



1. Premessa	2		
2. Uso del dado d20	2		
2.1. Tiro Dei Dadi	2		
2.1.1. Dado da 20 facce.....	2		
2.1.2. Tiri aperti.....	2		
3. Personaggi	2		
3.1. Caratteristiche	2		
3.1.1. Forza	3		
3.1.2. Robustezza	3		
3.1.3. Destrezza	3		
3.1.4. Rapidità.....	3		
3.1.5. Percezione.....	3		
3.1.6. Empatia	3		
3.1.7. Intelligenza	3		
3.1.8. Comunicazione.....	3		
3.1.9. Aspetto	3		
3.1.10. Volontà.....	3		
3.1.11. Devozione	3		
3.1.12. Preclarità	3		
4. Tempo di gioco	4		
5. Abilità	4		
5.1. Gruppi di azioni	4		
5.2. Categorie	4		
5.3. Ambiti	4		
5.3.1. Abilità Generiche.....	5		
5.3.2. Abilità Specialistiche	5		
5.3.3. Magie Spirituali.....	5		
5.3.4. Magie Naturali.....	5		
5.3.5. Magie Elementari	5		
5.3.6. Stregonerie	5		
5.3.7. Cenni Sulle Abilità.....	5		
6. Profili del Personaggio	6		
6.1. Introduzione	6		
6.2. Profilo Strutturale (la fisionomia)	6		
6.2.1. Attributi	6		
6.2.2. Punti Salute.....	6		
6.2.3. Punti Mana.....	6		
6.2.4. Carico trasportabile	7		
6.3. Profilo Operativo (la vocazione)	7		
6.3.1. Abilità e dogmi	8		
6.3.2. Nuovi Ambiti.....	8		
6.4. Profilo Processuale (lo sviluppo)	8		
6.4.1. Competenza.....	8		
6.4.2. Prove Sviluppo.....	8		
6.4.3. Accesso alle Prove Sviluppo	9		
6.4.4. Abilità iniziali.....	9		
7. Salute	9		
7.1. Test di Caratteristica (TC)	9		
7.2. Punti Salute	9		
7.2.1. Vigore (la fatica).....	9		
7.2.2. Vitalità (le ferite leggere).....	9		
7.2.3. Vita (le ferite gravi).....	9		
7.3. Recupero della salute	9		
7.4. Resistenza e salvezza	9		
7.4.1. Esempi di TC.....	9		
8. Magia e Mana	10		
8.1. Consumo dei Punti Mana	10		
8.2. Recupero dei Mana	10		
8.2.1. Preghiera.....	10		
8.2.2. Contemplazione	10		
8.2.3. Esercizio Esoterico.....	10		
8.2.4. Studio Arcano.....	10		
9. Attività	11		
9.1. Azioni	11		
9.1.1. Caratteristiche influenti.....	11		
9.1.2. Competenza influente	11		
9.1.3. Svantaggi della Salute	11		
9.1.4. Ingombro.....	11		
9.1.5. Calcolo dell'Azione	11		
9.2. Prassi di azione	11		
9.3. Quota di agevolezza	12		
9.3.1. Quote per azioni consuete.....	12		
9.3.2. Quote per la magia	12		
10. Equipaggiamento Base	13		
10.1. Denaro Iniziale	13		
10.2. Strumenti di guerra	13		
10.2.1. Armi.....	13		
10.2.2. Armature	14		
10.2.3. Scudi.....	14		
10.3. Ingombro	14		
10.4. Protezione	14		
10.5. Arnesi Magici	14		
10.6. Tariffario	14		
10.6.1. Sistema monetario	14		
10.6.2. Prezzi degli oggetti	15		
10.6.3. Servizi gratuiti	15		
11. Combattimento	16		
11.1. Priorità d'azione	16		
11.2. Caratteristiche in combattimento	16		
11.3. Attacco vs/ Difesa	16		
11.3.1. Attacco.....	16		
11.3.2. Difesa	16		
11.3.3. Attacco magico.....	16		
11.4. Danno vs/ Protezione	16		
11.4.1. Danno magico.....	16		
12. Movimento	17		
12.1. Regole di base	17		
12.1.1. Norme e buon senso.....	17		
12.1.2. Tipi di movimento terrestre	17		
12.1.3. Resistenza.....	17		
12.1.4. Calcolo delle velocità.....	17		
13. Evoluzione	18		
13.1. Crescita del Personaggio	18		
13.1.1. Evoluzione di gruppo.....	18		
13.1.2. Evoluzione di singoli	18		
13.1.3. Crescita diretta	18		
13.2. Ampliamento di Interessi	18		
14. Regole Opzionali	18		
14.1. Alternative alla Morte	18		
14.2. Tiri Critici	19		
14.2.1. Dado Guida	19		
14.3. Danni delle Armi	19		



1. Premessa

Questo regolamento descrive un sistema di gioco libero, semplice e flessibile, utile per definire rapidamente personaggi e da usare in sostituzione dei classici giochi di ruolo. Dopo diversi play-test, le regole si sono evolute per ridurre incongruenze e procedimenti poco realistici.

Il regolamento, purtroppo non tanto originale, si riferisce ad un gioco di ruolo per ambientazioni di fantasy medievale con personaggi che possono svolgere attività di combattimento, magiche, artistiche, sociali e di vita all'aperto.

Il gioco è gratuito, si può distribuire, condividere e copiare liberamente. Chiedo però di non distribuirlo a terzi con modifiche, in modo da avere sempre un unico sistema di riferimento.

Chiunque avesse suggerimenti da proporre li può inviare a:

andrezoc@yahoo.it

Grazie.



2. Uso del dado d20

2.1. Tiro Dei Dadi

2.1.1. DADO DA 20 FACCE

Nel gioco si usano solo dadi da 20. Il risultato del dado è usato nel seguente modo:

- il valore 10 significa zero (e non 10);
- il valore 20 significa un tiro aperto;
- gli altri risultati si contano come il valore effettivo.

In alcuni casi si lanciano più dadi e si sceglie il migliore punteggio ottenuto. Per rappresentare questa possibilità si usa la notazione $x d20$. Per esempio la notazione $3 d20$ significa che si lanciano tre dadi da 20 ma si sceglie SOLO il punteggio migliore dei tre.

2.1.2. TIRI APERTI

Nel caso esca un 20 il valore da conteggiare è questo 20 unito al risultato di un altro lancio; se esce nuovamente 20 si ripete il tiro aperto e così via.

Il personaggio ha $3 d20$ per l'azione; lancia 3 dadi e ottiene 11, 20, 0. Sceglie il migliore che è 20 (aperto) e deve rilanciare. Lancia nuovamente $3 d20$ ed ottiene 4, 19, 20: il tiro è ancora aperto. Lancia ancora e ottiene 7, 5, 10. Il 10 è il peggiore perché vale zero, mentre il migliore dei tre è il 7.

Alla fine il valore complessivo del lancio è $20+20+7 = 47$.



3. Personaggi

3.1. Caratteristiche

I personaggi del gioco sono descritti attraverso caratteristiche fisiche, mentali e magiche. Il giocatore deve assegnare a ciascuna caratteristica un punteggio quando costruisce il personaggio.

Di seguito sono elencate le caratteristiche da scegliere per il personaggio:

TABELLA-1 CARATTERISTICHE

Forza	potenza muscolare, capacità di sollevamento, spinta, ecc...
Robustezza	costituzione fisica, struttura corporea, salute, solidità, ecc...
Destrezza	agilità, manualità, finezza corporea e precisione nei movimenti
Rapidità	tempestività, prontezza, scatto, riflessi e reattività
Percezione	uso dei 5 sensi naturali: udito, olfatto, vista, tatto, gusto
Empatia	sesto senso, armonia naturale, presentimento, accortezza
Intelligenza	razioncinio, memoria, riflessione, capacità di analisi critica
Comunicazione	comprensione e capacità espressive artistiche e di linguaggio
Aspetto	bellezza esteriore, portamento, apparenza, presenza
Volontà	coraggio, fiducia in se stesso, sopportazione, determinazione
Devozione	interazione con la natura e le divinità e rispettive abilità miracolose
Preclarità	propensione all'uso di forze elementali, occulte e arcane

Il punteggio massimo di ciascuna caratteristica è +5. Il punteggio minimo è -5, tranne che per Devozione e Preclarità per le quali è zero. La somma dei punteggi assegnati deve essere non superiore a zero.

TABELLA-2 VALORI DELLE CARATTERISTICHE

-5	Nulla	Minimo umano consentito
-4	Infimo	
-3	Scarso	Limitato talento e capacità
-2	Mediocre	
-1	Modesto	
0	Normale	Valore comune per un umano
+1	Discreto	
+2	Buono	
+3	Ottimo	Spiccato talento e capacità
+4	Eccellente	
+5	Strordinario	Massimo umano consentito

Il valore -5 è il minimo umano. Il valore +5 è il massimo umano; il valore zero corrisponde al valore ordinario di un umano medio. Due caratteristiche fanno eccezione e non possono essere negative: Devozione e Preclarità.

Nota:

le creature non umane (e talvolta alcuni PNG) possono avere punteggi compresi tra -15 e +15 e in alcuni casi non hanno un valore in una o più caratteristiche.

Per esempio un Drago ha +15 in Robustezza ed in Forza (il massimo possibile).

Un Golem non ha punteggio di Intelligenza (non ha alcuna intelligenza ma ha +15 in Volontà).

3.1.1. FORZA

La Forza fornisce un'indicazione sull'attitudine del personaggio di effettuare prestazioni fisiche di potenza (come saltare, sollevare, spingere e tirare, portare pesi, lanciare a distanza, tenere la presa, ecc...);

La Forza è utile nelle attività di combattimento in mischia, per colpire un avversario con un'arma o col corpo (ma non con armi da lancio o a distanza) e per stabilire il massimo carico trasportabile.

3.1.2. ROBUSTEZZA

La Robustezza misura la salute del personaggio, la sua capacità di sopportare sofferenze corporali e l'attitudine a superare le prove legate alla solidità ed alla struttura fisica.

In particolare è utile per calcolare la Salute del personaggio (quantità di fatica e di danni che può sostenere prima del cedimento fisico), tollerare i veleni, le droghe e le malattie, perdurare in uno sforzo fisico (nuotare a lungo, correre per molto tempo, mantenere una posizione).

Si consideri che alcune prove di resistenza e sopportazione sono invece legate alla Volontà.

3.1.3. DESTREZZA

La Destrezza riassume l'agilità, la motricità fine, l'equilibrio fisico, la grazia dei gesti, la coordinazione, la precisione nel realizzare un'azione, il senso del ritmo, dello spazio e dei movimenti.

In particolare essa è utile per tutti i tipi di attacco (in mischia, da lancio e da distanza), per parare e schivare colpi e attacchi naturali, per migliorare il danno in mischia, per proteggersi dai danni ricevuti. La Destrezza spesso influisce su azioni furtive e atletiche.

3.1.4. RAPIDITÀ

La Rapidità indica la capacità di agire con prontezza del personaggio. Condiziona spesso le attività fisiche ma può anche misurare l'attitudine a reagire alla sorpresa. La Rapidità è coinvolta per stabilire l'iniziativa nelle competizioni, influenza la corsa e la velocità di movimento ed influisce su alcune azioni di combattimento come schivare.

3.1.5. PERCEZIONE

La caratteristica della Percezione riassume tutti i 5 sensi fisici: udito, olfatto, vista, tatto, gusto.

La Percezione è utile per sentire rumori, anche accidentalmente, per cercare oggetti, passaggi, porte segrete e misurare pendenze e simmetrie. Questa caratteristica invece non permette di cogliere aspetti emotivi o soprannaturali ma permette di distinguere o captare alcune illusioni.

Offre inoltre l'opportunità di rilevare odori o sapori insoliti anche fortuitamente, cogliere movimenti con la coda dell'occhio, e di sentire con piedi il terreno e con le mani gli appigli. In generale agevola le abilità fisiche come scalare, legare, ecc... Infine influenza gli attacchi con armi da lancio e da distanza.

3.1.6. EMPATIA

Complementare sia alla Percezione che all'Intelligenza è l'Empatia, quella attitudine irrazionale, emotiva e spirituale di comprensione della realtà circostante. Questa caratteristica misura il sesto senso, la premonizione, il presentimento e la capacità di meditazione.

Se il personaggio è un sacerdote, un paladino, un mistico o un asceta questa caratteristica stabilisce anche il limite superiore della sua Devozione ovvero la fede divina o il convincimento spirituale o la simbiosi con la natura. Il valore della Devozione non può superare il valore dell'Empatia.

