuto conto delle capacità del protagonista, un punteggio pari o superiore ad una certa difficoltà prestabilita.

Concetti di gioco 4 Risultati estremi

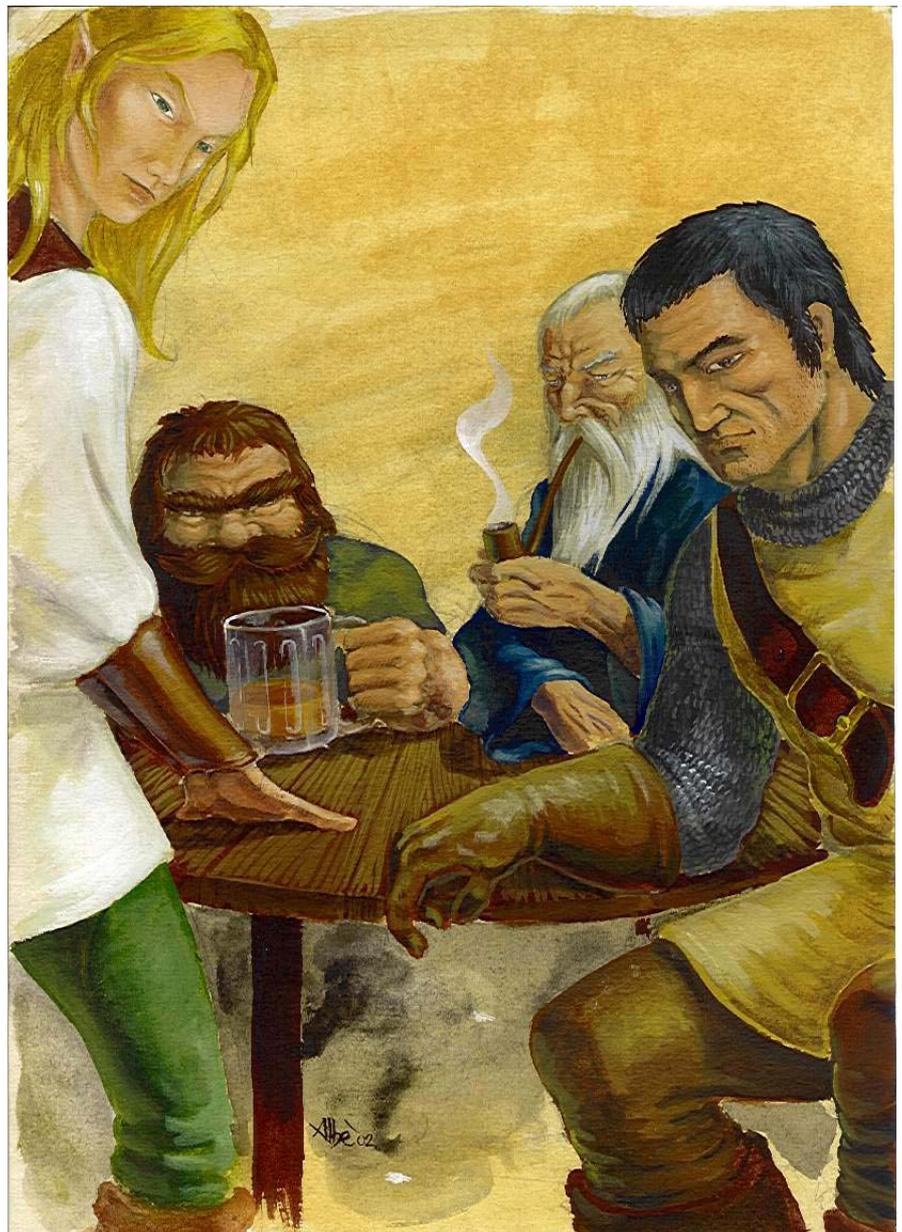
In qualunque lancio di dadi un risultato di 1 determina un errore critico (comunque e senza tener conto dei bonus che spetterebbero al protagonista), mentre il punteggio massimo ottenibile col dado è sempre un successo (comunque e senza tener conto dei malus che spetterebbero al protagonista) e dà diritto a rilanciare il dado sommando il nuovo punteggio ottenuto (eccetto che per la magia e dove indicato diversamente).

Concetti di gioco 5 Magia e "Quasi-magia"

Due concetti fondamentali per questo gioco, Magia è tutto ciò che viene ottenuto attraverso particolari riti utilizzando poteri che promanano da elementi esterni all'uomo (divinità, natura, etc...); invece con quasi-magia intendiamo tutti quei poteri che, apparentemente magici, promanano direttamente dall'uomo e possono essere utilizzati da coloro che li hanno più sviluppati.

Concetti di gioco 6 Esperienza Pratica

I protagonisti potranno migliorare (o acquisire ex-novo) descrittori e/o attributi di curriculum solo se coinvolti direttamente in azioni che possano giustificare il miglioramento o l'acquisizione di tale caratteristica o se indicheranno al narratore l'intenzione di esercitare



regolarmente la stessa. Non c'è nessun sistema di esperienza a punti, l'esperienza è solo quella che il protagonista acquisisce nel corso delle avventure.

Riprendiamo il solito esempio:

Ismael (il protagonista di Mario) partecipa ad un'avventura interamente svolta sul mare, durante la quale è costretto ad aiutare la ciurma della nave su cui viaggia; al termine dell'avventura il narratore potrà stabilire che Ismael abbia acquisito, a sua scelta, l'attributo di curriculum "Addestrato alla Navigazione" o il descrittore fisico "Forte", Mario sceglie Forte, così Ismael diventa Molto Forte.

Oppure:

Mario (il giocatore) decide che Ismael (il protagonista) deve migliorare il proprio descrittore Forte, per questo comunica al narratore che ogni mattina Ismael si allenerà per un certo tempo a questo fine, dopo un certo numero di giorni di avventura, che il narratore reputa sufficienti, comunicherà a Mario che Ismael è diventato "Molto Forte".

Razze

In un mondo fantasy coesistono (quasi sempre) diverse razze, molto eterogenee tra di loro. Troverete qui spiegate le caratteristiche e le limitazioni delle razze a cui potranno appartenere i vostri protagonisti, o almeno quelle possibili in un mondo fantasy generico; troverete altre razze di personaggi da interpretare nelle specifiche ambientazioni (mondi) in cui queste razze esistono.

UMANI

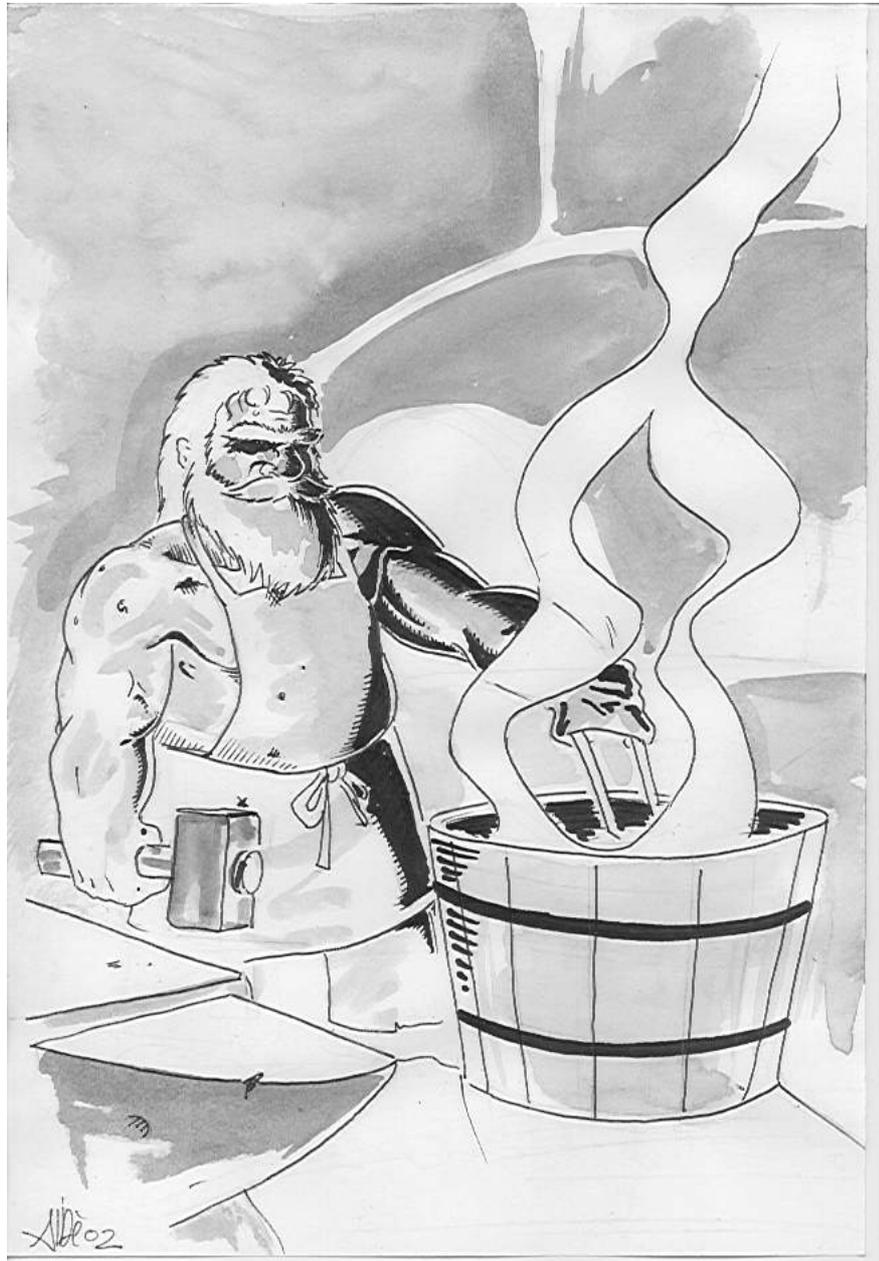
Più o meno come noi, ma "un po' più medievali o primitivi". Umano non ha caratteristiche obbligate da rispettare nella generazione del protagonista.

