



<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.0/it/> -
 Attribuzione - Non commerciale - Non opere derivate 2.0
 Italia - Tu sei libero di riprodurre, distribuire, comunicare
 al pubblico, esporre in pubblico, rappresentare, eseguire o
 recitare l'opera. Alle seguenti condizioni: **Attribuzione** Devi
 riconoscere il contributo dell'autore originario. **Non
 commerciale** Non puoi usare quest'opera per scopi
 commerciali. **Non opere derivate** Non puoi alterare,
 trasformare o sviluppare quest'opera.

➔ [1.0] Introduzione



(Disegno di Rita Nucera)

Questo sistema è creato per giocare di ruolo con qualunque tipo di ambientazione. Questo vuol dire poter creare, tramite la propria immaginazione, un personaggio e interpretarlo durante tutte le sue avventure e imprese. Il personaggio potrà essere di ogni razza (Umano, alieno, creatura magica...) e capace in ogni genere di abilità: Potrà avere le abilità di attaccare come un guerriero, essere scaltro e veloce come un ladro, attento come un mago o qualunque altra cosa la vostra immaginazione possa pensare. Le possibilità che il gioco offre sono determinate solo dalla vostra fantasia. Il gioco comprende diversi aspetti quali interpretazione, interazione con gli altri giocatori, strategia in battaglia e narrazione.

Per giocare servono questo manuale, una scheda del personaggio per ogni giocatore e due comuni dadi a sei facce. Le partite (dette sessioni) si svolgono con un Master che si diverte a preparare le avventure, narrarle, gestire tutti i personaggi che popolano la storia oltre ai giocatori e "arbitra" la sessione ed alcuni (da 1 in su) giocatori che interpretano, a turno, ognuno un loro personaggio decidendone il comportamento e le azioni che compie all'interno della storia.

La meccanica base del gioco è semplice e permette di intraprendere ogni tipo di azione all'interno del gioco: Il giocatore tira 2 dadi da 6, li somma con il valore determinato dalle abilità del proprio personaggio (compilate come descritto nel capitolo 3) e confronta il risultato con il valore della prova (stabilito di volta in volta dal Master). Se il risultato è uguale o superiore al valore della prova l'azione intrapresa sarà portata a termine con successo, altrimenti la prova fallirà.

In questo manuale è illustrato come creare un personaggio, come giocare e sono fornite tutte le regole utili per il Master.

Per poter giocare non è necessario leggere tutto, è consigliato leggere almeno i capitoli 2, 3 e 4.

⚠ Nota - Per praticità i dadi sono comunemente indicati con una "d" seguita dal valore massimo del dado. Quindi i dadi da 6 verranno chiamati d6 e così 2d6 indicherà il risultato ottenuto sommando il lancio di 2 dadi da 6. Il d3 si ottiene dimezzando il risultato ottenuto tirando un dado da 6 (4=1, 5=2, 6=3).

➔ [2.0] Caratteristiche, Talenti, Abilità



(Disegno di www.PaulDeggan.it)

Ogni personaggio all'interno del gioco è definito dalle abilità che compongono la sua scheda. Le Abilità hanno un valore da 0 a infinito, comprese numerazioni negative e sono di 3 tipi:

2.1. Caratteristiche: Appartengono ad ogni personaggio e saranno la base per tutte le sue Abilità.

Aspetto [ASP] Caratteristiche fisiche e comportamentali che determinano aspetto e fascino.	Carisma [CAR] L'abilità nel capire gli altri ed esprimere le proprie idee.
Costituzione [COS] La resistenza fisica del personaggio.	Destrezza [DES] L'abilità nel muoversi ed effettuare prove che richiedono velocità.
Forza [FOR] La forza fisica del personaggio.	Intelligenza [INT] L'abilità nell'intuire e nell'apprendere.
Percezione [PER] L'abilità nell'uso dei sensi per percepire gli eventi.	Tempra [TEM] Il self-control mentale che il personaggio ha su di sé.

2.2. Talenti: Peculiarità che appartengono alla razza del personaggio, possono essere vantaggi o svantaggi, fisici o mentali, che non possono essere appresi o insegnati.

2.3. Abilità: Possono essere apprese o insegnate con uno studio o un allenamento.

➔ [3.0] Creazione del personaggio



(Disegno di Rita Nucera)

Ogni giocatore può annotare dietro la sua scheda il suo aspetto complessivo (colore degli occhi, dei capelli, pettinatura, vestiti, atteggiamento...) da descrivere di volta in volta ai personaggi che incontra e la sua storia precedente agli avvenimenti vissuti nel gioco (background).

Compilare la scheda prevede 4 passaggi essenziali:

3.1 - Compilare le Caratteristiche: Segnate il nome delle otto Caratteristiche e ad ognuna assegnate un valore iniziale 3 a cui si aggiunge 1d3. Il doppio del valore ottenuto sarà il valore massimo

che il vostro personaggio potrà raggiungere in quella determinata Caratteristica.

⚠️ Nota – Le Caratteristiche sono il risultato di un valore iniziale, dato dalla razza stessa a cui appartiene il personaggio, e dal risultato di un tiro di dado che rappresenta le peculiarità del personaggio singolo.

🔑 Esempio: Un personaggio umano in fase di creazione ottiene 3 (valore iniziale) + 2 (al tiro di dado) per una Caratteristica. Segnerà sulla scheda 5 / 10. Che rappresenta 5 come valore attuale della Caratteristica e 10 come valore massimo ottenibile.

3.2 - Attribuire i punti-creazione: In questa fase di creazione del personaggio avete a disposizione 60 *punti-creazione*: Valori da assegnare liberamente ai vostri Talenti e alle vostre Abilità. Ogni Talento e Abilità deve avere un valore minimo iniziale di 6.

⚠️ Nota – Se il Master lo ritiene è possibile variare il numero di punti-creazione disponibili per creare party più o meno avanzati, come illustrato al capitolo 9.9.

🔑 Esempio: Aggiungere l'Abilità Saltare [DES] con valore 6 costerà 6 punti-creazione.

3.3 - Compilare i Talenti: Ogni Talento ha un "prezzo" in punti-creazione. Se il Talento è un vantaggio sarà un prezzo da pagare, se è uno svantaggio sarà un credito da sommare ai punti-creazione. Utilizzare i Talenti necessita di una prova che permetterà di superare gli svantaggi o utilizzarne i vantaggi. I Talenti "comprati" si assumono automaticamente con valore iniziale 6 e non si basano su alcuna Caratteristica. I Talenti possono essere creati secondo tre archetipi:

Livello 0: Aggiungono un modificatore di +2 (cumulabile) per una determinata Abilità o prova. (es. +2 in Costituzione contro veleno, +2 in Attacchi furtivi...) 3 Punti
Livello 1: Talenti interpretativi. (es. Avido, Sincero, Vizio...) 6 Punti
Livello 2: Talenti fisici. (es. Ali, scurovisione, 1d6 armatura naturale...) 12 Punti
Livello 3: Talenti innaturali. (es. Trasformazione, Rigenerazione...) 18 Punti

🔑 Esempio: Il Talento di secondo livello Ali permetterà al personaggio di volare, effettuando una prova sul Talento, questo vantaggio gli costerà 12 punti creazione. Il Talento Vizio, interpretativo (di primo livello) da 6 punti, costringerà il personaggio a dedicarsi ad un vizio almeno una volta al giorno o effettuare una prova su questo Talento per non farlo, questo svantaggio gli darà 6 punti-creazione bonus. Il Talento di livello zero Vista accurata costerà 3 punti-creazione per ogni +2 che aggiungerà all'Abilità Osservare[PER].

