

IL NARRATORE

1. Compito del Narratore

Questo manuale è dedicato a coloro che nel gioco di ruolo devono condurre la storia. Non ci sono particolari consigli su equità, teatralità o relazioni coi giocatori. Invece si limita a descrivere sinteticamente alcune regole generali (ed opinabili) sulla gestione del gioco in AD20.

Il gioco AD20 è gratuito e lo si può distribuire, condividere e copiare liberamente. Chiedo solo di non distribuirlo a terzi con modifiche.

Chiunque avesse suggerimenti o richieste può proporle a:

andrezoc@yahoo.it

Grazie.

1.1. Ambientazione

L'Ambientazione è lo scenario nel quale collocare i personaggi e condurre lo svolgimento delle avventure. Di solito c'è un universo, degli dei, un mondo, delle magie ed una storia antica che partorisce leggende, tesori e pericoli.

Prima di proporre una storia il Narratore dovrebbe scegliere con cura l'ambientazione e decidere quali elementi siano importanti per la narrazione.

Di seguito propongo solo alcuni esempi dei dettagli di ambientazione che il Narratore dovrebbe considerare prima di avviare la conduzione dell'avventura.

1.1.1. Geografia

La dislocazione delle terre, le vie di comunicazione, le tipologie di terreno e le relative culture che vi si sono sviluppate, sono dettagli che il Narratore deve tenere presenti per lo sviluppo degli eventi: viaggi, clima, incontri e mezzi di trasporto sono spesso condizionati dal contesto geografico nel quale i personaggi si muovono.

1.1.2. Società ed Economia

Le terre sono abitate da creature e governate secondo politiche e culture diverse. L'ospitalità, la moneta o il baratto, l'onore e le leggi, sono decretate dalle popolazioni locali e possono influire sulle opportunità e sugli ostacoli dei personaggi. Chi non abbia conoscenza di un luogo potrebbe contravvenire a regole, usanze, etichette e doveri.

È utile approfondire e pensare quale tipo di governo viga nel territorio e quali figure possano essere di rilievo.

1.1.3. Teologia

Quasi tutte le popolazioni hanno credenze religiose, specie in un mondo nel quale gli Dei possono favorire i seguaci con magie e poteri. Le religioni favoriscono la nascita di chiese e di ordini, talvolta in contrasto o in competizione tra loro. Il popolo potrebbe avere un gran rispetto della

religione locale, ma potrebbe avere in vise altre religioni. I chierici potrebbero rispondere a gerarchie e giochi di potere con spunti interessanti di gioco.

1.1.4. La Magia

In alcune culture la magia è ben accettata e persino venerata, con la conseguenza di concedere ai maghi rispetto e timore reverenziale; in altre società però la magia potrebbe essere invisibile, rifiutata e considerata illegale, immorale e dannosa. Di conseguenza gli utenti di magia potrebbero soffrire di pregiudizi o norme ostili costringendoli alla clandestinità o a pagarne la pena.

1.1.5. Flora e Fauna

Nel mondo medievale le foreste ricoprivano i tre quarti del territorio abitato e nella letteratura sono luoghi di mistero, di magia, di insidie e di meraviglia. Quindi oltre che le città o i borghi è interessante descrivere lo scenario naturale circostante e predisporre anche incontri correlati alla vegetazione ed alla fauna locale.

1.1.6. Creature ed Incontri

Durante lo svolgimento dell'avventura il Narratore dovrebbe proporre in modo calibrato e stimolante gli incontri tra personaggi e gli abitanti del territorio.

È utile disporre di un certo numero di creature pericolose e disposte al conflitto, per ravvivare l'incendio della storia e dare ai personaggi l'opportunità di sperimentare le proprie abilità di belliche e tattiche, ma oltre a queste il Narratore dovrebbe proporre altri esseri meno dediti alla battaglia e più inclini a negoziati e amicizie.

In ogni caso il Narratore deve assicurarsi che gli incontri siano coerenti con lo scenario e con lo svolgersi dell'avventura.

1.1.7. Abilità specifiche

Ciascun mondo potrebbe mettere a disposizione dei personaggi specifiche abilità da coltivare e sperimentare. Alcuni esempi possono essere i seguenti:

- ♦ le lingue moderne ed antiche presenti nel mondo, incluse quelle di creature non umane;
- ♦ cavalcare creature volanti o creature marine utili in scenari contraddistinti da vaste distese d'acqua o ampi spazi aerei;
- ♦ capacità culturali o teologiche ed arcane tipiche del mondo in esame, come storia moderna e antica, geografia, diritto, teologia, ecc... .

Prima di iniziare l'avventura conviene che il Narratore dedichi un po' di tempo per descrivere ai giocatori simili abilità e metterli in condizione di sceglierle per i propri personaggi.

1.2. L'Avventura

Dopo aver scelto lo scenario è possibile inscenare l'avventura. Di solito si procede formando il gruppo dei personaggi giocanti, offrendo un obiettivo da raggiungere (anche fittizio, fasullo o deviante), narrando lo svolgersi delle vicende e fissando i traguardi intermedi e finali.

1.2.1. Il Gruppo

I personaggi dovranno interagire tra loro durante l'avventura ed occorre quindi che siano chiari i ruoli e le relazioni tra essi. Evitare di porre insieme personaggi incompatibili è una buona precauzione per mantenere compatto il gruppo in occasione di scelte e avversità.

Se i giocatori discutono tra loro per definire i personaggi può rivelarsi positivo, anche se qualcuno potrebbe desiderare di mantenere nascoste qualità e finalità del proprio personaggio...

1.2.2. Obiettivi

Il Narratore deve tenere presenti diversi obiettivi della storia, tra cui:

Apparente	Il motivo apparente è la meta che viene proposta ai giocatori e che muove i personaggi. Può essere materiale (un tesoro), morale (dare aiuto), etica (un dovere), intrinseca (curiosità, onore o agonismo) o altro purché muova tutti i membri del gruppo.
Reale	È il vero motivo della storia, quello che il Narratore conosce e che muove anche le creature non giocanti. In certi casi coincide con quello apparente, ma in altre storie si intrecciano vicende di inganno, di potere, di destino e di spiritualità.
Finale	È il traguardo che determina la fine della storia o almeno di un suo episodio. È quella meta che quando viene raggiunta fa scrivere la parola fine al Narratore e chiudere il Libro dell'Avventura.
Intermedio	È una delle tappe che il narratore fissa durante l'incedere della vicenda. Per esempio il ritrovamento di un indizio, il conseguimento di un contatto, il raggiungimento da parte di un personaggio di una capacità, di un'esperienza o di una situazione. Gli obiettivi intermedi permettono anche di procedere con lo sviluppo dei personaggi, incrementando le rispettive competenze e delineando la progressione di carriera.

1.2.3. Personaggi non giocanti

Il Narratore ha il compito di descrivere e impersonare tutti i soggetti incontrati dai personaggi, dall'oste della locanda al Re del castello. Alcuni sono solo personaggi di sfondo, che servono per dare tono e ritmo alla storia; altri hanno ruoli principali e servono da incentivo od ostacolo ai protagonisti.

Per un buon ritmo conviene preparare alcuni personaggi che ricompaiono in più momenti durante lo svolgersi della avventura, dando un senso di continuità alla storia e di coerenza del mondo immaginario.

Un mercante o dei gitani che viaggiano lungo le strade dei regni, un eremita saggio che offre sempre un riparo per riposare, un nemico che insegue implacabile il gruppo: ecco alcuni spunti per disegnare i co-protagonisti del racconto.

1.2.4. Creature ed Incontri

Anche le creature non umane servono per dare ritmo e colore alla vicenda. Alcune sono evidentemente avversari da superare o battere sia in agguati premeditati che in occasioni fortuite. Ma alcune creature possono ricoprire ruoli più elevati, sottili e preminenti.

Creature leggendarie, evidentemente al di sopra della possibilità del gruppo, potrebbero essere mosse da curiosità, generosità, tolleranza o interesse ed offrire piacevoli momenti di ospitalità e dialogo, di commercio e di intrattenimento.

Popolazioni di antropoidi potrebbero essere disposti a negoziare coi visitatori, magari in cambio di ricompense o aiuti. In alcune culture domina la ricerca di conoscenza e scambio per cui si è disposti a accogliere l'altro e a scambiare opinioni, conoscenze e mercanzie.

Una situazione interessante si può porre quando due razze in lotta coinvolgano i personaggi nelle loro contese, magari in cambio di informazioni o facilitazioni...

1.2.5. Ostacoli e Facilitazioni

Una volta delineata la trama dell'avventura occorre tenere presente la cadenza con cui fornire ai giocatori indizi, mappe, aiuti, minacce, rifugi e avversità.

Gli indizi sono elementi che permettono di dare ai giocatori un incentivo a proseguire, un chiarimento della vicenda, una scelta da compiere. L'indizio può essere proposto sotto forma scritta o orale, può essere carpito da un avversario o elargito da un alleato, può essere antico o moderno. Il Narratore comunque dovrebbe da un lato prevedere i tempi con cui intende presentare gli indizi, dall'altro avere scappatoie per arginare eventuali mancanze dei giocatori.

Tra gli indizi si possono annoverare le mappe, che descrivono territori o luoghi sia antichi che contemporanei e possono stimolare i giocatori a seguirle e talvolta a dubitarne. Il Narratore deve avere cura di disporre delle mappe necessarie per le esigenze di gioco, anche se in alcuni casi una descrizione generica e puramente vocale è di maggiore efficacia e suggestione: come descrivere con una mappa delle cime innevate drappeggiate di abeti e squarciate da crepacci e baratri oscuri? E come descrivere con efficacia un castello di oltre 200 stanze, con molti livelli, ali, torri, corridoi e parapetti, in parte in legno in parte in pietra, dove anche esperti viaggiatori potrebbero perdersi nei meandri e nelle segrete?

Se l'avventura prevede diversi scontri o pericoli, sarebbe opportuno predisporre anche dei validi aiuti per i personaggi stanchi e feriti. Uno dei supporti più importanti è costituito sicuramente dai guaritori, magari dotati di pozioni, riti o ambienti che potenziano gli effetti accessibili ad un comune giocatore. Anche l'ospitalità è un fattore considerevole sia per offrire un riparo sicuro sia per proporre incontri ed indizi. Non sempre l'ospitalità è a pagamento in locande o ostelli; talvolta è gratuita presso monasteri, eremiti, comunità di genti cordiali e generose.

Infine occorre considerare anche elementi di sopravvivenza, specie se il gruppo si muove in ambienti ostili come alte montagne o paludi, deserti o foreste. Come Narratore non

trascurate di controllare il vitto e le bevande disponibili, il riposo e le malattie che i giocatori potrebbero contrarre.

1.2.6. Magia non convenzionale

Nei manuali è descritto il funzionamento delle regole di base per usare la magia e le regole specifiche per aiutare giocatori e Narratore nella scelta dei possibili effetti magici.