Un umano vive in media fino a 80 anni. Per definire l'età del vostro protagonista lanciate 6d6 e rilanciate se la somma è inferiore a 18. Questo serve anche a determinare l'addestramento già acquisito dal vostro protagonista come segue (tenete conto di questo quando genererete il vostro protagonista):

da 18 a 24 anni	1 attributo primario e 1 secondario
da 25 a 29 anni	2 attributi primari e 1 secondario
da 30 a 34 anni	2 attributi primari e 2 secondari
35 o 36 anni	3 attributi primari e 2 secondari

NANI

Umanoide di statura ridotta (in media tra 1,30-1,40 m) e corporatura molto robusta, un nano non rinunzierebbe mai alla propria barba, che è segno di anzianità e dovuto rispetto. Caratterizzato da lineamenti duri e un po' grossolani il nano vive in palazzi costruiti nel cuore delle montagne (caverne direbbe



qualcuno) ed è un incredibile consumatore di birra. Si tratta di una razza di tradizionalisti, con difficoltà a legare con soggetti di altre razze (elfi in particolare), ma con un senso dell'amicizia profondamente radicato.

Un nano nella generazione del protagonista dovrà avere obbligatoriamente i descrittori "Robusto" e "Refrattario alla Magia"; lancerete quindi un dado in meno sulla tabella dei descrittori fisici e uno in meno su quella dei mentali (questi descrittori non potranno essere scartati, tutt'al più eliminati da un opposto).

Un nano vive in media 150 anni. Per definire l'età del vostro protagonista lanciate 6d12 e rilanciate se la somma è inferiore a 36. Questo serve anche a determinare l'addestramento già acquisito dal vostro protagonista come segue (tenete conto di questo quando genererete il vostro protagonista):

- da 36 a 49 anni
1 attributo primario e 1 secondario
- da 50 a 59 anni
2 attributi primari e 1 secondario
- da 60 a 69 anni
2 attributi primari e 2 secondari
- da 70 o 72 anni
3 attributi primari e 2 secondari

ELFI

Umanoide di statura media poco più elevata di quella dell'uomo, l'elfo è l'esemplificazione terrena della bellezza e del culto di essa. L'elfo ha bei lineamenti, delicati, ma decisi, adora vivere in mezzo alla natura e d è dedito alla preservazione della vita in tutte le sue forme, per questo sarà invece inclemente con chi non la rispetta.

Un elfo nella generazione del protagonista dovrà avere obbligatoriamente i descrittori "Esile" e "Intelligente"; lancerete quindi un dado in meno sulla tabella dei descrittori fisici e uno in meno su quella dei mentali (questi descrittori non potranno essere scartati, tutt'al più eliminati da un opposto).

Un elfo vive in media fino a circa 500 anni. Per definire l'età del vostro protagonista lanciate 6d20 e rilanciate se la somma è inferiore a 60. Questo serve anche a determinare l'addestramento già acquisito dal vostro protagonista come segue (tenete conto di questo quando genererete il vostro protagonista):

- da 60 a 79 anni
1 attributo primario e 1 secondario
- da 80 a 99 anni
2 attributi primari e 1 secondario
- da 100 a 115 anni
2 attributi primari e 2 secondari
- da 116 o 120 anni
3 attributi primari e 2 secondari



Creazione di un Protagonista

Ogni Protagonista è definito attraverso 9 descrittori: 3 fisici, 3 mentali e 3 caratteriali. Il primo passo per creare il vostro protagonista è quello di fornirgli di questi descrittori: lanciate allora i dadi 4 volte per ognuna delle successive tabelle e annotate i risultati su un foglio (non scrivetele ancora sulla scheda, come avrete notato il vostro protagonista ha un descrittore in più per tipo).

Descrittori Fisici	d20	Descrittori Mentali	d20	Descrittori Caratteriali	d6.d6
Negato per l'uso delle armi	1	Smemorato	1	Aggressivo	1.1
Silenzioso nei movimenti	2	Mnemonico	2	Altruista	1.2
Di Salute Cagionevole	3	Refrattario alla magia	3	Anticonformista	1.3
Lento/Impacciato	4	Ottuso	4	Avventato	1.4
Sensi Affievoliti	5	Debole	5	Cinico	1.5
Brutto	6	Ignorante	6	Conformista	1.6
Pronto	7	Oratore	7	Coraggioso	2.1
Sensi Affinati	8	Affascinante	8	Crudele	2.2
Debole	9	Stupido	9	Eccentrico	2.3
Forte	10	Intelligente	10	Egocentrico	2.4
Robusto	11	Astuto	11	Egoista	2.5
Esile	12	Tonto	12	Espansivo	2.6
Bello	13	Saggio	13	Estroverso	3.1
Manolesta	14	Mistico	14	Infaticabile	3.2
Piè Veloce	15	Acuto	15	Introverso	3.3
Agile	16	Tenace	16	Magnanimo	3.4
Di Buona Salute	17	Carismatico	17	Masochista	3.5
Ambidestro	18	Osservatore	18	Misurato	3.6
Sensuale	19	Guaritore	19	Mite	4.1
Versato all'uso delle armi	20	Camminatore di sogni	20	Orgoglioso	4.2
				Ossessivo	4.3
se lanciando sulla precedente tabella avete ottenuto 5 o 8 lanciate un ulteriore dado sulla tabella seguente.				Ottimista	4.4
Tabella dei sensi Acuti e Affievoliti (1d6)				Pessimista	4.5
Vista	1			Pigro	4.6
Udito	2			Presuntuoso	5.1
Tatto	3			Prudente	5.2
Olfatto	4			Realista	5.3
Gusto	5			Riservato	5.4
Ritira	6			Sadico	5.5
				Scettico	5.6
				Schietto	6.1
				Sensibile	6.2
				Sognatore	6.3
				Strafottente	6.4
				Timido	6.5
				Vigliacco	6.6

A questo punto definiamo gli attributi di curriculum già acquisito dal vostro protagonista lanciando tanti d12 quant'è il totale dei vostri attributi di curriculum e scegliete quali risultati attribuire agli attributi primari e quali ai secondari, come indicati dalle seguenti tabelle:

<u>Attributi di curriculum primario</u>		<u>Attributi di curriculum secondario</u>	
I	Addestrato alla navigazione	I	Abituato a consumare alcool
2	Addestrato alle Arti Mistiche	2	Addestrato al lavoro in miniera
3	Abile Amatore	3	Addestrato alla lavorazione del metallo (fabbro)
4	Addestrato al furto	4	Addestrato alla lavorazione di legno e costruzioni (carpentiere)
5	Addestrato al combattimento	5	Addestrato a tenere le mandrie
6	Addestrato nelle acrobazie	6	Addestrato a cucinare
7	Addestrato nell'uso delle armi da lancio	7	Addestrato a cavalcare
8	Addestrato nelle Arti	8	Addestrato alla caccia
9	Di nobili natali	9	Addestrato alla truffa
IO	Addestrato allo spionaggio	IO	Colto
II	Addestrato alla Magia	II	Geniere
I2	Addestrato alle cure (Guaritore)	I2	Erborista

A questo punto, conoscendo il curriculum del vostro protagonista scartate i descrittore per tipo e riportate il tutto sulla scheda.