In questa fase è possibile aumentare o diminuire i valori iniziali delle Caratteristiche (v. 3.2), per concedere pregi e difetti della propria razza:

⚠️ L'aumento di 1 del valore iniziale di una Caratteristica costa -12 punti-creazione.

⚠️ La diminuzione di 1 del valore iniziale di una Caratteristica rende +9 punti-creazione.

🔑 Esempio: Le razze sono state create proprio così, sommando e sottraendo punti dalle Caratteristiche e dai Talenti tipici della razza. Un piccolo halfling si è ottenuto diminuendo la Costituzione e la Forza di 2 (a causa della taglia piccola), sono stati aggiunti 2 valori alla Destrezza e alcuni Talenti zero per le Abilità in cui gli halfling sono portati per natura.

🔑 Archetipi di razze al capitolo 10.1.

🔑 Archetipi di Talenti al capitolo 10.6.

3.4 - Compilare le Abilità: Le Abilità si possono creare secondo tre archetipi:

Conoscenza (argomento) [INT] (Conoscenza natura, magia, araldica...)	Azione fisica [DES] (Saltare, schivare, muoversi silenziosamente...)	Attacco in Mischia [FOR] (Mani nude, spada, ascia...)
Utilizzo (oggetto) [DES] (Utilizzo automobili, arnesi da scasso, chitarre...)	Azione Comunicativa [CAR] (Parlare linguaggio, intimidire...)	Attacco a Distanza [DES] (Arco, balestra, pistola, fucile, bazooka...) Attacco da Lancio [FOR] (Granate, bolas, boomerang...)
Creare (oggetto) [FOR] (Creare frecce, spade, vestiti...)	Azione Percettiva [PER] (Ascoltare, osservare, seguire tracce...)	Schivare [DES] (Schivare gli attacchi) Parare [FOR] (Parare trasferendo il danno di un attacco ad un oggetto)

Ogni Abilità deve indicare alla fine del suo nome l'abbreviazione della Caratteristica a cui fa riferimento.

Master e giocatore devono tenere conto che più una Abilità è generica, minore sarà la precisione del risultato ottenuto.

⚠️ Nota – Le Abilità magiche sono illustrate al capitolo 7.

🔑 Archetipi di Abilità al capitolo 10.5.

🔑 Esempio: Utilizzo strumenti musicali [DES] è una Abilità generica e non permetterà di utilizzare bene uno strumento particolare. Utilizzo chitarre [DES] è una Abilità più specifica. Utilizzo chitarra "Canto di Ningil" [DES], essendo concentrata su un determinato oggetto varrà il doppio con l'utilizzo di quella chitarra ma la metà con l'utilizzo di un'altra.

3.5 - Equipaggiamento: I punti-creazione non utilizzati saranno convertiti in unità monetarie necessarie per acquistare l'equipaggiamento iniziale (attrezzi, vestiti, armi...) e saranno gli averi del personaggio all'inizio del gioco.

1 punto-creazione = 100 x 9 unità monetarie.

⚠️ Nota – Se il personaggio appartiene ad una precisa "era" si sostituirà il 9 con il numero di era corrispondente (V. 9.3).

🔑 Archetipi di equipaggiamento al capitolo 10.2.

3.5 – Metodi rapidi per assegnare i valori:

Metodo distribuito: Scegliere 9 nominativi di Talenti e Abilità e attribuire a ciascuno valore 6. Questo lascerà 6 punti-creazione liberi per l'equipaggiamento.

Metodo CODA: Si attribuiscono i seguenti valori nell'ordine che si desidera alle abilità selezionate: 12, 10, 9, 8, 8, 7, 6. (CODA System di www.decipher.com).

3.6 - Punti ferita: I punti ferita rappresentano l'energia vitale del personaggio e si calcolano moltiplicando la Caratteristica Costituzione per 4.

Se durante il gioco il valore dei punti ferita scende a 0 il personaggio resta a terra incosciente e perderà 1 punto ferita ad ogni round. Deve effettuare una prova su Costituzione (con difficoltà 16, più eventuali malus) ad ogni round, se questo tiro riesce le condizioni si stabilizzeranno e, pur senza riprendersi subito, il personaggio inizierà una fase di riposo (v.9.1). Se i punti ferita arrivano a -10 il personaggio muore.

3.7 – Altezza, peso, taglia: I valori di peso e altezza si possono ottenere in base al valore delle Caratteristiche Costituzione (per il peso) e Destrezza (per l'altezza), come indicato nella tabella di esempio (considerare per i valori successivi una crescita costante di 10 Kg. e 0,10 m. per ciascun valore aggiuntivo):

Valori	Peso	Altezza
0	0-5 Kg.	0-0.5 m.
1	6-10 Kg.	0.6-1 m.
2	20 Kg.	1.20 m.
3	30 Kg.	1.30 m.

Il valore della taglia sarà il valore iniziale della Caratteristica Costituzione, il valore al quale si aggiunge 1d6 in fase di creazione

per determinare il valore della Caratteristica Costituzione.

Valore	Taglia	Valore	Taglia
0	Minuscolo	6	Grande
1	Piccolo	12	Gigantesco
3	Medio	24	Colossale

Esempio: Un umano, utilizzando 3 + 1d6 in fase di creazione, avrà 3 come valore iniziale in Costituzione e 3 di taglia. Un elfo avrà 2 come valore iniziale in Costituzione e quindi 2 di taglia. Un halfling con 1 di valore iniziale in Costituzione e avrà 1 di taglia. L'umano potrà utilizzare armi e armature elfiche (taglia 3 e taglia 2) ma per utilizzare quelle halfling avrà un -3 nella Caratteristica Destrezza. L'elfo potrà utilizzare sia l'armatura umana che halfling.

Nota – Le creature possono avere dei malus temporanei nel calcolo di taglia e altezza in base alla loro fascia d'età: -2 fino alla pubertà, -1 in adolescenza e senza malus in età adulta.

Esempio: Un uomo, taglia 3, da bambino avrà taglia 3 -2, da ragazzo taglia 3 -1.

3.7 - Famiglio: Il personaggio può spendere i suoi punti-creazione per crearsi un famiglio. Il famiglio è un compagno (di solito un piccolo animale) per il personaggio nelle sue avventure. La creazione del famiglio segue le stesse procedure della creazione del personaggio, ad eccezione che bisogna comprare il valore iniziale delle sue Caratteristiche. 1 valore e ogni successivo aumento costeranno 12 punti-creazione. Il famiglio (controllato dal giocatore) avrà automaticamente un linguaggio comune col suo padrone per comunicare (scelto dal giocatore) e darà a lui obbedienza.

Nota – I punti guadagnati con Talenti svantaggiosi del famiglio saranno spesi esclusivamente per quel famiglio, i punti-creazione al contrario saranno in comune tra personaggio e famiglio.