Il Narratore è libero di concedere ai giocatori ulteriori liste di magia (Ambiti e/o Abilità) qualora ritenga che la ambientazione preveda tali ampliamenti o che i giocatori debba disporre di ulteriori incantamenti.

A seconda dello scenario e della avventura inoltre esistono Magie possedute da oggetti, luoghi o persone che potrebbero essere concesse ai personaggi solo a certe condizioni. Per esempio potrebbero usufruire del genio della lampada, aprire portali, controllare creature, avere visioni... purché questo rientri nei piani del Narratore e nella logica dell'avventura.

Nei diversi scenari infine sono sicuramente presenti altri tipi di magia, NON accessibili ai personaggi, ma disponibili a particolari creature (alleate o avverse) che la usano per raggiungere i propri scopi. È il caso della magia demoniaca, di quella atavica o di quella ultraterrena. Creature di altri universi (inferni, ombre, elementali, divini, fatati, ecc...) possono attingere a poteri e risorse impossibili e talvolta sconosciuti agli umani e con le quali possono evocare fenomeni, mostri o meraviglie di grande suggestione.

Alcuni personaggi possono riconoscere l'origine del potere legato alla magia usata dalla entità e di conseguenza intuire o ipotizzare le finalità che muovono di quest'ultima.



2. Uso di Creature

Per creatura si intende qualsiasi entità, vivente o meno, che abita il mondo e che i personaggi possono avere l'occasione di incontrare.

Le creature possono essere bestie, umanoidi, morti o semi-morti, entità mitologiche, divine e diaboliche. Per ciascuna creatura vale la pena che il Narratore spenda del tempo per formulare diverse considerazioni, sia in generale (quale stile di esistenza può avere una simile creatura?) sia nello specifico (questa in particolare ha delle peculiarità che la caratterizzano?).

2.1. Perché usare una Creatura

Il Narratore che si proponga di disporre una creatura nella vicenda, dovrebbe chiedersi quale sia il ruolo che questa gioca sia rispetto alla storia che rispetto ai personaggi. Utilizzare una creatura senza disporre di sufficienti risposte può portare a incontri assurdi, fuori contesto, e può dare l'impressione di una storia sbilanciata o inconsistente.

2.1.1. Utilità nel gioco

Lo scopo che giustifica l'uso di una creatura può essere molteplice, purché sia coerente con l'ambientazione e la trama della storia. Ecco alcuni dei motivi principali:

Scenico	È un incontro connesso con la storia, che può fornire indizi o scelte intrecciate con l'evolversi degli eventi e che fornisce un pretesto o un incentivo ai personaggi verso gli obiettivi della trama. Il Narratore deve curare ed approfondire diversi aspetti di queste creature (psicologia, ecologia, società, interessi, comportamenti, ecc...)
	Esempio – un viandante bardo che conosce bene la zona e ama la compagnia. Intrattiene le persone conosciute con ballate e racconti ed è ben disposto a prestarsi per dare indicazioni e opinioni...
Diversivo	Il Narratore può con sobrietà proporre alcuni incontri fortuiti, per accentuare il ritmo ed il colore della narrazione o anche per distogliere i personaggi da una trama troppo prevedibile.
	Esempio – una compagnia di gitani, accampati coi carri colorati in cerchio, accoglie i visitatori allegramente, magari fornendo divinazioni e utensili, ma alla fine magari derubano un personaggio di un oggetto prezioso...
Ostacolo	Sono le tipiche creature aggressive che affrontano i viandanti causando un grande pericolo anche di morte. Queste creature sono poco inclini alla diplomazia e lo scontro è quasi inevitabile...
	Esempio – durante il percorso nella foresta alcuni ramarri giganti coperti di scaglie color smeraldo e di una cresta purpurea sul dorso, improvvisamente accerchiano il gruppo e sibilano minacciosi spalancando le fauci gremite di zanne aguzze.
Sussidio	Quando il gruppo è in difficoltà per troppo tempo e le loro speranze si affievoliscono, il Narratore può collocare delle creature (anche apparentemente avverse) che forniscono loro riparo, cura, protezione, informazioni o arnesi.
	Esempio – sfiniti e feriti dai precedenti scontri coi vermi carnivori, gli avventurieri vagano sperduti nelle profondità della miniera. Poi, in un'ampia sala, odono un lamento ed ecco che appare loro uno spettro: una figura umana dalle vesti lacere e il viso scheletrico teso in un ghigno agghiacciante, emerge dalle ombre e si avvicina rapido... Infine l'essere racconta la sua storia e si offre di accompagnare il gruppo presso una grotta accogliente, dove sgorga una fonte pulita e custodisce il loro riposo, pago della compagnia di coloro che gli ricordano le perdute origini e la natura mortale che anela.

2.1.2. Pericoli e Vantaggi

Solitamente vale la regola per cui maggiore è il rischio tanto più sarà il tornaconto quando lo si supera. Disseminare pericoli lungo la strada dei personaggi rende lo svolgersi della vicenda più interessante e ricca di spense, ma ovviamente i pericoli non devono piovere dal cielo come gocce in una tempesta.

Opporre al gruppo orde di avversari con il solo scopo di fomentare combattimenti alla lunga stancherà i giocatori e rischia di impoverire la narrazione.

Alcuni rischi dovrebbero essere annunciati con piccoli indizi disseminati qua e là; questo aumenta l'effetto finale, stimola la curiosità e permette ai giocatori di scegliere per i propri personaggi le contromisure più appropriate.

In altri casi le minacce possono essere improvvisate e magari provenire da dove meno la si aspetta come da un traditore, un agguato o una sostituzione di persona.

2.1.3. La Descrizione

La descrizione della creatura non dovrebbe limitarsi al suo aspetto esteriore, ma estendersi anche agli indizi introduttivi, alle reazioni emotive e dovrebbe lasciare ai giocatori la possibilità di intervenire e porre domande.

... proseguite lasciando le ossa spolpate alle vostre spalle e seguite il tunnel che discende gradatamente fino a raggiungere un tratto con un diffuso ed inaspettato chiarore... *[fate intervenire i giocatori]* ... vi giunge alle orecchie un suono sordo, come un rotolare di ciottoli; la luce sembra ferma come quella di una lucerna; l'aria è immobile ed intrisa di aromi speziati e di carne frollata e nel complesso è troppo dolce... *[fate decidere i giocatori]* ... la galleria termina in una sala enorme con una volta di roccia alta oltre 50 metri e per terra, nel centro della sala, giace un enorme rettile alato, lungo oltre 50 metri, con le scaglie turchesi e trasparenti come cristallo, col muso delle dimensioni di una casa dalle cui nari esce ritmicamente un vapore grigio azzurro e degli globi oculari lenticolari, spalancati verso la vostra direzione fissi in una espressione indecifrabile appena velata dalle volute del fumo... *[i giocatori possono agire]* ... e solo in un secondo tempo si fa largo l'idea che la possente creatura stia dormendo ad occhi aperti...

Nella descrizione è possibile considerare diversi aspetti: luci e colori, rumori e silenzi, odori e sapori, ma anche analogie, ricordi, temperatura, movimento dell'aria, sensazioni tattili o mentali.

2.1.4. A Volte Ritornano

Non sempre l'uccisione di una creatura ostile è la migliore soluzione né per il Narratore né per il gruppo. Se un avversario riesce a fuggire (anche se non ingaggia il combattimento) nei giocatori resta la sensazione che l'essere si aggiri nei paraggi e possa piombare sui personaggi improvvisamente; poi una creatura vendicativa è anche peggio di una solo cattiva o affamata...

In altri casi l'essere può rivelarsi utile ai personaggi anche se infido (può confessare informazioni, guidarli nel luogo, può essere un ostaggio, può redimersi o addomesticarsi) e da vivo emana ancora una inquietudine costante.

Creature non ostili, magari dotate di poteri, possono stabilire relazioni positive col gruppo e possono costituire una risorsa e un supporto nei momenti più amari. Inoltre il Narratore concede ad alcuni personaggi di utilizzare abilità peculiari, come l'intrattenimento del bardo, il fascino del paladino, la cultura dell'erudito, l'astuzia del farabutto, le trattative diplomatiche dell'affarista o del saggio...

Rivedere una vecchia conoscenza aiuta a evocare un senso di verosimiglianza nella storia, stimola a caratterizzare meglio caratteri e rapporti, permette di attingere a diversi sentimenti come la fiducia, la simpatia, lo scetticismo...

2.2. Obiettivi della Creatura

Come preambolo vale la pena ricordare che non tutte le creature sono ostili e non tutte devono essere affrontate in combattimento.

Alcune possono essere creature gentili, amichevoli, indifferenti, curiose, sagaci, semplicemente affamate, diffidenti e disabitate agli estranei.

Il Narratore potrebbe collocare incontri con creature sia per dare colore, profondità e incertezza alla saga e non

necessariamente per saggiare le capacità competitive dei personaggi.

Le creature immortali o longeve potrebbero dare molto valore alla propria esistenza e non rischierebbero la vita per il gusto di disturbare o ostacolare i personaggi.

2.2.1. Ecologia e Interessi

Prima di porre in scena la creatura è meglio sapere in anticipo quali siano i suoi modi di vivere e di conseguenza gli interessi prioritari. Una creatura immortale dà molto valore alla propria vita ma poco al proprio tempo ed è capace di attendere indefinitamente un evento.

Una creatura intelligente e potente può attribuire più valore alla conoscenza e quindi risparmiare vite altrui per la semplice possibilità che prima o poi svelino insolite informazioni. Solo gli organismi più semplici ed istintivi attaccano (per fame, paura, indole o gioco) senza proporsi secondi fini.

Alcune creature non sono propriamente vive (golem, vampiri, elementali, demoni) e sono mosse da ordini primordiali (custodia, difesa) o da una connaturata malvagità e perfidia. Ma la peggiore sorte che si può infliggere ad un avversario non è sempre la morte ed è possibile che si preferisca dispensare dolore o disperazione, condurre verso la tentazione e il tradimento, rovinare l'onore o l'autostima.

2.2.2. Tattica e Strategia

Le creature dotate di spiccata astuzia o di un istinto crudele non aggrediscono maldestramente le proprie vittime ma dispongono ingegnosi e collaudati attacchi che lasciano poche vie di fuga. L'attacco in gruppo può prevedere di spingere le vittime verso un luogo adatto alla morsa finale. Le creature magiche possono preparare il terreno di scontro o modificare la propria struttura in vista del combattimento. Altre creature imbastiscono tranelli come ragnatele, buche, trappole, mimesi, vapori soporiferi, ecc...

2.2.3. Alleanze, Contrasti e Imprevisti

Durante l'esplorazione è possibile che un gruppo si imbatte in diverse razze e specie che hanno rapporti (conflittuali o amichevoli) tra loro. I personaggi potrebbero essere in seguito coinvolti nelle dinamiche relazioni dei diversi clan e, per esempio, essere chiamati a dirimere contese, supportare azioni, partecipare a tornei, prendere posizione morale, etica o bellica.

