

Ashura – play by chat –

Sommario

IL CONCETTO DI BASE: NARRAZIONE E ATMOSFERA.....	2
INTERPRETAZIONE E LATI NEGATIVI	2
MECCANICHE DI BASE: COME GIOCARE	3
ATTRIBUTI E TRATTI	3
LA REGOLA DEL CRITICO E LA REGOLA DEL'UNO	4
IL RUOLO DEI TRATTI	5
AZIONI SENZA TRATTI	5
AZIONI CONTRASTATE	5
MODIFICATORI.....	5
COMBATTIMENTO	6
STATISTICHE UTILI IN COMBATTIMENTO	6
PENALITA' PER FERITE SUBITE	7
PERDITA DI SENSI E INATTIVITA'	7
TATTICA OFFENSIVA E TATTICA DIFENSIVA	7
I PUNTI FATO	8
AVANZAMENTO ED ESPERIENZA	8
MAGIA.....	8
MAGIA (REGOLE BASE)	9
I TRE REAMI DELLA MAGIA	9
LANCIARE INCANTESIMI	9
ULTIME NOTE (IMPORTANTI) SULLA MAGIA	10
MAGIA (REGOLE AVANZATE)	10
CALCOLO DELLA DIFFICOLTA' E LANCIO DELL'INCANTESIMO	12
LIMITE GIORNALIERO DI INCANTESIMI	13
MAGIA COLLABORATIVA: I RITUALI	13
RESISTERE AGLI INCANTESIMI	14
CREARE OGGETTI MAGICI	14
CREAZIONE PERSONAGGI	15
CORAZZE E SCUDI.....	19
ARMI	19
SCHEDA DEL PERSONAGGIO	20

IL CONCETTO DI BASE: NARRAZIONE E ATMOSFERA

In questo gioco, è importante sottolinearlo, le regole sono in SECONDO PIANO rispetto all'INTERPRETAZIONE. Le statistiche numeriche hanno il loro peso, ma questo non vuol dire che debbano trasformare il gioco in una manciata di tiri di dado... L'importante è creare personaggi (d'ora in poi pg) memorabili e divertirsi nell'interpretarli.

Conoscere le regole è necessario, ma questo non è un gioco di strategia; non vince il più forte, né il più abile. I partecipanti NON SONO in competizione tra loro.

“Vince” chi si diverte, chi dà vita a scene interessanti e coinvolgenti grazie ad una buona interpretazione, chi riesce a “vivere” Ashura, sentendosi parte dell'ambientazione e dell'atmosfera; se giocando una campagna (o singola avventura) si ha la sensazione di trovarsi dentro un film o romanzo fantasy o d'avventura, lo scopo è stato raggiunto.

“Perde” chi vive il proprio personaggio come un insieme di caratteristiche da potenziare, chi pensa solo a seminare zizzania all'interno del gruppo, chi è convinto di avere a che fare con l'ennesimo videogioco per computer.

Costoro capiranno ben presto di trovarsi nel posto sbagliato, a loro spese (ovvero, a spese del loro personaggio).

Perde, infine, chi non è capace di esiliarsi per un pò dal mondo reale e trasferirsi in un regno di pura fantasia. Ashura è, per l'appunto, un mondo fittizio, che vive grazie all'immaginazione dei giocatori: non ha nulla a che fare col mondo reale, e, se mai ci sia bisogno di ripeterlo in questa sede, la magia non esiste nella realtà e le situazioni ricreate nel gdr non intendono assolutamente rappresentare o imitare ciò che accade nella società odierna.

Questo non è un gioco per chi non sa distinguere la fantasia dalla realtà.

INTERPRETAZIONE E LATI NEGATIVI

E' importante interpretare il proprio personaggio al meglio e con coerenza, immedesimandosi il più possibile; ma non bisogna lasciare che ciò, portato all'eccesso, possa rovinare il rapporto con gli altri membri del gruppo o, peggio, portare alla morte dei loro personaggi e di conseguenza al termine dell'avventura (e del divertimento).

Il giocatore ideale dovrebbe tenere i "piedi in due staffe": da un lato, curare il lato interpretativo e narrativo; dall'altro, badare a quello ludico e regalistico, preoccupandosi di tenere in vita il proprio personaggio, di migliorarlo in termini di statistiche, di valutare le strategie durante una battaglia. Deve cercare di conciliare questi due aspetti.

Un giocatore che, a causa della sua interpretazione ossessiva ed estrema, assiste alla morte del proprio personaggio, non può prendersela col master; allo stesso modo, un giocatore che a costo di interpretare il suo personaggio nei minimi dettagli manda in fumo una missione provocando la morte degli altri personaggi del gruppo non sta affatto giocando bene. Ha infatti tralasciato l'aspetto giochereccio del GDR (perché di un gioco si sta parlando dopotutto), che prevede un certo divertimento, consapevolezza che in fondo "si tratta di un gioco" e rispetto degli altri partecipanti... e che divertimento ci sarebbe nel portare alla morte tutto il gruppo solo perché "il mio pg doveva ASSOLUTAMENTE agire così in quella data situazione!"?

Forse il giocatore in causa si divertirebbe, ma non si può dire lo stesso dei suoi compagni.

In questo gioco di ruolo, un atteggiamento simile è deleterio e un ottimo viatico per la fine prematura della campagna. Evitaterlo.

Note Preliminari sui dadi e probabilità

Prima di addentrarsi nel Regolamento vero e proprio, i giocatori dovrebbero familiarizzare con le meccaniche del gioco, che si basano sull'uso di dadi di diverso valore.

Nel sistema Dicescale, si usano 5 diversi tipi di dado, ognuno dei quali permette di ottenere un diverso range di risultati. Più l'Attributo del personaggio è alto, maggiori saranno le facce del dado da usare e maggiori le probabilità di ottenere risultati alti. Trattati e situazioni varie modificheranno ulteriormente l'esito del tiro, ma

buona parte del risultato è dato dal valore del dado tirato. Consultate "Meccaniche di Base" e "Attributi e Tratti", sotto.

Segue l'elenco dei dadi con relativo risultato massimo, minimo e medio:

d4 (dado a 4 facce): risultati da 1 a 4; risultato medio, 3;

d6 (dado a 6 facce): risultati da 1 a 6; risultato medio, 4;

d8 (dado a 8 facce): risultati da 1 a 8; risultato medio, 5;

d10 (dado a 10 facce): risultati da 1 a 10; risultato medio, 6;

d12 (dado a 12 facce): risultati da 1 a 12; risultato medio, 7.

All'aumentare del valore del dado, aumentano quindi le probabilità di ottenere risultati alti, ma esiste sempre la possibilità di ottenere degli uno e dei due. Queste nozioni di base vi saranno utili per comprendere l'importanza degli attributi e dei tratti nel gioco, nonché le meccaniche di base su cui si regge tutto il sistema.