3.8 - Pronti: Scheda compilata e dadi alla mano, non resta che immedesimarsi nel personaggio, ascoltare le descrizioni del Master e, durante il proprio turno, interpretare il personaggio, descrivere le sue azioni e utilizzare al meglio le sue Abilità.

➔ [4.0] Uso delle Abilità



(Disegno di www.PaulDeggan.it)

L'uso delle Abilità rappresenta la parte più importante nell'esperienza di gioco. Per usare una Abilità il giocatore dichiara l'Abilità che vuole usare e tira 2d6, al punteggio ottenuto sommate il valore della Caratteristica usata e dunque aggiungete l'eventuale valore dell'Abilità:

2d6 + Caratteristica + Abilità

L'uso dell'Abilità avrà successo se il risultato sarà uguale o superiore alla difficoltà stabilita dal Master per quella azione.

Esempio: Il giocatore dichiara l'azione dicendo "Utilizzo Cavalcare per andare verso il villaggio", Cavalcare [DES] = 2d6 + Destrezza [Caratteristica] + Cavalcare [Abilità]. Nel caso il personaggio non abbia l'Abilità Cavalcare [DES] l'uso dell'Abilità sarà limitato alla Caratteristica di Cavalcare, in questo caso Destrezza, quindi dichiarerà: "Utilizzo Destrezza per Cavalcare e andare verso il villaggio" e tira 2d6 + Destrezza.

Ogni prova ha una sua difficoltà a cui aggiungere eventuali malus, le difficoltà più comuni sono riassunte in questa tabella:

SEMPLICE	FACILE	NORMALE	DIFFICILE	COMPLESSA
<1-10	11-17	18-23	24-28	29-30 >

4.1 - Successi: – Più il risultato del tiro sarà alto, migliore sarà l'esecuzione dell'azione intrapresa. La differenza tra la difficoltà stabilita ed il risultato del tiro sarà il numero di successi ottenuti.

Esempio: Se su un tiro con difficoltà 16 si ottiene 20 si ottengono 4 successi.

4.2 - Uso multiplo delle Abilità: Un personaggio ha a sua disposizione 5 azioni per ogni turno (Prove, uso delle Abilità ecc.) applicando su ogni azione (eccetto la prima) un malus pari a -3 cumulativi. Il -3 è dato da tutte quelle Abilità per cui deve effettuare una prova (eccetto il movimento, v. 8.1). Questa regola è valida anche nell'uso delle Abilità in round di combattimento.

Esempio: Attaccare con una spada mentre si cavalca e utilizzare una magia: 1) Attacco da Mischia [FOR] 2) Cavalcare [DES] con il malus di -3 3) Utilizzo Magia (scuola) [CAR] con il malus di -6. In tutto questo può ascoltare e parlare senza accumulare malus, in quanto sono azioni gratuite (non è necessaria una prova con dadi).

4.3 - Critico positivo e critico negativo: Nell'utilizzo delle Abilità bisogna prestare attenzione in caso si ottenga il risultato massimo o minimo dal lancio dei dadi:

Con i due 6 (critico positivo) l'azione riesce per quanto difficile possa sembrare. Si guadagna +1 punti di esperienza da segnare nell'esperienza dell'Abilità (o del Talento) utilizzata. Di conseguenza ci vorrà 1 punto esperienza in meno per aumentare quella Abilità.

Con i due 1 (critico negativo), l'azione fallisce, per quanto semplice possa sembrare. Può accadere (a seconda dell'Abilità che era in uso ed a discrezione del Master) che la prova tentata si possa ritorcere contro il personaggio stesso.

Nota – Il critico positivo concede punti esperienza solo su Abilità e Talenti, non sulle Caratteristiche.

4.5 - Destra e sinistra: La mano destra sarà la mano usata comunemente dal personaggio. Utilizzare l'altra mano implica un malus di -6 nell'azione che si compie con la mano sinistra e un malus di -3 sulle azioni che si compiono con la mano destra.

4.6 - Prove competitive e cooperative: Un personaggio può opporsi all'effetto dell'Abilità di un altro personaggio grazie ad una prova competitiva. Entrambi faranno una prova sulle loro Abilità e il personaggio che otterrà il risultato più alto avrà la meglio.

Una prova cooperativa avverrà quando il personaggio sarà aiutato da uno o più alleati a compiere l'azione. Anche gli alleati faranno la stessa prova (uguale anche nella difficoltà), in caso di successi andranno ad aggiungere +3 (cumulativo) al punteggio ottenuto dal personaggio che ha iniziato l'azione.

Esempio: Un personaggio cerca di mentire ad un'altro utilizzando Raggiare [CAR], l'altro potrà effettuare una prova su Percepire inganni [CAR] per cercare di intuire la menzogna. Chi dei due otterrà un punteggio maggiore riuscirà nella sua azione. Un eventuale complice effettuerà la prova in Raggiare [CAR] e, in caso di successo, farà aumentare di +3 il risultato di Raggiare [CAR] ottenuto dal primo personaggio.

➔ [5.0] Esperienza e progresso



(Disegno di paifei@tiscali.it)

Si può migliorare il valore delle Abilità spendendo punti esperienza. I punti esperienza verranno assegnati dal Master all'inizio di ogni sessione (solitamente un minimo di 1 e un massimo di 6 punti per sessione).

Per Aumentare di un punto una Caratteristica: Spendere un totale di punti esperienza pari al doppio del valore di quella Caratteristica +1.

Per Aumentare di un punto un Talento o una Abilità: Spendere un totale di punti esperienza pari al valore di quel Talento o Abilità +1.

🔑 Esempio: Per aumentare una Caratteristica con valore 6 si spenderanno 13 punti esperienza. Per aumentare un Talento o una Abilità con valore 6 si spenderanno 7 punti esperienza.

5.1 - Apprendere nuove Abilità: Un personaggio può imparare nuove Abilità spendendo 10 punti esperienza e dedicandosi all'apprendimento (durata a discrezione del Master). L'insegnante deve avere almeno un valore di 10 nell'Abilità che vuole insegnare e alla fine di questo periodo di apprendimento effettua una prova in Carisma (difficoltà base 16, oltre a malus dovuti alla difficoltà di quello che si insegna) con un bonus pari alla metà dell'Abilità Intelligenza dell'apprendista. Se l'insegnamento riesce, il personaggio otterrà quella Abilità con valore 1.

🔑 Esempio: Insegnare Conoscenza Medicina [INT] a chi ha 6 in Intelligenza richiede un lancio su Carisma con difficoltà 13 (diff. 16 con bonus di 3).

➔ [6.0] Combattimento



(Disegno di www.PaulDeggan.it)

Il combattimento è spesso una parte importante delle avventure. Chi attacca utilizza una Abilità di attacco e chi si difende utilizza una Abilità di difesa. Difendersi, nella maggior parte dei casi, equivale ad utilizzare l'Abilità Schivare [DES] o la semplice Caratteristica Destrezza, altrimenti Parare [FOR] per far assorbire il danno ad un oggetto che il personaggio ha in mano (oggetto, arma scudo...). Se il punteggio del tiro in attacco è maggiore del tiro di difesa allora l'attacco è riuscito e chi attacca può calcolare il danno inflitto. Il danno è dato dal danno dell'arma (che varia a seconda del tipo di arma) a cui si somma la metà (approssimata per difetto) della Caratteristica utilizzata per colpire (Forza in mischia e in lancio, Destrezza in distanza). Se il tiro per attaccare è critico positivo (v.