Le ragioni esposte dalle creature potrebbero apparire incomprensibili ai personaggi e solo chi disponga di un ampio bagaglio culturale riesce a sospendere il giudizio ed accettare la diversità. Questi episodi però contribuiscono a accrescere la conoscenza delle creature che popolano il mondo e possono rivelarsi utili sia per apprendere nuove tecniche e discipline, sia per stabilire relazioni positive che saranno vantaggiose in seguito.

Ciascun personaggio quindi può costruire una propria reputazione che il narratore dovrebbe ricordare e recuperare nel momento opportuno.

Se il personaggio ha adeguati mezzi ed il giocatore le usa con perizia è possibile addirittura trasformare dei potenziali

pericoli in risorse e stipulare accordi reciprocamente proficui sia per il gruppo che per la creatura...

2.3. Regole AD20 per Creature

Le creature non seguono le stesse regole previste per i personaggi. Uno dei motivi è che il Narratore deve poter risolvere scelte ed attività delle creature in maniera più semplice e veloce rispetto ai giocatori. Un altro motivo risiede nel fatto che una creatura può avere un'esistenza decisamente differente rispetto agli standard della vita umana. Alcune creature sono immortali, altre inanimate, altre incorporee: simili condizioni travalicano le possibilità e la concezione disponibili agli uomini e pertanto impongono una gestione specifica.

2.3.1. Caratteristiche ed Attributi

Così come i personaggi sono descritti assegnando dei valori alle loro Caratteristiche, anche le creature sono definite con alcuni equivalenti tratti distintivi che disegnano il profilo fisico, mentale e sovranaturale.

Le Caratteristiche delle creature non influiscono sulle competenze (belliche, comunicative, deduttive, ecc...) ma servono solo per dare un'immagine alla creatura. In alcuni casi possono essere usate per stabilire il tiro salvezza.

Le creature sono molto diverse tra loro e possono appartenere a mondi le cui regole sono differenti da quelle naturali o consuete. Si pensi a creature mitiche come i Draghi o le Sfingi, a creature idiote come Golem e Automi, ai morti viventi come gli Zombi ed i Vampiri. Per questo motivo i Tratti non sono sempre affini a quelle dei personaggi, e spesso alcune sono sostituite da altre più significative e consone alla creatura.

Ecco un suggerimento di alcune possibili sostituzioni.

TABELLA-1 TRATTI

Caratteristica	Tratto
Forza	Presà, Morsa, Spinta, Telecinesi
Robustezza	Solidità, Immunità, Resistenza
Destrezza	Mobilità, Flessibilità, Telecinesi
Rapidità	Mobilità, Flessibilità, Velocità
Percezione	Ricezione
Empatia	Istinto, Presentimento
Intelligenza	Istinto, Consapevolezza
Comunicazione	Linguaggio, Verso, Espressività
Apparenza	Terrore, Seduzione
Volontà	Ingiunzione, Comando
Devozione	Spiritualità, Empietà
Preclarità	Magia (speciale)

VALORI DELLE CARATTERISTICHE

Le creature possono avere valori per le Caratteristiche compresi tra -15 e +15. I valori compresi tra:

-15 e -6	sono inferiori alle capacità umane e denotano una mediocre o scarsa attitudine a promuovere le attività connesse
-5 e +5	sono equivalenti alle caratteristiche umane e esprimono una analoga capacità di svolgere azioni connesse
+6 e +15	sono superiori alle capacità umane e indicano una sovrumana o leggendaria capacità di esplicare le attività relative

Il Narratore **NON** deve usare i Tratti per modificare il risultato dei dadi nelle azioni.

TIRI CARATTERISTICA (SALVEZZA)

Il valore delle Caratteristiche è utilizzato comunque per effettuare i Tiri Caratteristica in maniera analoga ai personaggi. Il Narratore lancia 1d20 aperto e somma il valore della Caratteristica: se il totale è uguale o superiore a 15 il tiro ha successo, altrimenti c'è un fallimento.

Per questo è importante indicare la percentuale di successo associato a ciascun valore possibile:

TABELLA-2 PROBABILITÀ DEI TC

Valore	Probabilità	Valore	Probabilità
-15	2,5%	+1	35%
-14	2,75%	+2	40%
-13	3,%	+3	45%
-12	3,25%	+4	50%
-11	3,50%	+5	50%
-10	3,75%	+6	55%
-9	4%	+7	60%
-8	4,3%	+8	65%
-7	4,5%	+9	70%
-6	4,8%	+10	75%
-5	5%	+11	80%
-4	10%	+12	85%
-3	15%	+13	90%
-2	20%	+14	95%
-1	25%	+15	100%
0	30%	Assenza	Sempre

ASSENZA DI VALORE DI CARATTERISTICA

Alcune creature infine indicano la caratteristica umana ma dichiarando una Assenza di Valore.

In questo caso la creatura non dispone di quella caratteristica ed esprime uno stato di esistenza privo di interazione con alcune esperienze umane, come i sentimenti, la corporeità o la vita.

TABELLA-3 ASSENZA DI TRATTI

Caratteristica	Assenza del Tratto
Forza	Creatura impalpabile o statica che non può imprimere spinte ad altri soggetti diversi da sé
Robustezza	Creatura senza metabolismo che non respira, non si nutre e non ha un ciclo di vita
Destrezza	Creatura incorporea senza che non può manipolare enti materiali
Rapidità	Creatura immobile che non può muovere né sé né altri enti materiali
Percezione	Creatura agnosica che non ha sensi e non percepisce alcun segnale salvo i mentali puri
Empatia	Creatura impassibile senza sentimenti, ma anche priva di presentimento e morale
Intelligenza	Creatura inconsapevole senza ragioncinio e senza discernimento, che non ha psiche
Comunicazione	Creatura inespressiva senza capacità eloquenti né di comprensione dell'esterno
Apparenza	Creatura impercettibile (anche invisibile) che non suscita alcuna reazione negli altri esseri
Volontà	Creatura apatica che non ha impulsi né freni e neppure un programma comportamentale
Devozione	Creatura insensibile che non ha relazioni col piano divino o infernale o primordiale
Preclarità	Creatura non magica che non ha relazioni col piano elementale, arcano, infernale o divino

CENNI SULLE CARATTERISTICHE

Per alcune caratteristiche inoltre vale la pena di spendere due parole, indicative per gestirne le attività.

Percezione

Gli animali e altre creature usano la percezione in modo diverso dagli umani per accorgersi di quanto accade loro intorno. Alcune creature preferiscono usare l'olfatto invece della vista e questo modifica la reazione a certe illusioni o magie.

Per esempio un Fantasma potrebbe avere Percezione +10.

Intelligenza

È la capacità di ricordare e decidere in modo razionale. Alcuni animali hanno un'intelligenza molto bassa, mentre alcuni esseri possono surclassare la mente umana. Alcune creature (come i Golem) hanno intelligenza Nessuna e si sostituisce la Volontà per eseguire compiti elementari e che non comportano decisioni.

Per esempio un Satiro potrebbe avere Intelligenza +11.

Comunicazione

Sebbene sia presente un valore di Comunicazione questo può esprimere una capacità differente da quella umana. Per esempio gli animali hanno sistemi per manifestare emozioni e pericoli che non tutti gli uomini capiscono. Alcune creature (come i Gargoyle) hanno Comunicazione Nessuna e si sostituisce la Percezione per decidere se eseguire compiti elementari o innescare procedimenti.

Per esempio un Drago potrebbe avere Comunicazione +13.

Volontà

La Volontà indica sia una motivazione interiore sia un comando esterno per agire di conseguenza. Per esempio un non morto potrebbe non avere alcune intelligenza ma assolve al compito di custode perché gli è stato ordinato o perché è stato creato con questo scopo arcano.

Quando la creatura subisce la perdita di un punto Vita o di molti Punti Vitalità deve fare un TC su Volontà. Se fallisce scappa senza rischiare la morte. Se riesce allora prosegue il combattimento.

Per esempio un Golem potrebbe avere Volontà +15.

2.3.2. Competenze

Ciascuna creatura ha un tratto speciale, detto **Ardimento**, che misura quanti dadi si lanciano per qualsiasi attività si voglia svolgere (un personaggio ha ardimento 3). Questo numero può diminuire in caso di perdita di salute o di situazioni speciali.

Un orso ha Ardimento 4; questo valore implica che per l'orso si lanciano quattro dadi per qualsiasi attività debba compiere (ammesso che possa compierla). Del valore dei quattro dadi si sceglie il migliore.

Per agevolare il Narratore nell'usare le abilità delle creature si evita di conteggiare le caratteristiche (forza, intelligenza, ecc...) e invece si usa direttamente il valore di competenza sommato al risultato del dado.

Ipotizziamo che la competenza Attaccare dell'orso sia 12. Allora deve sommare +12 al valore del dado senza considerare le caratteristiche forza o destrezza.

2.3.3. Protezione

Ciascuna creatura viene descritta anche con alcuni attributi utili sia per definirne la natura che per avere statistiche nei confronti (combattimenti o competizioni). La protezione misura la durezza e la robustezza della superficie esterna (corteccia, corazza, pelle, cotenna, armatura).

TABELLA-4 VALORI DI PROTEZIONE

0	Drappo di seta,	
1	Bruco, foglia,	
2	Lastra sottile di cristallo, crosta di sale	
3	Giunco, Falco,	
4	Pelle umana e vestiti	
5	Cinghiale, Cane,	
6	Corpetto di Pelle Conciata	Cavallo, Lupo
7	Leone, Tartaruga,	
8	Corazza di Cuoi e Borchie	
9	Corteccia d'albero, Orso, Coccodrillo	
10	Cotta con Anelli Metallici	
11	Golem di Legno, Golem di Avorio	
12	Usbergo di Maglia	
13	Elefante, Rinoceronte	
14	Armatura di Piastre Metalliche	Viverna
15	Statua di arenaria, Golem di Argilla	
16	Statua di roccia, Gargoyle di Pietra	
17	Elementale di Granito,	
18	Lastra di zaffiro, Corazza del Drago Azzurro	
19	Lastra di diamante, Corazza del Drago Rosso	
20	Scudo di Energia, Corazza del Drago Oro	

2.3.4. Attacchi, Danni ed Effetti

Non tutte le creature attaccano con artigli, zanne, corna o strette. Alcuni possono discernere sostanze velenose ed altri condizionare la mente o i sensi umani. Così, se nel segmento di azione, la creatura dovesse effettuare un attacco, il Narratore potrebbe non lanciare dadi di attacco e di danno da confrontare con la difesa e la protezione dell'avversario, quanto piuttosto richiedere un TC (una misura della salvezza del personaggio) per evitare il danno.

Ecco alcuni suggerimenti sulla caratteristica umana di riferimento:

TABELLA-5 TIRI DI CARATTERISTICA (TC)

FOR	paralisi, blocco, legatura, spire dell'anaconda, 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	trappole, agguati, ordigni, 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

3. Tipologie di Creature

Le creature sono classificate in gruppi abbastanza omogenei rispetto alla natura che li ha generati e che li muove. Per ciascun gruppo di creature è previsto un distinto manuale che ne descrive le singole specie. Nelle seguenti pagine sono fornite indicazioni al Narratore per costruire, gestire e proporre creature nel corso dell'avventura.