N.B.: per i descrittori fisici e mentali 2 descrittori opposti si annullano (es.: se il protagonista è forte e debole non deve segnare nulla sulla propria scheda), mentre 2 descrittori uguali si sommano (es.: se il protagonista è forte e forte segnerà nulla sulla propria scheda molto forte). Per i descrittori caratteriali 2 uguali si sommeranno comunque, mentre 2 opposti determineranno un carattere complesso, a scelta il giocatore ne definirà l'uno come esteriore e l'altro come "nascosto".

I PUNTI FERITA

Ciascun protagonista ha 10 Punti Ferita iniziali (salvo variazioni date dai descrittori), ogni danno subito abbassa questo valore di 1 punto. Quando si scende al di sotto del 5 (escluso) tutti i dadi a disposizione del personaggio sono dimezzati. Quando si arriva a 0 si perde conoscenza e si intende che, senza immediate cure (ed anche in mancanza di un colpo di grazia), il personaggio morirà entro un'ora circa. Se il numero di punti ferita è bruscamente ridotto al di sotto dello 0 si ha la morte istantanea.

Per ogni campagna completata un protagonista guadagnerà un incremento di 2 punti ferita, per un massimo di 4 volte.



Ora resta da descrivere l'aspetto fisico del vostro protagonista, definiremo quindi l'altezza, il peso, il colore degli occhi e quello dei capelli.

Per l'altezza tirate idro e consultate la seguente tabella:

idro	Umani	Nani	Elfi
1	1,60/1,65	1,10/1,15	1,65/1,70
2	1,65/1,70	1,15/1,20	1,70/1,75
3	1,70/1,75	1,20/1,25	1,75/1,80
4	1,75/1,80	1,25/1,30	1,80/1,85
5	1,80/1,85	1,30/1,35	1,85/1,90
6	1,85/1,90	1,35/1,40	1,90/1,95
7	1,90/1,95	1,40/1,45	1,95/2,00
8	1,95/2,00	1,45/1,50	2,00/2,05
9	2,00/2,05	1,50/1,55	2,05/2,10
10	2,05/2,10	1,55/1,60	2,10/2,15

Per il peso tirate idro seguente tabella e scegliete la colonna relativa alla vostra altezza:

idro	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	40	50	55	60	65	70	75	80	85	90
2	43	53	58	63	68	73	78	83	88	93
3	46	56	61	66	71	76	81	86	91	96
4	49	59	64	69	74	79	84	89	94	99
5	52	62	67	72	77	82	87	92	97	102
6	55	65	70	75	80	85	90	95	100	105
7	58	68	73	78	83	88	93	98	103	108
8	61	71	76	81	86	91	96	101	106	111
9	64	74	79	84	89	94	99	104	109	114
10	67	77	82	87	92	97	102	107	112	117

Per il colore degli occhi lanciate id6 e consultate la seguente tabella

1	Azzurri	5	Verdi
2	Marroni	6	Lancia ancora sulla tabella successiva
3	Nocciola		
4	Neri		
1	Grigi	5	Arancioni
2	Gialli	6	uno diverso dall'altro: lancia 2 differenti dadi per i 2 occhi, ripartendo dalla prima tabella
3	Viola		
4	Rossi		

Per il colore dei capelli lanciate id8 e consultate la seguente tabella

1	Castani	5	Neri
2	Rossi	6	Rilancia sulla successiva tabella
3	Bianchi		
4	Biondi		
1	Argentei	5	Verdi
2	Viola	6	Senza Capelli.(se vuoi puoi rilanciare sulla prima tabella il colore del pelame)
3	Blu		
4	Rosa		

I Descrittori

Come già detto i descrittori sono gli attributi naturali, i talenti innati del protagonista (come di qualsiasi altro personaggio o creatura), che quindi, a parte alcuni casi specifici, non possono essere acquisiti - migliorati o modificati - successivamente (quelli che possono essere acquisiti o accresciuti nel corso del gioco saranno indicati con un * accanto al nome). Nota Bene: nessun descrittore mentale può essere acquisito con l'esercizio (l'esperienza); quelli caratteriali potranno cambiare solo in seguito a eventi tali da modificare la percezione che il protagonista ha del mondo che lo circonda.

Ecco elencati, in ordine alfabetico, tutti i descrittori che avete già incontrato o che incontrerete. Tra parentesi troverete l'indicazione dell'eventuale descrittore opposto, e a fianco di ciascuno le eventuali modifiche ai lanci di dado o alle caratteristiche (NB: anche quando non indicato si intende che un descrittore fornisca un bonus di +1 a tutti i test che ne coinvolgono l'uso). Una descrizione sembra superflua, poiché (a parte qualcuno) sono gli stessi aggettivi che usiamo noi nel mondo reale.

FISICI

Agile*: (Lento/Impacciato)

Ambidestro: 1 dado di combattimento in più

Bello: (Brutto)

Brutto: (Bello)

Debole: (Forte) -1 ad infliggere ferite

Di buona salute: (Di salute cagionevole) +2 punti ferita iniziali

Di salute cagionevole: (Di buona salute) -2 punti ferita iniziali

Esile: (Robusto) -1 alla capacità di resistere alle ferite

Forte*: (Debole) +1 ad infliggere ferite,

Lento/Impacciato: (Agile)

Manolesta*: +1 a tutti i test sul furto

Negato per l'uso delle armi: (Versato all'uso delle armi) malus di -1 al tiro per colpire

Più veloce: oltre al bonus sulla corsa permette di sottrarsi al corpo a corpo senza effettuare alcun test

Pronto: un personaggio con questo descrittore attacca sempre per primo

Robusto*: (Esile) +1 alla capacità di resistere alle ferite

Sensi affievoliti*: (Sensi affinati)

Sensi affinati: (Sensi affievoliti)

Sensuale:

Silenzioso nei movimenti*:

Versato all'uso delle armi: (Negato per l'uso delle armi) bonus di +1 al tiro per colpire.

MENTALI

Acuto: (Ottuso)

Affascinante:

Astuto: (Tonto)

Camminatore di sogni: 1 dado di sogno (vedi paragrafo sui Camminatori di Sogni)

Carismatico:

Debole: (Tenace)

Guaritore: +1 alle azioni di guarigione se possiede dadi guarigione

Ignorante: (Saggio)

Intelligente: (Stupido)

Mistico: (Refrattario alla magia) +1 al tiro per le azioni magiche (di ogni genere) se possiede dadi magia

Mnemonic: (Smemorato)

Oratore:

Osservatore:

Ottuso: (Acuto)

Refrattario alla magia: (Mistico) -1 al tiro per le azioni magiche (di ogni genere) se possiede dadi magia, +1 per resistere alla magia altrui

Saggio*: (Ignorante)

Smemorato: (Mnemonic)

Stupido: (Intelligente)

Tenace: (Debole)

Tonto: (Astuto)

CARATTERIALI

La scelta degli opposti caratteriali sta invece a voi.

Aggressivo:

Avventato:

Anticonformista:

Coraggioso:

Eccentrico:

Egoista:

Estroverso:

Introverso:

Masochista:

Mite:

Ossessivo:

Pessimista:

Presuntuoso:

Realista:

Sadico:

Schietto:

Sognatore:

Timido:

Altruista:

Cinico:

Conformista:

Crudele:

Egocentrico:

Espansivo:

Infaticabile:

Magnanimo:

Misurato:

Orgoglioso:

Ottimista:

Pigro:

Prudente:

Riservato:

Scettico:

Sensibile:

Strafottente:

Vigliacco:

Curriculum - addestramento acquisito

Esistono 3 diversi gradi di addestramento per tutti gli attributi di curriculum: Addestrato, Abile, Esperto. Ogni grado successivo al primo, dove non è specificato diversamente, aggiunge una caratteristica uguale a quella descritta nel primo grado stesso.