L'Empatia può influire sulla comunicazione animale, naturale, con gli elementi, con l'ambiente. Influisce sulle azioni di tipo magico spirituale e naturale.

3.1.7. INTELLIGENZA

Questa caratteristica misura la capacità di ragionamento razionale, la memoria, la capacità logico-deduttiva e di apprendimento formale e la capacità di concentrazione mentale. Se il personaggio è un mago, uno stregone, un bardo questa caratteristica è un limite superiore della Preclarità ovvero della capacità di rapportarsi con le forze arcane ed esoteriche. Il valore di Preclarità non può superare il valore di Intelligenza.

L'intelligenza può influenzare l'abilità nell'uso delle lingue, e soprattutto influisce sulle azioni di tipo magico arcano e elementale.

3.1.8. COMUNICAZIONE

Questa dote influenza le qualità relazionali tra esseri umani (o di elevata intelligenza) come il linguaggio verbale, paraverbale e non verbale, la gestualità, l'espressività anche artistica, la comprensione degli altri, il capire e il farsi capire.

La comunicazione incide sempre sulle abilità linguistiche e sulla capacità di lettura e di scrittura ma influenza anche azioni inerenti il carisma, la leadership, la seduzione, l'intimidazione, la produzione artistica e la menzogna.

Anche la comprensione di animali, la lettura di tracce e di creature non umane viene influenzata da questa caratteristica.

3.1.9. ASPETTO

L'aspetto esteriore condiziona molteplici situazioni della vita relazionale. Con questa caratteristica si vuole esprimere il modo in cui l'apparenza influisce nei rapporti. Comprende la bellezza fisica e l'avvenenza, ma anche il prestigio, il piglio, il portamento ed il contegno, l'ascendente e l'autorevolezza. L'Aspetto Influisce non solo sulla prima impressione e sulla seduzione, ma anche sull'intimidazione, sulla leadership e per il comando di truppe, nelle relazioni diplomatiche e di trattativa.

3.1.10. VOLONTÀ

Questa caratteristica misura la capacità di resistere a situazioni di forte stress emotivo e coincide con l'autocontrollo e l'equilibrio interiore e psicologico.

La Volontà permette di vincere la paura indotta da creature o situazioni orribili e disperate, di sopportare torture e privazioni dove l'aspetto mentale possa influire notevolmente (prigionia, minacce, ansia, timore dell'imprevisto e dell'occulto, confronto con spiriti, entità soprannaturali e mostri orripilanti).

3.1.11. DEVOZIONE

La Devozione misura quanto il personaggio sia in sintonia con la Divinità o la Natura e quale sia la sua inclinazione nell'uso di magie incentrate su forze spirituali o naturali. Per un religioso o un mistico essa misura anche l'intensità delle sue convinzioni e del rispetto per la dottrina (la fede, l'ideologia, il rigore morale).

Il valore della caratteristica non può eccedere quello della sua Empatia (al massimo è uguale) e non può essere negativo (al minimo è zero).

3.1.12. PRECLARITÀ

La Preclarità misura quanto il personaggio sia correlato alle forze occulte, esoteriche e arcane e quale sia la sua inclinazione nell'usare un tipo di magia che si basi su forze elementali od oscure.

Il valore della caratteristica non può eccedere il valore della Intelligenza (al massimo è uguale) e non può essere negativo (al minimo è zero).

Nota:

la somma dei valori delle caratteristiche di un personaggio giocante deve essere uguale a zero.

4. Tempo di gioco

Il gioco si sviluppa solitamente in due modalità diverse. La prima, di mera narrazione delle attività del personaggio, non richiede di utilizzare statistiche o dadi; l'altra modalità invece richiede prove specifiche di abilità in cui il personaggio che tenta di effettuare una azione deve utilizzare una o più competenze, la cui probabilità di riuscita è rappresentata con tiri di dadi.

La modalità narrativa non segue cadenze cronologiche specifiche: il Narratore lascia liberi i giocatori di descrivere pensieri ed azioni ed interagisce con loro attraverso PG o altre descrizioni.

Quando però nel gioco occorre stabilire l'esito (riuscita o fallimento) di un'azione allora subentra la seconda modalità dove è necessario scandire il tempo in porzioni come i fotogrammi di un film.

Il Narratore decide se usare una frazione di tempo molto piccola, detta segmento, oppure frazioni più ampie. In ciascuna frazione di tempo ogni personaggio può svolgere solo un'azione:

- muoversi (scappare, parlare, prendere, guardare, ecc...)
- usare una abilità (scassinare, arrampicarsi, cercare, origliare, decifrare uno scritto, ecc...)
- combattere (può parare, schivare e colpire nello stesso segmento)
- lanciare una (sola) magia

TABELLA-3 TEMPO DI GIOCO

1 segmento	= 1 azione	= 2 secondi
1 turno	= 5 segmenti	= 10 secondi
1 minuto	= 6 turni	= 30 seg.
1 periodo	= 60 turni	= 10 min. = 300 seg.
1 ora	= 6 periodi	= 60 min. = 1800 seg.

5. Abilità

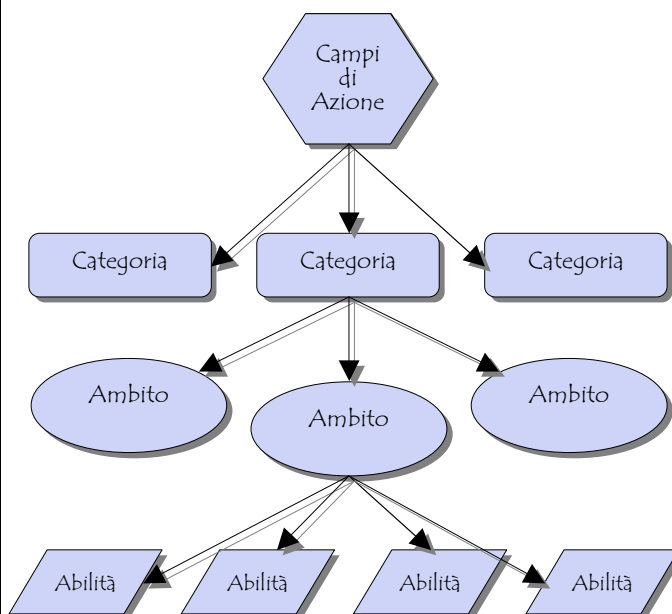
Prima di discutere di come assegnare i punti alle caratteristiche e prima di parlare dei profili (struttura, vocazione e sviluppo) è necessario descrivere il sistema delle abilità.

Le abilità sono le capacità di svolgere prestazioni e azioni del personaggio. La gran parte delle azioni intraprese da un personaggio richiede una prova di abilità.

Quando un personaggio deve cimentarsi in una prova utile ai fini del gioco (che non sia mero gioco di ruolo) è necessario ricorrere ad un sistema che determini con una certa probabilità il successo o il fallimento dell'azione.

Quasi ogni azione è svolta con l'uso di un'abilità: ascoltare, parlare, scrivere, combattere e lanciare magie. Non sono richieste prove di abilità solo per azioni del tutto ordinarie (es. camminare) o che esprimano un puro compito descrittivo e di caratterizzazione del personaggio.

Ad esempio Mantarus, irritato per l'eccessivo calore della sua minestra, spacca il piatto con un poderoso pugno; la ceramica esplode in frammenti per tutto il tavolo mentre la pietanza finisce addosso agli altri commensali. Il Narratore decreta che per l'azione di Mantarus non occorre riferirsi ad alcuna abilità, né tirare i dadi.



5.1. Gruppi di azioni

Le abilità sono state raggruppate seguendo un criterio di omogeneità rispetto alle consuetudini di gioco. Per meglio strutturare il regolamento si è deciso di suddividere le attività in categorie (macro gruppi di attività), ciascuna categoria è divisa in Ambiti (abilità relative a attività affini) ed infine ciascun ambito elenca le abilità che lo formano.

Si è preferito anche illustrare con un disegno lo schema della suddivisione delle attività.

5.2. Categorie

Le Categorie di abilità sono le seguenti:

GENERICHE	Abilità ordinarie per gli esseri umani, che ciascun personaggio può compiere anche se con differente competenza.
SPECIALISTICHE	Abilità relative ad un mestiere, specifiche di una innata attitudine e di un allenamento regolare.
MAGIA SPIRITUALE	Abilità di evocare prodigi (spesso benefici o divinatori) legati alle divinità in virtù di una salda fede o un convincimento morale
MAGIA NATURALE	Abilità di causare effetti legati al mondo naturale, animale e vegetale, derivata da una considerevole empatia ed affinità ambientale
MAGIA ELEMENTALE	Abilità di invocare fenomeni relativi agli elementi primordiali dell'universo materiale grazie ad un esercizio costante
STREGONERIA	Abilità di dominare eventi magici, di natura occulta, esoterica e arcaica conseguiti con uno studio rigoroso, formale e bibliografico

Al momento della creazione del personaggio si devono stabilire le Categorie cui ha accesso e quelle cui sarà precluso l'accesso per tutta la sua esistenza.

5.3. Ambiti

Ciascuna Categoria elenca gli Ambiti di propria pertinenza. L'ambito rappresenta un insieme omogeneo di abilità affini. Di seguito sono discussi gli ambiti di ciascuna categoria.

5.3.1. ABILITÀ GENERICHE

La categoria della abilità Generiche prevede i seguenti 4 ambiti:

BELICHE	Usare le armi in modo elementare
COMUNICATIVE	Comprendere e farsi comprendere
FISICHE	Agire fisicamente nel mondo circostante
PERCETTIVE	Accorgersi di eventi naturali sensibili

Qualsiasi personaggio ha accesso a tutte e quattro questi Ambiti. Questo significa che chiunque può tentare azioni relative alle abilità di questi Ambiti anche senza possedere competenze specifiche o aver investito esercizio e esperienza.

5.3.2. ABILITÀ SPECIALISTICHE

La categoria della abilità Specialistiche prevede i seguenti ambiti:

ARCANE	Conoscenze e capacità occulte
BARDICHE	Artistiche, di intrattenimento e persuasive
CLERICALI	Conoscenze e capacità religiose
DIDASCALICHE	Erudizione e capacità formali
MARZIALI	Tecniche militari e bravura nell'uso di armi
SILVANE	Competenze inerenti alla vita nei boschi
SUBDOLE	Abilità dei ladri e dei briganti

Il personaggio deve decidere a quanti e quali Ambiti specialistici intenda accedere; non ha possibilità di svolgere alcuna abilità relativa ad un Ambito cui ha rinunciato.

Inoltre non può compiere azioni in abilità di un Ambito specialistico se non ha almeno un punto di competenza in quella abilità ovvero deve avervi speso tempo in esercizi.

Un personaggio deve comunque scegliere almeno una abilità specialistica che denota l'indole e l'attitudine a svolgere un incarico o a vivere in un ambiente.

5.3.3. MAGIE SPIRITUALI

La categoria prevede i seguenti ambiti:

GUARIGIONE	Invocazione di prodigi divini che consentono di sanare da mali e danni
SENSO DEL SACRO	Comunione divina che permette di avvertire la presenza del bene e del male
CIRCOLI DI PROSCRIZIONE	Imperio divino che bandisce esseri maligni e pericolosi

Il personaggio che scelga questo Ambito deve indicare divinità cui fare riferimento e attenersi ai precetti dottrinali che gli sono prescritti.

Non è possibile compiere magie spirituali se non si ha almeno un punto di competenza nella abilità specifica.

5.3.4. MAGIE NATURALI

La categoria prevede i seguenti ambiti:

CONTROLLO ANIMALE	Eventi legati al mondo animale ed alla sua relazione con il personaggio
CONTROLLO AMBIENTALE	Eventi legati al territorio circostante ed alla sua relazione con il personaggio
BENEFICIO AMBIENTALE	Capacità di adattare il territorio circostante senza corrompere la relazione positiva
BENEFICIO BELLICO	Evento che agevola il difensore della natura in caso di scontro e di intervento armato

Il personaggio che scelga questa Categoria deve avere una relazione profonda e positiva con l'ambiente naturale, con la fauna e la flora e deve rispettare il territorio in cui vive.

Non è possibile compiere magie naturali se non si ha almeno un punto di competenza nella abilità specifica.