MECCANICHE DI BASE: COME GIOCARE

E' ora di entrare nell'ambito del gioco vero e proprio. Nel gioco di ruolo, esistono due figure: il master e i giocatori.

Il master è colui che narra la storia, fa rispettare le regole, e interpreta i personaggi non giocanti (png), cioè tutti quei personaggi che compaiono nella storia ma che non sono "manovrati" dai giocatori.

I giocatori siete voi. **I giocatori interpretano dei personaggi, che sono i protagonisti della storia.** Dovete fare agire i vostri personaggi in base alle situazioni che gli si presenteranno dinanzi nel corso delle avventure. Pensatela come ad un film, dove siete voi i protagonisti, e sarete voi a decidere se e come agire. Volete penetrare nella torre del mago malvagio? Fatelo. Volete invitarlo ad uscire per parlamentare con voi? Nessuno ve lo vieta. Non esistono esiti prestabiliti, così come non esistono limiti.

Ecco uno dei pregi dei gdr, siete liberi di agire come volete per portare a termine i vostri scopi, ovviamente accettandone le eventuali conseguenze negative, che sta a voi valutare preventivamente.

Naturalmente, debbono esserci delle leggi per regolare tutto questo e mantenere un minimo di similitudine con la realtà. Per questo esistono le regole e i dadi.

Servono per stabilire se il vostro personaggio riesce a portare a termine determinati compiti, come colpire un orco, saltare un fosso, scassinare una serratura, operare un sortilegio.

ATTRIBUTI E TRATTI

Come avete già appreso in fase di Creazione del Personaggio, il vostro alter ego è composto principalmente da Attributi e Tratti. Queste voci quantificano in maniera approssimativa le qualità del vostro personaggio, i suoi punti forti e punti deboli.

Quando il vostro personaggio si trova davanti ad un'impresa da superare, il ruolo dei dadi è quello di stabilire se riesce o meno, cercando quanto più possibile di simulare ciò che accadrebbe in una situazione simile nel mondo reale.

E' qui che entrano in gioco Attributi e Tratti.

il master vi comunicherà l'Attributo adatto al caso: se dovete sfondare una porta, entrerà in gioco il vostro attributo Forza, mentre per individuare un nemico nascosto utilizzerete Percezione.

Tirate il dado corrispondente al valore posseduto (consultate la tabella sotto), e sommate 1 o 2 punti per eventuali Tratti relativi all'azione (il master deciderà se e quali tratti saranno inerenti alla situazione: leggete il paragrafo sui tratti, sotto).

Fate il totale e comunicatelo al master: se il risultato eguaglia o supera un certo numero (basato sulla difficoltà dell'azione tentata), allora l'azione è riuscita.

La difficoltà è stabilita dal master ad insaputa dei giocatori, ma sarete voi a decidere come agire per risolvere il problema.

La strategia scelta conta tanto quanto un buon punteggio nell'attributo e nel tratto adatto.

Punteggio dell'attributo e dado da tirare:

- 1=>d4, dado a 4 facce
- 2=>d6, dado a 6 facce
- 3=>d8, dado a 8 facce
- 4=>d10, dado a 10 facce
- 5=>d12, dado a 12 facce

Scala delle difficoltà:

l'azione è... => Numero da ottenere

facile => **2**

media => **4**

impegnativa => **6**

difficile => **8**

molto difficile => **12**

eroica => **16 o più**

Viene da se che più alto è il valore dell'attributo testato, maggiore sarà il valore del dado da tirare (le sue "facce") e maggiori saranno le probabilità di effettuare un tiro alto, riuscendo quindi nell'azione (consultare "Note Preliminari sui dadi e probabilità", all'inizio del Regolamento).

Per "azione" si intende qualunque impresa che abbia anche una seppur minima probabilità di fallimento: aprire una porta e raccogliere un mazzetto d'erba non sono considerate azioni, e non necessitano di tiri di dado per riuscire (il personaggio semplicemente non può fallire).

LA REGOLA DEL CRITICO E LA REGOLA DEL'UNO

Se col dado ottenete il MASSIMO risultato possibile, (es. 4 su un dado a 4 facce) tirate di nuovo e sommate il nuovo risultato a quello precedente. Se anche con questo secondo tiro ottenete il massimo, tirate di nuovo e sommate.. e via dicendo. Questo viene definito Tiro Critico.

Questo sistema da anche al personaggio con probabilità più scarse una minima percentuale di riuscita.

Se ottenete un 1 col dado, la vostra azione è AUTOMATICAMENTE fallita: inutile contare tratti e modificatori. Questa regola fa sì che anche un personaggio con un altissimo punteggio abbia qualche probabilità (seppur minima) di fallire.

Tirate di nuovo il dado: se ottenete di nuovo un "1", l'azione è fallita disastrosamente e qualcosa di molto brutto accadrà al vostro pg (a discrezione del master).

IL RUOLO DEI TRATTI

Come già accennato in fase di Creazione del Pg, i Trattati rivestono una grande importanza nell'ambito del sistema di gioco: essi infatti rappresentano ciò che il pg ha imparato a fare, e in quali campi dello scibile umano è più versato.

A differenza degli Attributi, che rappresentano qualità innate che tutti possediamo in misura minore o maggiore, i Trattati sono caratteristiche peculiari del vostro personaggio, che lo rendono unico, speciale.

Nella meccanica di gioco i tratti forniscono dei bonus da aggiungere ai tiri di dado (che, come spiegato sopra, dipendono dagli Attributi) effettuati per riuscire in un'impresa.

Se possedete uno o più tratti appropriati (ad esempio "boscaiolo" se state sfondando una porta con un'ascia) all'azione che state per compiere, aggiungete 2 punti al tiro del dado per ogni tratto inerente.

Se il tratto è soltanto parzialmente influente invece, ma non inerente al 100%, sommate solamente 1 punto al tiro di dado. E' sempre il Master a stabilire se il personaggio possiede tratti più o meno inerenti alla situazione che si presenta, e il suo giudizio è insindacabile.

Nel caso di tratti potenziati (ovvero con più livelli) e considerati inerenti, il primo livello comporterà l'aggiunta di due punti al tiro del dado, mentre i livelli aggiuntivi varranno sempre 1 punto ciascuno; nel caso siano giudicati parzialmente inerenti invece, il punteggio totale varrà solo per metà (un tratto da tre livelli vale 4 punti se "inerente", solo 2 se parzialmente inerente).

Per questo è fondamentale scegliere accuratamente i Trattati in fase di creazione del personaggio.

AZIONI SENZA TRATTI

Se un pg vuole tentare un'azione rispetto alla quale non possiede nessun tratto utile, il master può giudicarla impossibile da compiere. Questo vale soprattutto per azioni che riguardano la magia o materie nozionistiche (es. storia, scienze, occultismo, etc).

In altri casi, l'azione può essere tentata, ma la difficoltà verrà aumentata di 1 o 2 punti, sempre a totale discrezione del Master.