3.1. Antropoidi

Gli Antropoidi sono le creature più simili agli esseri umani, poiché hanno un corpo fisico ed una psiche affine a quella umana. Sono esempi di Antropoidi Elfi, Nani, Coboldi, Gnomi, Orchi e simili, ma sono contemplati anche umanoidi come i Centauri (corpo di cavallo), Uomini Pesce (che respirano acqua), Uomini Uccello, ecc...

Gli aspetti relativi al metabolismo, alla respirazione, alla nutrizione ed alla ecologia sono equivalenti a quelli umani, anche se è possibile incontrare Antropoidi con differenti sistemi di respirazione (es. acqua), di dieta (es. cannibali, antropofagi, ecc...), di movimento (es. nuoto o volo), di percezione (visione notturna o al buio, udito ad ultrasuoni, ecc).

3.1.1. Tratti

I tratti degli Antropoidi sono gli stessi degli esseri umani:

Forza	-8 +8	Intelligenza	-8 +8
Robustezza	-8 +8	Comunicazione	-8 +8
Destrezza	-8 +8	Apparenza	-8 +8
Rapidità	-8 +8	Volontà	-8 +8
Percezione	-8 +8	Devozione	-8 +8
Empatia	-8 +8	Preclarità	-8 +8

I valori hanno uno spettro maggiore per considerare creature ipo o iper dotate.

3.1.2. Gestione

La gestione degli Antropoidi è fortemente condizionata dagli stili sociali e ecologici della creatura. In molti casi i personaggi possono porsi in relazione con gli umanoidi sia conflittuale che costruttiva.

3.2. Antropomorfi Giganti

In molte leggende si narra di umanoidi con dimensioni enormi che hanno sovente carattere irascibile e scarso acume. Alcuni esempi sono i Ciclopi, i Giganti, i Titani, Atlante, ecc...

3.2.1. Tratti

La creatura ha i tratti degli umani, ma con un intervallo differente.

Forza	-15 +15	Intelligenza	-5 0
Robustezza	-15 +15	Comunicazione	-5 0
Destrezza	-15 0	Apparenza	-15 0
Rapidità	-15 0	Volontà	0 +15
Percezione	-15 +5	Devozione	0 +5
Empatia	-15 +5	Preclarità	0 +5

Sebbene poco intelligenti possono disporre di poteri magici innati (evocare fulmini, pietrificazione, causare terremoti)

e spesso hanno un linguaggio specifico della loro razza simile a dei versi animali.

3.2.2. Gestione

La loro gestione è interessante e se la creatura possiede qualcosa di prezioso e utile può favorire intrecci divertenti e articolati. Alcuni Giganti hanno strane caratteristiche o proprietà (hanno due teste, si pietrificano se bagnati, hanno un solo occhio, soffiano tempeste, ecc...) e sono contraddistinti da un carattere bizzarro ed imprevedibile.

3.3. Antropomorfi Mutanti

Sono umanoidi (spesso esseri umani) che per cause sovranaturali sono soggetti alla mutazione del proprio corpo in animali. Alcuni esseri mutano involontariamente (Licantropi) ed altri scientemente (Uomini Animale). Le cause possono essere malattie o influssi arcani, maledizioni, ereditarietà, esperimenti magici, ecc...

3.3.1. Tratti

In forma antropoide (es. umana) l'essere ha i tratti della creatura originaria. In forma mutata, l'essere subisce alcune modifiche ed è assimilabile ad un animale:

Forza	-15 +15	Istinto	-15 +15
Robustezza	-15 +15	Comunicazione	-15 +15
Destrezza	-15 +15	Apparenza	-15 +15
Rapidità	-15 +15	Volontà	-15 +15
Percezione	-15 +15	Devozione	-15 +15
Empatia	-15 +15	Preclarità	-15 +15

L'intelligenza può mutare in Istinto, ma non sempre. Il linguaggio può essere temporaneamente perduto e sostituito da versi animali.

3.3.2. Gestione

La gestione del mutante è interessante e può dare origine a storie complesse e di indagine. Le due personalità spesso sono competitive e si odiano vicendevolmente: questo si traduce in due creature completamente differenti. In forma mutata la creatura potrebbe desiderare di fare proseliti...

3.4. Automi

Gli Automi sono esseri fabbricati infondendo tramite la magia dei comandi molto semplici in esseri inanimati analoghi agli oggetti. Sono esempi: Golem, Statue Viventi, Gargoyle, Oggetti Senzienti, Trabocchetti Assassini. Gli Automi non hanno metabolismo né ecologia. Hanno durata indeterminata e assolvono al loro ruolo senza esitazione né dubbi. Quando una vittima viene identificata agiscono e concludono il loro compito senza possibilità di negoziazione.

3.4.1. Tratti

I tratti degli Automi sono diversi rispetto agli esseri umani:

Forza	-12 +12	Intelligenza	Nessuna
Robustezza	-12 +12	Comunicazione	Nessuna
Destrezza	-12 +12	Apparenza	-12 +12
Rapidità	-12 +12	Volontà	+15
Percezione	-12 +12	Devozione	Nessuna
Empatia	Nessuna	Preclarità	Nessuna

Gli Automi non hanno Empatia (non hanno senso morale o etico), né Intelligenza (si usa la Volontà per stabilire il criterio di azione), e nemmeno Comunicazione (sono programmati dal costruttore e possono ricevere ordini solo da lui), Devozione (non hanno fede o ideologie) e Preclarità (non compiono magie). L'Automa si accorge del bersaglio con la Percezione che può corrispondere anche ad un senso non umano (sensore di massa, di movimento, di calore, di energia vitale, ecc...).

3.4.2. Gestione

Gli Automi sono preposti a custodire un luogo o una persona o un oggetto. Il Narratore dovrebbe disporli nei luoghi dove un costruttore li ha fabbricati, fornendo ai giocatori una prospettiva leggendaria o epica.

3.5. Bestie Comuni e Giganti

Gli Animali sono gli incontri più comuni. Con questa categoria si raggruppano sia animali ordinari (Lupo, Orso, Cavallo) ma anche quegli animali ipotetici che sebbene non reali obbediscono a tutte le regole degli animali concreti come Insetti giganti (un Ragno Gigante), bestie enormi (Kraken), animali preistorici (Dinosauro, T-Rex).

3.5.1. Tratti

I tratti degli Animali sono simili agli esseri umani:

Forza	-15 +15	Istinto	-15 +15
Robustezza	-15 +15	Comunicazione	-15 +15
Destrezza	-15 +15	Apparenza	-15 +15
Rapidità	-15 +15	Volontà	-15 +15
Percezione	-15 +15	Devozione	0
Empatia	-15 +15	Preclarità	0

Gli Animali hanno Empatia (nel senso che hanno regole sociali e affinità col territorio naturale), Istinto (che sostituisce l'Intelligenza per stabilire il criterio di azione), Comunicazione (hanno un linguaggio eventualmente non verbale o paraverbale). Non hanno capacità magiche ma possono risentire degli effetti di magie o volontà divine. Inoltre possono disporre di sensi naturali estremamente affinati e precisi (odorato, udito) anche sovrumano (ultrasuoni, infravisione, percezione magnetica, ecc...).

3.5.2. Gestione

Il Narratore può disporre degli animali con grande libertà, sebbene alcune specie o razze dovrebbero essere presenti solo nei luoghi confacenti alla rispettiva ecologia.

3.6. Creature Infernali

Gli inferi sono un piano di esistenza parallelo e distinto da quello materiale pur avendo diversi punti di contatto detti Portali Infernali. Questo universo è popolato da creature malvagie, terribili e potenti che bramano intensamente carpire le vite e le anime degli esseri materiali, tra cui gli uomini.

Le Creature degli Inferni possono essere divisi in tre gruppi: i **Diavoli** (che seguono una rigida gerarchia), i **Demoni** (dalla mente folle e imprevedibile) e creature **Affini**, esseri deformi che riproducono gli incubi degli uomini e che svolgono un ruolo di serventi e di assistenti di Diavoli e Demoni (custodi dei gironi e delle cerchie come Cerbero e Gerione, bestie aliene come l'Occhio Volante).

3.6.1. Tratti

I tratti delle Creature Infernali possono variare tra loro:

Forza	-15 +15	Intelligenza	-15 +15
Robustezza	-15 +15	Comunicazione	-15 +15
Destrezza	-15 +15	Apparenza	-15 +15
Rapidità	-15 +15	Volontà	-15 +15
Percezione	-15 +15	Devozione	-15 +15
Empatia	-15 +15	Preclarità	-15 +15

Le Creature Infernali possono essere diverse tra loro. Alcune hanno un'Empatia negativa (una distorta moralità), spesso hanno elevata Intelligenza e Volontà, Comunicazione (che usano per ingannare, sedurre e tentare le vittime), Devozione maligna (perseguono una dottrina empia e malvagia) e Preclarità (compiono magie).

Quando si materializzano sul piano materiale devono disporre di attributi fisici, come la Robustezza e i Punti Salute. Ma qualora vengano annientati non muoiono e semplicemente si riversano nel loro piano originario dove presumibilmente saranno puniti per il fallimento.

La Categoria Magica cui accedono è una sola: Magia Infernale, dove trovano posto Ambiti e Abilità peculiari di queste abiette creature.

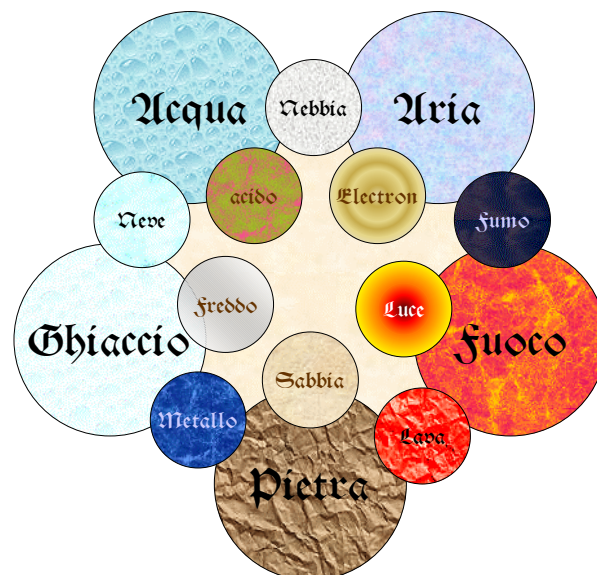
3.6.2. Gestione

Le Creature Infernali hanno scopi perversi e oscuri. Talvolta i loro obiettivi risultano incomprensibili alla mente umana, e rientrano in un disegno ampio e di durata millenaria. Essendo quasi immortali (possono essere distrutti da creature divine) hanno prospettive e valutazioni molto diverse dagli umani...

