

# AD20 Esempio

## Gioco ed Attività

~~ata d'asta d'asta d'asta d'asta d'asta d'asta d'asta~~

### Personaggi

Questo documento è rivolto a coloro che vogliono sapere subito ed in fretta come si usano le abilità in AD20.

Per questo il documento è sintetico e non fa alcuna considerazione della giocabilità, del background del personaggio o della sua profondità nel ruolo scelto.

In questa sede ci si limita a seguire le regole tecniche per far compiere azioni e combattimento a due gruppi di personaggi.

Le formule usate sono riassunte nella Guida Rapida.

### Primo Gruppo

Il primo gruppo è formato da Kain e Judas.

Kain è un Brigante/Illusionista, in grado di utilizzare le abilità di sotterfugio e la magia arcana.

Judas è un Assassino abile nel sotterfugio e nel combattimento.

#### Kain

Forza	-1	Schivare	+5
Robustezza	-1	Ascoltare	+10
Destrezza	+2	Individuazione Passaggi	+7
Rapidità	+2	Scalare	+10
Percezione	+2	Uso Arma Piccola	+10
Empatia	-3	Uso Arma Media	+7
Intelligenza	+2	Uso Arma da lancio	+7
Comunicazione	-2	Cavalcare	+3
Aspetto	-1	Equiliano Orale	+3
Volontà	-2	Equiliano Scritto	0
Devozione	0	Spiamento	+4
Preclarità	+2	Uso Corda	+3
Vigore	+4	Buzzicare Nascondersi	+5
Vitalità	+4	Scassinare	+12
Vita	+4	Imboscata	+8
Protezione	+6	Scomparsa	+3
Ingombro	+12	Clone	+1
Mana Arcani	10	Duplicazione	+2
		Attacco con la spada	+8
		Attacco con il coltello	+5

Kain indossa un corpetto di cuoio che protegge poco ma è abbastanza leggero da non impacciarla eccessivamente in attività che richiedono libertà di movimento.

Porta una daga ed una spada lunga.

#### Judas

Forza	+3	Schivare	+0
Robustezza	+4	Ascoltare	+0
Destrezza	+1	Scalare	+1
Rapidità	+1	Uso Arma Piccola	+7
Percezione	-3	Uso Arma Media	+12
Empatia	-3	Uso Arma 2 mani	+11
Intelligenza	-3	Cavalcare	+7
Comunicazione	-3	Equiliano Orale	+3
Aspetto	0	Equiliano Scritto	0
Volontà	+3	Spiamento	0
Devozione	0	Uso Corda	+1
Preclarità	0		
Vigore	+10	Arma E Scudo	+5
Vitalità	+10	Attacco A Cavallo	+5
Vita	+10	Attacco Rapido	+10
Protezione	+12	Carica	+1
Ingombro	+24	Difesa Estrema	+5
		Due Armi	+5
		Buzzicare Nascondersi	+5
		Scassinare	+12
		Imboscata	+8
		Scomparsa	+3
		Clone	+1
		Duplicazione	+2
		Attacco con ascia 2 mani	+15
		Attacco con ascia media	+10

Judas indossa un Usbergo di Maglia che lo protegge notevolmente. È armato con una ascia piccola, una media ed una bipenne a due mani. L'armatura e le tre armi gravano pesantemente sul suo corpo massiccio per cui ne risente in situazioni particolari (nuotare o scalare).

Per questo non ha sviluppato grandi capacità di schivare i colpi, quanto invece quelle per assestarli e sopportarli.

## Secondo Gruppo

Il secondo gruppo è formato da Abel e Kain.

Abel è una Eclettica, in grado di utilizzare le abilità di sotterfugio, la magia elementale e quella arcana.

Brutus è un Crociato, un combattente con propensione verso le arti spirituali e la magia naturale.

### Abel

Forza	-1	Schivare	+5
Robustezza	-1	Ascoltare	+10
Destrezza	+2	Individuazione Passaggi	+4
Rapidità	+2	Scalare	+10
Percezione	+2	Uso Arma Piccola	+10
Empatia	-3	Uso Arma Media	+5
Intelligenza	+2	Uso Arma da lancio	+5
Comunicazione	-2	Cavalcare	+3
Aspetto	-1	Equiliano Orale	+3
Volontà	-2	Equiliano Scritto	0
Devozione	0	Spiamento	+3
Preclarità	+2	Uso Corda	+3
Vigore	+4	Buzzicare Nascondersi	+5
Vitalità	+4	Scassinare	+8
Vita	+4	Imboscata	+5
Protezione	+4	Trasmutazione Senziente	+3
Ingombro	+6	Paralisi Coattiva	+1
Mana Arcani	10	Mutazione Sostanziale	+2
Mana Esoterici	10	Attacco Elementale Igneo	+3
		Difesa Elementale Ignea	+2
		Movimento Igneo	0
		Vantaggio Igneo	+1
		Attacco con spada lunga	+6

Abel non indossa armature, per godere del minimo impedimento nel lancio di magie e porta un coltello ed una spada lunga.