AZIONI CONTRASTATE

Alcune volte, vi troverete ad utilizzare alcune delle vostre abilità per contrastare quelle di un altro personaggio (spesso un avversario): queste sono risolte tramite tiri contrastati.

Per effettuarli, basta comparare il risultato del vostro tiro con quello dell'avversario a cui state tentando di opporvi. Chi ottiene il punteggio più alto vince. Esempi possono essere inseguimenti, azioni di combattimento, o tiri di individuazione.

MODIFICATORI

Spesso non basta dire che un'azione è difficile o facile: a volte si verificano degli imprevisti. Questo si traduce in termini di PENALITÀ, cioè punti da sottrarre al risultato del dado.

La visibilità, le ferite subite, la mancanza di attrezzi adatti, un terreno accidentato: sono tutti imprevisti che penalizzano la riuscita delle azioni.

Allo stesso modo delle Penalità, esistono anche i BONUS: al contrario delle prime, quest'ultimi permettono di aggiungere punti al risultato dei dadi. Attrezzi di qualità e collaborazione da parte dei compagni sono alcuni esempi di situazioni che comportano bonus. I Trattati possono essere considerati una sorta di Bonus.

Bonus e Penalità difficilmente superano i due punti, e sono stabiliti dal Master di volta in volta in base alla situazione.

COMBATTIMENTO

Il combattimento merita delle regole specifiche, per via della sua complessità e del rischio di morte costante per i contendenti: i giocatori devono comprenderne i meccanismi quanto più possibile, per evitare errori madornali di strategia e posizione che porterebbero alla morte del loro personaggio.

Tenete a mente inoltre che in una battaglia non vince sempre chi è più forte e meglio armato: i giocatori devono valutare altre cose come l'ambiente circostante, la posizione dei compagni e dei nemici, il fattore psicologico. Non dimenticare poi di affidarsi anche ad una buona dose di astuzia, che può ribaltare le sorti di uno scontro.

STATISTICHE UTILI IN COMBATTIMENTO

Punti Vita: Rappresentano la capacità di incassare ferite e rimanere in piedi; ogni ferita comporta una quantità di punti vita da sottrarre al totale. Quando i Punti Vita giungono a zero il pg è morto. I personaggi appena creati hanno 10 punti vita;

Forza: Influenza i danni inflitti, permette di maneggiare armi più grandi e indossare corazze pesanti;

Salute: Non influenza i Punti Vita, ma riduce il danno subito da ogni colpo;

Coordinazione: Influenza la velocità di reazione ai pericoli e la rapidità nell'agire in combattimento;

Valore Difensivo: Un valore che racchiude tutto ciò che può aiutare il pg a non essere colpito: armature, scudi, abilità nel combattimento (cioè Tratti), ripari: sono tutti elementi che possono influenzare questa statistica.

4 + EVENTUALI TRATTI RELATIVI AL COMBATTIMENTO + EVENTUALE ARMATURA + EVENTUALE SCUDO = Valore Difensivo

Il combattimento si svolge in turni, **un turno finisce quando tutti i partecipanti hanno svolto le loro azioni.**

Seguite queste Fasi:

Fase 1: Dichiarazione d'intenti- I personaggi coinvolti nel combattimento **DICHIARANO** le azioni da svolgere;

Fase 2: Iniziativa- I personaggi confrontano i loro punteggi di **Coordinazione**, e agiscono in ordine decrescente. In caso di parità si lancia un dado per stabilire l'ordine;

Fase 3: Agire- I personaggi possono effettuare un **AZIONE + un MOVIMENTO** (circa 10 metri). **L'AZIONE** può essere attaccare, lanciare un incantesimo, prendere un oggetto, e via dicendo. Si può effettuare più di un'azione, ma per ogni azione oltre la prima si tolgono 2 punti (cumulativi) dal risultato ottenuto con i dadi per quel turno. Quindi, se effettuo tre azioni, sottraggo 4 punti da ogni tiro di dado. **Il MOVIMENTO** invece non è considerato un'Azione, ma fa parte dell'azione: non si possono effettuare due Movimenti.

Se un pg vuole aumentare la sua velocità può decidere di **Correre**, muovendosi di 20 metri ma sottraendo due punti da tutti i tiri di dado per quel turno (la penalità è cumulativa con quella relativa alle azioni multiple).

Non è possibile lanciare più di un incantesimo per turno, in nessun caso;

Fase 4: Colpire- Se un pg decide di attaccare un avversario, deve effettuare un test di **Coordinazione + eventuali tratti relativi al combattimento**. La difficoltà da superare è rappresentata dal **Valore Difensivo** del bersaglio, così calcolato:

4 + EVENTUALI TRATTI RELATIVI AL COMBATTIMENTO + EVENTUALE ARMATURA + EVENTUALE SCUDO = Valore Difensivo

Se il risultato del tiro è almeno pari al Valore Difensivo del bersaglio, il colpo va a segno: passare alla fase del calcolo del danno (fase 5);
se il risultato è inferiore al Valore Difensivo, il colpo va a vuoto e il turno passa al prossimo personaggio in ordine di iniziativa.

Il Valore Difensivo muta in base alla situazione: un pg accerchiato o ferito non riesce a difendersi al meglio delle sue possibilità.

I Modificatori (vedi "Modificatori", sopra) possono essere applicati dal master anche nelle situazioni di combattimento.

Fase 5: Danni- Il pg tira il dado relativo al danno dell'arma che sta usando, sommando ad essa i suoi punti di Forza (oppure 3 se si usano armi a distanza), e calcola il risultato;
il difensore sottrae da questo risultato i suoi punti di Salute. La differenza rimanente è il danno subito, che va sottratto dai Punti Vita. Si infligge sempre almeno un punto danno per colpo andato a segno. Se i Punti Vita scendono a zero, il pg è morto.

NOTA: Non tutti i nemici hanno lo stesso numero di Punti Vita. Semplici scagnozzi avranno 5 Punti Vita, mentre png ricorrenti e importanti per lo svolgimento della trama ne hanno 10 o più (dipende dal loro Livello di Abilità). Alcuni mostri di grossa taglia inoltre possiedono normalmente molti Punti Vita.

Naturalmente i giocatori non sapranno mai esattamente quanti Punti Vita possiede un avversario finché questi non crollerà a terra morto. Il Master non è tenuto a comunicare loro la quantità di Punti Vita a disposizione dei nemici.

PENALITA' PER FERITE SUBITE

Un personaggio ferito gravemente non riesce ad agire al meglio delle sue possibilità; il dolore rende impossibile la concentrazione e rallenta i movimenti.

Un personaggio che ha subito ferite uguali o superiori alla metà del totale dei suoi punti vita sottrae due punti da tutti i tiri di dado, dall'Iniziativa e dal Valore Difensivo; inoltre dimezza il movimento.

La penalità viene annullata solo quando i punti vita salgono oltre il livello di allarme.