5.3.5. MAGIE ELEMENTALI

La categoria prevede i seguenti ambiti:

CONTROLLO DELL'ACQUA	Fenomeno correlato all'elemento acqua
CONTROLLO DELL'ARIA	Fenomeno correlato all'elemento aria
CONTROLLO DEL FUOCO	Fenomeno correlato all'elemento fuoco
CONTROLLO DEL GHIACCIO	Fenomeno correlato all'elemento ghiaccio
CONTROLLO DELLA PIETRA	Fenomeno correlato all'elemento pietra

Il personaggio che scelga questa Categoria deve dedicarsi ad una vita di studio e di esercizio, praticato sia al chiuso che all'aperto. Nessun precetto morale è associato a questo ambito magico, sebbene vi sia una forte interazione tra il mago ed il territorio in cui vive.

Non è possibile compiere magie elementali se non si ha almeno un punto di competenza nella abilità specifica.

5.3.6. STREGONERIE

La categoria prevede i seguenti ambiti:

ILLUSIONE	Magie che alterano la percezione ai sensi
INCANTAMENTO	Magie che inducono altre forme magiche
MOVIMENTO	Magie relative al trasporto sostanziale
NECROMANZIA	Magie relative alla morte e affini
MUTAZIONE	Magie di trasformazione sostanziale
PSICOMANZIA	Magie di relazione e alterazione mentale

Il personaggio che scelga questa Categoria deve dedicarsi ad una vita di studio e di esercizio, praticato quasi sempre al chiuso. Nessun precetto morale è associato a questo ambito magico. La passione, talvolta ossessiva, per la ricerca della conoscenza è il fondamento che muove lo stregone.

Non è possibile compiere stregonerie se non si ha almeno un punto di competenza nella abilità specifica.

5.3.7. CENNI SULLE ABILITÀ

Come ciascuna Categoria comprende molti Ambiti, così ciascun Ambito include numerose Abilità. Per esempio l'ambito Generiche Fisiche include la abilità Schivare, mentre l'ambito Illusione contempla le abilità Miraggio e Scomparsa.

La descrizione analitica delle abilità è stata riassunta in due **distinti manuali**, uno riservato alle abilità magiche ed uno a quelle non magiche, in modo da snellire la mole del manuale principale e per agevolare la lettura delle abilità durante il gioco.

Al momento della creazione del personaggio e nelle successive fasi di sviluppo sarà possibile incrementare la competenza nelle abilità.

In pratica il personaggio inizia con poca competenza in solo alcune delle abilità a lui permesse, ma potrà migliorare in seguito le proprie prestazioni con l'esperienza conseguita nelle avventure.

6. Profili del Personaggio

6.1. Introduzione

Ciascun personaggio è definito attraverso tre profili che devono essere stabiliti al momento della sua creazione e che riassumono le caratteristiche fisionomiche, vocative e professionali.

I profili sono i seguenti:

- ◊ Profilo Strutturale (la fisionomia)
- ◊ Profilo Operativo (la vocazione)
- ◊ Profilo Processuale (lo sviluppo)

Il primo profilo è relativo alle sole caratteristiche (che successivamente incideranno leggermente sulla capacità del personaggio di compiere attività); le restanti definiscono le abilità del personaggio in termini costitutivi e evolutivi.

6.2. Profilo Strutturale (la fisionomia)

Il profilo strutturale è l'insieme dei valori assegnati alle 12 caratteristiche del personaggio.

Un profilo strutturale ordinario (l'uomo medio) segna uno zero in ciascuna caratteristica; per comodità riporto tre esempi di profili possibili:

PROFILO	GUERRIERO	CHIERICO	MAGO
Forza	4	-2	-4
Robustezza	4	0	-4
Destrezza	3	-4	-2
Rapidità	1	-4	-2
Percezione	0	-2	0
Empatia	-1	3	0
Intelligenza	-3	0	5
Comunicazione	-3	2	0
Aspetto	-3	1	0
Volontà	-2	3	2
Devozione	0	3	0
Preclarità	0	0	5
Somma:	0	0	0

Una volta stabilito il Profilo Strutturale lo si annoti nella scheda principale del personaggio.

6.2.1. ATTRIBUTI

Alcune caratteristiche determinano i punteggi iniziali di altre qualità umane dette attributi. Durante le attività ed i combattimenti gli attributi potranno diminuire temporaneamente.

Nella scheda principale del personaggio si devono riportare tutti i punteggi degli attributi discussi di seguito.

6.2.2. PUNTI SALUTE

La salute è rappresentata attraverso tre distinti punteggi, detti complessivamente punti salute, che sono:

- ◊ punti Vigore sopportazione della fatica
- ◊ punti Vitalità sopportazione di ferite leggere
- ◊ punti Vita sopportazione di ferite gravi

Punti Vigore

È il punteggio di resistenza alla fatica e rappresenta la capacità di sopportazione del personaggio ad azioni faticose, tra cui restare sveglio, marciare e combattere. Il punteggio ottimale è pari al valore della **Robustezza+5**.

Punti Vitalità

È il punteggio di resistenza alle ferite leggere e rappresenta la capacità di sopportazione del personaggio a lacerazioni, contusioni ed escoriazioni non gravi, solitamente causate da combattimenti e incidenti. Il punteggio ottimale è pari al valore della **Robustezza+5**.

Punti Vita

È il punteggio di resistenza alle ferite gravi e rappresenta la capacità di sopportazione del personaggio a privazioni e ferimenti gravi e profondi prima di morire. Il punteggio è pari al valore della **Robustezza+5**.

Variazione dei punti salute

Oltre a questo valore di base è possibile modificare il numero dei punti salute con un adeguato profilo Operativo (di mestiere). Nel caso il personaggio disponga di una Robustezza -5 avrebbe zero in tutti gli attributi di salute (sarebbe morto) ed è quindi costretto ad ottenere punti salute con uno specifico profilo operativo.

Una volta determinati i punti salute li deve trascrivere sulla scheda, nello spazio apposito, a fianco della voce MASSIMO che rappresenta il livello ottimale del personaggio. Il punteggio ATTUALE invece sarà il valore corrente durante combattimenti ed avventure, ed inizialmente i valori coincidono.

6.2.3. PUNTI MANA

Punti Mana Solenni

È un punteggio che rappresenta il numero di magie Spirituali che il personaggio può lanciare in un lasso di tempo. Ogni magia Spirituale lanciata consuma un punto Mana Solenne. Il punteggio massimo è pari al valore della **Devozione x 5**.

Punti Mana Idillici

È un punteggio che rappresenta il numero di magie Naturali che il personaggio può lanciare in un lasso di tempo. Ogni magia Naturale lanciata consuma un punto Mana Idillico. Il punteggio massimo è pari al valore della **Devozione x 5**.

Punti Mana Esoterici

È un punteggio che rappresenta il numero di Magie Elementali che il personaggio può lanciare in un lasso di tempo. Ogni Magia Elementale lanciata consuma un Punto Mana Esoterico. Il punteggio massimo è pari al valore della **Preclarità x 5**.

Punti Mana Arcani

È un punteggio che rappresenta il numero di Stregonerie che il personaggio può lanciare in un lasso di tempo. Ogni Stregoneria lanciata consuma un Punto Mana Arcano. Il punteggio massimo è pari al valore della **Preclarità x 5**.

6.2.4. CARICO TRASPORTABILE

Ciascun oggetto portato ha un ingombro rispettivo. Per semplicità nel carico si conteggia solo l'equipaggiamento militare e gli oggetti che il Narratore desidera includere.

Il massimo carico trasportabile è (Forza+10)x2. Ecco una tabella esemplificativa per i giocatori più pigri:

FORZA	CARICO
-5	10
-4	12
-3	14
-2	16
-1	18
0 ordinario	20
+1	22
+2	24
+3	26
+4	28
+5	30

6.3. Profilo Operativo (la vocazione)

Il Profilo Operativo definisce quali capacità il personaggio sarà in grado di sviluppare per il resto della sua esistenza. Possiamo paragonare il Profilo Operativo alla classe del personaggio o alla sua professione. Il Profilo Operativo indica le Categorie di abilità alle quali il personaggio possa accedere ed indica il numero di Ambiti che può sviluppare per ciascuna Categoria.

Profilo Operativo	Tempra	Generiche	Specialistiche	M. Spirituale	M. Naturale	M. Elementale	Stregoneria
-------------------	--------	-----------	----------------	---------------	-------------	---------------	-------------

La somma degli Ambiti cui si può accedere deve essere pari o inferiore a 12; se si scelgono più o meno di 12 ambiti allora si modifica un valore detto di Tempra che influirà sui punti salute del personaggio.

Per maggiore chiarezza è riportata qui una tabella che propone esempi di alcuni profili operativi per personaggi abbastanza diffusi. Una tabella simile è proposta anche nella scheda principale del personaggio, in modo ricordare le

scelte vocazionali fatte.

Tutti i personaggi hanno obbligatoriamente accesso a tutti (quattro) gli ambiti della categoria Generiche; questo permette a chiunque di usare le rispettive abilità e impone di contrassegnare la Categoria col valore 4.

Tutti i personaggi hanno almeno un ambito specialistico cui riferirsi. Alcune vocazioni prevedono più di un ambito specialistico, come a significare una notevole versatilità del personaggio, che può apprendere le arti di mestieri differenti, senza limitarsi ad un solo interesse. Altri sono rigidamente ristretti ad un solo ambito di interesse, nel quale presumibilmente eccelleranno, ma senza essere in grado di rinnovarsi e adattarsi ad alcune situazioni.

Le magie possono essere scelte o no. Si osservi che il numero di ambiti nelle categorie magiche è limitato perciò, per esempio, non è possibile scegliere più di 3 ambiti di magia spirituale (3 copre tutti quelli possibili).

La somma dei punti assegnati ai diversi ambiti deve essere uguale al valore 12. In pratica è come avere 12 punti a disposizione da collocare nelle rispettive caselle degli ambiti acquisiti. Se quindi si assegnano un numero di punti differente occorre compensare con il valore di Tempra, in modo che la somma sia sempre 12.

Il valore di Tempra modifica il numero di punti salute a disposizione. Solitamente si assegnano questi punti per incrementare il livello di Vita (sopportazione alle ferite gravi) ma è possibile distribuirli diversamente.

Per esempio il Combattente ha scelto di assegnare +7 punti alla Tempra; questo gli permette di incrementare di +7 i propri punti Vita oppure di incrementare di +3 quelli Vitalità e di +4 quelli Vita. In modo analogo lo Stregone ha scelto di avere -5 in Tempra. Questo significa che deve diminuire di altrettanti punti la propria salute (Vigore, Vitalità, Vita) purché non vi siano livelli inferiori allo zero o zero Punti Vita.

Una volta scelto il profilo operativo il personaggio deve compilare le schede delle abilità, e stabilire definitivamente quali siano gli ambiti cui voglia accedere. Una volta compiuta questa scelta è irreversibile e i restanti ambiti sono preclusi per il resto della sua esistenza.

Profilo Operativo DI VOCAZIONE	Generiche	Specialistiche	Magia Spirituale	Magia Naturale	Magia Elementale	Stregoneria	Tempra fisica
	Naturali	Mestiere	Magie di Devozione		Magie Esoteriche		Allenamento
minimo punteggio:	4	1	0	0	0	0	ND
Combattente	4	1	0	0	0	0	7
Paladino/Templare	4	2	1	0	0	0	5
Esploratore/Ranger	4	1	0	3	0	0	4
Ladro/Assassino	4	3	0	0	0	0	5
Bardo/Cantore	4	4	1	1	0	1	1
Sacerdote/Chierico	4	3	3	1	1	0	0
Druido	4	2	3	3	0	0	0
Eclettico	4	4	1	1	1	1	0
Mago	4	2	0	0	3	3	0
Stregone	4	2	0	0	5	6	-5

6.3.1. ABILITÀ E DOGMI

Alcune abilità possono essere usate solo in determinate condizioni. In particolare le abilità di Magia Spirituale e Naturale e quelle clericali possono essere impiegate solo se il Narratore rileva che non ci sono incompatibilità (per esempio etiche o morali) relative al comportamento del personaggio.

Nella definizione del personaggio il giocatore dovrebbe cercare di dare spessore e profondità al personaggio, immaginare il suo grado di onestà, di serenità, di simpatia e di relazione con altre persone intime o estranee.

Se un personaggio ha una moralità ben definita allora anche le classi di competenze saranno successivamente ben inquadrare e facili da individuare.

6.3.2. NUOVI AMBITI

Per rendere flessibile il sistema è possibile inventare nuove categorie di abilità e conseguentemente nuove abilità. In alcuni casi è possibile sovrapporre alcune abilità, se questo ha senso: per esempio la conoscenza storica può appartenere sia alla categoria dello Studio Formale sia nelle abilità del bardo.