Qui vi viene fornita una descrizione degli attributi di curriculum che il vostro protagonista potrà avere inizialmente o acquisire nel corso del gioco. Gli attributi che non possono essere modificati (incrementati) sono indicati con un (*).

Abile Amatore (*): il protagonista sarà un grande seduttore (o una grande seduttrice) le cui arti amatorie non potranno che ammaliare qualunque soggetto, guardia, re o villano. Avrà quindi bonus (+4, modificabile dal narratore) in tutte le azioni di seduzione legate ad un approccio fisico.

Abituato a consumare alcool (*): il protagonista avrà una capacità superiore alla media di consumare bevande alcoliche senza ubriacarsi, ciò non significa che non si ubriacherà mai, ma semplicemente che avrà una capacità di consumo superiore agli altri.

Addestrato a cavalcare (*): il protagonista è in grado di cavalcare a qualunque andatura, non sarà però capace (se non è anche acrobata) di evoluzioni circensi a cavallo

Addestrato a cucinare: attributo molto importante, in quanto un buon cuoco nel gruppo significa, durante i momenti più difficili, un minor rischio di caduta del morale.

Addestrato a tenere le mandrie: il protagonista ha imparato a tenere a bada le mandrie, a guidarle al pascolo, a riunirle all'interno del recinto, etc.

Addestrato al combattimento: +1 dado di combattimento per ogni grado di addestramento, ma vedi sotto

Addestrato al Furto: il protagonista avrà bonus (+2, modificabile a discrezione del narratore) in tutte le azioni che siano tipiche dell'attività del ladro (scassinare porte, rubare borselli, entrare silenziosamente nelle altrui abitazioni, etc.)

Addestrato al lavoro in miniera: il protagonista ha lavorato in qualche miniera per un tempo sufficiente ad apprendere il lavoro, sarà quindi in grado di scavare tunnel, cercare filoni di metallo prezioso, etc.

Addestrato alla caccia: + 1 dado di combattimento a distanza; inoltre bonus di +1 sulle azioni di seguire tracce, +2 a trovare prede e qualsiasi altro bonus il narratore ritenga collegabile alla capacità di cacciare.

Addestrato alla lavorazione del metallo (fabbro): il protagonista è in grado, se dispone dell'attrezzatura giusta e della materia prima, di lavorare metalli, forgiare armi, etc.

Addestrato alla lavorazione di legno e costruzioni (carpentiere): il protagonista è in grado di costruire oggetti (anche grandi come carri o ponti) con il legno, certo solo con il legno giusto e la giusta attrezzatura (chiodi, martello, etc.)

Addestrato alla Magia: 1 dado di magia per ogni grado di addestramento, ma vedi sotto

Addestrato alla navigazione: il protagonista avrà bonus (+2) in tutti i test che riguardano il portare barche e piccole imbarcazioni, con il miglioramento di tale attributo, il protagonista sarà in grado di pilotare imbarcazioni sempre più grandi.

Addestrato alla truffa: il protagonista avrà bonus (+2, modificabile a discrezione del narratore) in tutte le azioni che siano tipiche dell'attività del truffatore (mercanteggiare prezzi iniqui, vendere oggetti fasulli, raggirare, etc.)

Addestrato alle Arti Mistiche: 1 dado di Magia (Mistica) per ogni grado di addestramento, ma vedi sotto

Addestrato alle cure: questo attributo se non accompagnato dal descrittore "Guaritore" è inutile, quindi dovrà essere eventualmente rilanciato all'atto della generazione del protagonista, per una spiegazione approfondita si veda il paragrafo specifico.

Addestrato allo Spionaggio: il protagonista avrà bonus (+2) in tutte le azioni di spionaggio (nascondersi nell'ombra, adattarsi rapidamente agli usi locali, rubare informazioni, etc.)

Addestrato nell'uso delle armi da lancio: +2 dadi di combattimento a distanza per grado di addestramento, ma vedi sotto

Addestrato nelle acrobazie: il protagonista avrà bonus (+2) in tutte le azioni che richiedano prestazioni da acrobata (piroette in combattimento, salto con l'asta, camminare sul filo, etc.)

Addestrato nelle arti (*): il protagonista avrà ricevuto un addestramento in una specifica arte a scelta del giocatore (pittura, scultura, musica, etc.)

Colto (*): il protagonista ha imparato a leggere e scrivere, fare operazioni matematiche elementari, conosce un minimo di storia e di geografia, insomma è colto rispetto alla massa. Il giocatore potrà affinare ogni singola caratteristica e non l'attributo integralmente.

Di Nobili Natali: il protagonista è il rampollo di una casata nobile, in termini di gioco avrà contatti, potrà avere aiuto da altri nobili, ma al contempo potrà avere interesse a non farsi riconoscere in certe zone, etc.

Erborista (*): il protagonista è in grado di preparare tisane, infusi e impacchi curativi con le più importanti erbe officinali e/o venefiche, ovviamente il buon risultato di ogni suo preparato dipenderà dalla qualità degli ingredienti usati e dal superamento di un test, con bonus +3.

Esperto di Araldica: il protagonista in questione sarà in grado di riconoscere le insegne quasi tutti i nobili della propria area geografica (test fisso contro difficoltà 8).

Geniere (*): il protagonista è in grado di progettare piccole e medie strutture, ponti, case, etc. ovviamente per riuscire in una progettazione valida dovrà superare un test, con bonus di +4.

Tecnica delle 2 spade: +1 dado di combattimento, ma può essere appresa solo dagli ambidestri, è una tecnica addizionale che non dipende dal grado di addestramento acquisito nel combattimento.

Per alcune "specialità", i diversi gradi di addestramento cambiano nome a seconda del tipo di addestramento stesso, garantendo talvolta anche alcuni vantaggi (o svantaggi) in più:

COMBATTIMENTO CORPO A CORPO

Addestrato al combattimento 2 dadi di combattimento

Abile nel combattimento 3 dadi di combattimento

Esperto nel combattimento 4 dadi di combattimento

Maestro di ... : da qui in poi il giocatore sceglierà un'arma specifica in cui specializzarsi (es.: maestro di spada) ed i dadi aggiuntivi verranno utilizzati solo con quell'arma; per poterli utilizzare anche con altre armi il personaggio dovrà essere maestro anche con esse. 5 dadi con l'arma prescelta.

Campione: si intende con la stessa arma di cui si è maestro. 6 dadi con l'arma prescelta

COMBATTIMENTO A DISTANZA

Addestrato nell'Uso delle armi da lancio 2 dadi di combattimento a distanza

Abile nell'Uso delle armi da lancio 3 dadi di combattimento a distanza

Esperto nell'Uso delle armi da lancio 4 dadi di combattimento a distanza

Cecchino: 5 dadi di combattimento a distanza, deve introdurre il descrittore caratteriale "cinico"

Tiratore scelto: 6 dadi di combattimento a distanza, deve necessariamente scegliersi una arma specifica.

ARTI MISTICHE

Addestrato alle Arti Mistiche: 1 dado di mistica
Seguace di ... : 2 dadi di mistica. Il giocatore sceglierà una divinità in nome della quale il suo protagonista opererà (l'elenco delle divinità, varierà da ambientazione ad ambientazione)

Iniziato di ... : 3 dadi di mistica. Ovviamente la stessa divinità di cui sopra.

Sacerdote di ... : 4 dadi di mistica. Ovviamente la stessa divinità di cui sopra.

Gran Sacerdote di ...: 5 dadi di mistica. All'interno della propria religione, il protagonista, sarà riconosciuto come una impotrante autorità, avendo di conseguenza accesso ad ogni struttura legata al proprio credo.

Guida Spirituale: 6 dadi di mistica. Un protagonista che raggiunge questo grado di addestramento sarà riconosciuto ovunque come importante figura mistica.

ARTI MAGICHE

Addestrato alle Arti Magiche: 1 dado di magia

Abile nelle Arti Magiche: 2 dadi di magia. A questo punto il giocatore dovrà scegliere a quale scuola di magia il protagonista decide di affiliarsi (le scuole di magia saranno spiegate in una futura espansione e potranno cambiare a seconda della .