3.7. Elementali

Nell'ipotesi che il Piano Materiale sia costituito dall'incontro di diversi piani che si intersecano e che uno di questi sia relativo alle essenze fisiche di base detti elementi, deriva l'idea che esista un piano elementale (o un multi-piano di diversi elementi e delle loro congiunzioni) abitato da creature primordiali.

Sono esseri di Acqua, Aria, Fuoco, Ghiaccio e Pietra, cui si aggiungono gli esseri ibridi (di Sabbia, di Lava, di Nebbia, di Fumo, di Metallo, ecc...).



Sono dotati della più pura magia elementale e conducono una esistenza incomprensibile agli umani che spesso semplicemente li evocano per i loro scopi, senza interrogarsi sul loro senso.

3.7.1. Tratti

Quando un elementale si trova ad esistere sul Piano Materiale (per evocazione o per un varco) assumono forma fisica sostanziale ed i loro tratti possono essere i più diversi: alcuni sono analoghi a quelli umani, mentre altri possono addirittura essere privi di uno o più tratti.

Alcuni sono invisibili (e privi di Aspetto), altri incorporei (senza fisicità), altri immobili ma straordinariamente resistenti ed altri ancora rapidissimi ma molto leggeri.

Tutti comunque hanno una attitudine alla magia elementale seppure in modo blando (ad es. un debole elementale del fuoco potrebbe solo illuminare una zona).

La Categoria Magica cui accedono è la sola Magia Elementale e evocano fenomeni insoliti, utili o deleteri.

3.7.2. Gestione

L'accesso di un umano ai piani elementali provoca quasi sempre il suo decesso e richiede uno straordinario controllo della magia elementale del piano specifico.

Le creature elementali incontrano gli esseri umani solo se evocati o se trovano un varco tra i piani. Non si allontanano mai molto dal luogo di apparizione, per evitare di perdersi in un piano a loro ignoto e sgradevole.

Hanno sentimenti anche insoliti e di frequente non obbediscono ai comandi né al buon senso, avendo logiche aliene e carattere indomito e primitivo. Sperano di rientrare nel piano di origine e se vengono distrutti perdono per sempre la loro essenza vitale (e non ritornano nella dimensione natia).

3.8. Esseri Fatati

Sono gli abitanti originari della Terra primordiale, dotati della più pura magia e dediti semplicemente ad una esistenza libera e spontanea. Preferiscono nascondersi agli occhi degli uomini per proseguire nella loro vita libera e selvatica. Ne sono esempi Folletti, Spiritelli e Fate.

3.8.1. Tratti

I loro tratti sono analoghi a quelli umani:

Forza	-10 +10	Intelligenza	-15 +15
Robustezza	-10 +10	Comunicazione	-15 +15
Destrezza	-15 +15	Apparenza	0 +15
Rapidità	-15 +15	Volontà	-10 +10
Percezione	-15 +15	Devozione	-15 +15
Empatia	-15 +15	Preclarità	-15 +15

L'aspetto di un essere fatato non è mai negativo. I più brutti hanno Apparenza zero, mentre alcuni sono splendidi.

La Categoria Magica cui accedono è la sola Magia Fatata e dispongono di incantamenti bizzarri e sorprendenti.

3.8.2. Gestione

Le creature fatate incontrano raramente gli esseri umani. Possono essere mossi da pietà, curiosità, dall'arte (soprattutto da canto e musica) o in rari casi da necessità

inconsuete come la salvezza del loro territorio, della propria etnia o di persone a loro care.

3.9. Esseri Leggendarî

La categoria degli Esseri Leggendarî comprende creature mitiche come il Drago, l'Idra, l'Unicorno, il Leviatano, ecc... Queste creature sono in apparenza simili ad animali con aspetto bizzarro e solitamente di grande effetto, e nella realtà detengono un'intelligenza analoga a quella umana (sovente superiore) e una ecologia sovranaturale.

3.9.1. Tratti

I tratti degli Esseri Leggendarî sono analoghi a quelli umani:

Forza	-15 +15	Intelligenza	-15 +15
Robustezza	-15 +15	Comunicazione	-15 +15
Destrezza	-15 +15	Apparenza	-15 +15
Rapidità	-15 +15	Volontà	-15 +15
Percezione	-15 +15	Devozione	-15 +15
Empatia	-15 +15	Preclarità	-15 +15

Gli Esseri Leggendarî sono caratterizzati da alcuni altri tratti del tutto equivalenti a quelli umani compreso il linguaggio. L'Apparenza invece misura l'impatto emotivo suscitato in un essere umano:

-15 .. -10	repellente, orribile o terrificante
-9 .. -6	inquietante, terribile, tremendo
-5 .. +5	da brutto a affascinante
+6 .. +9	stupendo, incantevole
+10 .. +15	bellezza divina, irresistibile

Gli Esseri Leggendarî hanno spesso capacità magiche innate e persino divine. Inoltre possono disporre di sensi naturali estremamente affinati e precisi (odorato, udito) anche sovrumano (ultrasuoni, infravisione, percezione magnetica, ecc...).

3.9.2. Gestione

Gli esseri leggendarî dovrebbero essere utilizzati con parsimonia e cautela e la loro comparsa dovrebbe essere preceduta da segni e notizie tali da suggerire un alone epico e mistico. Sono creature estremamente longeve o immortali e possiedono esperienze che travalicano qualsiasi immaginario umano. Esistono dall'alba dei tempi e hanno già osservato fenomeni scontati come la cupidigia e l'aggressività, a cui attribuiscono un valore ben diverso rispetto alle convinzioni dei mortali. Hanno rispetto di chi possiede un grande potere o una notevole cultura e possa schiudere i loro occhi a nuove e stimolanti prospettive.

3.10. Mostruosità

In questa categoria rientrano tutte quelle anomalie del piano materiale che abitano gli incubi e le angosce umane. Hanno nomi inconsueti e appaiono come conglomerati di organi umani e animali e ciascuno ha un metabolismo singolare e inconsueto. Bulbi oculari volanti con tentacoli e escrescenze, viscidî ammassi gelatinosi con bubboni, sottili veli coperti di scaglie, uncini e acido...

3.10.1. Tratti

I tratti delle Mostruosità sono molto vari ed in certi casi alcune caratteristiche non possono avere un valore, come spiegato in precedenza. Comunque in generale non

dispongono di Devozione mentre spesso hanno un discreto valore di Preclarità. Possono anche avere resistenza o immunità a certe magie (acido, freddo o elettricità).

3.10.2. Gestione

Le Mostrosità andrebbero collocate solo in labirinti situati nelle più profonde viscere della terra, da dove emergono raramente e solo per spargere terrore nella popolazione.

3.11. Non Morti

Sospesi tra la vita e la morte, queste creature sono frutto di eventi sovranaturali come tentate resurrezioni fallite, ricerca dell'immortalità, giuramenti pronunciati in punto di morte, anime perdute dibattute tra il desiderio di vita e l'odio per i viventi, orde al servizio di negromanti, sacerdoti oscuri e creature infernali. Sono esempi: gli Scheletri, gli Zombi, i Vampiri, le Mummie, i Fantasmi, ecc...

3.11.1. Tratti

I tratti dei Non Morti variano a seconda della tipologia. Alcuni non morti non hanno Intelligenza (come gli Zombi), mentre altri sono molto intelligenti (i Vampiri). Ci sono non morti con elevata Devozione (i Custodi delle Cripte), mentre altri ne sono privi (Stregoni non morti). Taluni possono compiere magie mentre altri per niente. In comune tutti i non morti hanno però i seguenti tratti:

- ◊ non hanno metabolismo e quindi non possono essere avvelenati, drogati o addormentati;
- ◊ hanno una mente non viva e quindi sono immuni alle illusioni, al dolore, ed agli attacchi mentali (magie, minacce, seduzioni);
- ◊ risentono di attacchi clericali, dovuti a magie spirituali e divine, così come soffrono per attacchi elementali che possano corrodere le membra rinsecchite;
- ◊ quando perdono tutti i Punti Vita (per ironia) il loro corpo diventa polvere e la loro anima scivola nel mondo degli Inferi o delle Ombre.

Infine ciascun non morto ha i propri punti deboli, peculiari della specifica natura, come l'avversione alla luce, alle preghiere, ai simboli sacri, a reliquie ed acqua benedetta, a armi sacre o leggendarie, ecc...

3.11.2. Gestione

I non morti **minori** agiscono in maniera simile agli automi, secondo una volontà impartitagli dal creatore o dal dominatore: essi adempiono a compiti elementari, come la guardia e la guerra. Alcuni non morti sono "pezzi" di cadavere come artigli, occhi, teschi, ecc...

I non morti **superiori** comandano i primi e perseguono la ricerca dell'immortalità, del potere e della conoscenza, fino a sfidare gli dei e i demoni: sono spesso stati grandi figure clericali o erudite che hanno raggiunto uno stato di sospensione oltre la vita.

I non morti **indipendenti** infine sono anime che vagano alla ricerca di una vendetta (fantasmi), travolte dalla follia (spettri) o concupite da mali contaminanti (zombi).

In ogni caso il narratore deve disporre con giudizio, collocandone la presenza nei luoghi e con le intenzioni che concilino la natura del luogo con quella della entità scelta.

3.12. Ombre

In un piano di esistenza grigio e ambiguo hanno luogo manifestazioni note come Ombre. Le creature di questo piano sono pallide sembianze di esseri viventi, contraddistinte dai contorni labili e dalla consistenza impalpabile. Sono esempi di simili creature la Nebbia Assassina, il Drago d'Ombra, i Fuochi Fatui, ecc...

3.12.1. Tratti

Queste creature hanno tratti singolari, poiché alcune non sono neppure viventi. Di conseguenza i loro tratti possono essere nettamente diversi. Come i non morti quando raggiungono zero Punti Vita sono costrette a ritornare nel piano di origine, lasciando la terra materiale a cui sono approdate tramite Opachi Portali.

Taluni possono compiere magie mentre altri per niente. In comune tutte le Ombre hanno i seguenti tratti:

- ◊ hanno solo un simulacro di corpo e quindi risentono solo di alcuni danni (di solito magici o divini);
- ◊ non hanno metabolismo e quindi non possono essere avvelenati, drogati o addormentati;
- ◊ sono immuni alle illusioni, al dolore, ed agli attacchi mentali (magie, minacce, seduzioni);
- ◊ risentono di attacchi clericali, dovuti a magie spirituali e divine, e risentono degli attacchi elementali di fuoco e di luce;
- ◊ quando perdono tutti i Punti Vita svaniscono e proseguono la loro esistenza sul piano di origine.

3.12.2. Gestione

Le Ombre possono vivere solo nello spazio e nel tempo in cui né la luce né il buio dominano. Quindi prediligono il crepuscolo e la sera, la luce della luna, gli antri illuminati da muschi o muffe iridescenti, le segrete degli antichi manieri rischiarati da candele sempiterno o magie diafane.

Sebbene molto pericolose possono fornire validi aiuti a coloro che sappiano allietare e risvegliare la loro vita spenta e malinconica.