4.6) si somma l'intero valore della Caratteristica. Se il personaggio attaccato indossa protezioni la parte di danno parata sarà sottratta dal valore totale del danno, risparmiando punti ferita.

🔑 Esempio: Un personaggio con 6 in Forza attacca con una spada a due mani un personaggio che indossa una armatura in cuoio. Il danno sarà: 2D6 danni + 3 Forza (o l'intero 6 se è critico) – 1d3 dell'armatura in cuoio.

Le azioni durante un round sono sempre limitate a 5 (v. 4.2), che il giocatore deve essere abile a dividere al meglio tra attacchi, difese e movimenti (oltre ad altre azioni eventuali).

⚠️ Nota – La maggior parte delle armi da distanza (pistole, fucili, archi, balestre...) ha bisogno di essere caricata prima di ogni colpo o raffica. Ricaricare è considerata un utilizzo della Caratteristica Destrezza, quindi sommerà un -3 ai malus del round (v. 4.2) pur non avendo bisogno di una prova per essere eseguita.

🔑 Esempio: Schivare un attacco e attaccare equivale a Schivare [DES] e Attacco da Mischia [FOR] con malus di -3.

📍 Archetipi di armi e armature al capitolo 10.3.

6.1 - Colpi mirati: Tutti gli attacchi non mirati colpiscono il tronco (10) e il colpo viene attutito da tutte le protezioni utilizzate, in quanto globale.

Come regola alternativa è possibile fare in modo che l'attacco colpisca in punti casuali calcolabili tirando 2d6 e confrontando il risultato con i punti indicati nell'immagine. In qualunque caso il giocatore potrà mirare specifiche parti del corpo per avere effetti extra sull'attacco.

Bersagli	Malus	Extra	
Braccia (6-8)	-6	Danni dimezzati. Prova su Forza per non far cadere l'oggetto tenuto in mano.	
Gambe (2-5)	-6	Danni dimezzati. Prova su Destrezza per non cadere.	
Testa (12)	-9	Danni raddoppiati. Prova su Costituzione per non svenire.	
Cuore (11)	-12	Danni raddoppiati + 1d6.	

6.2 – Fuoco amico: Un personaggio che attacca con armi da distanza un nemico rischia di colpire anche altri personaggi (alleati e non) se sono in combattimento da mischia con il bersaglio.

In questo caso ogni personaggio nel campo d'azione del bersaglio si associa un numero del dado da 6, se il numero ottenuto tirando il d6 è uguale a quello di un determinato personaggio allora quel personaggio sarà il bersaglio (accidentale) del colpo, altrimenti il bersaglio resterà definito sul personaggio che si era preso di mira.

⚠️ Nota – Determinate armi possono avere un bonus di "Perfezione alla Precisione" (v. 6.3) che permetterà di sottrarre automaticamente 1d3 bersagli "accidentali" dal d6 calcolato per il fuoco amico.

🔑 Esempio: Un nemico combatte in corpo a corpo con 2 alleati ma si fa ugualmente fuoco contro di lui. Si assocerà 1 al primo alleato, 2 al secondo ed i risultati dal 3 al 6 lasceranno il nemico come bersaglio finale, quindi si lancerà 1d6.

Se il tiro viene effettuato con un'arma che ha una "Perfezione alla Precisione" si lancerà 1d3 per stabilire quanti alleati saranno esenti dal rischio di essere colpiti. Facendo conto che il d3 ha prodotto 1 e quindi un bersaglio accidentale sia esentato: Si assocerà ad 1 un alleato ed i valori da 2 a 6 faranno risultare il nemico come bersaglio finale.

6.3 – Oggetti perfetti: Le armi e le armature di fattura particolarmente buona si dicono *perfette* e aggiungono dei bonus alle loro capacità. Ad esempio Un'arma perfetta avrà un bonus ai danni che produce, una armatura avrà il bonus alla protezione o degli arnesi da scasso un bonus alla prova. Ogni "x1" di perfezione si ha ogni 10 successi ottenuti nella prova di Creare (oggetto) [FOR]. Un oggetto perfetto costa il doppio del proprio prezzo in unità monetarie ogni 1d3 di bonus aggiunto. Ogni 2d3 di bonus diventano

automaticamente 1d6.

Un oggetto può avere anche diverse funzioni o diversi tipi di bonus che possono essere attribuiti e così il numero di perfezioni potrà essere diviso dal creatore dell'oggetto nel momento in cui lo crea. Ad esempio una spada perfetta x2 potrà utilizzare una perfezione per dare un bonus alla prova che si compie per attaccare e l'altro bonus per aumentare i danni inflitti. Se la divisione delle perfezioni non è specificata si intende che siano utilizzate entrambe nella capacità principale dell'oggetto.

I tipi di perfezione più comuni saranno: Perfezione ai danni, Perfezione alla prova e (in caso di armi da distanza) Perfezione alla Precisione (v. 6.2).

⚠ Nota – In caso di attacco ad una armatura perfetta i bonus dati dalla perfezione non vengono sottratti ai punti ferita dell'oggetto.

🔑 Esempio: Un coltello provoca 1d3 di danni e vale 30 unità monetarie. Un coltello perfetto costerà 60 unità monetarie per fare 1d6 danni (1d3 del coltello + 1d3 della perfezione = 2d6 che diventa 1d6). Un coltello ulteriormente perfetto (Coltello perfetto x2) provocherà 1d3 + 1d3 danni al costo di 120 unità monetarie. Coltello perfetto x3: 2d6 danni, costo 240 unità monetarie. Coltello perfetto x4: 2d6 + 1d3 danni, costo 480 unità monetarie. Esempio di perfezioni suddivise: Coltello perfetto x2 ai danni, x2 Attacco da Mischia: 1d6 + 1d3 danni, darà 1d6 bonus nella prova per colpire in Attacco da Mischia, costo 480 unità monetarie.

➡ [7.0] Magia



(Disegno di www.PaulDeggan.it)

Esistono varie *scuole* di magia (es. bianca, nera, indiana, voodoo...) che comprendono diversi tipi di incantesimi. Ogni scuola di magia si struttura su due Abilità distinte: Conoscenza magia (scuola) [INT] e Utilizzo magia (scuola) [CAR].

Conoscenza magia (scuola) [INT]: Una prova in questa Abilità permette di riconoscere un incantesimo, i suoi effetti e di prevederne le conseguenze.

Utilizzo magia (scuola) [CAR]: Permette di utilizzare un incantesimo con una prova su questa Abilità. Per possedere questa Abilità bisogna necessariamente avere almeno 8 valori nella Abilità Conoscenza magia (scuola) [INT] della scuola di magia che si vuole utilizzare. La difficoltà della prova sarà varia a seconda della difficoltà dell'incantesimo che si vuol utilizzare.

Per lanciare un incantesimo, bisogna avere la possibilità di parlare (se l'incantesimo ha un componente verbale), compiere gesti (se ha una componente somatica) e manipolare le componenti materiali o focus (se necessari). Inoltre un incantesimo richiede concentrazione. Se il mago è in una situazione concitata o perde concentrazione deve effettuare una prova in Tempra per concentrarsi, se questo non avviene l'incantesimo fallisce automaticamente.