Della Stregoneria (Mana Arcani 10) ha scelto l'Ambito della Mutazione ovvero l'arte di trasformare la sostanza materiale in altro, nella quale ha sviluppato tre abilità magiche.

Abel è anche capace di usare la Magia Elementale del Fuoco, ed ha imparato a utilizzare attacchi e difese incendiarie e la capacità di usufruire di piccoli trucchi ardenti.

### Brutus

Forza	+3	Schivare	+5
Robustezza	+2	Ascoltare	+0
Destrezza	+1	Scalare	+1
Rapidità	+1	Uso Arma Piccola	+5
Percezione	-3	Uso Arma Media	+12
Empatia	+1	Uso Arma 2 mani	+9
Intelligenza	-3	Cavalcare	+7
Comunicazione	-3	Equiliano Orale	+3
Aspetto	0	Equiliano Scritto	0
Volontà	0	Spiamento	0
Devozione	+1	Uso Corda	+1
Preclarità	0		
Vigore	+9	Arma E Scudo	+5
Vitalità	+9	Attacco A Cavallo	+5
Vita	+9	Attacco Rapido	+10
Protezione	+12	Carica	+1
Ingombro	+18	Difesa Estrema	+5
		Due Armi	+5
Mana Solenni	5	Risanamento	+3
		Rimedio	+2
		Rigenerazione	0
		Individuazione Del Male	+1
		Individuazione Del Bene	0
		Riparo Sacro	0
		Attacco con spada lunga	+16

Brutus indossa una maglia ad anelli (protezione +12), ed è armato con una daga ed una spada lunga.

Ha accesso alla Categoria Magie Spirituali (Mana Solenni 5) di cui ha scelto gli Ambiti Guarigione e Senso Del Sacro, ed in ciascuna ha accesso a tre abilità magiche.

Si osservi che l'ingombro non ostacola l'uso delle magie Spirituali per cui può permettersi di indossare armature pesanti e di farsi carico di altri oggetti o armi.

Brutus è anche capace di usare le specialità Marziali che gli conferiscono un miglior combattimento.

## Attività Generiche

Le attività generiche sono di quattro categorie (Belliche, Comunicative, Fisiche e Percettive) e sono disponibili a tutti i personaggi. Vediamo l'uso delle ultime tre.

### Capacità Comunicative Duali

Mentre il sudario della notte cala sul villaggio, i due avventurieri Abel e Brutus si addentrano tra gli stretti viottoli del porto, alla ricerca della Tana, luogo degli affari di Zulko, un contrabbandiere di ampia fama.

L'ingresso alla Tana è sorvegliato da una robusta guardia che impedisce l'accesso agli estranei.

Abel tenta di persuadere il ceffo con una storia di acquisto di merce.

Il Narratore richiede l'uso di Eloquenza/Persuasione (competenza +0) unito a Aspetto (-1) e Comunicazione (-2). Per questa abilità NON si risente della penalità dell'ingombro.

Il Giocatore tira 3d20 e ottiene 8, 3 e 18. Quindi sceglie 18 e si somma a zero (competenza) e -3 (caratteristiche), pari a 15.

Il Narratore lancia per la guardia 3d20 ed ottiene 14 cui somma la competenza per Intuire menzogne (+2) e le caratteristiche Intelligenza (-2) e Comunicazione (-1). Totale 13.

Poiché 15 è meglio di 13, Giàda riesce a convincere la guardia a farli entrare nella Tana.

### Capacità Comunicative Singolari

Abel vuole sapere se Zulko si trova in Tana e come incontrarlo. Il Narratore richiede l'uso di Ottenere Informazioni (competenza +0) unito a Comunicazione (-2) ed Intelligenza (+2).

Per questa abilità NON si risente della penalità dell'ingombro. Il Narratore ha stabilito di nascosto una QA pari a 20.