PERDITA DI SENSI E INATTIVITA'

Un personaggio che, per un qualunque motivo, scende a DUE PUNTI VITA non può fare altro che parlare e dare indicazioni ai compagni; non può muoversi né compiere altre azioni faticose finché non sale di nuovo a tre o più punti vita.

Un personaggio che scende a UN PUNTO VITA perde i sensi e non li riacquista sinché non sale di nuovo a due punti vita o più.

I punti vita possono essere riguadagnati tramite riposo, cure naturali o cure magiche.

TATTICA OFFENSIVA E TATTICA DIFENSIVA

Un pg può, dichiarandolo all'inizio del suo turno, prima di lanciare il dado, decidere di utilizzare uno di questi due stili di combattimento:

combattendo in modo offensivo il personaggio guadagna un bonus di +2 nei tiri di attacco, ma sottrae 2 punti al suo Valore Difensivo (per il resto del turno). In questo modo il personaggio centuplica i suoi sforzi nel tentativo di colpire l'avversario, ma così facendo si scopre in difesa. Utile contro avversari in armatura pesante o comunque molto abili nella lotta;

combattendo in modo difensivo invece il pg somma 3 punti al suo Valore Difensivo, ma non potrà attaccare per il resto del turno. Questa tattica si rivela utile nel qual caso un personaggio molto debole, con pochi Punti Vita, voglia attendere rinforzi senza essere colpito.

Le modifiche durano per tutto il turno in corso, e termineranno quando il personaggio in questione agirà di nuovo (nel prossimo turno). In quel caso potrà decidere se utilizzare di nuovo la tattica scelta in precedenza o no.

I PUNTI FATO

I Punti fato (o PF) sono la misura della fortuna di un personaggio. Più ne ha, meglio è. Se ne ha pochi, vuol dire che non è stato abbastanza audace e coraggioso. La dea bendata gli volta le spalle.

Ogni volta che il giocatore effettua un tiro basso ai dadi (o non soddisfacente per lui) può spendere un punto fato e tirare di nuovo: il nuovo risultato va aggiunto a quello precedente. Si può spendere solamente un punto fatto per azione tentata, non di più. Inoltre, ogni volta che il pg viene ferito, può spendere un punto fatto per dimezzare i danni subiti.

Non c'è limite ai punti fatto utilizzabili in questo caso.

I punti fatto si guadagnano solo interpretando bene il proprio pg, ed effettuando azioni eroiche. Per AZIONI EROICHE si intendono azioni in cui il pg metta a repentaglio la sua stessa VITA. **Tutti i pg iniziano con 3 punti fatto.**

(Nota: anche alcuni nemici possiedono Punti Fato e possono usarli allo stesso maniera dei personaggi giocanti: di solito ciò è unico appannaggio di personalità importanti e leggendarie)

AVANZAMENTO ED ESPERIENZA

I personaggi combattono, odiano, amano, viaggiano, mangiano, imparano e... migliorano. Ogni volta che portate a termine un'avventura, il master vi redarguirà con alcuni "punti esperienza". Meglio avrete interpretato il vostro personaggio durante la storia, più punti otterrete. Non conta il numero di mostri uccisi. Contano le idee, l'eroismo, l'originalità, la coerenza nell'interpretare il carattere del vostro pg. Ogni volta che raggiungete i 10 punti esperienza, avrete guadagnato "1 livello": più livelli avete, più in gamba siete. Ogni volta che guadagnate un livello:

- Aggiungete 2 ai vostri punti vita;
- Aumentate di 1 il livello di uno dei vostri tratti, solo se l'avete usato durante l'avventura; in alternativa potete scegliere un nuovo tratto, ma solo se avete avuto la possibilità di impararlo durante l'avventura (o in alternativa potete acquisirlo adesso, e poi addestrarvi tra un'impresa e l'altra. Quando il Master stabilirà che l'addestramento è terminato, allora potrete iniziare ad usare quel Tratto); è possibile rivolgersi ad un insegnante (che può anche essere un altro pg, se abbastanza bravo) per velocizzare l'apprendimento;
- Ogni 5 livelli acquisiti potrete aumentare di 1 punto il valore di uno degli attributi.

IL REGOLAMENTO "BASE" TERMINA QUI: UNA VOLTA ACQUISITA SUFFICIENTE ESPERIENZA, POTRETE RIVOLGERVI ALLE REGOLE AVANZATE. LA CONOSCENZA DI QUEST'ULTIME COMUNQUE NON E' NECESSARIA PER GIOCARE.

SE IL VOSTRO PERSONAGGIO UTILIZZA LA MAGIA PASSATE ALLA SEZIONE RELATIVA.

MAGIA

PREMESSA

Il Dicescale è un Regolamento "leggero", ossia tende ad utilizzare il minor numero di regole possibili, per facilitare l'apprendimento e per rendere l'esperienza di gioco via chat più fluida e veloce.

La magia per sua natura è argomento vasto e complesso: la maggioranza dei giochi di ruolo più blasonati dedicano pagine e pagine all'argomento. Questo perché l'arte arcana è imprevedibile e se non attentamente regolata e limitata può portare a squilibri durante il gioco. In questo gioco soprattutto, chi fa uso della magia non deve sottostare a liste di incantesimi prestabiliti, ma "improvvisa" sul momento, fattore, questo, che può facilmente sfuggire di mano (al master e ai giocatori) dando vita a risultati inverosimili.

Per conciliare i due estremi (necessità di regolamentazione ma senza eccedere in pesantezza) sono presenti due "Regolamenti Magici": uno Base, l'altro Avanzato.

L'ideale sarebbe fare pratica con le regole base per poi passare alle avanzate soltanto quando si è giocato almeno un pò, ma il Master può decidere di impiegare esclusivamente il Regolamento Base e mantenere il tutto molto fluido.

Tenete presente però che le Regole Base richiedono un attento controllo da parte del Master durante il gioco.

MAGIA (REGOLE BASE)

La magia è, essenzialmente, la capacità di modificare la realtà a proprio uso e consumo. Che questo potere derivi da una divinità o dallo studio di libri arcani, o ancora da un oggetto magico, è irrilevante nel contesto di gioco (ma può fare la differenza in termini di narrazione e interpretazione ovviamente).

REQUISITI

Per poter accedere alle energie arcane, un pg deve possedere almeno un tratto relativo al lancio di sortilegi e un totale di 10 punti nei suoi Attributi Spirituali (consultare "Creazione Personaggi").

Personaggi le cui caratteristiche non soddisfino i requisiti richiesti sopra non potranno far uso della magia.

I TRE REAMI DELLA MAGIA

In questo sistema, tre sono gli attributi usati per lanciare sortilegi: essi corrispondono ai tre reami spirituali.