Esperto nelle Arti Magiche 3 dadi di magia

Mago: 4 dadi di magia

Mago Maestro: 5 dadi di magia. Solo da qui il protagonista potrà insegnare ciò che ha imparato sino ad ora ad altri.

Arcimago: 6 dadi di magia. Quando è riconosciuto come tale, il protagonista è temuto e rispettato quasi da tutti.



Curriculum

Maghi, Mistici

Le regole che seguono valgono per qualsiasi lanciatore di incantesimi, infatti:

- ognuno di essi avrà a disposizione un certo numero di dadi (a seconda del proprio grado di addestramento) che chiameremo Dadi Magia o Dadi Mistica a seconda del personaggio.
- ogni incantesimo richiederà, per essere eseguito correttamente, un certo numero di successi,
- ogni risultato risultato di 3 o più sul dado sarà considerato un successo;
- ogni 1 ottenuto sottrarrà un dado dai successivi lanci del protagonista finchè non si sarà riposato;
- ogni protagonista che perde anche il suo ultimo dado di magia, perde conoscenza per circa 30 minuti ed ha bisogno di riposare per 6 ore ininterrotte per riacquisire le proprie capacità;

Per i protagonisti con almeno 2 dadi a disposizione valgono anche le 2 regole seguenti:

- ogni lancio in cui si ottengano tutti 1 causa un effetto diverso da quello desiderato che si determina sulla tabella "Effetti Critici Magici";
- ogni lancio in cui si ottengano tutti 6 raddoppia (nel bene o nel male) gli effetti dell'incantesimo.

Un Mistico avrà accesso a tutti gli incantesimi disponibili per il suo numero di Dadi Mistica, in quanto la sua fonte magica è direttamente la divinità in nome della quale opera (ci potranno essere piuttosto limitazioni imposte dalla divinità stessa al tipo di incantesimi che il mistico potrà usare).

Un Mago dovrà invece studiare ed apprendere gli incantesimi per poi poterli usare, a questo fine avrà un "Libro di Magia" sul quale trascriverà fedelmente le formule ed i rituali necessari al compimento di ogni singolo incantesimo (in termini di gioco troverete al fondo del manuale una scheda "Grimorio" - il libro di magia - in cui i giocatori potranno annotare gli incantesimi noti ai loro protagonisti). Per imparare un incantesimo non è sufficiente vederlo eseguire, occorre avere qualcuno che lo insegni o la possibilità di copiare pedissequamente tutta la formula.

Curriculum

Guaritori e Camminatori di Sogni

Per Guaritori e Camminatori di sogni il curriculum è diverso, in quanto si tratta di un addestramento basato su una propensione naturale (per i primi) e di una semplice propensione naturale (per i secondi). Il guaritore potrà affinare le proprie capacità diventando Abile nelle Cure, Esperto nelle Cure, Maestro Guaritore (+ 1 dado di cura per ogni grado di addestramento. fino a quindi un massimo di 4 dadi), mentre il Camminatore di sogni potrà solamente acquisire 1 dado in più allenandosi costantemente

(attributo di curriculum: Camminatore di sogni Addestrato).

COME FUNZIONA

Per la Guarigione si lancia il numero di dadi a propria disposizione ed ogni risultato pari o superiore a 4 è un successo, ogni successo cura 1d3 di ferite.

Il Camminatore dei Sogni invece lancia i propri dadi prima di eseguire l'azione e, se ne ha più di 1 sceglie il risultato migliore. Gli effetti sono quelli che possiamo leggere sulla successiva tabella, in cui ogni risultato include anche quelli inferiori:

- 1 Nessun effetto sul sogno
- 2 possibilità di osservare il sogno senza interagire
- 3 possibilità limitata di modificare elementi esteriori del sogno
- 4 possibilità di modificare l'ambientazione del sogno
- 5 possibilità di introdurre nel sogno elementi animati incluso un proprio avatar
- 6 possibilità di far parlare il proprio avatar con chi sta sognando

Sia per la Guarigione che per il Cammino un risultato di 1 significa anche la perdita della capacità utilizzata finchè il protagonista non si riposa a dovere; in termini di gioco ogni 1 sottrae un dado da quelli che il protagonista può lanciare per usare la capacità in questione.

d6	Effetto Critico della Magia
1	Un incantesimo differente da quello voluto (scelto a caso) genera i propri effetti su un soggetto scelto a caso tra i presenti (amici e nemici)
2	
3	Un incantesimo differente da quello voluto (scelto a caso) genera i propri effetti sul soggetto a cui era comunque destinato
4	
5	L'incantesimo (qualunque esso sia) genera i propri effetti su un soggetto scelto a caso tra i presenti (amici e nemici)
6	

Regole di Combattimento

CORPO A CORPO

Ogni personaggio ha a disposizione 1 dado di combattimento (più eventuali altri dadi attribuiti dai descrittori o dal curriculum).

Prima di tutto si stabilisce chi ha l'iniziativa: chi ha l'attributo pronto agisce per primo, se nessuno possiede tale descrittore ciascuno lancia 1d20 e chi ottiene il punteggio più alto agisce per primo.

A questo punto sia chi attacca che chi difende lancia i propri dadi (d6) di combattimento, ogni risultato pari o superiore a 4 (tenuto anche conto di eventuali bonus/malus) è un successo. Per ogni 6 ottenuto si può lanciare un dado addizionale. Per ogni 1 ottenuto si annulla un dado addizionale. Se si ottengono tutti insuccessi, ogni 1 ottenuto vale 1 livello sulla tabella degli errori critici.

I danni si calcolano secondo lo schema che segue:

l'attaccante fa 1 o 2 successi più del difensore
1d3 danni (+bonus attaccante - bonus difensore)

l'attaccante fa dai 3 ai 5 successi più del difensore
1d6 danni (+bonus attaccante - bonus difensore)

l'attaccante fa 6 o più successi più del difensore
1d10 danni (+bonus attaccante - bonus difensore)

il difensore fa più del doppio di successi dell'attaccante
1d3 danni (+bonus difensore -bonus attaccante)
all'attaccante

RISPOSTE MULTIPLE

In una situazione normale un soggetto che viene attaccato da più avversari potrà difendersi da uno solo di essi, alcune creature però possono avere l'attributo delle risposte multiple (RM) superiore ad 1, il che implica che saranno in grado di rispondere agli attacchi di tante creature quant'è il loro livello di RM.

CORPO A CORPO IN MISCHIA

Quando nel combattimento corpo a corpo sono coinvolti 6 o più tra protagonisti e personaggi si seguono le stesse regole del combattimento 1 contro 1, ma usando i dadi delle 2 opposte fazioni come se fossero quelli di 2 personaggi.

Una volta determinato l'ammontare del danno si determina casualmente il personaggio/protagonista a cui viene inflitto.

COMBATTIMENTO A DISTANZA LE ARMI DA LANCIO

Per colpire un soggetto con un'arma a distanza occorre ottenere un certo numero di successi con i propri dadi di combattimento a distanza; tali successi dipendono dalla distanza e dal tipo di bersaglio (vitale/non vitale) a cui si mira.

	Bersaglio Non Vitale	Bersaglio Vitale
Dist. Corta	1	5
Dist. Media	2	6
Dist. Lunga	4	8
Dist. Lunghissima	6	10

Se viene colpito un bersaglio vitale il soggetto colpito muore (quando le regole non indicano diversamente).



Armi e Armature

ARMI

- Spada: nessuna modifica
- Daga: danno -1, +1 al tiro per colpire
- Pugnale: danno -2, +2 al tiro per colpire
- Spadone a 2 mani: +2 al danno, non si può usare lo scudo, -1 sui test di iniziativa
- Ascia: nessuna modifica
- Ascia Bipenne: +2 al danno, non si può usare lo scudo, -1 sui test di iniziativa
- Martello da Guerra: nessuna modifica
- Martello a 2 mani: +2 al danno, non si può usare lo scudo, -1 sui test di iniziativa
- Mazza ferrata: nessuna modifica

ARMATURE

- Scudo: -1 danno subito su tutto il corpo
- Parti di Armatura in cuoio (corpetto, elmetto, gambali, etc.): -1 danno subito alla parte protetta, ma non proteggono dai danni causati dalle armi da sfondamento.
- Parti di Armatura in cotta di maglia (corpetto, elmetto, gambali, etc.): -2 danni subiti alla parte protetta, ma -1 danno se causato con armi da sfondamento.
- Parti di Armatura a piastre (corpetto, elmetto, gambali, etc.): -3 danni subiti alla parte protetta, ma -2 danni se causati con armi da sfondamento.