Una volta utilizzato l'incantesimo il valore attuale dell'Abilità diminuirà di -3 (cumulabile, anche in caso che l'incantesimo fallisca). Tutte le diminuzioni saranno recuperate con un riposo di almeno 6 ore (v. 9.1).

👤 Archetipi di incantesimi al capitolo 10.4.

⚠ Nota – La magia utilizza conoscenze particolari, non è possibile utilizzare la magia per chi non ha l'Abilità di utilizzo specifica, neanche con un critico positivo.

7.1 – Oggetti incantati: Un personaggio che utilizza insieme le sue Abilità nel Creare e l'Utilizzo della Magia (questo con malus di -3, v.

4.2) può vincolare un suo incantesimo all'interno di un oggetto (che deve essere oggetto perfetto, v.6.3), che diventerà quindi magico. Questo costa 3 punti esperienza all'incantatore e permetterà, a chi possiede l'oggetto, di utilizzare quella magia per un numero di volte (cariche) pari al numero di successi che il mago ha ottenuto incantando l'oggetto.

E' possibile rendere l'incantesimo permanente con la stessa procedura, spendendo 12 punti esperienza.

⚠ Nota – Gli oggetti incantati acquistano parecchio valore. Oltre alla necessaria perfezione (almeno x1) il costo sarà: difficoltà dell'incantesimo moltiplicato per il numero di cariche contenute nell'oggetto. Se la carica è permanente si calcola un numero di 100 cariche.

➡ [8.0] Miniature



(Disegno di www.cloudecomics.it)

E' consigliato, specie nelle fasi di combattimento, l'uso delle miniature su carta a quadri. In questo modo il giocatore avrà ben chiare le posizioni e le distanze e anche il Master sarà aiutato nelle sue scelte. Ogni quadrato è chiamato *spazio* e corrisponde ad un metro quadrato. Lo spazio utilizzato da un personaggio non può essere utilizzato da un'altra creatura, neanche temporaneamente durante un movimento. In mancanza di carta quadrettata, utilizzare un metro e considerando 1 spazio come 1 cm. quadrato del tavolo da gioco, misurato a partire dalla base della miniatura.

8.1 - Movimento: Un personaggio può muoversi di tanti spazi quanti sono i valori che possiede nella Caratteristica Destrezza, il movimento non ha bisogno di prove ma viene considerato una azione e quindi aggiunge malus di -3 per ogni spostamento (v. 4.2). Il movimento può essere rallentato anche dal tipo di terreno su cui si cammina, un esempio di penalità alla Destrezza per tipo di terreno:

Terreno	Sentiero	Non battuto	Terreno	Sentiero	Non battuto
Brughiera	0	-1	Giungla	-2	-3
Collina	0	-2	Montagna	-3	-3
Deserto	-3	-3	Palude	-2	-3
Foresta	0	-1	Tundra	-3	-4

⚠ Nota – Quando un personaggio utilizzerà un Talento particolare per muoversi (es. Ali per volare) determinerà il numero di spazi in cui potersi muovere sommando al valore della Destrezza anche il valore del Talento che starà utilizzando.

⚠ Nota – Raggiungere un dislivello durante un movimento somma o sottrae (a seconda se si percorre una salita o una discesa) gli spazi del dislivello dal numero massimo di spazi percorribili.

8.2 – Campo d'azione: Il personaggio può agire e combattere in mischia nei 3 spazi di fronte a se. Questo sarà il suo *campo di azione*.

8.3 – Attacco di opportunità: In combattimento un avversario che abbassa la difesa all'interno del campo di azione, dà l'opportunità al personaggio di attaccare gratuitamente (considerando i malus dell'uso multiplo delle Abilità). La difficoltà del tiro per riuscire a colpire sarà il valore della Caratteristica Destrezza del personaggio

attaccato. Un avversario concede attacco di opportunità al personaggio quando: Compie una azione (usare magia, caricare un'arma, utilizzare oggetti...), esce dal campo di azione del personaggio, corre all'interno del campo di azione.

8.4 - Attacchi Strategici:

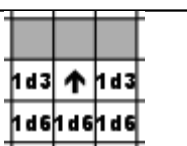
🔍 Un attacco alle spalle concede un bonus di 1d6 all'Abilità di attacco e ai danni.

🔍 Un attacco dal fianco concede un bonus di 1d3 all'Abilità di attacco e ai danni.

🔍 Un attacco furtivo avviene quando chi si difende non è a conoscenza della presenza di chi attacca e quindi non è preparato a difendersi. Dà un bonus di 1d6 ai danni, la difficoltà dell'attacco sarà pari al solo valore della Caratteristica Destrezza di chi si difende.

🔍 L'attacco in carica avviene quando il personaggio arriva correndo (Dedicando 3 azioni dello stesso turno per percorrere almeno 3 spazi prima di arrivare a colpire) ad attaccare l'avversario. Questa manovra aggiunge ai danni la metà valore della Caratteristica Costituzione (o il valore intero in caso di critico positivo nella prova per colpire).

🔑 Esempio: Nell'immagine è evidenziato in grigio il campo di azione del personaggio (rappresentato dalla freccia al centro), negli spazi adiacenti sono illustrati i bonus relativi all'attacco di fianco (1d3) e l'attacco di spalle (1d6).



8.5 - Il dislivello: Concede al personaggio situato più in alto un bonus di +2 all'attacco per ogni spazio (2 cm.) di posizione sopraelevata.

🔍 [9.0] Regole secondarie



(Disegno di www.PaulDeggan.it)

9.1 – Riposo: Ogni 6 ore di riposo il personaggio può recuperare (se ce ne sono le condizioni) i malus temporanei nell'uso delle Abilità e un numero di punti ferita pari alla metà del valore della Caratteristica Costituzione.

9.2 – Caldo e freddo: Negli ambienti molto freddi (sotto i 10 gradi) o molto caldi (sopra i 40 gradi) ogni 10 round sarà necessaria una prova su Costituzione con difficoltà 10. Minore sarà la temperatura, maggiore sarà la difficoltà della prova. Fallendo questa prova si avrà un danno di valore 1 più il malus applicato al tiro. Sono da considerare i bonus (se non l'esenzione dalla prova) per i personaggi che sono vestiti in maniera adeguata per resistere a quelle temperature.

Non si possono recuperare questi danni, fin quando la temperatura non sarà nuovamente mite.

🔑 Esempio: A 10 gradi si farà una prova di Costituzione con difficoltà 10 (rischiando 1 punto ferita), a 5 gradi una prova con difficoltà 15 (rischiando 6 punti ferita), a 0 gradi con difficoltà 20 (rischiando 10 punti ferita) ecc.

9.3 – Le ere e lo sviluppo: Ogni era ha un suo livello di sviluppo e di conoscenza, a cui è abbinato un numero crescente:

1 - Era della pietra.

2 - Era del bronzo (3500-1200 A.C.)

3 - Era del ferro (1200 A.C.-600 D.C.)