Sconsiglio il Narratore però di incoraggiare i giocatori ad usare trucchi per potenziare il personaggio invece che per rendere il gioco di ruolo più realistico e aderente all'ambientazione. Per esempio può essere simpatico creare una categoria adatta ad un chierico che venera la dea della fortuna, ma eviterei di aggiungere una categoria Assassinio che riassume armi e competenze che il personaggio può trovare distribuite nelle liste come generiche fisiche, uso armi e sotterfugio.

Oltre a creare nuove categorie è possibile concordare col Narratore di inserire ulteriori abilità nella stessa categoria, purché questo non sovverta l'ordine delle regole e l'equilibrio del gioco. Il Narratore stesso può costruire particolari categorie per descrivere opportunamente un artigiano, un nobile o un popolano (non giocanti) particolarmente competenti nelle proprie mansioni (es. un oste, un fabbro, ecc...). Come regola di massima suggerisco di raggruppare non più di 10 abilità nella stessa categoria; nel caso le abilità siano più di 10 occorre

considerare l'opzione di ripartire in due categorie distinte le abilità, eventualmente con qualche sovrapposizione.

6.4. Profilo Processuale (lo sviluppo)

Il Profilo Processuale definisce la tendenza del personaggio a sviluppare ciascun ambito con l'esperienza.

Il Profilo Processuale indica il numero di Prove Sviluppo per ciascuna Categoria. All'interno della categoria il giocatore è libero di scegliere l'Ambito che preferisce sviluppare. La somma delle Prove Sviluppo del Profilo Processuale deve essere pari a 10.

Tutti i personaggi hanno obbligatoriamente almeno 4 PS per la Categoria Generiche, in modo da forzare l'apprendimento di abilità ordinarie e di limitare personaggi aridi e monotematici. È comunque possibile assegnare più di 4 punti a questa Categoria per coloro che intendano progredire più velocemente in queste abilità.

In questo manuale è proposta anche una tabella con esempi di Profili Processuali frequenti. Una tabella simile è proposta anche nella scheda principale del personaggio.

6.4.1. COMPETENZA

In un'abilità cui il personaggio ha accesso, si può avere un valore zero o superiore a zero. Questo valore si dice Grado. Quando un personaggio dispone di un Grado superiore a zero in un'abilità si dice che ha Competenza; se il Grado è zero si dice che non ha competenza.

6.4.2. PROVE SVILUPPO

Quando il Narratore concede al giocatore una prova sviluppo per il personaggio è possibile tentare di elevare il Grado in un'abilità.

La prova sviluppo per una singola si effettua lanciando un 1d20 (come al solito il valore 10 significa zero e il valore 20 significa un tiro aperto) e confrontando il risultato con il grado attualmente posseduto:

- ◊ se il risultato del dado è superiore al grado posseduto allora il grado aumenta di +1;
- ◊ se il risultato del dado è uguale o inferiore al grado posseduto allora il grado resta invariato;

Profilo Processuale DI SVILUPPO	Generiche	Specialistiche	Magia Spirituale	Magia Naturale	Magia Elementale	Stregoneria
	Naturali	Mestiere	Magie di Devozione		Magie Esoteriche	
minimo punteggio:	4	1	0	0	0	0
Combattente	4	6	0	0	0	0
Paladino/Templare	4	3	3	0	0	0
Esploratore/Ranger	4	3	0	3	0	0
Ladro/Assassino	5	5	0	0	0	0
Bardo/Cantore	4	3	1	1	0	1
Sacerdote/Chierico	4	2	2	1	1	0
Druido	4	2	2	2	0	0
Eclettico	4	2	1	1	1	1
Mago	4	2	0	0	2	2
Stregone	4	2	0	0	2	2

Per esempio un personaggio ha un grado +2 nell'abilità Ballo (Categoria Generiche Ambito Fisiche) e deve tentare una Prova Sviluppo.

Lancia 1d20 ed ottiene 18. Allora la sua Competenza nel Ballo sale a +3.

6.4.3. ACCESSO ALLE PROVE SVILUPPO

Ogni tanto, in base ad un proprio criterio, il Narratore concede ai personaggi di evolvere. Quando questo accade è il Profilo Processuale che determina di quante Prove Sviluppo dispone il personaggio in una Categoria. All'interno della Categoria il giocatore è libero di scegliere l'Ambito e l'Abilità che preferisce.

Per esempio un Combattente ha 4 PS da spendere nella categoria Abilità Generiche.

Quando il Narratore concede una crescita il combattente ha a disposizione 4 Prove Sviluppo.

Supponiamo che decida di effettuare la PS nella abilità *Armi Medie ad 1 mano* dove non ha competenza. Il dado 1d20 ottiene 3 ed è sufficiente per raggiungere il Grado +1. Il combattente allora decide di insistere e anche la seconda PS la effettua in *Armi Medie ad 1 mano*. Il dado 1d20 mostra un 19 ed il combattente raggiunge il Grado +2. Può scegliere se continuare ad incrementare la stessa abilità oppure un'altra purché della Categoria Generiche.

6.4.4. ABILITÀ INIZIALI

All'inizio il personaggio ha zero in tutte le Abilità e il Narratore concede per la prima volta l'evoluzione a tutti i personaggi appena creati.



7. Salute

7.1. Test di Caratteristica (TC)

In alcuni casi particolari, quando non occorre rappresentare un'azione o un'attività, ma è necessario stabilire un esito casuale ad un evento, si ricorre al **Test di Caratteristica**.

Il **TC** si verifica con il lancio di 1d20 sommato alla caratteristica (una sola) coinvolta nel fenomeno in atto. Il risultato 10 equivale a zero, mentre 20 è un tiro aperto. Gli altri risultati sono pari al valore mostrato.

Se la somma del dado e della caratteristica è uguale o superiore a 15 il tiro ha successo (ma il Narratore può imporre comunque effetti collaterali); viceversa il tiro salvezza è fallito.

Un personaggio sta passando sopra un ponte che improvvisamente crolla. Il personaggio vuole fare il possibile per salvarsi. Il Narratore concede un TC sulla Rapidità. Il giocatore lancia ottiene 13 ma la sua caratteristica Rapidità è solo +1; il test fallisce e il personaggio precipita nel vuoto insieme ai rottami del ponte...

7.2. Punti Salute

7.2.1. VIGORE (LA FATICA)

In combattimento, oppure ogni volta che si effettua una azione faticosa, il Narratore può imporre un TC su Robustezza per evitare la perdita (temporanea) di punti vigore a causa dello sforzo.

Il lancio di una magia (anche senza successo) ed un attacco in combattimento sono azioni faticose che richiedono un TC su Robustezza. Il fallimento causa la perdita (temporanea) di un Punto Vigore.

Se il personaggio non ha abbastanza Punti Vigore (li ha esauriti) allora consuma Punti Vitalità.

7.2.2. VITALITÀ (LE FERITE LEGGERE)

In combattimento, a causa di una azione nociva (magia, veleno, ecc...), ed ogni volta che il personaggio riceve un danno il Narratore può imporre la perdita (temporanea) di punti Vitalità.

In alcuni casi la perdita dei punti Vitalità può essere evitata con un TC su Robustezza.

Se il personaggio esaurisce i punti Vitalità allora consuma punti Vita.

7.2.3. VITA (LE FERITE GRAVI)

In combattimento, oppure a causa di azioni nocive, il Narratore può imporre la perdita (temporanea) di punti Vita. Se il personaggio non ha abbastanza punti Vita e raggiunge il livello zero allora muore.

7.3. Recupero della salute

Ogni 6 ore un personaggio recupera un punto Vita.

Il personaggio ha recuperato tutti i punti Vita, inizia a recuperare i punti Vitalità. Se ha recuperato tutti i punti Vitalità allora inizia a recuperare i punti Vigore.

In ogni caso non è possibile recuperare punti Salute in misura superiore al livello della caratteristica corrispondente detto ottimale.

7.4. Resistenza e salvezza

Per alcune situazioni il personaggio potrebbe dover effettuare una prova per evitare pericoli e errori. Simili situazioni sono frequenti in avventura ed in combattimento e possono essere causate da cadute da altezze, da torture patite, da esposizione a veleno, ad acido, al fuoco, al gelo oppure dovute a stati prolungati di apnea o di circostanze faticose.

Solitamente è nella stesura dell'avventura che viene precisato quale evenienza si verifichi, quali siano gli effetti in caso di fallimento della sopportazione e quale sia la possibilità di salvezza del personaggio.

In tutti questi casi il Narratore può concedere un Tiro sulla Caratteristica (TC). Il fallimento del TC comporta di subire in modo pieno e totale gli effetti negativi dell'evento (perdita di uno o più punti salute, svenimento, ubriachezza, pazzia, malore, malattia, ecc...). Il successo del TC non garantisce sempre che si evitino tutti gli effetti svantaggiosi dell'evento.

Vi sono magie che impongono che la vittima soffra automaticamente di uno svantaggio (senza appello a TC) mentre per altre il Narratore può richiedere un TC. Il successo può ridurre o evitare gli effetti nocivi della magia.

7.4.1. ESEMPI DI TC

Per chiarire quali caratteristiche siano coinvolte in un TC viene proposta di seguito una tabella esemplificativa. Ovviamente nell'avventura potrebbe essere stabilito l'uso di un TC differente.

TABELLA-4 TIRI DI CARATTERISTICA (TC)

FOR	paralisi, blocco, legatura, eventi ed attacchi che impediscono il movimento
ROB	veleni, droghe, malattie, congelamento, apnea, eventi ed attacchi che colpiscono il metabolismo
DES	pietrificazione, metamorfosi, eventi ed attacchi che modificano la struttura corporea
RAP	trappole, trabocchetti, attacchi d'area (esplosioni, soffio del drago, crolli e frane, ecc...)
PER	miraggi, illusioni, eventi ed attacchi che confondono le sembianze
EMP	presenze ostili maligne, maledizioni, pericoli imminenti ma non ancora scattati
INT	ipnosi, amnesia, manipolazione della mente, eventi ed attacchi mentali e psicotici
VOL	paura indotta dalla visione di esseri orribili (demoni, draghi, non-morti, ecc...) o di situazioni terrificanti
DEV	presentimento che una azione sia conforme ai precetti morali, etici, spirituali o esistenziali del personaggio

8. Magia e Mana

8.1. Consumo dei Punti Mana

L'uso della magia affatica l'organismo sia mentalmente che fisicamente.

Ogni volta che un personaggio lancia una magia (a prescindere dal successo o meno dell'azione) si consuma un punto mana nella disciplina relativa. Inoltre il personaggio deve superare un TC su Devozione o su Preclarità (in funzione della magia) per non consumare anche un punto Vigore.

Si deve osservare che se i punti Vigore sono esauriti allora si consumano i punti Vitalità e in seguito quelli Vita.

Esempio

Un mago decide di levitare fino ad una finestra di una torre. Il Narratore stabilisce una quota di 20 in Magia Trasporto ma il mago ottiene solo un 18.

La magia consuma un punto mana esoterico.

Poi il mago tenta un TC su Preclarità ma fallisce e perde anche un punto Vigore per la fatica.

Infine poiché la magia era fallita, produce effetti inadeguati ma distinguibili: il mago levita goffamente da terra, oscilla e cade in modo maldestro a terra.

Il ripristino dei punti mana e fatica è discusso nel capitolo sulla salute.

8.2. Recupero dei Mana

Inizialmente il regolamento prevedeva un recupero dei punti mana in modo automatico, come accade per i punti salute. Tuttavia questo sistema non offriva spazio interpretativo alle diverse vocazioni di personaggio, poiché in realtà i punti mana hanno origini e scopi differenti dal punto di vista del ruolo giocato.

Per questo ho preferito proporre il seguente sistema:

8.2.1. PREGHIERA

I Punti Mana Solenni si riferiscono alle magie spirituali. Per riguadagnare punti solenni è necessario che il sacerdote si dedichi alla preghiera. Non importa come lo faccia, ed anzi è il giocatore che deve sforzarsi di descrivere con efficacia l'atto solenne di consacrazione alla divinità.

Ogni quarto d'ora ininterrotto di preghiera si recupera **1 punto mana solenne**. Qualsiasi interruzione rovina il processo che deve essere ricominciato da capo.