Spirito

E' utilizzato per gli incantesimi offensivi o di creazione, in quanto indica la capacità di "plasmare" la realtà a proprio piacimento. Esempi possono essere creare fuochi dal nulla, o spegnerli, lanciare dardi di fuoco o evocare fulmini, convocare creature dagli inferi per proteggersi, etc.

In generale, quando c'è da dar vita ad un significativo effetto fisico e concreto entra in campo quest'attributo.

Armonia

E' utilizzato per "avvertire" la magia intorno a sé. E' di base per incantesimi di divinazione (chiaroveggenza, chiaraudienza, prevedere il futuro), per gli incantesimi mentali (telepatia, controllo mentale), e percezione sensoriale. Può essere d'aiuto per contattare gli spiriti dell'aldilà o per comunicare con gli animali e piante, e anche per curare i feriti e i malati.

Volontà

La resistenza mentale (e spirituale) del pg, serve per contrastare gli effetti delle magie avversarie: per non credere a quell'illusione, per non cedere all'incantamento della driade, per resistere al terrore provocato da entità soprannaturali. E' utile per proteggere un luogo, una persona o un'oggetto con sigilli e magie di protezione. Creare una barriera magica, tracciare un cerchio di protezione, liberare un amico dall'effetto di un incantesimo malvagio sono tutte azioni che ricadono nell'area di competenza di quest'attributo.

LANCIARE INCANTESIMI

In questo gioco non esistono liste di incantesimi predefiniti: sarà il giocatore a decidere di volta in volta gli incantesimi da lanciare. Sarà lui a deciderne sia l'effetto che l'aspetto visivo, nel momento in cui lo lancia: non c'è bisogno di riempire la scheda con nomi di incantesimi conosciuti dal vostro personaggio. Basta fornirli di tratti adatti, tipo : " incantesimi di protezione e guarigione", oppure " contattare spiriti".

E' ovvio che nessun pg può fare tutto. Lanciare un incantesimo è come usare una qualunque abilità: il master decide l'attributo appropriato in base all'effetto che voi volete ottenere, e stabilisce una difficoltà adeguata.

Attenzione alla difficoltà: **più l'effetto voluto si allontana dalla realtà, da quello che potrebbe veramente accadere, più la difficoltà sarà alta.** Utilizzare un incantesimo per aprire una porta chiusa a chiave comporterà una difficoltà minima (2 o 4) mentre far sì che una montagna si sposti per far passare il mago avrà difficoltà incalcolabile...

Allo stesso modo, far crollare un soffitto pericolante sulla testa di un nemico non dovrebbe essere difficile (è pericolante, quindi il fatto che possa cadere non si allontana molto dalla realtà), ma se il soffitto fosse di ferro e perfettamente integro, allora solo un potente mago potrebbe farlo cadere...

Tirate il dado relativo all'attributo, sommate i punti per eventuali tratti posseduti, e fate il totale: se questo eguaglia o supera la difficoltà, l'incantesimo è riuscito.

Se invece fallite, vuol dire che lo sforzo è stato troppo forte per voi, e perdete 1 Punto Vita. Queste "ferite" sono solo relative alla stanchezza, quindi non morirete se ridurranno i Punti Vita a zero (in tal caso semplicemente perderete conoscenza): basta qualche ora di riposo per recuperarli tutti. Per cui, usate gli incantesimi solo quando è necessario.

Nel caso l'incantesimo sia rivolto contro un avversario, il risultato da voi ottenuto precedentemente col dado va comparato con un tiro di attributo da parte del bersaglio. Se l'incantesimo è di tipo fisico, il bersaglio può tentare di schivarlo (effettuando un test di Coordinazione) mentre se è mentale, può resistervi con un tiro su Volontà (ad esempio incantesimi di controllo mentale/possessione). Se l'incantesimo procura danni, la differenza tra i due tiri equivarrà al numero di Punti Vita inflitti al bersaglio (il punteggio di Salute, così come Armature e Scudi vari, non ridurranno i danni subiti dalla magia).

ULTIME NOTE (IMPORTANTI) SULLA MAGIA

Anche se sembrerebbe il contrario, la magia non permette ad un pg di fare quello che vuole. La maggior parte degli incantesimi infatti avrà una difficoltà alta, perché la magia di per sé tende ad allontanarsi molto dalla realtà. Ricordatevi che ogni fallimento vi porta via un punto vita. La magia è rischiosa.

Inoltre, in base all'effetto voluto, la difficoltà aumenterà di conseguenza: un conto è lanciare un incantesimo per far addormentare un solo individuo, un conto è farlo su una squadra di soldati. La difficoltà aumenta facilmente, anche un solo punto in più potrebbe essere troppo. Questo sistema ha il vantaggio di essere fluido e comprensibile anche per i novizi, ma il master dovrà supervisionare il tutto e controllare che i giocatori non eccedano, calcolando la giusta difficoltà sul momento. Richiede quindi una certa esperienza da parte del Master.

Ricordate inoltre che il master può vietare l'uso RIPETUTO di un incantesimo, se il giocatore si ostina a ritentare all'infinito dopo un fallimento: un pò di buon senso è indispensabile in questo caso, da parte sua. Questo vale soprattutto per magie di guarigione.

MAGIA (REGOLE AVANZATE)

STATISTICHE DI UN INCANTESIMO

In Termini di Gioco, ogni incantesimo lanciato dai personaggi (o dai loro nemici) è dotato di 4 statistiche:

EFFETTO: Indica l'effettivo vantaggio che l'incantesimo procura, e la sua Potenza in termini di Punti Danno inflitti (se si tratta di un incantesimo offensivo), curati (se si tratta di incantesimi di guarigione), o aggiunti/sottratti ai tiri di dado, e via dicendo;

Alle volte all'Effetto non è associato alcun valore numerico, ma soltanto una condizione particolare (ad esempio il poter volare, il poter respirare sott'acqua, il rimanere accecati etc..);

AREA: Indica il numero di bersagli o il diametro in metri dell'area su cui l'incantesimo avrà effetto. Nel caso di bersagli multipli, questi devono essere abbastanza vicini tra loro (distanti non più di 2 m. l'uno dall'altro);

DURATA: La durata dell'incantesimo, in termini di Turni di Combattimento, Minuti, Ore, Giorni, Settimane o Mesi;

RAGGIO: La distanza massima (partendo dal mago) entro la quale l'incantesimo avrà effetto. L'incantatore può far sì che l'effetto abbia origine in un punto qualsiasi entro il raggio.

Ad ognuna di queste Statistiche verrà assegnata una cifra: più alta la cifra, migliore sarà il vantaggio, e di conseguenza più difficile portare a termine l'incantesimo.

Le rispettive cifre verranno sommate assieme per dare come risultato la DIFFICOLTA' FINALE dell'incantesimo (vedi più avanti per ulteriori delucidazioni).