4 - Era del medioevale (600-1400)

5 - Era del sale (1450-1730)

6 - Era dell'industria (1730-1880)

7 - Era della meccanica (1880-1940)

8 - Era del nucleare (1940-1980)

9 - Era del digitale (1980-2025)

10 - Era della tecnologia (2025-2070)

11 - Era del mito (2070+)

Un oggetto raddoppia il suo valore ad ogni era che riesce ad attraversare. Al contrario, tornando nelle ere precedenti non viene riconosciuto per il suo valore che risulterà dimezzato per ogni era attraversata. Un oggetto con valore 0 che resta intatto nel passaggio di 2 ere, acquisisce automaticamente un valore base di 100 unità monetarie.

🔑 Esempio: Una spada del medioevo del valore di 60 unità monetarie potrà valere 192 unità monetarie nell'era digitale. Nell'era della pietra invece potrà valerle solo 10. Una coppa metallica dell'era del bronzo di valore 0 arriverà a valere 100 unità monetarie dell'era del medioevo e 200 unità monetarie nell'era del sale.

Ogni ambientazione, quindi, potrà essere rapportata ad una di queste ere. Il fantasy, ad esempio, apparterrà alla quarta era: il medioevo. O una ambientazione contemporanea farà parte della nona era. Questo influisce anche nella creazione dei personaggi, sulle loro conoscenze e sul loro equipaggiamento iniziale (100 x numero era in unità monetarie).

9.4 – Carico e levata: Il giocatore deve calcolare il peso degli oggetti che porta in inventario e può essere limitato se il peso diventa consistente.

🔍 Il CARICO è il peso (in kg.) massimo che il personaggio riesce a portare con sé: **CARICO = Forza x 3**

Se il peso degli oggetti portati è pari alla metà o più del carico il personaggio ha temporaneamente la Caratteristica Destrezza dimezzata.

Se il peso degli oggetti portati è pari al carico il personaggio ha un 1 temporaneo nella Caratteristica Destrezza.

🔍 La LEVATA è il peso (in kg.) massimo che il personaggio riesce a maneggiare: **LEVATA = Forza x 5**

Non sarà possibile sollevare o maneggiare oggetti di peso maggiore. Lo sforzo in levata può durare fino a 1d6 turni per ogni prova.

9.5 – Abilità di prestigio: E' possibile, per i personaggi avanzati, accedere a delle Abilità di Prestigio che racchiudono, in una sola Abilità, una serie di azioni particolari definite come sotto-Abilità. I requisiti devono necessariamente essere alti e le azioni ben calibrate.

Un requisito sarà aver completato l'aumento di tutti i valori possibili nella Caratteristica di cui l'Abilità di prestigio fa riferimento (v.3.1).

Utilizzare l'Abilità di prestigio è semplice: Ogni sotto-Abilità corrisponde ad una diversa difficoltà (da 16 in su, con intervalli minimi di 3), se la difficoltà è uguagliata o superata con una prova nella Abilità di prestigio, la sotto-Abilità è utilizzata con successo. Ogni sotto-Abilità usa una caratteristica affine localizzabile tramite la tabella per creare le Abilità (v.3.4).

Ogni utilizzo (anche se fallito) della Abilità di prestigio dà un malus temporaneo di -3 a questa Abilità, recuperabile completamente con il riposo (v. 9.1).

9.6 – Resistenza dei materiali: I punti ferita degli oggetti si calcolano moltiplicando la Costituzione dell'oggetto (se è 0, vale 1 e il risultato finale si dimezza) per il moltiplicatore dato dal materiale di cui è fatto, i moltiplicatori sono:

Materiale	Molt.	Materiale	Molt.
Carta, corda, tessuto	x0	Legno	x20

Materiale	Molt.	Materiale	Molt.
Vetro	x3	Pietra	x40
Fibre organiche	x4	Ferro	x50
Plastica, cuoio	x10	Adamantio	x150

9.7 – Collisioni: Le collisioni possono procurare danni che sono calcolabili moltiplicando la Caratteristica Costituzione per la velocità (in km/h) a cui il personaggio (o l'oggetto) si muove e dividendo il risultato di 100: **(Costituzione x Velocità) / 100**
I danni saranno 1d6 per ogni 6 e 1d3 per ogni 3 + eventuale resto.

9.8 – Età dei personaggi: Il personaggio, a seconda della fascia d'età che raggiunge, accede a determinati "extra" il giorno del suo compleanno:

0-39 anni	40-49 anni	50-59 anni	60-100+ anni
- Acquisisce un numero di punti esperienza pari alla metà degli anni compiuti.	- Acquisisce un numero di punti esperienza pari alla metà degli anni compiuti. - Perde 1d3-1 nella Caratteristica Destrezza.	- Acquisisce un numero di punti esperienza pari alla metà degli anni compiuti. - Perde 1d3 nella Caratteristica Destrezza. - Perde 1d3-1 nelle Caratteristiche Forza e Aspetto.	- Acquisisce un numero di punti esperienza pari alla metà degli anni compiuti. - Perde 1d3 nella Caratteristica Destrezza. - Perde 1d3 nelle Caratteristiche Forza e Aspetto. - Perde 1d3-1 nelle Caratteristiche Costituzione e Intelligenza.

9.9 – Party avanzati: Solitamente si concedono 60 punti-creazione iniziali per creare il proprio personaggio. Questa soluzione permette di creare personaggi con delle peculiarità iniziali che, allo stesso tempo, necessitano di un certo sviluppo da acquistare e utilizzare durante le avventure. Nulla vieta di dare un numero maggiore o minori di punti-creazione se il Master vuole dare alla storia che si gioca un tono diverso o presupporre che i personaggi hanno già una esperienza avanzata di vita alle loro spalle:

30 Punti	60 Punti	90 Punti	120 Punti	150> Punti
Teenager	Normale	Avanzato	Super eroe	Epico



Esempio: Una avventura di giovani ragazzini alla ricerca del tesoro di un pirata leggendario può essere iniziata con 30 punti-creazione. Un party di super eroi con poteri straordinari potrà utilizzare 120 punti-creazione. Un party di semi-divinità o creature mitologiche utilizzerà 150 punti-creazione.

9.10 – Conversione da altri sistemi: Questo sistema è compatibile con tutti i sistemi di gioco più diffusi. Si possono importare nelle vostre avventure intere ambientazioni, personaggi, oggetti, magie e tutti i manuali che avete già acquistato per altri giochi di ruolo. In tutti i tipi di conversione che si fa bisogna prima di tutto trovare per ogni abilità una Abilità un corrispondente tramite la tabella per la creazione delle Abilità (v. 3.4) e quindi si avrà l'Abilità già abbinata alla Caratteristica corrispondente. Successivamente la procedura cambia a seconda dei sistemi dai quali si converte, ecco i più diffusi:
Storyteller convertire stabilendo che 1 pallino = 3 punti per Caratteristica. Le Abilità hanno 6 valori di base in tutte le abilità che hanno almeno un pallino, a questo aggiungere 3 valori per ogni pallino extra. (www.white-wolf.com)

D20 system convertire i personaggi con i loro valori, Le Caratteristiche saranno pari a 4 + il modificatore di caratteristica. Le Abilità saranno pari a 6 + i gradi dell'abilità originale.
In più le magie sono importabili tenendo conto che 3 valori nel risultato ottenuto al tiro (2d6 + Utilizzo Magia (scuola) [CAR], v. 7.0) valgono 1 livello dell'incantatore e che la difficoltà base da stabilire per effettuare con successo la magia è di 16 + 3 per ogni livello della magia oltre il primo (Magia di 1° livello avrà difficoltà 16, 2° livello diff. 19, 3° livello diff. 22, 4° livello diff. 25 ecc.). (www.wizards.com/d20)
GURPS riportare i valori dividendo quelli delle Abilità della metà e

sottraendo 6 a tutte le Caratteristiche. (www.sjgames.com/gurps/)
BASIC riportare i valori dividendo per tre i valori di tutti i valori delle Abilità dividendo della metà il valore delle Caratteristiche. (www.chaosium.com).