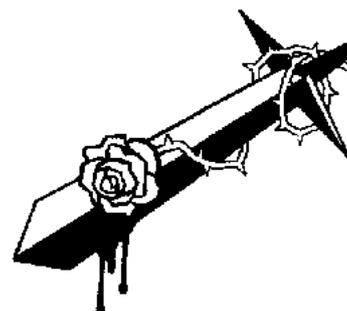
ARMI DA LANCIO

- Arco: causa 1 d3 di danni, non può essere utilizzato da una distanza inferiore ai 10 metri
- Arco Lungo: causa 1 d3+1 di danni, non può essere utilizzato da una distanza inferiore ai 30 metri, può essere utilizzato solo da chi è addestrato all'uso delle armi da lancio
- Balestra: causa 1 d3+1 di danni, non può essere utilizzato da una distanza inferiore ai 2 metri

Le Azioni

Ogni qual volta al vostro protagonista sia richiesto di fare qualcosa che va oltre l'ordinario, dovrete eseguire un test lanciando 1d20 (anche in questo caso rilanciando quando il risultato è 20), l'azione riuscirà se otterrete un risultato che sia pari o superiore alla difficoltà determinata segretamente dal narratore (Azione facile 5, azione intermedia 11, azione difficile 18, azione impossibile 30), al risultato del dado si sommano bonus/malus a seconda dei descrittori.

Se l'azione coinvolge 2 opposti personaggi/protagonisti, ciascuno lancerà 1d20 sommando i propri bonus/malus e chi ottiene il risultato più alto otterrà il successo.



	Distanze di tiro			
Armi	CORTA	MEDIA	LUNGA	LUNGHISSIMA
Arco	fino a 30	fino a 60	fino a 100	=====
Balestra	fino a 50	fino a 100	fino a 150	fino a 200
Arco Lungo	fino a 100	fino a 150	fino a 200	fino a 250

Magia e Mistica - Gli Incantesimi

Magia 1 - Maghi

Viene qui fornito un breve elenco di incantesimi fondamentali per i maghi, ne troverete altri in releases successive o in espansioni sulla magia.

PALLA DI FUOCO (2 DADI)

Effetto 1d6 danni

Raggio 36 metri

Area una sfera di 1 metro di diametro

Una sfera di fuoco compare davanti al mago e viene scagliata contro un nemico da lui indicato causando 1d6 di danni indipendentemente dall'armatura e dalla resistenza. Può essere lanciato contro più nemici, in questo caso il danno causato va ripartito equamente tra i soggetti colpiti. (Questo incantesimo può essere potenziato in proporzione ai successi ottenuti)

CREARE PICCOLE LUCI (1 DADO)

Effetto cerchio di fiammelle luminose

Raggio personale

Area 6 metri

Un cerchio di piccole fiammelle luminose circonda il mago illuminando la zona circostante (circa 6 metri di diametro) per 2d10 turni.

INVISIBILITÀ (2 DADI)

Effetto invisibilità

Raggio al tocco

Area singolo soggetto (o oggetto)

Dopo aver recitato la formula il mago svanisce o fa svanire un oggetto o un personaggio a sua scelta (in questo caso però lo deve toccare) per 1d6 turni



FULMINE (2 DADI)

Effetto 2d3 danni

Raggio 24 metri

Area singolo bersaglio

Un lampo di colore azzurro scaturisce dalle dita del mago andando a colpire un nemico a sua scelta il quale subisce 2d3 di danni indipendentemente dall'armatura e dalla resistenza. (Questo incantesimo può essere potenziato in proporzione ai successi ottenuti)

PIOGGIA DI PIETRE (3 DADI)

Effetto 3d3 danni

Raggio 48 metri

Area 9 metri

Non appena il mago avrà terminato di ripetere le formule necessarie una cascata di pietre si riverserà sui nemici causando 3d3 di danni indipendentemente dall'armatura e dalla resistenza, questi danni andranno divisi tra 1d3 di nemici scelti a caso nel gruppo. (Questo incantesimo può essere potenziato in proporzione ai successi ottenuti)

CONFUSIONE (1 DADO)

Effetto confusione

Raggio 24 metri

Area singolo bersaglio

Questo incantesimo confonde la vittima, facendole perdere l'intenzione immediata, ma senza bloccarla o metterla in fuga.

FRECCIA (1 DADO)

Effetto 1d6 danni

Raggio 36 metri

Area una sfera di 1 metro di ra

Una freccia invisibile viene scagliata contro un nemico a scelta causando 1d3 di danni indipendentemente dall'armatura e dalla resistenza. (Questo incantesimo può essere potenziato in proporzione ai successi ottenuti)

INDIVIDUARE LA MAGIA (1 DADO)

Effetto individuare la magia

Raggio 3 metri

Area 3 metri/tocco

Questo incantesimo permette al mago di percepire la presenza di elementi magici intorno a sé, toccando un oggetto magico si possono individuare maggiori dettagli. Potenziando questo incantesimo in proporzione ai successi ottenuti, il mago potrà percepire dettagli sempre maggiori (a discrezione del narratore).

RIFILARE LAME (2 DADO)

Effetto +1 al danno o ripristino dello stato di un'arma

Raggio al tocco

Area singolo bersaglio

Una lama incantata da questa magia colpirà con un bonus di +1 al danno. (Questo incantesimo può essere potenziato in proporzione ai successi ottenuti)

LEVITAZIONE (2 DADO)

Effetto variabile

Raggio personale

Area personale

Recitando la formula di questo incantesimo il mago potrà:

- con 2 successi attutire una caduta anche da grandi altezze evitando qualsiasi danno
- con 4 successi muoversi in verso opposto alla forza di gravità
- con 6 successi ignorare la forza di gravità e volare liberamente

APPARIRE (5 DADI)

Effetto vedi descrizione

Raggio 2 chilometri

Area personale

"Come osate avvicinarvi, sciocchi mortali!" - che può essere detto da un'immagine diafana, un volto che appare in un muro, nell'acqua di una fontana, sull'edera che invade la parete d'una torre.

Con questa magia il mago può far apparire un'immagine di sé (come quelle dell'esempio) in qualunque luogo, attraverso tale immagine potrà vedere, sentire e comunicare con i soggetti presenti sul posto dell'apparizione.

TRASFORMARE SE STESSI (3 DADI)

Effetto automutazione

Raggio personale

Area personale

Il mago muta la propria forma e le proprie dimensioni al costo di 3 successi per ogni livello di differenza di dimensioni rispetto alla creatura in cui intende trasformarsi. (Questo incantesimo può essere potenziato in proporzione ai successi ottenuti)

TRASFORMARE GLI ALTRI (2 DADI)

Effetto mutazione

Raggio al tocco

Area singolo bersaglio

Il mago muta la forma e le dimensioni di un soggetto a sua scelta (purchè possa toccarlo) al costo di 2 successi per ogni livello di differenza di dimensioni rispetto alla creatura in cui intende trasformarlo. (Questo incantesimo può essere potenziato in proporzione ai successi ottenuti)

BOLLA DI CONTENIMENTO (4 DADI)

Effetto vedi descrizione

Raggio al tocco

Area da 6 a 24 metri

Questo incantesimo può essere lanciato in modo permanente su di un luogo specifico, o temporaneamente (1d6 di turni) su di un'area che circonda il mago (6 metri di diametro). La bolla non può essere attraversata e non permette di vedere bene attraverso, essendo attraversata da guizzi di colori insani (i colori della magia dice qualcuno).



Magia 2 - Mistici

Viene qui fornito un breve elenco di incantesimi fondamentali per i chierici, ne troverete altri in releases successive, in espansioni sulle religioni o sui volumi delle ambientazioni.

GUARIGIONE (1 DADO)

Effetto vedi descrizione

Raggio al tocco

Area singolo bersaglio

A dispetto del nome si limita ad accelerare la guarigione naturale e ad impedire complicazioni come infezioni, setticemie e cancrene.