Il Giocatore tira 3d20 e ottiene 19, 9 e 14. Quindi sceglie 19 e si somma a zero (competenza) e zero (caratteristiche). Abel non riesce a reperire notizie interessanti.

### Capacità Fisiche Singolari

Abel è riuscito a individuare la dimora di Zulko e vuole entrarvi di soppiatto. Quindi tenta di scalare un muro e raggiungere una finestra al secondo piano.

Il Narratore richiede l'uso di Scalare (competenza +10) con Destrezza (+2) e Percezione (+2). Per questa abilità **si risente** della penalità dell'ingombro (-6) [totale +8]. Il Narratore ha stabilito di nascosto una QA pari a 15 (ordinaria).

Il Giocatore tira 3d20 e ottiene 6, 15 e 16. Quindi sceglie 16 e si somma +8. Abel con +24 riesce a scalare agevolmente la parete e raggiunge la finestra.

Che però è chiusa!

### Capacità Percettive Singolari

Abel cerca di capire se all'interno della stanza vi sono persone.

Il Narratore richiede l'uso di Ascoltare (competenza +10) con Intelligenza (+2) e Percezione (+2).

Per questa abilità NON si risente della penalità dell'ingombro. Il Narratore ha stabilito di nascosto una QA pari a 20 per sentire voci ma anche 30 per sentire il russare di una persona.

Il Giocatore tira 3d20 e ottiene 1, 6 e 14. Quindi sceglie 14 e si somma +14. Abel con +28 sente che non vi sono persone che parlano o si muovono nella stanza ma il Narratore NON riferisce il russare del dormiente.

## Attività Specialistiche

Le attività specialistiche sono diverse e sono disponibili solo ai personaggi che le scelgono. Abel per esempio dispone di quelle di sotterfugio (Ambito Subdola).

### Capacità Specialistiche Singolari

Abel cerca di forzare la finestra coi suoi arnesi da scasso. Il Narratore richiede l'uso di Scassinare (competenza +8) con Destrezza (+2) e Percezione (+2) [totale +12].

Per questa abilità NON si risente della penalità dell'ingombro. Il Narratore ha stabilito di nascosto una QA pari a 15 per aprire la finestra ma di 30 per farlo senza fare rumore.

Il Giocatore tira 3d20 e ottiene 7, 5 e 8. Quindi sceglie 8 e si somma +12. Abel con +20 apre la finestra ma con uno scatto rumoroso che rimbomba nel silenzio della notte.

### Tiro Caratteristica

Il Narratore decide di verificare se il dormiente si sveglia per il rumore causato da Abel. Quindi prova un tiro caratteristica su Percezione. Il Narratore tira 1d20 e ottiene 13. La Percezione del dormiente è zero, quindi NON si sveglia.

## Attività Belliche

Le attività generiche comprendono anche quelle Belliche che sono disponibili a tutti i personaggi. Vediamo il loro uso in combattimento.

L'ordine delle azioni dei personaggi si determina lanciando 1d20 cui si somma la Rapidità. Ha la precedenza chi ha un punteggio maggiore.

L'attacco si calcola sommando alla competenza dell'arma i valori di Forza e Destrezza. La parata si calcola sottraendo -5 da questo stesso valore.

I danni si calcolano lanciando un numero di dadi (vedi arma) e si perde un punto Vitalità per ogni risultato 20 oppure superiore alla protezione. Si perde un punto Vigore per ogni risultato uguale alla protezione.

### Segmento 1.

Kain e Judas tendono un agguato ai danni di Abel e Brutus. Sia Kain che Judas hanno Imboscata +8 (abilità specialistica subdola). Il Narratore decide che entrambi debbano tentare di superare la capacità Sorveglianza delle vittime.

Kain tira 3d20 ed ottiene 12 cui somma +8 +2 (Percezione) +2 (Rapidità) ed ottiene 24.

Judas tira 3d20 ed ottiene 16 cui somma +8 -3 (Percezione) +1 (Rapidità) ed ottiene 22.

Le vittime devono usare Sorveglianza con Percezione ed una scelta tra Empatia o Intelligenza.

Abel tira 3d20 ed ottiene 17 cui somma +5 (Sorveglianza) +2 (Percezione) +2 (Intelligenza) ed ottiene 26.

Brutus tira 3d20 ed ottiene 11 cui somma +0 -3 (Percezione) +1 (Empatia) ed ottiene 9.