8.2.2. CONTEMPLAZIONE

I Punti Mana Idillici si riferiscono alle magie naturali. Per assimilare punti idillici è necessario che il mistico si immerga in una meditazione contemplativa, svolta in stretto contatto con la natura, ovvero all'aperto e possibilmente abbastanza lontano per non essere disturbato.

Ogni quarto d'ora ininterrotto di contemplazione si recupera **1 punto mana idillico**. Qualsiasi interruzione rovina il processo che deve essere ricominciato da capo.

8.2.3. ESERCIZIO ESOTERICO

I Punti Mana Esoterici si riferiscono alle magie elementali. Per assimilare punti esoterici è necessario che il mago si dedichi ad un rituale formale di analisi testuale alternato alla pratica.

Il mago deve tracciare segni usando almeno tre elementi primordiali e disegnare simboli esoterici sopra o per mezzo di materiali elementali. Per esempio è possibile incidere simboli sulla roccia, tracciare cerchi col fuoco o con acqua, disegnare ombre aeree col vapore, ecc... Le tracce del procedimento restano spesso visibili a chi sappia cercarle con perizia.

Ogni quarto d'ora ininterrotto di sperimentazione si recupera **1 punto mana esoterico**. Qualsiasi interruzione rovina il processo che deve essere ricominciato da capo.

8.2.4. STUDIO ARCANO

I Punti Mana Arcani si riferiscono alle stregonerie. Per assimilare punti mana arcani è necessario che lo stregone si dedichi allo studio formale dei testi magici.

Lo stregone deve trovare riparo al chiuso, anche in una grotta, purché possa aprire i suoi libri di magia e possa consultarli senza che siano esposti alle intemperie (vento, pioggia, sole). Lo stregone deve quindi ricopiare in nuovi libri di magia passaggi arcani da altri testi, ipotizzando nuovi meccanismi e verificando le teorie consolidate o innovative.

Ogni quarto d'ora ininterrotto di sperimentazione si recupera **1 punto mana arcano**. Qualsiasi interruzione rovina il processo che deve essere ricominciato da capo.

Deve usare materiale di primo ordine, ottimi inchiostri, libri robusti, pergamene pregiate, papiri sopraffini. Il Narratore può imporre allo stregone di acquistare un nuovo libro vergine perché il corrente è finito (e impedisce lo studio) oppure di recarsi presso biblioteche di accademie e monasteri per acquistare o scambiare libri di magia.

9. Attività

9.1. Azioni

Il personaggio ha a disposizione una sola azione per segmento di gioco (o per turno o per ora a seconda della decisione del Narratore sul tempo di progressione del gioco).

Ciascuna azione tentata dal personaggio può fallire o avere successo. Per stabilire se l'azione riesce o no si deve usare il lancio di uno o più dadi e il risultato può essere modificato dalle seguenti componenti:

- ◊ due caratteristiche del personaggio
- ◊ la competenza nella specifica abilità usata
- ◊ la penalità per l'ingombro (se influente)

9.1.1. CARATTERISTICHE INFLUENTI

Ogni azione viene correlata a due caratteristiche del Profilo Strutturale. È il Narratore a determinare quali caratteristiche influiscano sull'esito della specifica azione, anche se il giocatore può suggerire quelle più consone al suo ruolo. Alcune coppie di caratteristiche sono fissate dal gioco (es. combattimento e magia), altre sono improvvisate nella fattispecie.

Individuate le due caratteristiche, la loro somma viene conteggiata per influire sull'esito dell'azione.

Il bardo vuole intrattenere un pubblico con l'abilità Artistica. Il Narratore impone che una caratteristica sia Comunicazione, poiché vi è una situazione di relazione. Invece è incerto su quale altra caratteristica usare e propone una tra Intelligenza ed Empatia. Il giocatore però suggerisce che si usi la Destrezza, poiché intende recitare una scenetta suffragata dalla musica della sua mandola. Dopo breve riflessione il Narratore concorda per l'uso di Comunicazione e Destrezza.

9.1.2. COMPETENZA INFLUENTE

Il Narratore decide anche quale abilità debba essere usata per risolvere l'azione.

Brutus vuole distrarre una guardia per agevolare i compagni. Il Narratore chiede come intenda fare e propone una abilità di Intrattenimento. Ma Brutus non ne dispone. Vorrebbe creare un po' di confusione. Alla fine il Narratore accorda a Brutus un tentativo sulla abilità Canto ma solo per attirare l'attenzione e senza velleità artistiche.

9.1.3. SVANTAGGI DELLA SALUTE

Per una azione in buone condizioni di salute si usano 3d20.

Nel caso che i punti Vigore (la fatica) siano zero però significa che il personaggio è spossato e subisce la penalità di 1 dado. Se giocava con 3d20 scende a 2d20.

Anche nel caso che i punti Vitalità (le ferite leggere) siano zero il personaggio è duramente ferito o contuso e subisce la penalità di 1 dado. Se giocava con 3d20 scende a 2d20.

Se entrambi i valori di Vigore e Vitalità sono a zero il personaggio ha solo 1d20 a disposizione per svolgere le azioni.

Se invece è il punteggio di Vita a zero, allora il personaggio è morto e non esegue azioni.

9.1.4. INGOMBRO

Alcune azioni risentono dell'ingombro (che riassume in un unico valore sia il peso trasportato, sia l'impaccio degli oggetti impugnati e ingombranti).

Non tutte le azioni però ne risentono. Per alcune azioni l'incidenza dell'ingombro è stabilita nel manuale di gioco, mentre per le restanti è il Narratore a decidere arbitrariamente se conteggiare o no l'ingombro.

Per esempio l'uso della magia elementale e della stregoneria risente dell'ingombro, così come nuotare, scalare o schivare.

Invece la magia devota (naturale e spirituale) non risente dell'ingombro, così come le azioni di attaccare, parare o compiere azioni intellettuali.

9.1.5. CALCOLO DELL'AZIONE

Per determinare la performance nella prova il personaggio deve sommare i valori delle due caratteristiche coinvolte al valore della competenza. E questo valore deve essere infine sommato al valore del dado (uno solo).

Il giocatore lancia un numero di dadi a seconda dello stato di salute. Il valore da scegliere è sempre il migliore tra i risultati ottenuti.

Il bardo intrattiene un pubblico. La abilità da usare è Artistica nella quale ha competenza +3 (costo 6 punti sviluppo). Le due caratteristiche coinvolte (scelte dal Narratore) sono Destrezza e Comunicazione, nelle quali ha rispettivamente +4 e +1. Quindi nel complesso ha un bonus di +8 (=3+4+1) nella azione. La salute del bardo è buona (ha 1 punto Vigore e 4 punti Vitalità) e quindi può usare 3d20. Lancia ed ottiene il valore 26 che, sommato a 8, offre una performance di 34.

9.2. Prassi di azione

Resta da stabilire se il valore ottenuto dal personaggio è sufficiente per conseguire un successo. Per risolvere la questione esistono due possibilità dette prassi di azione.

Azioni singole

La prima prassi (azione singola) si verifica se il personaggio si cimenta con un oggetto, una prestazione, un'intuizione, un avvenimento generico.

In questo caso il Narratore deve stabilire un livello di difficoltà, che il tiro dei dadi deve almeno raggiungere (o eguagliare) per sortire un successo.

Esempio

Un ladro decide di scassinare una serratura. Il Narratore stabilisce una quota di difficoltà di 25. Il Narratore impone al ladro quali caratteristiche ed abilità usare. Lanciati i dadi e sommati i valori il personaggio ottiene 39. Poiché il ladro è stato più abile di quanto richiesto, la serratura si apre senza problemi.

La quota di difficoltà è sempre stabilita a priori.

Azioni duali

La seconda prassi (azione duale) si verifica se il personaggio deve misurarsi con un altro personaggio o con un'altra creatura; in questo caso si devono misurare due azioni competitive, contrapposte o contrarie.

Il Narratore deve individuare le capacità in gioco per ciascun soggetto attivo e si devono confrontare i risultati: chi ottiene il punteggio migliore consegue il successo.

Nel caso di punteggi eguali o il Narratore decide arbitrariamente oppure si ritirano i dadi.

Esempio

Un ladro decide di mentire all'interrogatorio di una guardia. Il Narratore decide che la guardia debba utilizzare l'abilità **Intuire Menzogne** per inquisire e le caratteristiche **Aspetto** e **Comunicazione**. Al ladro che dissimula la verità impone di usare le caratteristiche **Comunicazione** ed **Intelligenza** unite alla abilità **Eloquenza/Persuasione**.

La guardia ottiene 21. Il ladro ottiene 22.

Poiché il ladro è stato più convincente della diffidenza e dell'intuito della guardia, quest'ultima ritiene affidabile quanto riferito dal ladro.

Azioni miste

In alcuni casi il Narratore può richiedere di affrontare una prova duale ma contemporaneamente di superare una QA.

Esempio

Un personaggio desidera desinare gratuitamente in una locanda. Il Narratore impone di affrontare una azione duale contro l'oste, ma anche di raggiungere almeno la QA 25.

9.3. Quota di agevolezza

9.3.1. QUOTE PER AZIONI CONSUETE

Se l'azione è singolare, il Narratore deve stabilire una quota di difficoltà dell'azione. La quota della difficoltà dipende sia dalla difficoltà della situazione sia dall'utilità ai fini del gioco. Per esempio accendere un fuoco può essere molto facile quando si descrive una situazione serena, i personaggi non sono incalzati e il fuoco non è influente nelle vicende; viceversa la quota è maggiore se il fuoco serve per illuminare una galleria e disporne modifica la situazione; ancora più difficile diventa qualora il fuoco sia utile per sconfiggere, scacciare o condizionare un avversario. Il Narratore deve decidere quindi la quota di difficoltà in base a quanto l'azione sia influente sullo svolgersi dell'avventura.

Solo il Narratore, che conosce il profilo della storia, può stabilire, ed in modo arbitrario, la quota della prova. Inoltre il Narratore può sempre richiedere un tiro segreto, il cui esito è di sua esclusiva conoscenza, senza rivelare né la quota di difficoltà, né il tiro ottenuto coi dadi, ed in alcuni casi senza neppure rivelare se gli effetti siano stati ottenuti o no (chissà se quel gigante è stato plagiato dalla mia canzone oppure era gentile per natura...).

Ecco la tabella sintetica di riferimento per le quote:

TABELLA-5 QUOTA DI AGEVOLEZZA

QA	SITUAZIONE	
0	Banale	
5	Semplice	
10	Agevolata	
15	Consueta	Da usare con maggiore frequenza
20	Complicata	
25	Difficile	
30	Ardua	
35	Risolutiva	
40	Estrema	
45	Eccezionale	
50	Epica	

Indicazioni dell'azione corrispondente alla quota:

QA	Descrizione
0	l'azione è inutile ed ininfluyente per la vicenda. Gli effetti sono limitati al gioco di ruolo, alla narrazione ed al colore ed allo spessore della storia.
5	avvantaggia solo leggermente il personaggio e/o il gruppo. Ad es. le azioni che mirano a procacciare un confort non indispensabile
10	avvantaggia moderatamente il personaggio e/o il gruppo. (inserimento sociale, accendere un fuoco, cucinare, ...)
15	permette di disturbare un avversario o sottrargli un punto fatica o di progredire nell'incedere della storia (contatti utili, amici, seguaci, un rifugio, un mezzo, ecc...)
20	permette di colpire un avversario ordinario e infliggergli una ferita leggera oppure offre opportunità apprezzabili ai fini della storia (indizi, accessi, informazioni o cose preziose)
25	permette di guadagnare opportunità molto importanti ai fini della storia (indizi, punti deboli degli avversari) oppure di infliggere una ferita grave ad un avversario ordinario.
30	permette di rallentare o fuorviare (circa 1 ora) un avversario ordinario, di rimuovere ostacoli impegnativi.
35	permette di sbarrare, mettere in fuga o eludere (circa 6 ore) un avversario ordinario, oppure di salvare la vita propria o di un compagno in pericolo e/o moribondo.
40	permette di bloccare, paralizzare, stordire o vincolare un avversario ordinario, di rimuovere ostacoli critici e vincere battaglie non determinanti.
45	permette di uccidere un avversario ordinario, di vincere battaglie rilevanti o guerre, di ottenere vantaggi determinanti per l'esito positivo della vicenda.
50	permette di plagiare, soggiogare o sottomettere un avversario ordinario, di influenzare e persuadere nobili (un Re) e creature mitiche (una Fenice).