3.13. Plasmoidi

I Plasmoidi sono entità viventi, assimilabili ad animali senza Intelligenza e con un metabolismo elementare. Hanno la caratteristica di apparire come mucillagini prive di forma propria, scivolose e plastiche, che popolano le caverne e i tunnel più profondi dove si cibano di creature viventi o metalli o persino di magia. Ne sono un esempio le Gelatine, le Fanghiglie, le Melme, le Rocce Viventi, ecc...

3.13.1. Tratti

I loro tratti sono:

Forza	-15 0	Intelligenza	Nessuna
Robustezza	-15 0	Comunicazione	Nessuna
Destrezza	-15 0	Apparenza	Nessuna
Rapidità	-15 0	Volontà	0
Percezione	-5 +5	Devozione	0
Empatia	-5 +5	Preclarità	0

Sebbene la loro sostanza sia molle e vulnerabile, possono avere protezione alta che riflette il fatto che sono poco sensibili ad attacchi di armi ordinarie. Spesso sono molto

lente ma possono disporre di capacità mimetiche e possono attaccarsi a muri e soffitti. Non hanno alcuna Intelligenza né Comunicazione, per cui non risentono di illusioni, attacchi mentali; il basso metabolismo le rende immuni anche al dolore, a veleni e droghe, a sonno e asfissia.

3.13.2. Gestione

Ottimo da piazzare nei sotterranei cupi e sporchi delle città, in cavità naturali abbandonate, in paludi nebbiose e sozze.

3.14. Vegetali mostruosi

Questo gruppo di creature comprende piante, alberi, rampicanti, fiori, e persino funghi, spore muffe e semi che potenzialmente possono aggredire o interagire coi personaggi. Ne sono esempi la Quercia Carnivora, il Fungo Assassino, la Muffa Cannibale, la Spora Carnefice, la Rosa Stordente, il Guardiano Vegetale, ecc...

3.14.1. Tratti

I tratti dei Vegetali sono:

Forza	-10 +10	Intelligenza	-10 +10
Robustezza	-10 +10	Comunicazione	-10 +10
Destrezza	-10 +10	Apparenza	-10 +10
Rapidità	-10 +10	Volontà	-10 +10
Percezione	-10 +10	Devozione	-10 +10
Empatia	-10 +10	Preclarità	-10 +10

Alcuni vegetali sostituiscono Istinto con Intelligenza poiché non possono ragionare ma solo agire come animali. La Robustezza, la Destrezza e la Rapidità dipendono fortemente dal tipo di pianta (dalla possente sequoia al delicato mughetto) e di conseguenza sono estremamente variabili i Punti Salute e la Protezione, così come gli attacchi e le difese. In generale però i vegetali non possono

schivare e solo alcuni possono parare coi loro rami.

Alcuni vegetali non risentono di illusioni ed attacchi mentali ed il basso metabolismo le rende immuni anche a dolore, veleni, droghe, sonno e asfissia.

3.14.2. Gestione

Custodi di foreste secolari, piante infestanti rovine diroccate, muffe e funghi disseminati in sotterranei: il Narratore può collocare facilmente vegetali nei diversi luoghi che i personaggi si trovano ad attraversare e possono costituire sia un diversivo per ravvivare il gioco, sia creature di rilievo capaci di interloquire e scambiare informazioni e favori col gruppo che stia procedendo in una ricerca.



4. Oggetti Magici

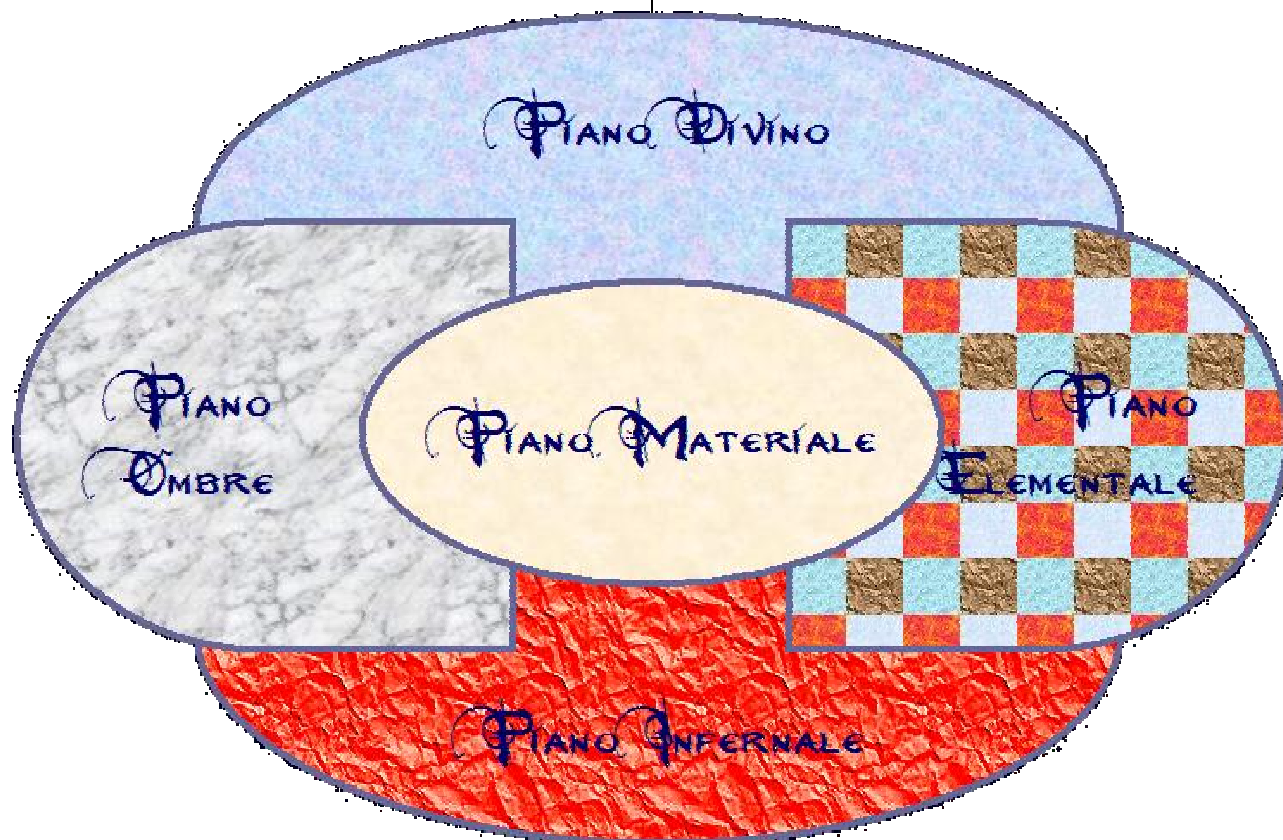
In diversi giochi fantasy gli oggetti magici assumono un ruolo di rilievo perché permettono ai personaggi di evocare poteri inusitati e di accedere a situazioni e ruoli straordinari.

Occorre notare che i personaggi con competenze arcane possono costruire essi stessi oggetti magici, anche se con costi e tempi piuttosto copiosi. Il Narratore comunque dovrebbe incoraggiare i giocatori ad esplorare le risorse offerte da queste capacità, perché possono rendere decisamente più semplice la vita di un utente di magia.

Gli oggetti trattati qui, invece, sono amuleti, reliquie e luoghi che travalicano le potenzialità dei personaggi e conferiscono nuove circostanze di gioco.

4.1. Uso di Oggetti Magici

Il Narratore può trovarsi a proporre nel gioco uno o più



oggetti magici con vari obiettivi ed utilità. In generale conviene evitare di dispensare utensili magici con eccessiva generosità in modo da consolidare l'impressione che essi siano rari, preziosi, potenti e in qualche modo legati ad eventi oscuri e remoti.

4.1.1. Utilità nel gioco

Prima di presentare nell'avventura un oggetto occorre definire accuratamente il motivo per cui lo si propone. È possibile fornire beni magici col solo scopo di premiare o incentivare i giocatori ma in realtà questo intento rischia di deprezzare il valore dell'arnese e lo stimolo relativo. Qualora l'oggetto sia davvero utile dovrebbe essere un premio da conquistare con fatica e pazienza e da inserire nel contesto più ampio dell'avventura o dello scenario.

L'oggetto quindi potrebbe essere un amuleto o uno strumento da guerra con grandi poteri ma custodito in luoghi difficilmente accessibili e la cui storia può essere svelata gradualmente aggiungendo tasselli ad un puzzle intricato e complesso.

L'oggetto potrebbe essere anche strettamente connesso con la storia narrata e avere funzioni di chiave, di protezione o essere un simbolo connesso ad eventi e meccaniche oscure e ambigue. Può anche appartenere a qualcuno che desidera recuperarlo o essere parte di un sistema articolato, magari relativo ad un rituale o ad una organizzazione oppure essere un segno di potere; d'altra parte è possibile che il proprietario offra l'oggetto in cambio di un favore, talvolta rischioso, talvolta solo eccentrico.

In generale quindi l'oggetto può rappresentare non solo una ricompensa ed uno stimolo per i giocatori, quanto piuttosto un mezzo per proseguire nell'incedere della storia o un espediente per introdurre ulteriori elementi di sviluppo tra il gruppo e gli avversari o persino all'interno del gruppo.

Anche se l'oggetto è una ricompensa è possibile concedere un solo oggetto (o pochi) all'intero gruppo lasciando ai giocatori l'onere di decidere la sua assegnazione e l'uso.

In simili occasioni possono emergere i tratti essenziali dei personaggi (generosità o avidità, collettivismo o individualismo, coraggio o codardia, saggezza o astuzia) e dare spazio ad ulteriori momenti di recitazione e di gioco di ruolo.

4.1.2. Epica e Mito

Il Narratore dovrebbe ammantare gli oggetti non banali di adeguato prestigio e fornire indicazioni di crescente accuratezza in merito alla loro storia, al loro utilizzo ed al loro effettivo potere.

Tra gli oggetti magici è possibile annoverare anche i luoghi arcani come alberi, fonti, tombe, portali, laghi, circoli di pietre o quanto altro suggerisca la fantasia. Questi luoghi possono essere ben nascosti, falsati da erronee leggende, protetti da possenti custodi, venerati da popoli locali e condurre i personaggi verso storie articolate e ricche di deviazioni inattese.

Oggetti insoliti, come le reliquie o i portali, possono indurre i personaggi ad effettuare ricerche scrupolose prima di saggiarne gli effetti. Potrebbero anche scoprire che ci

sono dei difensori pronti a recuperare o proteggere il suo uso immorale o illegittimo.

Altri oggetti possono essere inizialmente privi di valore o diversi dalla loro vera essenza, come la terra di cui un vampiro ha bisogno per rigenerarsi o l'argilla che completa ed attiva un golem per adesso inerte, oppure una pietra preziosa che in effetti è un uovo. In simili casi l'artefice o il proprietario potrebbero esserne alla ricerca e rivelarsi dei potenti alleati o avversari.