Abel non resta sorpresa e può reagire (combattimento ordinario). Invece Brutus non può agire, né difendersi né attaccare per un segmento.

**Iniziativa**

Abel	1d20 + 2	= 8+2	= 10
Kain	1d20 + 2	= 17+2	= 19
Judas	1d20 + 1	= 8+1	= 9

**Kain**

Kain punta su Abel e cerca di colpirlo con la spada  
 Il suo grado di attacco è: +8  
 Tira 3d20 e ottiene 3 cui somma 8, totale 11.  
 Abel cerca di parare con la propria spada lunga.  
 La sua difesa è: +1  
 Tira 3d20 e ottiene 14 cui somma 1, totale 15.  
 Abel blocca l'attacco e non subisce danni.

**Abel**

Abel può reagire all'attacco di Kain.  
 Il suo grado di attacco è +6 (Uso Arma + Destrezza + Forza).  
 Tira 3d20 e ottiene 0 cui somma 6, totale 6.  
 Kain può parare con la propria spada lunga, in cui ha competenza +7 (-5), Destrezza +2 e Forza -1 = +3  
 Tira 3d20 e ottiene 56 cui somma 3, totale 59. Parata riuscita!

**Judas**

Judas aggredisce con l'ascia a due mani un disorientato Brutus.  
 Il Narratore non richiede lancio per l'attacco che riesce di sicuro.  
 Brutus non può né parare né schivare e subisce i danni.  
 L'ascia di Judas infligge 6 dadi di danno. Lancia i dadi ed ottiene: 12, 8, 5, 19, 11, 13.  
 La protezione di Brutus è +12 (maglia ad anelli) per cui perde 2 Punti Vitalità (per ferite leggere) e 1 Punto Vigore (di affaticamento).

**Segmento 2.****Iniziativa**

Abel	1d20 + 2	= 19+2	= 21
Brutus	1d20 + 1	= 14+1	= 15
Kain	1d20 + 2	= 9+2	= 11
Judas	1d20 + 1	= 20+1	= 21

**Abel**

Abel tenta un affondo di spada ai danni di Kain.  
 Tira 3d20 e ottiene 15 cui somma +6, totale 21.  
 Kain cerca di parare con la propria spada lunga.  
 Tira 3d20 e ottiene 16 cui somma +3, totale 19.  
 L'affondo di Abel supera la guardia di Kain e lo raggiunge al corpo.  
 La sua spada lunga commina 4 dadi di danno. I dadi mostrano i seguenti risultati: 11, 5, 20 e 5.  
 La protezione di Kain è +6 per cui perde due Punti Vitalità. Ne aveva 4 e scende a due.

**Judas (simultaneo ad Abel)**

Judas lancia un pesante attacco verso Brutus con l'ascia a due mani.  
 Ha competenza +11, Destrezza +1 e Forza +3 = +15  
 Tira 3d20 e ottiene 12 cui somma 15, totale 27.  
 Brutus cerca di parare con la propria spada lunga.  
 Ha competenza +12 (-5), Destrezza +1 e Forza +3 = +11  
 Tira 3d20 e ottiene 19 cui somma 11, totale 30.  
 Il fendente di Judas viene fermato dalla guardia di Brutus.

**Brutus**

Brutus restituisce la cortesia a Judas con la spada lunga.  
 Il suo grado in attacco è +16.

Tira 3d20 e ottiene 9 cui somma 16, totale 25.  
 Judas cerca di parare con l'ascia.  
 La sua difesa è: +10  
 Tira 3d20 e ottiene 23 cui somma 10, totale 33.  
 Judas blocca con sicurezza l'attacco portato da Brutus.

**Kain**

Kain decide di usare due armi: la spada ed il coltello. Poiché non dispone dell'abilità Due Armi (specialistiche Marziali) la difesa dell'avversario raddoppia.  
 Il suo grado di attacco con la spada è +8, mentre col coltello è 6.  
 Spada: tira 3d20 e ottiene 12 cui somma 8, totale 20.  
 Coltello: tira 3d20 e ottiene 17 cui somma 6, totale 23.  
 Abel cerca di parare con la propria spada lunga.  
 La sua difesa è: +1  
 Tira 3d20 e ottiene 8 cui somma 1, totale 9.  
 Poi tira 3d20 e ottiene 11 cui somma 1, totale 12.  
 Le difese di Abel devono essere considerate raddoppiate (quindi 18 e 24, rispettivamente contro la spada e il coltello di Kain). Abel ferma il coltello ma non la spada di Kain, che infligge 4d20.  
 I dadi mostrano i seguenti risultati: 16, 7, 18 e 18.  
 La protezione di Abel è +4 per cui perde quattro Punti Vitalità. Ne aveva 4 e scende a zero. Da adesso in poi Abel perde un dado nelle sue attività fino al recupero del danno...