EFFETTO

1: Lievi vantaggi come il camminare senza lasciar tracce, respirare sott'acqua, evitare che un oggetto sia eroso dal tempo o dall'umidità, purificare cibi e bevande, cambiare colore, predire il tempo atmosferico, et similia;

- danno pari a $1d4 + \text{Spirito}$;
- guarigione pari a $1d4$ Punti Vita;
- bonus (o malus) di 1 punto ai tiri di dado relativi ad un determinato campo di azioni (es: combattimento oppure movimento, lancio di magie, etc..), o riduzione ai danni di 1 punto (solo un tipo di danno particolare, come il fuoco, le armi da taglio, etc.)

2: Moderati vantaggi come il levitare, essere immuni ai gas nocivi, riparare un oggetto non magico, individuare la presenza di nemici, vedere al buio, predire un evento dell'immediato futuro, ...;

- danno pari a $1d6 + \text{Spirito}$;
- guarigione pari a $1d6$ Punti Vita;
- bonus (o malus) di 2 punti ai tiri di dado relativi ad un determinato campo di azioni (es: combattimento oppure movimento, lancio di magie, etc..). Riduzione del danno di 2 punti (danno di un tipo particolare, vedi sopra).

4: Pesanti vantaggi come il poter volare, cambiare forma (grandezza umana), rendersi invisibili, creare un'illusione veritiera, immunizzarsi dal fuoco non magico o dai veleni, guarire malattie gravi e mortali, etc.;

- danno pari a $1d10 + \text{Spirito}$;
- guarigione pari a $1d10$ Punti Vita;
- bonus (o malus) di 3 punti ai tiri di dado relativi ad un determinato campo di azioni (es: combattimento oppure movimento, lancio di magie, etc..). Riduzione del danno contro un particolare elemento di 4 punti, malus/ bonus di 1 Punto su un Attributo particolare.

8: Potenti vantaggi come l'evocazione di demoni o altre creature, creare oggetti dal nulla, controllare la mente di un individuo, cambiare forma (no limiti), scatenare tempeste, et similia;

- danno pari a $2d8 + \text{Spirito}$;
- guarigione pari a 10 Punti Vita;
- bonus (o malus) di 4 punti ai tiri di dado relativi ad un determinato campo di azioni (es: combattimento oppure movimento, lancio di magie, etc..). Bonus/Malus di 2 punti su un attributo, riduzione del danno di 6 Punti.

12: Vantaggi Straordinari come il parlare con gli Dei, rendersi immuni a qualunque danno, creare terremoti, pesti e altre catastrofi naturali su ampia scala, accedere agli Inferi, creare dei cloni di sé stessi, e via dicendo;

- danno pari a 20 Punti ;
- guarigione totale di tutti i Punti Vita;
- bonus (o malus) di 6 punti ai tiri di dado relativi ad un determinato campo di azioni (es: combattimento oppure movimento, lancio di magie, etc..). Bonus/Malus di 3 punti su un attributo.

AREA

2: L'effetto avrà luogo su un solo bersaglio o su di un'area di 1 metro di diametro;

- 4: L'effetto avrà luogo su bersagli in numero compreso tra 2 e 6 (o uno solo di taglia gigantesca), o su un'area di 5 metri di diametro al massimo;
- 6: L'effetto avrà luogo su bersagli in numero compreso tra 7 e 20 (o due bersagli di taglia gigantesca), o su un'area di 10 metri di diametro al massimo (o un piccolo edificio come una casa, o una torre);
- 8: L'effetto avrà luogo su bersagli in numero compreso tra 21 e 50 (o quattro bersagli di taglia gigantesca, o uno solo di taglia mastodontica come un drago), o su un'area di 20 metri di diametro al massimo (o un grande edificio come un castello, o una fortezza);
- 12: L'effetto avrà luogo su bersagli in numero compreso tra 51 e 100 (o dieci bersagli di taglia gigantesca, o due draghi), o su un'area di 40 metri di diametro al massimo;
- 16: L'effetto avrà luogo su una piccola città;
- 20: L'effetto avrà luogo su un'intera regione.

DURATA

- 0: L'effetto è istantaneo. Svanisce subito dopo aver avuto luogo;
- 1: L'effetto dura 1d6 turni di combattimento (un turno = 10 secondi);
- 2: L'effetto dura 1d6 minuti;
- 4: L'effetto dura 1d6 ore;
- 6: L'effetto dura 1d6 giorni;
- 8: L'effetto dura 2 settimane;
- 12: L'effetto dura 1 mese;
- 20: L'effetto è PERMANENTE (il master vi informerà sui dettagli);

RAGGIO

- 0: Il bersaglio deve essere toccato per far sì che l'effetto abbia luogo su di esso. Se il bersaglio non vuole essere toccato, bisogna effettuare un tiro per colpire (SENZA contare nel calcolo del Valore Difensivo i bonus dello scudo e della corazza) Nel caso un incantesimo non possieda raggio, si usa questa cifra;
- 2: l'incantesimo ha effetto entro 10 metri dal mago;
- 3: l'incantesimo ha effetto entro 30 metri dal mago;
- 4: l'incantesimo ha effetto entro 50 metri dal mago;
- 6: l'incantesimo ha effetto entro 100 metri dal mago;
- 8: l'incantesimo ha effetto entro 200 metri dal mago;
- 12: l'incantesimo ha effetto entro 1 km dal mago;
- 16: l'incantesimo ha effetto entro 100 km dal mago;
- 20: l'incantesimo ha effetto entro 1000 km dal mago;

CALCOLO DELLA DIFFICOLTA' E LANCIO DELL'INCANTESIMO

Una volta stabilito il valore di ogni singola statistica, esse vengono sommate assieme.

Il risultato è la difficoltà finale, cioè il numero che bisogna eguagliare o superare col lancio di un dado per far sì che l'incantesimo riesca.

L'attributo da usare viene stabilito in base alla natura dell'incantesimo:

Spirito

E' utilizzato per gli incantesimi offensivi o di creazione, in quanto indica la capacità di "plasmare" la realtà a proprio piacimento. Esempi possono essere creare fuochi dal nulla, o spegnerli, lanciare dardi di fuoco o evocare fulmini, convocare creature dagli inferi per proteggersi, etc.

In generale, quando c'è da creare un significativo effetto fisico entra in campo quest'attributo. Di solito è prerogativa di maghi e stregoni.

Armonia

E' utilizzato per "avvertire" la magia intorno a sé. E' di base per incantesimi di divinazione (chiaroveggenza, chiaraudienza, prevedere il futuro), per gli incantesimi mentali (telepatia, controllo mentale), e percezione sensoriale. Può essere d'aiuto per contattare gli spiriti dell'aldilà o per comunicare con gli animali e piante, e anche per curare i feriti e i malati. L'attributo prediletto dai sacerdoti e dai druidi.