LUCE (1 DADO)

Effetto illuminazione

Raggio 3 metri

Area da 6 metri

Genera una luce talmente fioca e diffusa che si ha l'impressione che le pupille si siano abituate al buio... cosa comunque impossibile in un luogo totalmente buio.

NEUTRALIZZARE DEI VELENI (1 DADO)

Effetto purifica cibi e acqua

Raggio 1 metro

Area 60 centimetri

"Ora purificherò questo cibo e quest'acqua dai veleni che mano nemica ha posto in essi per fermarci dal...."

Con questo incantesimo il mistico rimuove gli effetti di eventuali veleni da cibi e bevande.

INDIVIDUARE ENERGIA MISTICA (1 DADO)

Effetto individuare l'energia mistica

Raggio 3 metri

Area 3 metri

Questo incantesimo permette al mistico di percepire la presenza di elementi mistici intorno a sé. Potenziano questo incantesimo in proporzione ai successi ottenuti, il mistico potrà percepire dettagli sempre maggiori (a discrezione del narratore).

VENTO DEGLI SPIRITI (TUTTI I DADI A SUA DISPOSIZIONE)

Effetto vedi descrizione

Raggio personale

Area 6 metri per dado a disposizione

Il sacerdote libera la quantità di energia spirituale di cui dispone, con l'effetto di rendere indefinitamente percettibile la sua aura, quindi il suo stato-psico-spiritual-fisico-emotivo a tutti. Ad es. gli amici sentiranno il suo conforto, i nemici la sua ostilità, tutti sentiranno la sua stanchezza e la sua fede, ecc. ovviamente nessuno la riconoscerà come 'la sua aura'. Gli animali, amici o nemici, potrebbero scappare, le reazioni delle creature intelligenti o semi intelligenti dovrebbero essere ponderate.

PROTEZIONE (2 DADI)

Effetto -1 ai danni subiti

Raggio al tocco

Area singolo bersaglio

Con questo incantesimo il mistico dona al soggetto toccato la capacità di assorbire un danno subito. (Questo incantesimo può essere potenziato in proporzione ai successi ottenuti)

CURA FERITE (1 DADO)

Effetto 1d3 danni curati

Raggio al tocco

Area singolo bersaglio

Con questo incantesimo il mistico cura al soggetto toccato 1 d3 di danni subiti. (Questo incantesimo può essere potenziato in proporzione ai successi ottenuti)

BENEDIZIONE (2 DADI)

Effetto +1 in qualsiasi azione

Raggio al tocco

Area singolo bersaglio

Il soggetto toccato dalla benedizione effettuerà qualsiasi test con un bonus di +1, per 2 turni. Ciascun dado aggiuntivo alzerà di 1 il numero di bersagli o la durata in turni dell'incantesimo. Invece che su di un soggetto animato, la benedizione può anche essere rivolta su di un'arma conferendole un bonus di +1 sul tiro per colpire e di +1 sul danno inflitto. (Questo incantesimo può essere potenziato in proporzione ai successi ottenuti)

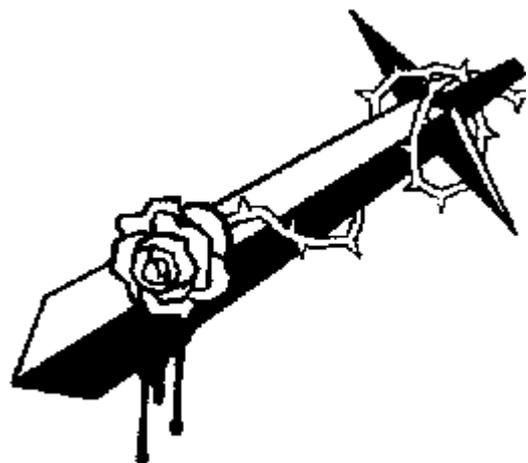
INDEBLIRE (3 DADI)

Effetto dimezza una caratteristica

Raggio 12 metri

Area singolo bersaglio

Il soggetto colpito da questo incantesimo avrà una caratteristica dimezzata per 1d3 turni. (Questo incantesimo può essere potenziato in proporzione ai successi ottenuti)





Bestiario

Ecco descritte e spiegate in termini di gioco alcune delle creature che potrete incontrare durante le vostre avventure.

Le creature saranno descritte per quanto riguarda le dimensioni come:

Piccolissime	da 0 a 50 cm
Piccole	da 51 a 140 cm
Medie	da 141 a 250 cm
Grandi	da 2,5 a 6 m
Enormi	da 6 a 12 m
Mastodontiche	da 12 a 24 m
Colossali	da 24 a 36 m

Le caratteristiche delle creature sono:

PF = Punti Ferita
RD = Resistenza al Danno
DC = Dadi di Combattimento
RM = Risposte Multiple
BD = Bonus al Danno

Inoltre tutte le creature possono essere modificate a discrezione del narratore a seconda dell'addestramento seguendo il seguente schema:

	PF	RD	DC	RM	BD
Scarso	---	-1	-1	-1*	-1
Normale	---	---	---	---	---
Abile	---	+1	+2	+1	+1
Esperto	+4	+2	+4	+2	+2
Boss	+8	+3	+6	+3	+3

* minimo 1

Aquila

Dimensioni: Medio o Grande

	<u>AQUILA REALE</u>	<u>AQUILA GIGANTE</u>
Punti Ferita	10	20
Resistenza al danno	0	2
Dadi di Combattimento	2	4
Risposte multiple	1	2
Bonus al danno	0	1

Descrittori Mentali

Intelligente

Abilità speciali

Volare

Tra gli uccelli le aquile sono i più intelligenti, il che rende tra l'altro le aquile giganti delle cavalcature eccezionali, la difficoltà sta sempre nel catturarle e sottometterle.

Cavallo

Dimensioni: Medio

	<u>NORMALE</u>	<u>DA TIRO</u>	<u>DA GUERRA</u>
Punti Ferita	10	14	16
Resistenza al danno	1	2	3
Dadi di Combattimento	1	1	3
Risposte multiple	1	1	3
Bonus al danno	0	1	2

Descrittori Mentali

Abilità speciali

Veloce

Esistono cavalli di molte specie, qui abbiamo esemplificato le tre categorie principali (i valori possono comunque essere modificati a discrezione del narratore per meglio descrivere ogni singolo cavallo).

- **Veloce:** vale come 2 volte il descrittore fisico "pié veloce".
-

Centauro

Dimensioni: Grande

Punti Ferita	20
Resistenza al danno	2
Dadi di Combattimento	3 (4 con armi da lancio)
Risposte multiple	3
Bonus al danno	1

Descrittori Mentali

Abilità speciali

Veloce

Corpo di cavallo e busto d'uomo, il centauro è un abilissimo cacciatore.

Veloce: vale come 2 volte il descrittore fisico "pié veloce".

Drago



Dimensioni: da enorme a colossale

	<u>ENORME</u>	<u>MASTODONTICO</u>	<u>COLOSSALE</u>
Punti Ferita	40	60	80
Resistenza al danno	4	6	8
Dadi di Combattimento	6	8	10
Risposte multiple	3	5	9
Bonus al danno	2	3	4
Dadi Magia	4	5	6

Descrittori Mentali

Intelligente
Colto
Saggio
Mistico

Abilità speciali

Soffiare Fiamme
Volare
Lanciare incantesimi

Il drago è una creatura imponente simile per molti versi ad un rettile con grandi ali simili a quelle di un pipistrello, la sua pelle è fatta di scaglie quasi impenetrabili colorate in molti modi differenti. Si tratta di una creatura superintelligente e versata per natura alla magia. Nonostante la sua struttura fisica, il drago è in grado di volare meglio del più bravo degli uccelli e di coprire grandissime distanze.

• **Soffiare fiamme:** ogni 3 turni il drago è in grado di soffiare fuoco sui propri nemici colpendo un'area di 24 metri di diametro e causando a chiunque ci si trovi dentro subirà 1d6 di danno incondizionato, se non ha specifiche protezioni dal fuoco.

• **Lanciare Incantesimi:** un drago è un esperto di magia che ha a disposizione un certo numero di dadi magia a seconda dell'età, ha accesso a tutti gli incantesimi da maghi disponibili per quel numero di dadi.