**Segmento 3.**

In questo segmento di gioco facciamo usare ai personaggi anche le rispettive abilità specialistiche e magiche. L'iniziativa segue quasi le stesse regole.

**Iniziativa**

Brutus ricorre alla capacità Attacco Rapido. Prima di lanciare l'iniziativa tira 3d20 ed ottiene 14 cui somma Destrezza e Rapidità e raggiunge un complessivo 16. poiché è maggiore di 15 ottiene un +3 all'iniziativa. Può ripetere questa abilità ad ogni segmento.

Abel	1d20 + 2	= 6+2	= 8
Brutus	1d20 + 1	= 17+1+3	= 21
Kain	1d20 + 2	= 2+2	= 4
Judas	1d20 + 1	= 16+1	= 17

**Brutus**

Brutus decide di usare due armi. Questa opzione di solito penalizza l'attacco poiché raddoppia il risultato della difesa. Ma Brutus ha l'abilità Due Armi (Marziali) +5 cui somma Destrezza e Forza (+4). Lancia 3d30 ed ottiene 19 cui somma +9, totale 28 (superiore a 15). Brutus può attaccare con la spada lunga e con la daga. D'altra parte Judas può parare fino a 11 attacchi in mischia (11 è la sua competenza con la ascia a due mani).

Il grado d'attacco di Brutus è +16 con la spada e +9 con la daga.  
 Spada: tira 3d20 e ottiene 14 cui somma 16, totale 30.  
 Daga: tira 3d20 e ottiene 16 cui somma 9, totale 25.  
 La difesa di Judas con l'ascia bipenne è: +10  
 Tira 3d20 e ottiene 13 cui somma 10, totale 23.  
 Tira 3d20 e ottiene 8 cui somma 10, totale 18.  
 Judas viene colpito sia dalla spada che dalla daga.  
 La spada causa 4 dadi di danno: 13, 12, 8, 11.  
 La Protezione di Judas è +12 per cui perde 1 punto Vigore (il pareggio del 12) ed 1 punto Vitalità.  
 La daga causa 2 dadi di danno: 12, 23.  
 La Protezione di Judas è +12 per cui perde un altro punto Vigore (il pareggio del 12) ed un altro punto Vitalità.  
 Adesso Judas dispone di Vigore +8, Vitalità +8 e Vita +10.

## Judas

Sebbene Judas sia competente nell'uso di due armi non può sfruttarla poiché l'ascia bipenne richiede l'uso di due mani.

Judas ha grado di attacco +15

Tira 3d20 e ottiene 19 cui somma 15, totale 34.

Brutus cerca di parare con la propria spada lunga.

Ha grado di parata +11

Tira 3d20 e ottiene 16 cui somma 11, totale 27. Insufficiente...

L'ascia di Judas supera la difesa di Brutus e causa 6 dadi di danno.

I dadi mostrano: 17, 4, 19, 9. La protezione di Brutus è +12.

Brutus perde due punti Vitalità e scende a 8.

## Abel

Abel vuole sfruttare la propria magia elementale. Deve scegliere se usarla per attaccare o parare ma non può fare entrambe le cose. Preferisce attaccare.

Abel descrive l'effetto desiderato e propone di causare la perdita di un punto Vitalità di Kain ad un passo da lui. Il Narratore fissa a +25 la QA della magia.

Abel ha competenza +3 cui somma Intelligenza +2 e Preclarità +2.

Abel ha zero punti Vitalità e quindi usa solo due dadi azione.

Lancia 2d20 e ottiene 12, cui somma +7 e raggiunge solo +19.

Abel non riesce a evocare l'effetto desiderato: una fiamma tenue e tremula sgorga dalla sua mano tesa ma la fiammata non riesce neppure a disturbare Kain.

## Kain

Kain prosegue l'attacco con la spada.

Tira 3d20 e ottiene 27 cui somma 8, totale 35.

Abel cerca di parare con la propria spada lunga.

La sua difesa è: +1 ed ha solo due dadi azione...

Tira 2d20 e ottiene 37 cui somma 1, totale 38.