4.2. Tipologie di Oggetto

4.2.1. Premessa

Ovviamente il Narratore ha una ampia libertà per inventare e disporre oggetti con poteri straordinari nelle proprie campagne.

Le tipologie discusse di seguito sono solo alcuni esempi per stimolare la fantasia e gestire meglio le proprie avventure. Per utilizzare correttamente gli oggetti è preferibile leggere con attenzione le abilità Arcane e Specialistiche del manuale delle Capacità e stabilire con cura quali effetti producano ai personaggi in caso di azioni particolari (distruzione, uso o indagine dell'oggetto).

4.2.2. Classificazione per Fattezza

Gli oggetti possono essere classificati per apparenza ed uso. Questa catalogazione (un po' pretestuosa) serve semplicemente al Narratore per meglio stabilire quali tipologie di individui possano evocare i poteri magici.

OGGETTO	SINTESI
Bastoni	Verghe, bacchette, pastorali, bordoni tipicamente usate da maghi e sacerdoti per comandare le forze a loro legate.
Bellici	Armi, Armature e Scudi dotati di poteri magici offensivi e difensivi.
Luoghi e Portali	Sono territori ed edifici che evocano effetti inusitati come templi, laghi, circoli di pietre, foreste e deserti incantati. Tra questi vi sono gli accessi e varchi a piani e mondi diversi dal Piano Materiale degli Umani.
Pozioni	Liquidi, cibi, polveri, saponi, candele, tatuaggi, oli che conferiscono insoliti effetti.
Scritti	Rune, pergamene, papiri, libri e iscrizioni la cui lettura schiude effetti magici.
Utensili	Arnesi ordinari ma con straordinari effetti, come i tappeti o le scope volanti, zaini e pentoloni magici, ecc... Un posto di rilievo meritano i gioielli e il vestiario. I primi sono oggetti preziosi che racchiudono poteri magici, divini o naturali. Gli altri sono gli abiti e simili che offrono capacità portentose come mantelli, guanti, cinture, calzari, sciarpe e cappucci, vesti e tuniche.

Tra gli oggetti elencati quelli Bellici e le Pozioni (ed alcuni utensili e portali) sono utilizzabili da chiunque senza particolari doti o competenze per l'uso.

Alcuni altri possono essere usati con specifiche caratteristiche (un minimo di Destrezza o di Devozione per esempio).

Infine ci sono oggetti che richiedono la capacità Uso Oggetti Magici (come nel caso di Bastoni, Portali, e simili) o quella di Lettura e Scrittura Rune (gli Scritti).

4.3. Metodologia d'uso

L'introduzione dell'oggetto deve essere sfruttata dal Narratore come un'opportunità di creare storie parallele, trasversali o portanti nella struttura della avventura complessiva. Viceversa sarebbe da evitare presentazione di oggetti come banali, evidenti nella funzione e nell'origine. Vediamo allora alcuni risvolti utili nella gestione dell'aspetto narrativo dell'arnese magico.

4.3.1. Identificazione di oggetto

Quando il personaggio si trova in possesso di un oggetto nuovo, non gli è affatto chiaro quale sia il suo uso, la sua provenienza e i rischi o i vantaggi connessi ad esso. La stessa individuazione di questi particolari è fonte di ispirazione per fomentare ricerche, esperimenti o uso di abilità specifiche. Le caratteristiche dell'oggetto possono essere rintracciate e definite per mezzo dell'erudizione, della magia, dell'intuizione o di conoscenze frammentarie, di contatti o di fortuna.

Se il personaggio non riesce a venire a capo della conclusione che cerca, conviene incoraggiarlo con suggerimenti o nuovi personaggi non giocanti che lo aiutino a districare l'imbroglio, ma senza fretta...

4.3.2. Oggetti Bellici

Gli strumenti da guerra classici sono le Armi, le Armature e gli Scudi dotati di poteri prodigiosi. Il potere più canonico è quello di migliorare le prestazioni dell'arnese e si riassume con la notazione +X. Per esempio una spada +3 o uno scudo +2.

Tali arnesi sono utilizzabili da chiunque, anche se privo di competenze e conoscenze arcane. Solo l'esperienza potrà fornire loro l'uso migliore e più efficace.

Nel caso di un'arma +X significa che essa fornisce un bonus di +X nella competenza di attacco, di parata e si usano X dadi in più di danno.

Una spada +3 significa che offre un +3 per attaccare e parare e si usano 7 dadi danno invece dei 4 previsti.

Nel caso di un'armatura +X significa che essa fornisce un bonus di +X nella protezione.

Una cotta di maglia +3 significa che offre una protezione di 13 invece del 10 previsto.

Lo stesso vantaggio si ottiene con uno scudo +X.

Possono esistere poi strumenti dotati di poteri differenti. Questi effetti magici o soprannaturali conferiscono al loro utilizzatore dei vantaggi straordinari. Il Narratore ha molta libertà nel definire simili strumenti. Una Spada del Gelo potrebbe aggiungere 3 dadi di danno da freddo quando colpisce, uno Scudo del Fuoco potrebbe sottrarre 3 dadi di danno da fuoco oppure evitare del tutto un simile sinistro, infine un Usbergo del Tritone potrebbe permettere di respirare sott'acqua.

Alcuni strumenti da guerra sono assimilabili a quelli seguenti, ovvero essere portatori di prodigi, essere sacri o maledetti, alieni o leggendari, ecc.

4.3.3. Pozioni

Le Pozioni sono elementi liquidi o solidi che conferiscono al loro beneficiario (o vittima) effetti magici. Con il termine pozione si intendono liquidi, cibi, polveri, saponi, candele, tatuaggi, oli ed altro. L'uso è ammesso a chiunque, come per gli strumenti bellici, anche se la modalità può cambiare (assunzione, aspersione, inalazione, calcomania, combustione, dispersione, ecc...).

4.3.4. Rune Magiche

Tra gli oggetti magici sono comprese le rune magiche, ovvero gli scritti che gli utenti di magia preparano per poter disporre di incantesimi pronti all'uso.

Per poter identificare la magia racchiusa nella pergamena occorre la specifica capacità di lettura delle rune magiche e questa abilità permette anche di far scaturire l'effetto magico, purtroppo dissolvendo l'incantesimo.

Nel manuale delle capacità è spiegato come utilizzare questa abilità sia per scrivere, riconoscere e scatenare rune magiche.

Chi non abbia competenza (competenza zero) nell'abilità non riesce a decodificare lo scritto, che appare come un insieme di simboli e disegni privi di significato.

4.3.5. Parola d'innescò

Alcuni oggetti magici emanano spontaneamente il loro effetto e l'utilizzatore si rende conto dell'effetto, talvolta senza riuscire a comprenderne il motivo. Altri oggetti invece restano inerti fino a quando l'utente evoca l'effetto con una parola o una frase specifica. Questo meccanismo d'innescò può essere una parola d'ordine, una frase evocativa, una preghiera.

Il Narratore potrebbe imbastire una storia per fare giungere il possessore dell'oggetto a conoscere la parola d'innescò, magari con una ricerca apposita o durante una avventura più articolata.

4.3.6. Concentrazione

Esistono oggetti magici il cui effetto perdura in base alla capacità dell'utilizzatore di mantenere la concentrazione. Questa capacità è specifica delle capacità specialistiche arcane e chi non possiede una minima competenza nell'abilità è impossibilitato a evocare l'effetto magico.

Simili oggetti possono essere applicati a Artefatti del Volo, a Talismano dai Poteri Mentali, a Vesti dell'Invisibilità o della Trasfigurazione, a Portali e Passaggi Arcani, Elmi e Corone del Controllo di Creature, ecc...

Il Narratore potrebbe suggerire all'utente che non sia pronto per padroneggiare l'oggetto e che i rischi possono essere non trascurabili...

4.3.7. Requisiti

Oltre alle precedenti caratteristiche possono essere previsti dei requisiti minimi perché un personaggio sia in condizione di usare l'artefatto.

Alcuni semplicemente richiedono un valore minimo di una determinata caratteristica (es. un tappeto magico che richiede un minimo di destrezza).

Altri oggetti potrebbero imporre dei connotati fisici (come età, sesso) o di mestiere (competenze di abilità) distintivi dell'uso dell'oggetto. Alcuni esempi possono essere:

- ◊ Pozione della giovinezza che ha effetto solo su creature con oltre la metà della speranza di vita media,
- ◊ Arnesi da Scasso del Perfetto Sicario, che raddoppiano la competenza specifica delle abilità Specialistiche
- ◊ Tunica Portentosa dell'Arcimago, che raddoppia le competenze magiche di Stregoneria e Elementali

Infine alcuni oggetti possono imporre doti di moralità ed etica a discrezione del Narratore (la Spada Sacra del Paladino, Reliquia di Protezione dal Male del Vero Devoto, Arpa Avvincente del Pretto Musicista).

4.4. Corollario

In questa sezione si vuole infine suggerire altre modalità per gestire gli oggetti magici.

4.4.1. Equivoci

Con gli strumenti classificati come Equivoci si vuole qui intendere quelli oggetti capaci di suscitare effetti bizzarri, ambigui, con due facce della stessa medaglia.

Uno scrigno del Genio potrebbe per esempio evocare una creatura di altri piani o epoche che tuttavia non obbedisce in modo onesto alle richieste del proprietario, quanto piuttosto esaudisce alla lettera i suoi desideri provocando effetti indesiderati e sgradevoli.

Altri oggetti possono avere esiti dipendenti dalla sorte (per esempio nel 70% dei casi avviene un evento, ma nel restante 30% causa un effetto differente o contrario). Una sorta di Ruota del Destino, di Dado dei Sortilegi, ecc...

Infine ci sono oggetti che sembrano qualcosa e invece sono qualcosa di diverso. Un bracciale sembra di protezione ed invece si rivela essere un serpente servente, un coltello che sarà una chiave di un portale, sono alcuni esempi.

4.4.2. Maledetti

Gli oggetti maledetti causano disgrazie, malefici e inconvenienti di vario genere. Gli oggetti più banalmente maledetti sembrano oggetti magici ma causano un effetto inverso a quello desiderato. Un esempio di tale oggetto può essere una spada maledetta -1.

Altri oggetti sono più perniciosi e possono indebolire una creatura, soggiogarla, mutarne la morale e l'etica o i valori fondamentali. Gli oggetti maledetti leggendari possono creare possessioni diaboliche, licanthropia, morte vivente o evocare ed attrarre demoni o creature di altri piani.

In alcuni casi per liberarsi dell'oggetto è sufficiente il consiglio di un sapiente che si avveda dell'equivoco; in altri casi occorre un'impresa di liberazione che può costituire da sola un'avventura.

4.4.3. Portali

I Portali sono speciali mezzi di passaggio tra il Piano Materiale (dove vivono gli uomini) ed altri piani.