9.3.2. QUOTE PER LA MAGIA

Il regolamento rende possibile per un personaggio l'uso della magia. La magia si usa come una qualsiasi abilità. Il Narratore determina la QA (come per una qualsiasi azione) in base agli effetti richiesti che poi saranno descritti a piacere dal giocatore.

Il manuale della Magia stabilisce le regole per definire effetti e quote di agevolezza degli incantesimi. In generale il giocatore dovrebbe consultare quel manuale per stabilire quale sia la QA richiesta per ottenere un certo effetto. In ogni caso la QA è stabilita prima di lanciare i dadi e verificare l'esito del tentativo.

Se il lancio (dadi, caratteristiche, competenza) raggiunge un punteggio uguale o superiore a quello richiesto dal Narratore la magia ha l'esito voluto e il giocatore descrive l'effetto a piacere. Se il lancio è inferiore a quanto richiesto la magia produce comunque effetti (spesso visibili ed udibili) ma non l'esito sperato.

Per attività che possano esulare dalle tabelle del manuale della magia, ovvero quando il giocatore vuole improvvisare effetti attinenti all'ambito magico, ma senza essere vincolato dalle tabelle, allora il Narratore può usare la precedente tabella relativa ad un'azione generica, oppure riferirsi alla seguente tabella:

SIGNIFICATO	
0	Solleva l'umore della compagnia con giochi di prestigio Alleva un animale da compagnia
5	Migliora vitto, alloggio, merce o vestiario già preesistente Consegue un utensile di importanza marginale
10	Assicura vitto, alloggio, vestiario, clima. Favorisce una trattativa commerciale o legale
15	Infligge o cura un punto Vigore; rallenta/distrae l'avversario. Acquisisce indizi marginali
20	Infligge o cura un punto Vitalità; rallenta un veleno Legge pensieri. Protegge da attacchi da lancio
25	Infligge o cura un punto Vita; antidoto ad un veleno Modifica pensieri. Protegge da attacchi a distanza
30	Disorienta o mette in fuga o elude un ordinario avversario Protegge da un singolo attacco in mischia
35	Salva la vita ad un compagno in pericolo Elude qualsiasi attacco in mischia
40	Paralizza (1 giorno) un avversario ordinario
45	Uccide o porta al coma un avversario ordinario
50	Soggioga e controlla un avversario ordinario
60	Resuscita un compagno morto

Un mago che desidera evocare un diversivo (sciame d'api, rumore, fumo) per distrarre un guerriero dover raggiungere una quota di 20 (caratteristiche + magia + dadi), ma per sviare un drago con la stessa magia il Narratore potrebbe imporre una quota ben maggiore, per esempio 40.

In generale la magia rende possibile qualsiasi azione e spetta al giocatore descrivere con precisione ed efficacia come intenda usare la propria abilità per ottenere il risultato sperato. Il Narratore oltre a decidere se l'effetto richiesto sia compatibile con la capacità magica (per esempio non è possibile ricavare una corda per sostenere un compagno con una magia di fuoco, per cui il Narratore vieta o fa fallire automaticamente il tentativo) deve stabilire la QA relativa all'esito, valutando anche la specifica situazione.

Un mago vuole tramutare un coltello in una chiave per mezzo di una magia Elementale della Pietra. Il Narratore considera che la chiave è un utensile di rara precisione per l'epoca e che il suo uso darà un cospicuo vantaggio al gruppo; quindi decide di fissare la QA pari a +35. Informa il giocatore che la prova è più che difficile ma non rivela la QA. Ora il giocatore deve decidere se tentare.

10. Equipaggiamento Base

10.1. Denaro Iniziale

Tutti i personaggi hanno 50 pezzi d'oro iniziali con cui acquistare armi, armature e oggetti.

Tra gli oggetti posseduti da un avventuriero sicuramente devono essere contemplati le armi, le armature e gli scudi.

10.2. Strumenti di guerra

A differenza di altri giochi, si è scelto di mantenere snello e flessibile il sistema delle armi e delle armature. Ciascun personaggio è libero di brandire e indossare qualsiasi arma ed armatura, della grandezza e della foggia che desidera.

Questo offre una grande libertà di ipotizzare armi consone al personaggio e (particolare a me odioso) non permette di

classificare il mestiere del personaggio in base al suo equipaggiamento.

Giocatore e narratore devono tuttavia concordare la categoria di appartenenza dell'oggetto per stabilirne i vantaggi offerti e l'eventuale abilità bellica da usare nel combattimento.

10.2.1. ARMI

Le armi sono raggruppate in categorie, riepilogate nella seguente tabella, ciascuna con un potenziale di danno differente.

TABELLA-6 ARMI

CATEGORIA	DANNO	SCUDO	PESO	COSTO
Disarmato	1	Si	+0	0
Arma impropria	1..3	Si	+1..+3	2
Piccole 1 mano	2	Si	+2	4
Medie 1 mano	4	Si	+4	8
Grandi a 2 mani	6	No	+6	12
Da tiro	3	Si	+3	4
A distanza	4	No	+4	4

Con **disarmato** si intendono la lotta, il pugilato o i calci e tutte le arti marziali in cui si colpisce col corpo.

Le **armi improprie** includono gli strumenti improvvisati da mischia (utensili, cocci, attrezzi vari), le armi rozze e economiche (bastoni, clave, strumenti dell'artigiano o del contadino) e le armi non contemplate in altre categorie (fruste, catene, pugnhi chiodati, reti, ecc...).

L'abilità di combattere disarmato e con armi improprie è una sola che riunisce entrambe le competenze. Un monaco potrebbe quindi affinare solo l'abilità Disarmato, ma utilizzare il bastone lungo...

Le **armi piccole** ad una mano sono i coltelli (pugnali, stilette), le daghe, le accette, le scuri, e simili.

Le **armi medie** ad una mano comprendono le spade lunghe di tutte le foggie (scimitarre, claymore, rapier e spadoni), le lance corte, i flagelli e i mazzafrusti.

Le **armi grandi** a due mani sono gli spadoni, le asce da battaglia, le doppie spade, i martelli da guerra, le picche, le alabarde, i falcioni e simili.

Le **armi da tiro** sono quelle da lancio a mano, come i pugnali ed i coltelli, i dardi, le asce, i giavellotti e le lance.

Le **armi a distanza** sono quelle che richiedono un ausilio da lancio, come arco e freccia, balestra e quadrello, sasso e fionda, ecc...

Flessibilità del gioco ed arbitrio del Narratore

Il giocatore può arbitrariamente descrivere l'arma usata e portata dal proprio personaggio, ma il Narratore decide in quale categoria farla ricadere e di conseguenza stabilisce danno, peso e caratteristiche.

Per esempio il bastone a due mani può essere considerato un'arma impropria con danno +3 (meno di una spada lunga ma più del coltello) e ingombro 3 (idem).

Alcune armi (es. la spada bastarda) possono ricadere sotto più categorie; si impone allora il prezzo e il peso maggiore, mentre il danno è legato alla competenza usata in combattimento. Il personaggio decide in azione come usarla e di conseguenza quale abilità deve conteggiare.

10.2.2. ARMATURE

Con armatura si intende il vestiario protettivo che l'avventuriero può indossare. L'armatura naturale è il corpo umano coi vestiti di stoffa e panno. Tutte le armature sono riepilogate nella seguente tabella e ciascuna offre un differente potenziale di protezione dal danno, ma anche un proporzionale ingombro:

TABELLA-7 ARMATURE

TIPO DI ARMATURA	PROTEZIONE	PESO	COSTO
Nessuna armatura	4	0	0
Corpetto di Pelle Conciata	6	6	6
Corazza di Cuoio e Borchie	8	12	12
Cotta con Anelli Metallici	10	18	18
Usbergo di Maglia	12	24	24
Completa di Piastre	14	36	36

10.2.3. SCUDI

Lo scudo è l'arnese che si porta al braccio libero dall'arma e offre una maggiore protezione e difesa.

Lo scudo partecipa al calcolo dell'ingombro ed impedisce l'uso di armi a due mani, a distanza e le armi in asta. Con lo scudo sono concesse le armi ad una mano (taglio e contundenti), le armi da lancio e il combattimento disarmato o con armi improprie.

TABELLA-8 SCUDI

TIPO DI SCUDO	PROTEZIONE	PESO	COSTO
Nessuno	0	0	0
Scudo piccolo	1	1	2
Scudo medio	2	2	4
Scudo grande	3	3	6

10.3. Ingombro

L'ingombro è il fastidio, il peso e l'impaccio causato dal carico dell'avventuriero. Per semplicità non si calcola nell'ingombro il peso di arnesi che il personaggio porta con sé, e invece si può considerare come ingombro solo l'impedimento causato da armatura, scudo ed armi e altri oggetti imposti dal Narratore.

L'ingombro è la somma del peso di armatura, scudo e armi.

Esempio

Il personaggio Esploratore porta con sé una spada a due mani (peso 6) uno scudo medio (peso 4) e una corazza di cuoio e borchie (peso 12). Quindi il suo peso complessivo è 26.

Questo valore va confrontato con l'attributo Carico Trasportabile. In questo caso deve disporre di una Forza di almeno +3.

10.4. Protezione

La protezione è il riparo offerto dall'armatura e dallo scudo usato.

La protezione complessiva si calcola semplicemente sommando i valori delle singole protezioni.

10.5. Arnesi Magici

Armi

Le armi magiche sono vincolate dalle stesse regole delle armi normali. L'effetto magico consueto è quello di aumentare il punteggio di competenza. Per esempio una

daga +2 incrementa di +2 la competenza di attacco e di parata ed anche il numero di dadi dei danni.

Altre armi possono invece sortire effetti magici differenti. Una Spada del Gelo potrebbe infondere freddo ogni volta che colpisce e infliggere ulteriori danni da congelamento.

Scudi

Gli scudi magici seguono le stesse regole di quelli normali. L'effetto magico è di aumentare la protezione.

Alcuni scudi potrebbero comunque donare effetti magici speciali. Ad esempio uno scudo di protezione dalle fiamme potrebbe evitare qualsiasi attacco dal fuoco.

Armature

Le armature magiche seguono le regole di quelle normali. L'effetto magico è di aumentare la protezione.

Specifiche armature potrebbero godere di rari effetti magici. Ad esempio una maglia del tritone potrebbe permettere di respirare sott'acqua.

Altri oggetti magici

Altri strumenti magici possono essere capi di vestiario, gioielli, animali, mezzi di trasporto, suppellettili, sfere di cristallo, ecc... Alcuni oggetti possono essere utilizzati solo con un valore minimo in una determinata caratteristica (es. una bacchetta del controllo animale potrebbe richiedere un minimo di +3 in Devozione; un tappeto volante un minimo di +1 in Destrezza; ecc...).

10.6. Tariffario

10.6.1. SISTEMA MONETARIO

In realtà il sistema monetario non dovrebbe essere descritto dal regolamento del gioco, quanto dallo scenario dell'ambientazione delle avventure.

Nell'Europa alto-medievale e dei regni barbarici le monete erano davvero poco usate e la gente comune preferiva il baratto o il pagamento in servizi o in quote di merce.

Tuttavia la moneta era diffusa negli accordi tra nobili, inclusi gli alti prelati, e per assoldare milizie di mercenari. Il valore della moneta inoltre non è lo stesso in ogni luogo e non esistevano cambi ufficiali.

Per questo sono restio a schematizzare un sistema monetario che possa essere riconosciuto in ogni ambiente, spaziale e temporale. Diciamo comunque che esista una moneta d'oro (MO) di riferimento e che una singola MO equivalga al lavoro di tre mesi di un contadino così come alla paga settimanale di un mercenario.

Si comprende a questo punto quanto possa preziosa sia una spada (circa 6 MO) per un personaggio e quanto spiacevole sia perderla. Anche l'armatura è assai costosa, perché riservata solo a nobili e combattenti, perché di difficile e lunga lavorazione ad opera di valenti artigiani e richieda materiali dispendiosi e rari.

Per semplicità si propone infine un semplice modello monetario, del tutto incongruo rispetto ai fatti storici ma comodo per condurre il gioco di ruolo.

MP	1 moneta di platino	= 10 monete d'oro
MO	1 moneta d'oro	= 10 monete di argento
MA	1 moneta d'argento	= 10 monete di rame
MR	1 moneta di rame	= 10 monete di stagno
MS	1 moneta di stagno	= 1/1000 MO

10.6.2. PREZZI DEGLI OGGETTI

I prezzi delle armi, delle armature e degli scudi sono ricapitolati nelle tabelle dell'equipaggiamento bellico, dove si descrivono anche le altre caratteristiche. Alcuni oggetti particolari (migliore lavorazione, abbellimenti, materiali pregiati o preziosi, glifi e fregi, ecc...) possono aumentare notevolmente il prezzo anche del doppio.