Abel miracolosamente ferma l'attacco di Kain.

## Segmento 4.

Anche in questo segmento di gioco facciamo usare ai personaggi le rispettive abilità specialistiche e magiche.

### Iniziativa

Brutus ricorre nuovamente alla capacità Attacco Rapido. Prima di lanciare l'iniziativa tira 3d20 ed ottiene 23 che somma a Destrezza e Rapidità. Poiché la somma supera 15 ha un +3 all'iniziativa.

Abel  $1d20 + 2 = 18+2 = 20$

Brutus  $1d20 + 4 = 3+4 = 7$

Kain  $1d20 + 2 = 9+2 = 11$

Judas  $1d20 + 1 = 13+1 = 14$

## Abel

Abel prova ancora l'attacco elementale. Spera di far perdere addirittura due punti Vitalità a Kain. Il Narratore fissa a +30 la QA della magia senza concedere a Kain alcuna difesa.

Abel ha grado +7 (competenza + Intelligenza + Preclarità) ma ha zero punti Vitalità e quindi usa solo due dadi azione.

Lancia 2d20 e ottiene 25, cui somma +7 e raggiunge +32.

Dalla mano di Abel sgorga una poderosa fiammata che raggiunge Kain ustionandolo al volto ed al braccio. Kain perde due Punti Vitalità.

Abel perde 1 Punto Mana Esoterico e deve superare un TC su Preclarità per non perdere anche un Punto Vigore. Lancia 1d20 che rende 12 cui somma Preclarità +2, totale 14. Occorreva almeno un 15. Purtroppo Abel perde un Punto Vigore.

## Judas

In questo frangente Judas non ha molte alternative.

Ha grado di attacco +15. Tira 3d20 e ottiene 13 cui somma 15, totale 28.

Brutus cerca di parare con la propria spada lunga (parata +11). Tira 3d20 e ottiene 18 cui somma 11, totale 29. Parata!

## Kain

Kain disorientato dall'attacco di Abel decide di rendersi invisibile. Usa la magia Scomparsa (Illusione) in cui ha +3 + Intelligenza +2 + Preclarità +2, totale +7. L'invisibilità durerà un turno nonostante qualsiasi azione egli svolga. Il Narratore fissa a +25 la QA.

Tira 3d20 e ottiene 19 cui somma 7, totale 26. Ma le magie di tipo Stregoneria soffrono la penalità dell'ingombro: -10 per Kain che si trova a solo un +16, insufficiente per svanire alla vista di Abel...

Kain perde comunque un punto mana arcano e deve superare un Tiro Caratteristica su Preclarità per evitare di perdere un punto Vigore. Tira 3d20 e ottiene 12 cui somma +2, totale 14. Purtroppo perde anche il punto Vigore...

## Brutus

Brutus preoccupato per la compagna rinuncia all'attacco e cerca di curare Abel. Ricorre alla magia Risanamento (Guarigione) in cui ha +3 + Empatia +1 + Devozione +1, totale +5. Col tocco vuole ridare 2 punti Vitalità all'amica. Il Narratore fissa a +25 la QA ed impone a Brutus di Toccare Abel con un tiro Disarmato su QA 15.

Brutus prima cerca di toccare Abel. Tira 3d20 e ottiene 15 cui somma 4, totale 19 (tocca Abel).

Poi evoca con la preghiera il risanamento. Tira 3d20 ed ottiene 14 cui somma +5 = 19. Insufficiente per ottenere effetti positivi.

Brutus perde un punto mana solenne e deve superare un Tiro Caratteristica su Devozione per evitare di perdere un punto Vigore. Tira 3d20 e ottiene 28 cui somma +1, totale 29. I suoi punti Vigore restano inalterati...

~~Attività Magiche~~

## Attività Magiche

Le attività magiche sono descritte nello specifico manuale, anche se in linea teorica qualsiasi effetto magico è ammesso, purché compatibile con il contesto di gioco e con la tipologia della magia. Il Narratore deve scegliere la QA per ciascun esito desiderato.

## Stregoneria

### Kain

Kain si fa furbo. Decide di rendersi invisibile prima di ingaggiare il combattimento. Usa la magia Scomparsa (Illusione) in cui ha +3 + Intelligenza +2 + Preclarità +2, totale +7. L'invisibilità durerà un'ora nonostante qualsiasi azione egli svolga. Il Narratore fissa a +30 la QA.