Volontà

La resistenza mentale (e spirituale) del pg, serve per contrastare gli effetti delle magie avversarie: per non credere a quell'illusione, per non cedere all'incantamento della driade, per resistere al terrore provocato dalle forze degli inferi. E' utile per proteggere un luogo, una persona o un oggetto con sigilli e magie di protezione. Creare una barriera magica, tracciare un cerchio di protezione, liberare un'amico dall'effetto di un'incantesimo malvagio sono tutte azioni che ricadono nell'area di competenza di quest'attributo.

Il soggetto quindi tira il dado relativo all'attributo adatto, e somma al risultato i punti derivati da eventuali tratti : se la cifra finale è uguale o maggiore alla difficoltà, l'incantesimo riesce.

Altrimenti, l'incantesimo è fallito, e il personaggio perde Punti Vita in base alla differenza fra il risultato del suo tiro e la Difficoltà che doveva raggiungere:

Scarto - Danno

1 - 5 = 1

6 - 10 = 3

11 o più = 5

E' sempre rischioso quindi tentare incantesimi il cui potere vada al di là delle proprie capacità. Se per di più non si possiedono tratti adatti e la difficoltà sembra alta, meglio rinunciare, a meno che non si disponga di un buon quantitativo di Punti Fato.

LIMITE GIORNALIERO DI INCANTESIMI

Non importa quanti Punti Vita abbia, **un incantatore non potrà mai lanciare incantesimi (o fare uso di poteri) per un numero di volte superiore al suo punteggio di Salute + Livello d'esperienza.**

Dopo aver dormito almeno 6 ore il mago disporrà nuovamente di tutta l'energia necessaria a lanciare magie. Questo limite vale per le magie lanciate con successo: un incantesimo fallito non conta nel numero massimo di sortilegi disponibili per quel dato giorno

MAGIA COLLABORATIVA: I RITUALI

Con il termine "Magia Collaborativa" si vogliono indicare tutti quei casi in cui due o più incantatori uniscono le loro forze per ottenere un effetto finale più potente (o per riuscire laddove un solo mago non potrebbe, come nel caso di difficoltà troppo alte).

Gli officianti devono tenersi per mano o comunque essere in contatto fisico l'uno con l'altro, altrimenti il Rituale non funziona. Si stabilisce un "Maestro", ossia colui che farà da canalizzatore per le energie degli altri partecipanti. E' lui che lancia effettivamente l'incantesimo: gli altri contribuiscono con le loro forze. Successivamente ognuno tira sull'Attributo appropriato come se stesse lanciando una magia per conto proprio, e calcola il risultato. Notare che soltanto il Maestro è autorizzato ad aggiungere punti per i suoi Tratti a questo tiro: gli altri dovranno affidarsi soltanto al risultato ottenuto col dado corrispondente all'Attributo chiamato in causa.

In base ai risultati ottenuti, si possono verificare due diverse situazioni:

1) Se tutti i partecipanti al Rituale ottengono un risultato di 4 o più, si sommano i risultati ottenuti e il totale sarà comparato alla difficoltà dell'incantesimo. Se si ottiene un successo, l'incantesimo avrà luogo e ciò conta come se tutti i partecipanti avessero lanciato un sortilegio, per quanto concerne il loro limite giornaliero; sarà inoltre trascorsa un'ora di tempo di gioco.

Se invece la somma dei risultati non è abbastanza alta, l'officiante calcola i Punti Danno che subirebbe normalmente e questi vengono "distribuiti" tra tutti i partecipanti al Rito in parti uguali (gli eventuali Punti danno in eccesso verranno inflitti al Maestro). Anche in questo caso sarà trascorsa un'ora di tempo di gioco. Nulla vieta agli officianti di ritentare, comunque;

2) se anche uno solo dei partecipanti ottiene un risultato inferiore a 4, questi perde un punto vita e il Rituale fallisce automaticamente; anche in questo caso sarà trascorsa un'ora di tempo di gioco, e i partecipanti possono riprovare.

Al giocatore il compito di valutare bene le situazioni e stabilire se sia saggio meno fare ricorso alla Magia Collaborativa. Per ovvi motivi, un Rituale non può essere officiato durante un combattimento o comunque in casi in cui bisogna agire in fretta e sotto stress.

E' necessario invece radunarsi in un posto tranquillo e privo di distrazioni, ed avere a disposizione almeno un'ora di tempo di gioco.

RESISTERE AGLI INCANTESIMI

Se l'incantesimo prevede un bersaglio, questi può tentare di evitare l'effetto tramite un tiro di dado. Il test va effettuato su Coordinazione, se l'incantesimo è di tipo fisico (palle di fuoco, fulmini, etc); oppure su Volontà, se l'incantesimo agisce sulla mente (possessione, illusioni, etc).

Se l'incantesimo produce veleni, gas, o altre sostanze tossiche, l'attributo da utilizzare per resistervi è Salute. Il bersaglio tira il dado relativo all'attributo adatto, più eventuali tratti, con l'intento di ottenere un risultato finale almeno pari a quello ottenuto da chi ha lanciato l'incantesimo.

Se il tiro riesce, l'incantesimo è stato evitato, altrimenti il suo effetto si scatena sul bersaglio.

CREARE OGGETTI MAGICI

Gli oggetti magici possono essere ottenuti dai personaggi in due modi: trovandoli, magari sul corpo di un nemico o nel tesoro custodito da un drago, oppure costruendoli loro stessi.

Creare un oggetto magico è un procedimento lento e rischioso, anche per la vita stessa del personaggio.

Innanzitutto il pg deve impiegare del tempo a ricercare, su tomi antichi e polverosi, informazioni sui materiali necessari per dar vita all'artefatto. Poi deve imbarcarsi in cerche rischiosissime per raggiungere posti lontani dove sono custoditi i mitici materiali. Infine c'è il procedimento di assemblamento vero e proprio, con cerimonie, canti, giorni e giorni di reclusione nel proprio laboratorio. Alla fine, il pg effettuerà un test di Intelligenza + Spirito, Volontà o Armonia (in base al tipo di oggetto magico e ai suoi poteri) + Tratti. Il Master stabilirà la difficoltà, mai inferiore a 12 comunque. Maggiore il tempo impiegato nel creare l'artefatto, minore sarà la difficoltà (ma ricordate che nella maggior parte dei casi i pg non avranno tempo da buttar via).

Se il tiro fallisce, il tempo stabilito trascorre senza che il pg ottenga niente. Può ritentare, se ha tempo a disposizione.

Non è possibile ricorrere alla Magia Collaborativa: dar vita ad un artefatto è un'esperienza personale e intima che riguarda il solo creatore.

Creare un personaggio è prima di tutto una questione di immaginazione e fantasia. Prendersi del tempo per farsi un'idea in generale del personaggio che si vuole interpretare è d'obbligo: solo successivamente passate ai numeri.

Il processo di creazione è suddiviso in fasi, ognuna relativa ad un determinato aspetto del proprio personaggio.

FASE 1: CONCEPT

Il concept è l'essenza del personaggio, definita in due parole.