➡ [10.0] Archetipi



(Disegno di www.cloudecomics.it)

10.1 – Archetipi di razze:

Razza	Valori iniziali	Talenti	Punti liberi
Umano	ASP: 3, CAR: 3, COS: 3, DES: 3, FOR: 3, INT: 3, PER:3, TEM:3	Nessuno	60
Elfo	ASP: 5, CAR: 3, COS: 2, DES: 5, FOR: 1, INT: 4, PER:3, TEM:1	Scurovisione (-12), +2 Conoscenza (trappole) (-3), +2 Attacco da distanza (-3)	27
Nano	ASP: 1, CAR: 2, COS: 5, DES: 3, FOR: 5, INT: 2, PER:5, TEM:2	Scurovisione (-12)	30
Cyborg	ASP:0, CAR: 1, COS: 6, DES: 4, FOR: 6, INT: 1, PER:3, TEM:3	Armatura naturale 2d6 (-24)	18
Mezzorco	ASP:0, CAR: 1, COS: 5, DES: 3, FOR: 6, INT: 1, PER:3, TEM:3	Scurovisione (-12)	51
Halfling	ASP: 3, CAR: 3, COS: 1, DES: 5, FOR: 1, INT: 3, PER:3, TEM:3	+2 Muoversi silenziosamente [DES] (-3), +2 Ascoltare [PER] (-3), +2 Attacco da Lancio (-3).	60

10.2 – Archetipi di equipaggiamento:

Oggetto	Costo	Oggetto	Costo
Acciarino	4	Locanda (1 giorno)	2
Accendino	5	Motel	5
Borsa	5	Hotel *	10
Tracolla	8	Hotel ***	20
Da Sella	15	Hotel *****	50
Zaino	6		
Tascapane	3		
Bevanda	5	Orologio	10
Alcolica	10	Digitale	20
		Cronografo	30
Borraccia	3	Pentole	10
Otre	5	Attrezzi da lavoro	15
Provviste (1 giorno)	1	Piede di porco	10
Stallaggio/Parcheggio	1	Arseni da scasso	20
Cellulare	50	Coperte	3
+ fotocamera	80	Giaciglio	3
+ videocamera	100	Tenda (1 persona)	60
+ GPRS	150		

Oggetto	Costo	Oggetto	Costo
Computer	600	Corda (1 m.)	10
Palmare	500	Corda seta (1 m.)	15
Portatile	900		
Batteria portatile	100		
Cavo (1 m.)	15		
Vestito normale	50	Veicolo Auto	4000
Elegante	100	Barca remi	100
Cerimonia	500	Carro	300
Da strada	30	Cavallo	200
Accessori	10	Moto	2000
		Bus	6000
		Navetta spaziale	10000

10.3 – Archetipi di armi e armature: Per il calcolo dei punti ferita fare riferimento al capitolo 9.6:

Arma	Danno/Protezione	Costo	COS
Colpo senz'armi	1d3 – 1	/	/
Pugnale	1d3	30	0
Spada	1d6	60	1
Spada bastarda	1d6 + 1d3	90	1
Spada a due mani	2d6	120	2
Arco	1d6 + 1d3	90	1
Arco corto	1d6	60	1
Balestra	1d6	60	1
Pistola	2d6	120	1
Fucile	3d6	180	2
Mitra	4d6	240	2
Bazooka	5d6	300	3
Bomba a mano	5d6 in 3x3 spazi	300	1
Spada laser	3d6 + Danni da fuoco	400	1

Armatura	Protezione	Costo	Modificatore	COS
Armatura cuoio	1d3	30	/	1
Corazza scaglie	1d6	60	DES -1	2
Mezza armatura	1d6 + 1d3	90	DES -2	2
Armatura completa	2d6	120	DES -3	3
Buckler	1d3	30	/	1
Scudo legno	1d3	30	/	1
Metallo	1d6	60	DES -1	1
Torre	2d6	120	DES -2	3

10.4 – Archetipi di incantesimi:

Incantesimo	Diff.	Descrizione
Fuoco fatuo	16	Fiammelle luminose volanti, controllate dal mago, per un numero di turni pari al numero di successi.
Palla di fuoco	19	Una palla di fuoco appare davanti al mago che la dirige verso un nemico. 1D6 danni (x 36 m.).
Invisibilità	22	Rende invisibile il mago oppure un oggetto o un personaggio con cui è a contatto. Dura 1 turno per successo.
Trasformare	25	Il mago trasforma la propria forma per 1 turno per successo. Può variare la propria taglia di 1 per ogni 3 successi.
Cavalcatura	28	Evoca un destriero magico che scompare dopo 1 ora per successo.
Dominare	31	Controlla con la telepatia un personaggio (Che può resistere con una contro-prova in Tempra) per 1 turno ogni successo.

10.5 – Archetipi di Abilità:

Alcune Abilità create utilizzando la tabella del capitolo 3.4.

Acrobazia [DES]	Diplomazia [CAR]	Percepire Intenzioni [PER]
Addestrare animali [CAR]	Equilibrio [DES]	Raccogliere informazioni [CAR]
Artista della fuga [DES]	Falsificare [INT]	Raggiungere [CAR]
Ascoltare [PER]	Intimidire [CAR]	Rapidità di mano [DES]
Camuffare [CAR]	Intrattenere con ... [CAR]	Saltare [DES]
Cavalcare [DES]	Intrattenere con (strumento) [CAR]	Scalare [DES]
Cercare [PER]	Intrattenere con Canto [CAR]	Scassinare [DES]
Creare ... [FOR]	Intrattenere con Recitazione [CAR]	Seguire tracce [PER]
Creare (arma) [FOR]	Linguaggio ... [CAR]	Utilizzare ... [DES]
Creare (oggetto) [FOR]	Linguaggio Draconico [CAR]	Utilizzare (veicolo) [DES]
Creare (veicolo) [FOR]	Linguaggio Elfico [CAR]	Utilizzare Congegni [DES]
Creare Congegni [FOR]	Linguaggio Infernale [CAR]	Utilizzare Medicina [DES]
Concentrazione [TEM]	Linguaggio Italiano [CAR]	Utilizzare Oggetti magici [DES]
Conoscenza ... [INT]	Linguaggio Italiano [CAR]	Valutare [INT]
Conoscenza (scuola di magia) [INT]	Linguaggio Morse [CAR]	
Conoscenza Antropologia [INT]	Linguaggio Muto [CAR]	
Conoscenza Archeologia [INT]	Linguaggio Nanico [CAR]	
Conoscenza Astronomia [INT]	Muoversi silenziosamente [DES]	
Conoscenza Chimica [INT]	Nascondersi [DES]	
Conoscenza Congegni [INT]	Nuotare [DES]	
Conoscenza Medicina [INT]	Osservare [PER]	

⚠ Nota – I puntini “...” indicano la possibilità di personalizzare a piacere l'Abilità sostituendo a “...” il soggetto dell'Abilità stessa.