Di seguito sono elencati alcuni prodotti e servizi consueti nel fantasy medioevale; se non diversamente specificato, i prezzi si intendono in monete d'oro (MO).

Strumenti musicali	Prezzo
(Piccolo) flauto, tamburello, cetra, ecc...	2
(Grande) mandola, arpa, cornamusa, ecc...	5

Servizi e opere	Prezzo
3 mesi di lavoro da contadino	1
3 mesi di lavoro da allevatore (porcaio, pastore)	2
3 mesi di lavoro da falegname / carpentiere	3
3 mesi di lavoro da fabbro / mastro ferrai	4
1 settimana da artista di corte	2
1 settimana da mercenario (soldato semplice)	1
1 settimana da sergente di banda di guerra	5
1 settimana da veterano di banda di guerra	10
1 settimana da capitano di banda di guerra	15
Pranzo da contadino	1 MR
Pranzo da mercenario, mercante, sacerdote	5 MR
Pranzo da cavaliere, piccola nobiltà, alto clero	10 MR
Pranzo da alta nobiltà, pranzo di gala, cerimonia	50 MR
Alloggio presso popolano, contadino*	1 MR
Alloggio presso locanda, ostello, convento*	10 MR
Alloggio presso cavalieri, abbazia, piccolo castello	50 MR

* in molte culture l'alloggio è gratuito per 1 giorno in cambio di un piccolo servizio (informazioni, intrattenimento, aiuto).

Trasporto ed animali pregiati	Prezzo
Cane da caccia, falcone da caccia	5
Asino, Mulo, Somaro, Bardotto	10
Brenna, Brocco, Ronzino, Cavallo bolso	20
Cavallo da tiro (carro, aratro)	30
Destriero, Barbero, Corsiero	40
Destriero da battaglia, Ronzone, Palafreno	50
Carretto, Calesse (senza cavallo)	15
Carro, Carrozza (senza cavallo)	20
Barca, Gozzo	15

Animali generici	Prezzo
Pecora	1
Vacca / Bue	3
Porco / Scrofa / Verro	3
Capra	2
Montone	2
Toro	6
Ariete	4
Oca, gallina, anatra, papera, pavone, ecc...	1 MA
Cane da pastore	5 MA

Utensili	Prezzo
6 torce (1 ora di luce ciascuna)	1
Acciarino	1
Borraccia (1 litro)	1
Coperta	1
Corda 6 metri (o in proporzione)	1
Lanterna (6 ore di luce)	10
Libro scritto 25 pagine (se previsto)	50
Libro in bianco 25 pagine (per stregone / 1 mese)	25
Olio per lanterna (6 ore di luce)	1
Otre (10 litri)	2
Penna e calamaio (sufficiente per 50 pagine)	5
Pergamena, papiro (1 pagina)	1
Razioni (7) da viaggio	1
Telo impermeabile (cerato o ingrassato)	2
Tenda (3 persone)	30

Abbigliamento semplice	Prezzo
Camiciotto, blusa, casacca di lana grezza	1
Calzoni, brache di lana grezza (non tinta)	1
Mantello, cappa, saio, tunica di lana grezza	2
Pelliccia di animale lavorata a grezzo	2
Calzari, zoccoli, scarpe di pelle grezza	2

Abbigliamento pregiato	Prezzo
Anello con sigillo, spilla con stemma	70
Bardatura elegante da destriero	10
Camicia, maglia, calzamaglia (tinta)	2
Abito nobiliare, di alto lignaggio	50
Mantello, cappa, saio, tunica	2
Pelliccia, abiti invernali	2
Stivali, galoscie, guanti, sciarpa, cappello	2

10.6.3. SERVIZI GRATUITI

Nel medioevo era frequente disporre di particolari servizi gratuiti, offerti da comunità popolari o organizzazioni nobiliari e religiose secondo consuetudini di cortesia e di solidarietà.

L'alloggio in particolare era gratuito presso le popolazioni barbariche ed alcune popolazioni classiche, dove l'ospite poteva soggiornare presso un pari grado (pellegrino presso i religiosi, cavalieri presso i nobili, viandanti presso i villani, ecc...); la qualità della ospitalità dipendeva sia dal rango della persona ospitata il cui alloggio poteva essere il semplice pavimento accanto al fuoco o la stalla, ma anche la camera degli ospiti del ricco possidente o una cella della foresteria del monastero. Il vitto in alcuni casi non era compreso, ma l'ospite poteva guadagnarselo partecipando ai lavori del suo anfitrione (spaccare legna, nutrire le bestie, costruire una nuova panca, dissodare la terra, ecc...) oppure offrendo un piacevole intrattenimento (storie, notizie, canzoni o ballate).

In ogni caso l'ospite era tenuto a ripagare l'accoglienza raccontando i fatti di cui era a conoscenza, poiché non esistevano altri canali di informazione che il passa parola; così si poteva raccontare del mercato dei vicini borghi, della condizione delle strade e del tempo, di matrimoni e di funerali, della condizione del popolo o delle vicende dei potenti.

11. Combattimento

11.1. Priorità d'azione

Il combattimento è una delle fasi cruciali di molti giochi di ruolo. Il Narratore nelle situazioni di combattimento deve tenere presente le posizioni e le distanze e le priorità d'azione (chi agisce per primo).

Per stabilire chi debba agire per primo si lancia 1d20 e si somma la Rapidità; chi ottiene il valore più alto agisce per primo. Il tiro è aperto, come descritto in precedenza.

Si consideri che schivare e parare non costituiscono un'azione e si effettuano sempre in risposta ad un attacco.

11.2. Caratteristiche in combattimento

La tabella seguente riassume le caratteristiche coinvolte per le azioni di combattimento (Ambito Generiche Belliche) e per l'uso della magia; inoltre è indicata l'incidenza dell'ingombro.

TABELLA-9 COMBATTIMENTO

ATTIVITÀ	ABILITÀ	CARATTERISTICHE	INGOMBRO
Attaccare in mischia	Abilità arma specifica	Forza + Destrezza	No
Attaccare con un tiro	Arma da tiro	Percezione + Destrezza	No
Attaccare a distanza	Arma a distanza	Percezione + Destrezza	No
Parare	Abilità arma in mischia - 5	Rapidità + Destrezza	No
Schivare	Schivare	Rapidità + Percezione	Si
Magia Spirituale	Specifica Magia Spirituale	Empatia + Devozione	No
Magia Naturale	Specifica Magia Naturale	Empatia + Devozione	No
Magia Elementale	Specifica Magia Elementale	Intelligenza + Preclarità	Si
Stregoneria	Specifica Stregoneria	Intelligenza + Preclarità	Si

11.3. Attacco vs/ Difesa

Un personaggio può colpire solo un altro personaggio (con un'arma o col corpo). L'attacco è un'azione duale in cui si confronta l'uso di un'arma specifica (o un colpo da disarmato) con la difesa dell'avversario che può essere una parata o una schivata.

In caso di parità si considera un attacco riuscito.

11.3.1. ATTACCO

Per attaccare si usa sempre la caratteristica Destrezza. In mischia si usa anche la Forza, mentre nei tiri (lancio del coltello, tiro di un'ascia) ed a distanza (arco) si usa la Percezione.

- ◊ Xd20 + Abilità Arma + Destrezza + Forza
- ◊ Xd20 + Abilità Arma + Destrezza + Percezione

11.3.2. DIFESA

Un personaggio può parare un numero di volte pari alla competenza dell'arma usata. Invece può Schivare quante volte vuole. La parata è pari alla sua abilità di attacco con la

stessa arma di mischia -5. La schivata è invece una specifica abilità della categoria Fisiche.

- ◊ Xd20 + Abilità Arma + Destrezza + Rapidità -5
- ◊ Xd20 + Abilità Schivare + Rapidità + Percezione - Ingombro

Esempio

Un guerriero vuole colpire con la spada un ladro. Il guerriero usa la Forza +4, la Destrezza +1, la abilità Armi Grandi ad una mano +3 (e usa 3 dadi). Tira un 15 per cui la sua performance è: 23.

Il ladro sceglie di schivare. Ha Destrezza +3, Rapidità +3, Schivare +3 (ma usa solo 2 dadi). Tira un 14 e la sua performance è 23.

Poiché il ladro non è stato abbastanza rapido, non riesce a schivare il colpo per cui subisce il danno.

C'è un'eccezione alla regola delle parate: da disarmato si possono parare solo attacchi derivanti da un attacco disarmato, salvo eccezioni esplicitamente approvate dal Narratore.

11.3.3. ATTACCO MAGICO

Il Narratore decide arbitrariamente se lo specifico attacco magico possa permettere la difesa della vittima oppure (solitamente non entrambe le cose) un Tiro di Caratteristica. Ovvero è il Narratore a decidere se l'attacco magico è singolare o duale avverso la difesa avversaria.

11.4. Danno vs/ Protezione

Se l'attacco riesce occorre verificare il danno. Ciascun arma ha un indicatore di danno che corrisponde al numero di dadi da lanciare. Ciascuna creatura invece ha un indicatore di protezione (influenzato da scudo e armatura). Si lanciano i dadi di danno e si confrontano i risultati:

- per ogni 20 la vittima subisce la perdita di una ferita leggera, a prescindere dall'armatura indossata;
- per ogni altro risultato maggiore della protezione la vittima subisce la perdita di una ferita leggera;
- per ogni risultato esattamente uguale alla protezione la vittima subisce la perdita di un punto fatica;
- i risultati inferiori alla protezione si ignorano.

Esempio

Un guerriero usa la spada che offre 4 dadi di danno. La protezione del ladro è 9 (una Cotta con Anelli Metallici). Il guerriero ottiene i valori 8, 12, 9, 20 e quindi sottrae al ladro due ferite leggere e un punto fatica.

11.4.1. DANNO MAGICO

Quando si stabilisce la QA della Magia si è già indicato l'eventuale danno che questa infligge alla vittima.

La gran parte delle magie non permettono la difesa né l'uso della protezione. La magia infligge direttamente un danno misurato in Vigore, Vitalità o Vita.

In alcuni casi la magia infligge penalità differenti (cecità, stordimento, pazzia, allucinazioni, ecc...).

12. Movimento

12.1. Regole di base

12.1.1. NORME E BUON SENSO

In generale è possibile sviluppare il gioco senza ricorrere alle tabelle di computo del movimento. Tuttavia in alcune particolari situazioni, dove la distanza percorsa sia fondamentale per determinare l'evolversi delle azioni, è possibile ricorrere alle seguenti regole.

Il Narratore può arbitrariamente decidere se ricorrere alle regole del movimento oppure determinare spostamenti e fatica col semplice buon senso, per snellire la fluidità del gioco o per equilibrare lo svolgersi delle vicende.

12.1.2. TIPI DI MOVIMENTO TERRESTRE

I personaggi possono muoversi a piedi con differenti velocità correlate alla rapidità dello spostamento. Ogni tipo di velocità richiede una resistenza alla fatica proporzionale alla celerità del compimento. Inoltre ciascun movimento si può prolungare nel tempo fino ad un limite massimo di percorrenza. La velocità di spostamento è determinata dalla caratteristica di Rapidità della creatura.

Il movimento si può classificare in quattro tipi differenti di velocità:

- ◊ **Scatto**, la massima velocità possibile, che richiede un grande sforzo e che si può mantenere fino ad un turno (5 segmenti, 10 secondi);
- ◊ **Corsa**, velocità sostenuta, che richiede uno sforzo intenso e che si può mantenere per sei ore;
- ◊ **Marcia**, passo forzato che permette la percorrenza rapida di grandi distanze e che si può mantenere per un giorno (9 ore di marcia effettive con 2 pause di 1/2 ora);
- ◊ **Passo**, la marcia normale, che permette la percorrenza di distanze molto grandi e si può mantenere per un'intera settimana (10 ore giornaliere di camminata).