Formica Gigante

Dimensioni: Grande

Punti Ferita	20
Resistenza al danno	2
Dadi di Combattimento	4
Risposte multiple	2
Bonus al danno	1

Gigante

Dimensioni: Enorme

Punti Ferita	40
Resistenza al danno	4
Dadi di Combattimento	6
Risposte multiple	3
Bonus al danno	2

Dotato di fattezze umane il Gigante può raggiungere i 12 metri di altezza.

Goblin

Dimensioni: Piccolo

Punti Ferita	5
Resistenza al danno	0
Dadi di Combattimento	2
Risposte multiple	1
Bonus al danno	-1

Descrittori Mentali

Stupido

Abilità speciali

Umanoide di piccola taglia dalla pelle grigia (forse imparentato con gli orchi, di cui ha tutti i tratti ma più sottili ed affilati), il goblin è molto aggressivo e rabbioso. Quando non sono soggiogati dagli orchi i Goblins si organizzano in piccole tribù.

Gorilla

Dimensioni: Grande

Punti Ferita	14
Resistenza al danno	2
Dadi di Combattimento	4
Risposte multiple	2
Bonus al danno	1

Tra i primati il Gorilla è senza dubbio quello più versato al combattimento.

Hobgoblin

Dimensioni: Medio

Punti Ferita	10
Resistenza al danno	0
Dadi di Combattimento	4
Risposte multiple	1
Bonus al danno	0

Quasi che qualcuno avesse mutato i goblin, gli hobgoblin sono una sorta di cugini meglio cresciuti di questi. A parte la taglia decisamente più grande, infatti, sono dotati di una maggiore intelligenza rispetto ai loro simili ed hanno migliori capacità di combattimento.

Leone

Dimensioni: Grande

Punti Ferita	10
Resistenza al danno	1
Dadi di Combattimento	3
Risposte multiple	2
Bonus al danno	1

Lucertola Gigante

Dimensioni: Enorme

Punti Ferita	40
Resistenza al danno	4
Dadi di Combattimento	6
Risposte multiple	3
Bonus al danno	2

Descrittori Mentali

Stupido

Lupo

Dimensioni: Piccolo o Grande

	Normale	Gigante
Punti Ferita	5	20
Resistenza al danno	0	2
Dadi di Combattimento	1	4
Risposte multiple	1	2
Bonus al danno	0	1

Descrittori Mentali

Abilità speciali

Olfatto affinato

I lupi giganti sono utilizzati come cavalcature da alcune razze di umanoidi (goblin, hobgoblin).

Olfatto Affinato: offre un vantaggio doppio rispetto all'equivalente descrittore umano.

Orco

Dimensioni: Medio

Punti Ferita	10
Resistenza al danno	1
Dadi di Combattimento	2
Risposte multiple	1
Bonus al danno	0

Descrittori Mentali

Abilità speciali

Stupido

Umanoide dalla pelle grigia, con i tratti simili all'uomo ma deformi, quasi che fosse un incrocio tra uomo maiale ed orso. Gli orchi vivono in villaggi ed hanno una società organizzata e strutturata in modo molto simile a quella dei villaggi umani primitivi.

Orco Nero

Dimensioni: grande

Punti Ferita	20
Resistenza al danno	2
Dadi di Combattimento	4
Risposte multiple	2
Bonus al danno	2

Si tratta di una creatura del tutto simile all'orco del quale ha i tratti ed i comportamenti, è però dotato di un fisico molto più possente (quasi 2 volte un orco) ed ha la pelle molto più scura, nera, caratterizzata da qualche riflesso quasi verde.

Orso

Dimensioni: Grande

Punti Ferita	20
Resistenza al danno	2
Dadi di Combattimento	4
Risposte multiple	2
Bonus al danno	1

Nonostante la possente stazza fisica l'orso è in grado di arrampicarsi sugli alberi senza troppe difficoltà.

Pipistrello Gigante

Dimensioni: Enorme

Punti Ferita	40
Resistenza al danno	4
Dadi di Combattimento	6
Risposte multiple	3
Bonus al danno	2

Descrittori Mentali

Abilità speciali

Assorbi Energia

• **Assorbi Energia:** il pipistrello gigante che non combatte può assorbire energia vitale da un soggetto entro 3 metri da lui sottraendogli 1d3 ferite per turno e "ricaricando" di altrettanto i propri punti ferita.

Scheletro

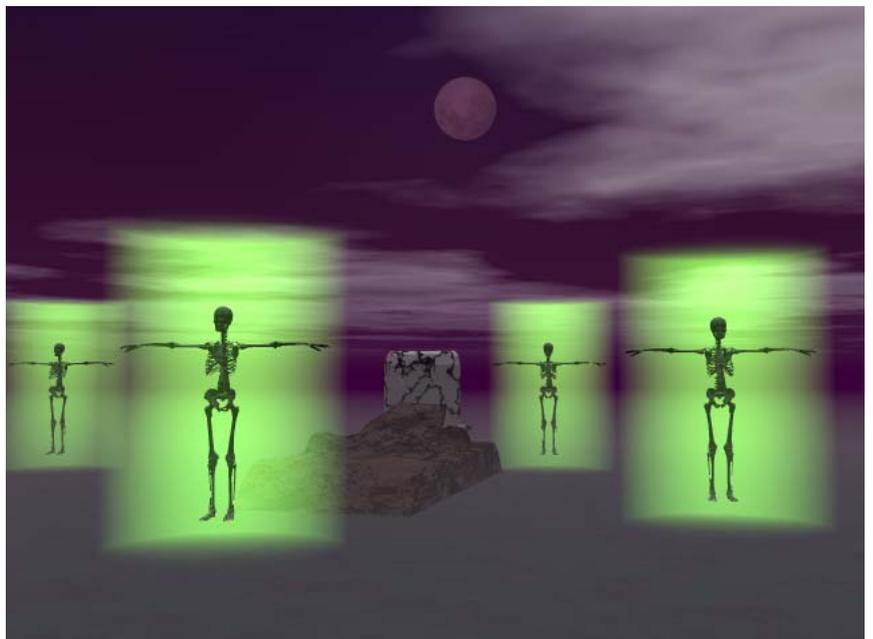
Dimensioni: Medio

Punti Ferita	10
Resistenza al danno	0
Dadi di Combattimento	2
Risposte multiple	1
Bonus al danno	0

Descrittori Mentali

Privo di mente

Creatura non morta evocata solo per combattere, lo scheletro non teme nessun tipo di attacco mentale o incantesimo che coinvolga la mente del bersaglio, in quanto ne è completamente privo (questo non significa che non sia in grado di fare nulla, ma solo che potrà eseguire solo ciò per cui è stato evocato).



Tigre

Dimensioni: Medio

	<u>NORMALE</u>	<u>TIGRE BIANCA</u>	<u>TIGRE DAI DENTIA SCIABOLA</u>
Punti Ferita	10	14	16
Resistenza al danno	1	2	3
Dadi di Combattimento	3	4	5
Risposte multiple	2	2	3
Bonus al danno	1	1	2

Rispetto alla tigre normale, la tigre bianca è più robusta ed aggressiva, ha una struttura fisica più massiccia, mentre la tigre dai denti a sciabola, a fronte di un fisico apparentemente più esile, è un predatore dalla pelle dura e dalle buone capacità di combattimento.

Zombie

Dimensioni: Medio

Punti Ferita	10
Resistenza al danno	1
Dadi di Combattimento	2
Risposte multiple	1
Bonus al danno	0

Descrittori Mentali

Abilità speciali

Immune alla Paura

Creatura non morta evocata solo per combattere, lo zombie si differenzia dallo scheletro solo per l'aspetto esteriore. Data la sua natura di non morto è immune alla paura.

free fantasy - Scheda

Nome del Protagonista

Razza

Età

Sesso

Statura

Peso

Occhi

Capelli

Punti
ferita

DESCRITTORI FISICI

DESCRITTORI MENTALI

DESCRITTORI CARATTERIALI

ATTRIBUTI DI CURRICULUM

ARMI ED EQUIPAGGIAMENTO

DADI

Corpo
a Corpo

Magia

Guarigione

Armi
da lancio

Mistica

Sogno

free fantasy - Grimorio

Incantesimo

Dadi

Effetto

Raggio

Area

Incantesimo	Dadi	Effetto	Raggio	Area