Poiché è a riposo Kain si libera di armatura e armi e evita la penalità dell'ingombro. Tira 3d20 e ottiene 7 cui somma 7, totale 14. Non basta. Kain perde comunque un punto mana arcano. Poi prova a superare un Tiro Caratteristica su Preclarità. Tira 3d20 e ottiene 19 cui somma +2, totale 21. Non perde il punto Vigore...

Kain insiste. Tira 3d20 e ottiene 18 cui somma 7, totale 25. Non basta. Kain perde un altro punto mana arcano. Poi prova a superare un Tiro Caratteristica su Preclarità. Tira 3d20 e ottiene 18 cui somma +2, totale 20. Non perde il punto Vigore...

Kain prova ancora. Tira 3d20 e ottiene 32 cui somma 7, totale 39. Kain svanisce alla vista anche se perde il terzo punto mana arcano. Prova a superare un Tiro Caratteristica su Preclarità. Tira 3d20 e ottiene 35 cui somma +2, totale 37. Non perde il punto Vigore...

Adesso Kain è invisibile, indossa l'armatura (che diventa pure invisibile) e recupera le armi. Per un'ora resterà invisibile e può compiere azioni, combattimenti e magie liberamente. Se lo desidera può tornare visibile quando vuole interrompendo l'effetto magico.

Inoltre Kain comprende il vantaggio della competenza Concentrazione che gli permetterebbe di aumentare le probabilità di successo nel lancio di magie in situazioni di quiete. Per i dettagli si consulti il manuale delle Capacità nella sezione Arcane...

## Magia Elementale

### Abel

Durante un combattimento Abel cerca di sottrarsi alla vista dell'avversario. Vuole quindi solo creare un diversivo con la sua magia di fuoco. Consultando il manuale Base (capitolo sulle QA, si nota che la magia è di livello 30.

Poiché si trova nel combattimento non può liberarsi di armatura e armi (o meglio delle armi potrebbe ma col rischio di perderle).

Ha grado pari a +7 nell'attacco elementale e quindi propone di simulare un attacco rivolto non a causare danno ma il diversivo già detto. Il Narratore accetta e invita il Giocatore a lanciare i dadi.

Tira 3d20 e ottiene 19 cui somma 7, meno l'ingombro -6: totale 20. La magia fallisce senza alcun esito. Abel perde un mana Esoterico e deve superare un TC su Preclarità per non perdere un punto Vigore.

### Abel

Per l'esplorazione di una grotta Abel decide di incantare un oggetto con una luce che possa durare 1 ora e che illumini un raggio di 8 metri. La Abilità da usare è il Vantaggio Igneo.

Il Narratore stabilisce che la QA debba essere pari a 30.

Abel si libera di tutto l'ingombro prima di evocare la magia. Poi fa un primo tentativo: il 3d20 rende 14 cui somma +5 (Competenza + Intelligenza + Preclarità) ed ottiene 19. La magia fallisce, Abel perde un mana Esoterico e deve superare un TC su Preclarità per non perdere un punto Vigore.

Abel fa un secondo tentativo: il 3d20 rende 39 cui somma +5 (Competenza + Intelligenza + Preclarità) ed ottiene 44. La magia riesce, ma Abel perde un altro mana Esoterico e deve superare un TC su Preclarità per non perdere un punto Vigore.

Adesso Abel dispone di un oggetto che può portare con sé (per esempio una pietra o un coltello) che emana una vivida luce abbastanza per leggere e distinguere i colori in un raggio di 8 metri.

## Magia Naturale

### Radaman

Radaman è un Difensore della Foresta che ha sviluppato la capacità Creazione Nutritiva (Naturale, Beneficio Ambientale).

In una sosta breve decide di creare abbastanza cibo per sostenere un gruppo di 4 persone. Il Narratore stabilisce che la QA debba essere pari a 25 e cibo e bevande compariranno nel punto in cui pone la mani..

Radaman non ha bisogno di ridurre l'ingombro poiché la magia Naturale non ne risente. Poi fa un tentativo: il 3d20 rende 19 cui somma +7 (Competenza + Empatia + Devozione) ed ottiene 26. La magia riesce, Radaman perde un mana Idillico e deve superare un TC su Devozione per non perdere un punto Vigore.

Radaman ha competenza anche nella capacità Luce (Naturale, Beneficio Ambientale). Decide di incantare un oggetto con una luce che possa durare 1 ora e che illumini un raggio di 8 metri. Il Narratore fissa a +30 la QA.