In effetti sono accessi a canali di transito che possono funzionare in modo mono-direzionale, bi-direzionale e multi-direzionale. In quelli mono-direzionali significa che una creatura passa solo in un verso ma non può tornare indietro dallo stesso passaggio. In quelli bi-direzionali invece è possibile tornare indietro, ma è anche possibile che altre creature lo sfruttino per accedere al nostro piano. Infine quelli multi-direzionali il canale permette di accedere (casualmente o volutamente) a più piani.

In alcuni casi sono cancelli di protezione per un piano o un luogo extra-dimensionale: quando un santuario o una accademia sono nascosti in piani slegati dal Materiale allora è possibile porre un ingresso protetto che si attiva con una parola d'ordine o quando si verifica un evento specifico.

In altri casi sono soglie di passaggi tra piani speciali, come quelli elementali o semi-elementali o persino infernali e divini.

4.4.4. Sacri

Alcuni oggetti speciali hanno poteri derivanti dalle deità dell'Universo. Queste cose hanno spesso effetti di protezione e distruzione del male oppure di divinazione e sostegno per il devoto.

Tra questi oggetti possiamo annoverare le reliquie (che spesso conferiscono protezione), l'acqua benedetta (che può ferire esseri maligni e morti viventi), le armi sacre (come spade sacre o lance benedette), ed i simboli sacri (che infondono un potere maggiore per l'invocazione di prodigi e benefici rispettivamente spirituali e naturali).

Possono ovviamente esistere luoghi sacri (Templi, Santuari, Circoli, Fonti Benedette, Sepolcreti, Eremi e Rifugi) che impediscono l'accesso a creature maligne e proteggono o assistono i fedeli.

4.4.5. Utili

Oltre ad oggetti utili per il combattimento e il confronto con creature ostili o avverse, esistono un gran numero di oggetti semplicemente portentosi che offrono servizi utili. Questi utensili magici sono citati nelle favole della letteratura mondiale classica, e qui sono annoverati solo i più famosi, come il tappeto volante o il flauto magico, ma anche la corda magica che obbedisce ai comandi, lo zaino stregato con una straordinaria capacità, il buco portatile nel quale rifugiarsi o nascondere altri oggetti, il mantello dell'invisibilità, i frutti portentosi che guariscono, aprono e avvelenano le menti, la bussola arcana che indica la direzione in cui si trova ciò che si desidera, gli stivali delle sette leghe, la candela che non si consuma, gli specchi divinatori e parlanti, zucche che diventano carrozze...

Altri oggetti possono essere non magici ma semplicemente favolosi, come le ali di Icaro, i guanti speciali per arrampicarsi, gli specchi ustori o le mele d'oro.



5. Conclusioni

La parola è d'argento, ma il silenzio è d'oro. Quanto detto è sufficiente ad un buon Narratore per condurre le avventure che mette in scena. Del resto a volte è meglio uscire dalle regole, purché sia utile a tutti. Buon gioco.

Caratteristiche	Liana Strangol.	Fungo Acido	Albero Assassino	Colosso di Pietra	Gargoyle	Golem d'argilla	Vampiro	Zombi	Scheletro	Goblin	Kobold	Centauro	Idra 3 teste	Viverna Rocce	Drago Rosso	Lupo	Cinghiale	Cavallo
Forza	0	-6	4	12	10	8	7	2	-2	-1	0	3	10	10	15	5	6	7
Robustezza	-3	8	8	12	10	8	7	2	-2	-1	0	3	10	10	15	5	5	7
Destrezza	0	N	4	-6	0	-2	7	-6	-4	2	0	3	4	4	5	4	3	4
Rapidità (Iniziativa)	4	-2	2	-6	0	-2	7	-6	-4	2	0	3	4	4	5	4	3	4
Percezione	-2	-4	-2	-3	1	0	7	0	0	2	1	3	5	7	7	4	4	5
Empatia / Sesto senso	3	3	3	N	N	N	7	-5	-5	-4	0	0	5	0	7	4	4	4
Intelligenza / Istinto	-11	-15	-11	N	N	N	7	N	N	-3	-1	3	3	0	10	-7	-8	-7
Comunicazione	-11	-15	-11	N	N	N	7	N	N	-3	-1	3	3	0	7	-7	-7	-6
Volontà	0	-11	0	15	15	15	7	15	15	-3	-1	3	5	5	15	3	1	2
Magia	N	N	N	0	1	0	7	0	0	0	0	1	5	1	10	N	N	N
Somma	-20	-55	-3	24	37	27	70	2	-2	-9	-2	25	54	41	96	15	11	20
Ardimento	2	1	6	5	4	3	6	3	3	2	2	3	5	5	10	3	2	2
Punti Vigore	2	1	10	20	16	15	20	4	3	5	5	8	20	30	40	10	10	14
Punti Vitalità	2	1	15	20	16	15	20	4	3	5	5	8	20	30	40	10	10	9
Punti Vita	2	1	20	20	16	15	20	4	3	5	5	8	20	30	40	10	10	9
Protezione	4	2	11	16	15	15	12	4	4	4	4	8	12	14	19	6	5	6
Attacco Base	0	N	8	10	7	7	10	5	5	1	1	5	15	20	40	12	9	3
Difesa Base	-5	N	3	5	2	2	5	0	0	-4	-4	0	10	15	35	7	4	-2
Danni (Dadi per attacco)	2	N	6	10	8	8	8	3	3	3	3	4	8	8	10	4	3	2
Caratteristiche	Affine Infernale	Demone	Diavolo	Folletto	Naiade	Satiro	Ombra	Occhio Volante	Artiglio Vivente	Creatura di Fango	Creatura di Acqua	Creatura di Aria	Creatura di Pietra	Creatura Ghiaccio	Creatura di Fuoco	Elefante	Falco	Orso
Forza	5	8	8	-4	0	4	N	-6	-4	8	7	6	10	9	8	10	6	8
Robustezza	5	8	8	-4	0	4	N	-4	-4	7	7	6	10	9	8	10	5	8
Destrezza	4	7	7	8	7	7	6	6	4	0	4	8	-4	-2	8	4	3	3
Rapidità (Iniziativa)	4	7	7	8	7	7	6	6	4	0	10	12	-8	-6	12	4	3	0
Percezione	4	8	8	13	12	11	6	6	0	0	0	0	0	0	0	4	4	3
Empatia / Sesto senso	4	8	8	13	12	11	6	3	0	0	0	0	0	0	0	4	4	0
Intelligenza / Istinto	-7	7	7	13	10	7	3	0	N	0	0	0	0	0	0	-7	-7	-7
Comunicazione	-7	7	10	13	13	11	0	-6	N	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-7	-7	-7
Volontà	3	13	10	7	6	5	5	5	15	3	3	3	3	3	3	5	3	4
Magia	5	10	10	10	10	10	5	1	1	4	7	7	7	7	7	N	N	N
Somma	20	85	85	77	77	77	37	11	16	18	34	38	14	16	42	27	14	12
Ardimento	3	6	6	3	3	4	6	2	3	4	4	4	4	4	4	5	2	4
Punti Vigore	8	10	10	3	5	9	0	2	2	7	7	6	16	12	8	10	7	8
Punti Vitalità	8	10	10	7	7	9	1	2	2	7	7	6	16	12	8	11	5	9
Punti Vita	8	10	10	11	9	9	1	2	2	7	7	6	16	12	8	12	3	10
Protezione	8	12	12	4	4	6	19	3	4	4	3	3	16	11	3	13	3	9
Attacco Base	8	10	10	1	3	6	N	3	5	4	4	4	6	8	10	3	3	12
Difesa Base	3	5	5	-4	-2	1	N	-2	0	-1	-1	-1	1	3	5	-2	-2	7
Danni (Dadi per attacco)	4	8	8	1	1	2	N	2	2	3	3	3	6	4	6	6	1	6

SOMMARIO

1. Compito del Narratore	1	3.9. Mostruosità	9
1.1. Ambientazione	1	3.9.1. Tratti	9
1.1.1. Geografia	1	3.9.2. Gestione	10
1.1.2. Società ed Economia	1	3.10. Non Morti	10
1.1.3. Teologia	1	3.10.1. Tratti	10
1.1.4. La Magia	1	3.10.2. Gestione	10
1.1.5. Flora e Fauna	1	3.11. Ombre	10
1.1.6. Creature ed Incontri	1	3.11.1. Tratti	10
1.1.7. Abilità specifiche	1	3.11.2. Gestione	10
1.2. L'Avventura	2	3.12. Plasmoidi	10
1.2.1. Il Gruppo	2	3.12.1. Tratti	10
1.2.2. Obiettivi	2	3.12.2. Gestione	11
1.2.3. Personaggi non giocanti	2	3.13. Vegetali mostruosi	11
1.2.4. Creature ed Incontri	2	3.13.1. Tratti	11
1.2.5. Ostacoli e Facilitazioni	2	3.13.2. Gestione	11
1.2.6. Magia non convenzionale	3	4. Oggetti Magici	11
2. Uso di Creature	3	4.1. Uso di Oggetti Magici	11
2.1. Perché usare una Creatura	3	4.1.1. Utilità nel gioco	12
2.1.1. Utilità nel gioco	3	4.1.2. Epica e Mito	12
2.1.2. Pericoli e Vantaggi	3	4.2. Tipologie di Oggetto	12
2.1.3. La Descrizione	4	4.2.1. Premessa	12
2.1.4. A Volte Ritornano	4	4.2.2. Classificazione per Fattezza	12
2.2. Obiettivi della Creatura	4	4.3. Metodologia d'uso	13
2.2.1. Ecologia e Interessi	4	4.3.1. Identificazione di oggetto	13
2.2.2. Tattica e Strategia	4	4.3.2. Oggetti Bellfici	13
2.2.3. Alleanze, Contrasti e Imprevisti	4	4.3.3. Pozioni	13
2.3. Regole AD20 per Creature	5	4.3.4. Rune Magiche	13
2.3.1. Caratteristiche ed Attributi	5	4.3.5. Parola d'innescio	13
2.3.2. Competenze	6	4.3.6. Concentrazione	13
3. Tipologie di Creature	7	4.3.7. Requisiti	13
3.1. Antropoidi	7	4.4. Corollario	14
3.1.1. Tratti	7	4.4.1. Equivoci	14
3.1.2. Gestione	7	4.4.2. Maledetti	14
3.2. Antropomorfi Giganti	7	4.4.3. Portali	14
3.2.1. Tratti	7	4.4.4. Sacri	14
3.2.2. Gestione	7	4.4.5. Utili	14
3.3. Antropomorfi Mutanti	7	5. Conclusioni	14
3.3.1. Tratti	7		
3.3.2. Gestione	7		
3.4. Automi	7		
3.4.1. Tratti	7		
3.4.2. Gestione	8		
3.5. Bestie Comuni e Giganti	8		
3.5.1. Tratti	8		
3.5.2. Gestione	8		
3.6. Creature Infernali	8		
3.6.1. Tratti	8		
3.6.2. Gestione	8		
3.7. Esseri Fatati	8		
3.7.1. Tratti	9		
3.7.2. Gestione	9		
3.8. Esseri Leggendarî	9		
3.8.1. Tratti	9		
3.8.2. Gestione	9		