10.6 – Archetipi di Talenti:

Livello 0 - Modificatore di +2 - 3 Punti
Ablità focalizzata (+2 nell'utilizzo di una determinata Abilità).
Ambidestria (+2 contro le penalità date dall'uso della seconda mano, v. 4.5).
Arma focalizzata (+2 nei danni provocati utilizzando un determinato tipo di arma).
Cavallerizzo (+2 nelle prove di Cavalcare).
Combattere con due armi (+2 contro i malus dati dall'uso di due armi).
Difesa magica (+2 nei tiri salvezza contro una determinata scuola di magia).
Furtivo (+2 nelle prove di Muoversi silenziosamente [DES] o Nascondersi [DES]).
Iniziativa migliorata (+2 nei tiri per l'iniziativa).
Magia focalizzata (+2 nell'utilizzo di una determinata scuola di magia).
Mira precisa (+2 nel bonus di Precisione v. 6.2).
Mobilità (+2 contro attacchi di opportunità).
Nemico prescelto (+2 all'attacco o +2 ai danni contro una determinata razza di creature).
Recupero rapido (+2 punti ferita extra recuperati con il riposo v. 9.1).
Resistenza fisica (+2 ai tiri salvezza contro caldo o freddo v. 9.2).
Resistenza agli elementi (+2 danni assorbiti contro fuoco o elettricità).
Robustezza (+2 Punti ferita).
Resistenza al veleno (+2 ai tiri salvezza contro veleno).

Livello 1 - Talenti interpretativi - 6 Punti
Aggressivo, Altruista, Avventato, Coraggioso, Egocentrico, Egoista, Estroverso, Introverso, Masochista, Orgoglioso, Pigro, Sincero, Sensibile, Vigliacco, Vizio (da specificare).

Livello 2 - Talenti fisici - 12 Punti
Adattamento luce diurna.
Afferrare frecce.
Affondo poderoso (Somma sempre l'intera COS nell'attacco in carica, v.8.4).
Arciere zen (Somma sempre l'intera DES negli attacchi da distanza).
Attacco in sella (Attaccare in carica senza dare attacco di opportunità).
Buttare a terra (Getta a terra l'avversario colpito).
Colpo di grazia (Esegue un colpo di grazia come azione gratuita).
Dividere raggio (Divide gli effetti di un incantesimo su più bersagli).
Estrazione rapida (Estrae l'arma come azione gratuita).
Incalzare (Concede una azione extra per ogni nemico atterrato nel turno,

Livello 2 - Talenti fisici - 12 Punti

v.4.2).

Incantesimi ampliati (aumenta del numero di successi ottenuti sull'uso del Talento l'ampiezza degli effetti dell'incantesimo utilizzato).

Incantesimi concatenati (L'incantesimo colpisce bersagli secondari, nel raggio di 3 spazi, oltre al suo principale bersaglio).

Incantesimi immobili (Lanciare un incantesimo senza muoversi).

Incantesimi silenziosi (Lanciare incantesimi in silenzio).

Incantesimo extra (Un incantesimo come azione extra per turno).

Incantesimo ritardato (Lanciare un incantesimo che avrà effetto dopo un numero di turni dichiarato dall'incantatore).

Livello 3 - Talenti innaturali - 18 Punti

Ali (Ottiene la possibilità di volare).

Armatura naturale (1d6 di armatura naturale).

Colpo senz'armi (Aggiunge 1d6 danni al colpo a mani nude).

Fibra superiore (Aggiunge un ulteriore moltiplicatore ai 4 che si usano per calcolare i punti ferita).

Vista cieca (Ottiene una visione "a radar" dell'ambiente circostante, anche in assenza totale di luce).

10.7 – Archetipi di personaggi: Questi sono esempi di personaggi creati con 60 punti-creazione e già pronti per essere giocati (eccetto 1d6 da aggiungere ai valori iniziali, come da regolamento, v. 3.1). Si potrà anche modificare questi archetipi per dare vita, in pochissimo tempo, a nuovi personaggi.



www.cloudecomics.it

(Disegno di www.cloudecomics.it)

Equipaggiamento:

Spada perfetta x1, scudo metallo, armatura completa, 100 monete oro.

Kever (guerriero, 4° era)

Background: Kever nasce in una famiglia di guerrieri dall'animo nobile da cui ha appreso l'arte della guerra ed il senso del giusto. Arrivato all'età adulta ha deciso di lasciare la sua casa per viaggiare e diventare un guerriero forte e coraggioso.

Valori Iniziali: ASP 3, CAR 3, COS 3, DES 3, FOR 3, INT 3, PER 3, TEM 3

Talenti: Nessuno

Abilità:

Attacco da Mischia [FOR] 10
Schivare [DES] 10
Parare [FOR] 9
Cavalcare [DES] 6
Conoscenza Linguaggio (comune) [CAR] 6
Nuotare [DES] 6
Saltare [DES] 6
Scalare [DES] 6



(Disegno di www.cloudecomics.it)

Equipaggiamento:

Spada, scudo metallo, armatura completa.

Shizar (mago, 4° era)

Background: Dopo una giovinezza solitaria dedicata allo studio della magia, si sente pronto per utilizzare i suoi poteri per arrivare al benessere e diventare un potente mago.

Valori Iniziali: ASP 3, CAR 3, COS 3, DES 3, FOR 3, INT 3, PER 3, TEM 3

Talenti: ---

Abilità:

Svuotare tasche [DES] 10
Conoscenza trappole [INT] 7
Utilizzo trappole [INT] 7
Creare trappole [FOR] 6
Valutare [PER] 6



www.cloudecomics.it

(Disegno di www.cloudecomics.it)

Equipaggiamento:

Spada, scudo metallo, armatura completa.

Morillas (bardo, 4° era)

Background: Astuto e calcolatore, ramingo artista che vive della propria musica e delle avventure che la vita da viaggiatore gli procura.

Valori Iniziali: ASP 3, CAR 3, COS 3, DES 3, FOR 3, INT 3, PER 3, TEM 3

Talenti: ---

Abilità:

Svuotare tasche [DES] 10
Conoscenza trappole [INT] 7
Utilizzo trappole [INT] 7
Creare trappole [FOR] 6
Valutare [PER] 6



(Disegno di www.cloudecomics.it)

Equipaggiamento:

Pugnale, spada, arco, vestito.

Aerinel (elfa ladra, 4° era)

Background: Cresciuta nella semplice vita di strada viaggia alla ricerca di facili ricchezze e una vita benestante.

Valori Iniziali: ASP 5, CAR 3, COS 2, DES 5, FOR 1, INT 4, PER 3, TEM 1

Talenti: Scurovisione (-12), +2
Conoscenza (trappole) [INT] (-3), +2
Attacco da distanza [DES] (-3)

Abilità:

Svuotare tasche [DES] 10
Conoscenza trappole [INT] 7
Utilizzo trappole [INT] 7
Creare trappole [FOR] 6
Valutare [PER] 6