Radaman fa un tentativo: il 3d20 rende 18 cui somma +12 (Competenza + Empatia + Devozione) ed ottiene 30. La magia riesce, e Radaman perde un altro mana Idillico e deve superare un TC su Devozione per non perdere un punto Vigore.

Infine Radaman decide di riposare in mezzo ad una tempesta. Lancia Sfera Climatica che gli permette di essere immune a vento, pioggia e fulmini in un raggio di 2m per 8 ore. Il Narratore stabilisce una QA di 23.

Radaman prova: il 3d20 rende 18 cui somma +5 (Competenza + Empatia + Devozione) ed ottiene 23. La magia riesce, ma Radaman perde un altro mana Idillico e deve superare un TC su Devozione per non perdere un punto Vigore.

## Magia Spirituale

### Brutus

Durante una vicenda Abel perde un occhio. Dopo mezz'ora dalla perdita Brutus cerca di rigenerarlo. Ipotizziamo che Brutus possieda competenza +3 nella abilità Rigenerazione della Categoria Guarigione. Brutus può imporre le mani su Abel (Distanza Tocco). Consultando il manuale della Magia, si nota che dopo 1 turno la difficoltà di rigenerare un occhio ha difficoltà +20.

Brutus lancia 3d20 ed ottiene 18 cui somma Devozione e Empatia per un totale di 20. La magia riesce e Abel sente il suo occhio ricrescere nell'orbita vuota. Il Narratore impone che la crescita richieda un'ora di tempo.

La magia consuma un mana Solenne e Brutus deve superare un TC su Devozione per non perdere anche un punto Vigore.

### Brutus

In un Antro protetto da morti viventi, Brutus ed Abel temono per la loro vita. Brutus allora invoca la protezione della sua dea per evitare ulteriori scontri coi non morti. La magia richiesta è Riparo Sacro, e Brutus richiede una protezione nel raggio di 2m intorno a sé per 1 ora. La magia ha QA +20.

Brutus lancia 3d20 ed ottiene 12 cui somma +2 (Devozione e Empatia): troppo poco, ma Brutus perde un mana Solenne e deve superare un TC su Devozione per non perdere anche un punto Vigore.

Brutus tenta ancora. Lancia di nuovo 3d20 ed ottiene 22 cui somma +2 (Devozione e Empatia): la magia riesce e nella sfera centrata dove Brutus poggia i piedi sia egli che Abel sono invisibili ed impercettibili. La sfera è fissa nel luogo: se si esce dal suo raggio si torna visibili. Per questo i due prendono fiato e studiano le prossime mosse.

Brutus perde un secondo mana Solenne e deve superare un TC su Devozione per non perdere anche un punto Vigore.

### Brutus

In una foresta, Brutus ed Abel devono riposare. Brutus chiede la vigilanza della sua dea per evitare agguati. La magia richiesta è Custode Divino, e Brutus richiede una protezione nel raggio di 2m intorno a sé per l'intera notte. La magia ha QA +23.

Brutus lancia 3d20 ed ottiene 19 cui somma +2 (Devozione e Empatia): troppo poco, ma Brutus perde un mana Solenne e deve superare un TC su Devozione per non perdere anche un punto Vigore.

Brutus tenta ancora. Lancia di nuovo 3d20 ed ottiene 37 cui somma +2 (Devozione e Empatia): Brutus perde un secondo mana Solenne e deve superare un TC su Devozione per non perdere anche un punto Vigore, ma la magia riesce e nella sfera di 2m di raggio, centrata dove Brutus poggia una mano un invisibile custode veglia. Qualsiasi essere o oggetto che vi acceda viene immediatamente percepito da sacerdote che viene svegliato.

---

# SOMMARIO

---

<b>Personaggi</b>	<b>1</b>
Primo Gruppo	1
Secondo Gruppo	2
<b>Attività Generiche</b>	<b>3</b>
Capacità Comunicative Duali	3
Capacità Comunicative Singolari	3
Capacità Fisiche Singolari	3
Capacità Percettive Singolari	3
<b>Attività Specialistiche</b>	<b>3</b>
Capacità Specialistiche Singolari	3
Tiro Caratteristica	3
<b>Attività Belliche</b>	<b>3</b>
Segmento 1.	3
Segmento 2.	4
Segmento 3.	4
Segmento 4.	5
<b>Attività Magiche</b>	<b>5</b>
Stregoneria	5
Elementale	6
Naturale	6
Spirituale	6

---