TABELLA-10 MOVIMENTO A PIEDI

Rapidità	Scatto		Corsa		Marcia Forzata			Passo		
	FMB	x5	12	12	13	13	13	14	14	14
-5	10	50	5	25	3	17	6	3	13	4,5
-4	11	55	6	28	4	18	6,6	3	14	5
-3	12	60	6	30	4	20	7,2	4	15	5,4
-2	13	65	7	33	4	22	7,8	4	16	5,9
-1	14	70	7	35	5	23	8,4	4	18	6,3
0	15	75	8	38	5	25	9	5	19	6,8
1	16	80	8	40	5	27	9,6	5	20	7,2
2	17	85	9	43	6	28	10,2	5	21	7,7
3	18	90	9	45	6	30	10,8	6	23	8,1
4	19	95	10	48	6	32	11,4	6	24	8,6
5	20	100	10	50	7	33	12	6	25	9
	metri per segmento	metri per turno	metri per segmento	metri per turno	metri per turno	metri per turno	Km per ora	metri per segmento	metri per turno	Km per ora
TC	Segmento		Turno		Ora			Giorno		
Max	Turno		6 Ore		Giorno			Settimana		
					3x3 ore di marcia			10 ore giornaliere		

12.1.3. RESISTENZA

Quando una creatura si muove a piedi, il Narratore può imporre la verifica della capacità di sopportazione dello sforzo prolungato. La verifica si ottiene con un Tiro Caratteristica sulla Robustezza (si veda lo specifico paragrafo); se il tiro fallisce il personaggio perde un punto Vigore, altrimenti non ci sono effetti.

Se il personaggio va a passo la verifica si effettua una volta al giorno; se marcia si effettua una volta ogni ora; se corre si effettua una volta ogni turno; se scatta, si effettua una volta ogni segmento.

Si osservi che se il punteggio di Vigore va a zero, questo comporta una penalità nel lancio dei dadi e se il personaggio insiste nel movimento inizia a perdere punti Vitalità.

Non è possibile prolungare lo spostamento oltre il massimo temporale fissato. Raggiunto il limite si deve utilizzare una velocità inferiore (es. dopo un turno di scatto si procede solo di corsa).

Nella scheda per ciascuna velocità sono riportati sia il tempo in cui effettuare il Tiro Caratteristica sia il tempo massimo di percorrenza.

12.1.4. CALCOLO DELLE VELOCITÀ

Sommando la costante 15 alla Rapidità si ottiene un Fattore Movimento Base (FMB) che equivale ai metri percorribili in un segmento (2 secondi) alla massima velocità possibile (scatto).

Poiché un turno contiene 5 segmenti è sufficiente moltiplicare il FMB per cinque per ottenere lo spostamento per turno (10 secondi) in velocità.

Dividendo lo scatto per due si ottiene la velocità in corsa; dividendo per tre si ottiene la velocità di marcia; dividendo per quattro si ottiene la velocità al passo.

La tabella sottostante riporta le velocità a piedi per ciascun valore possibile di Rapidità del personaggio.

Nella scheda si dovrebbero riportare i valori di spostamento a piedi per agevolare il calcolo durante il gioco, nel caso il narratore voglia fare ricorso alle regole qui discusse.

13. Evoluzione

13.1. Crescita del Personaggio

Il sistema attuale non prevede i livelli come in altri giochi. L'unico elemento di crescita sono le Abilità.

Il personaggio deve avere definito il proprio Profilo Processuale, ovvero il numero di Prove Sviluppo da effettuare per ciascuna Categoria di Abilità.

13.1.1. EVOLUZIONE DI GRUPPO

Quando il Narratore lo ritiene opportuno dichiara una Sessione di Evoluzione.

Durante la sessione di Evoluzione **tutti i giocatori** possono fare evolvere i propri personaggi utilizzando il numero di PS a loro disposizione in tutte le categorie previste.

Il Narratore può dichiarare una Evoluzione alla fine di una seduta di gioco particolarmente importante ed interessante. Ecco una tabella di riferimento:

TABELLA-11 EVOLUZIONE DI GRUPPO

Conclusione di tre sedute di gioco senza Evoluzione
Superamento di situazioni importanti
Risoluzione Obiettivo Secondario d'avventura
Risoluzione Obiettivo Primario d'avventura

13.1.2. EVOLUZIONE DI SINGOLI

Il Narratore potrebbe anche fare evolvere alcuni singoli personaggi nel gruppo per situazioni particolari:

TABELLA-12 EVOLUZIONE DI SINGOLI

Evento che ha ridotto il personaggio ad un solo Punto Vita
Atto di coraggio che ha messo a repentaglio la vita del personaggio
Idea o azione utile che ha risolto una situazione ardua, letale, di stallo o di emasse
Eccellente gioco di ruolo, con ottima recitazione, buona analisi e resa del personaggio,

In questi casi il Narratore concede una PS per una sola Abilità (e non per tutte) direttamente connessa con l'azione intrapresa.

13.1.3. CRESCITA DIRETTA

In casi estremamente rari il Narratore può incrementare direttamente una abilità del personaggio.

Questo evento è legato a avvenimenti (di solito sovranaturali o divini) previsti dalla avventura (*l'attore di questo evento ottiene un incremento in questa abilità*).

13.2. Ampliamento di Interessi

Quando il Narratore decreta una Evoluzione di Gruppo, un giocatore può decidere di rinunciare a incrementare le abilità del personaggio per ampliarne le capacità. Questa rinuncia permette di:

- ◊ accedere ad una nuova Categoria;
- ◊ accedere ad un nuovo Ambito.

In questo caso il profilo Vocazionale e Processuale va ridefinito (sempre senza superare i limiti previsti). Si deve inoltre notare che:

- ◊ per incrementare una abilità di un Ambito è necessario avere già accesso alla Categoria;
- ◊ quando si accede ad una nuova Categoria non si ha ancora accesso ad alcun Ambito di quella Categoria;
- ◊ quando si accede ad un nuovo Ambito non si ha ancora competenza in alcuna abilità rispettiva;

Esempio – Un ladro decide di accedere alla Categoria Stregonerie a cui prima non aveva accesso. Quindi rinuncia a far evolvere il personaggio per una sessione e ottiene la Categoria; ma ancora non ha alcun Ambito.

Alla successiva sessione di Evoluzione rinuncia ancora a incrementare le abilità e in questo modo conquista un Ambito di sua scelta (per esempio Illusione).

Adesso (dopo due rinunce) ha accesso alle illusioni ma ha tutte le competenze a zero e quindi non può ancora lanciare nessuna magia; alla prossima evoluzione potrà incrementare anche una delle abilità di Illusione, per esempio Scomparsa.

14. Regole Opzionali

14.1. Alternative alla Morte

Il sistema base prevede che quando un personaggio (o una creatura) raggiunga zero Punti Vita debba morire.

In alternativa è possibile prevedere eventualità alternative anche se gravi. In caso di zero Punti Vita il Narratore decide arbitrariamente l'effetto alternativo oppure può ricorrere alla seguente tabella che richiede un lancio 1d20:

1d20	Esito
1-2	Svenimento per 1 giorno, con totale inattività
3-4	Coma per 1 giorno, con perdita o degrado di un organo marginale (dito, pelle, capelli, dente)
5-6	Coma per 5 giorni, con perdita di 1 punto caratteristica e degrado di un organo importante (mano, orecchio, occhio, dentatura)
7-8	Coma per 1d20 giorni, con perdita di 2 punti caratteristica e degrado di un organo primario (braccio, gamba, polmone, rene, sesso, ustioni)
9-10	Coma per 5d20 giorni, con perdita di 4 punti caratteristica e degrado di organi primari (cecità, sordità, mutismo, 2 braccia, 2 gambe)
11-12	Coma per 10d20 giorni, con perdita di 8 punti caratteristica e degrado esistenziale (follia, coma indeterminato, combustione, mutazione fisica)
13-18	Morte fisica, il cadavere può essere resuscitato
19	Speciale (non morto, fantasma, possessione, maledizione, licanthropia, assunzione divina, ecc.)
20	Perdita di 1 punto caratteristica, coma per 1 giorno e poi ripetere il tiro critico

In ogni caso al risveglio il personaggio ha zero Punti Vigore, zero Punti Vitalità ed un solo Punto Vita. I punti caratteristica persi possono essere ripartiti sulle diverse caratteristiche arbitrariamente e persino concentrate su un'unica di queste.

14.2. Tiri Critici

Il sistema base non prevede dei fallimenti critici che causano effetti dannosi o eclatanti. Volendo includere un simile evento è possibile utilizzare la seguente regola opzionale:

14.2.1. DADO GUIDA

Quando si lanciano i dadi per una prova di abilità il giocatore ne sceglie uno e lo dichiara Dado Guida. Se nel lancio il Dado Guida produce un 10 questo implica un fallimento critico invece che un semplice zero.

Il Dado Guida deve essere indicato solo nel Primo Tiro e non nel caso di ulteriori lanci per tiri aperti.

In caso di fallimento critico il Narratore decide arbitrariamente l'effetto avverso. Eventualmente può ricorrere alla seguente tabella che richiede un lancio 1d20:

Esito 1d20	TIPO DI FALLIMENTO
da 1 a 5	INEFFICACE: l'esito sperato non è raggiunto ma non comporta altri effetti indesiderati
da 6 a 10	SFAVOREVOLE: l'esito sperato non è raggiunto ed inoltre comporta spiacevoli effetti indesiderati (scivolone, sfuggita arma/oggetto/cavalcatura, clamore, diffidenza, ecc.)
da 11 a 14	NEGATIVO: l'esito sperato non è raggiunto ed inoltre comporta pessimi effetti indesiderati (ferita leggera propria o alleato, perdita arma/oggetto/cavalcatura, azzeramento Vigore, ostilità o aggressioni, ecc.)
da 15 a 17	TRAGICO: l'esito sperato non è raggiunto ed inoltre comporta tragici effetti indesiderati (ferita grave propria o di un alleato, rottura arma/oggetto/cavalcatura, attrazione di mostri o avversari, incapacità di movimento, ecc.)
da 18 a 19	MICIDIALE: l'esito sperato non è raggiunto ed inoltre comporta micidiali effetti indesiderati (incapacità, immobilità o perdita dei sensi propria o di un alleato, menomazione fisica grave (perdita di un arto o un senso), possessione spirituale, perdita di tutti gli averi, ecc.)
20	FATALE: l'esito sperato non è raggiunto ed inoltre comporta fatali effetti indesiderati (morte pazzia o disabilità permanente propria o di un alleato, pietrificazione, trasporto planare in inferni, mutazione in fantasma o non morto, ecc.)

14.3. Danni delle Armi

Per determinare i danni nel sistema base si lanciano un certo numero di dadi 1d20 e si sottraggono Punti Vigore o Vitalità in base a quanti eguagliano o superano la protezione della vittima.

Un sistema alternativo è il seguente:

- ◊ si lanciano i dadi (con tiri aperti) previsti dall'arma e si sceglie il migliore
- ◊ si sottrae la protezione del bersaglio
- ◊ il risultato viene confrontato con la seguente tabella:

Differenza	Esito
Zero o negativo	Inefficace: il bersaglio non riceve alcun danno, la fibra muscolare o la corazza assorbe il colpo per intero
da 1 a 5	Trauma: il bersaglio perde un Punto Vigore, per un colpo modesto, impreciso e di solo impatto
da 6 a 10	Ferita leggera: il bersaglio perde un Punto Vitalità, per un colpo ordinario che colpisce al bersaglio grande
da 11 a 15	Ferita grave: il bersaglio perde un Punto Vita, per un colpo ben riuscito che colpisce un punto delicato e rilevante
da 16 a 20	Lesione critica: il bersaglio perde 2 Punti Vita ed un organo utile (occhio, mano, piede, orecchio, denti)
da 21 a 25	Amputazione: il bersaglio perde 4 Punti Vita e un organo importante (braccio, gamba, occhi, polmone)
da 26 a 30	Devastazione: il bersaglio perde 1 Punto Vita per ciascun prossimo segmento se non viene curato si tira di nuovo 1d20
da 31 a 35	Lesione Fatale: il bersaglio perde tutti i Punti Vita e un organo necessario (cuore, fegato, stomaco, cervello, testa)
36 ed oltre	Morte Tragica: il bersaglio perde tutti i Punti Vita e il corpo viene diviso in due o fatto a pezzi o corroso per intero

Indice delle Tabelle

Tabella-1	Caratteristiche	2
Tabella-2	Valori delle caratteristiche	2
Tabella-3	Tempo di gioco	4
Tabella-4	Tiri di caratteristica (TC)	10
Tabella-5	Quota di agevolezza	12
Tabella-6	Armi	13
Tabella-7	Armature	14
Tabella-8	Scudi	14
Tabella-9	Combattimento	16
Tabella-10	Movimento a piedi	17
Tabella-11	Evoluzione di gruppo	18
Tabella-12	Evoluzione di singoli	18