"Guerriero spavaldo", "Mago timido", "Sacerdote sfiduciato" sono alcuni esempi di concept: sono soltanto basi da cui partire per sviluppare il resto.

FASE 2: DESCRIZIONE

La fase più importante: qui il vostro alter ego inizia a prendere vita. Createvi un'immagine mentale del vostro pg. Com'è fisicamente? Come veste? Come si comporta con gli altri? Qual è la sua storia? E le motivazioni che lo spingono ad agire?

E' importante capire che più informazioni si danno al master in relazione al proprio personaggio, meglio questi potrà sviluppare delle sottotrame interessanti che lo riguardano. E' tutto a vostro vantaggio. Non è una perdita di tempo.

Stabilite anche l'oasi di appartenenza, che vi sarà utile durante la Fase di determinazione dei Tratti (vedi sotto).

FASE 3: ATTRIBUTI

E' ora di passare alle cifre.

Ogni personaggio ha 27 punti da assegnare ai 9 attributi di base, che rappresentano le qualità innate del vostro personaggio.

Nessun attributo può avere un punteggio maggiore di 5 o minore di 1. Il 3 rappresenta la media umana.

Gli attributi sono suddivisi in 3 gruppi generali, per aiutarvi a comprenderne meglio il significato.

Attributi fisici

Riguardano le qualità fisiche del vostro personaggio, e sono:

- **FORZA:** per sollevare pesi e rompere oggetti (o ossa); quantifica i danni inflitti in corpo a corpo;
- **COORDINAZIONE:** per schivare oggetti e effettuare lavori manuali; rappresenta anche l'abilità del personaggio nel combattimento;
- **SALUTE:** per resistere a veleni e malattie, per sopportare meglio le ferite subite in combattimento;

Attributi mentali

Riguardano capacità che non risiedono nel corpo, ma nella mente:

- **INTELLIGENZA:** capacità di ragionamento, memoria, inventiva;
- **PERCEZIONE:** sensi all'erta, intuizione, sesto senso;
- **CARISMA:** capacità di convincere e guidare gli altri, maestà, fascino;

Attributi spirituali

Riguardano aspetti intangibili dell'io e dell'anima. Sono fondamentali per chi usa la magia.

- **SPIRITO:** la forza spirituale del personaggio, la sua capacità di plasmare le forze che lo circondano; l'abilità nelle magie di evocazione e offensive in generale;
- **ARMONIA:** la capacità di mettersi in contatto con l'essenza stessa delle cose, l'essere in "armonia col creato", la sensibilità verso il soprannaturale; l'abilità nelle magie di divinazione e supporto/guarigione in generale;
- **VOLONTA':** l'attaccamento alla vita, la forza d'animo, il coraggio e la tenacia. La resistenza ai sortilegi che influenzano la mente. L'abilità nell'effettuare controincantesimi e nel dissipare malie di controllo mentale e simili.

(Nota: personaggi che hanno intenzione di utilizzare la magia devono possedere almeno un totale di 10 punti nei tre attributi spirituali, e almeno un Tratto relativo alla magia. Vedi sezione sulla Magia per dettagli)

Distribuite i punti, tenendo presente questa tabella:

- 1 quasi inesistente...
- 2 scarso
- 3 medio
- 4 buono
- 5 superbo

Il punteggio assegnato rappresenta il dado da tirare quando dovete effettuare un'azione che ricada nel campo di competenza dell'attributo in questione.

Consultare il Regolamento per dettagli.

FASE 4: I TRATTI

La seconda Fase in ordine d'importanza, dopo quella relativa alla Descrizione.

I tratti rappresentano tutti quei talenti, quelle competenze e quelle capacità che il pg ha acquisito con l'esperienza e con l'addestramento, ma non solo: rientrano nella categoria anche caratteristiche della personalità (es: tenace, affabile, savoir faire), poteri particolari (da sottoporre all'approvazione del master), averi (soldi, oggetti magici) e quant'altro vi venga in mente. Sono tratti il saper combattere con la mazza, il saper guarire, la bellezza, la fama, la tenacia, ecc ecc. I tratti danno vantaggi: tratti come zoppo, furioso o timido non comportano alcun beneficio per il personaggio e non possono essere considerati tali. Ogni personaggio in questo gioco possiede già alcuni tratti di base, in relazione all'Oasi di provenienza. L'Oasi di provenienza è la terra in cui il personaggio ha trascorso gran parte della sua infanzia. Se il personaggio ha vissuto in varie oasi diverse, si sceglie quella in cui ha passato la maggior parte del tempo durante la giovinezza.

Consultare l'elenco delle oasi: ogni personaggio parte con un tratto a scelta tra quelli relativi alla regione di appartenenza. Soltanto alcune Oasi permettono al personaggio di scegliere Tratti relativi alla razza: ad esempio, soltanto i personaggi che provengono dai Giardini D'argento possono acquisire il tratto Retaggio Celestiale. Tenete presente che questi Tratti Razziali sono più potenti di un tratto normale, e quindi costano come uno o più Tratti normali: consultate il master per maggiori dettagli. Per le descrizioni geografiche e socio-politiche di ogni oasi, vi rimando al sito di Ashura.

Lista dei Tratti relativi all'Oasi d'appartenenza

ANTRO DELLE ANIME DI UN TEMPO

Tratto Bonus a Scelta tra: Presenza Inquietante (gli altri si sentono a disagio in vostra presenza, siete piuttosto lugubre), Negromanzia, Vista Notturna, Retaggio infernale (il vostro pg è un mezzo demone: decidetene pregi e difetti e consultate il master per dettagli e costo in Tratti)

ASHAHARA, IL DESERTO: Nessun personaggio può provenire da quest'oasi.

ASHAHARASTAN

Tratto Bonus a Scelta tra: Sopravvivenza (deserto), Resistenza (alla Fatica, alle privazioni), Uso Sciabola (arma tradizionale dei nomadi del deserto)

ALTER EGO, IL PORTALE DEGLI INFERI: Nessun personaggio può provenire da quest'oasi.

CASTELLO DEI PALADINI

Tratto Bonus a Scelta tra: Forgiare Armi, Cavalcare, Uso Spada

CIUIDAD OESTE

Tratto Bonus a Scelta tra: Intimidire, Furtività, Uso Coltello

FORESTA DELLA DIMENTICANZA

Tratto Bonus a Scelta tra: Retaggio Elfico (il vostro pg è un elfo o mezz'elfo: decidetene pregi e difetti e consultate il master per dettagli e costo in Tratti), Sopravvivenza (Foresta), Orientamento, Percepire Magia

GIARDINI D'ARGENTO

Tratto Bonus a Scelta tra: Retaggio Celestiale (il vostro pg è un angelo o ha sangue celestiale: decidetene pregi e difetti e consultate il master per dettagli e costo in Tratti), Percepire la Magia, Maestà (emanate un'aura rassicurante e i più rimangono affascinati da voi), Abiurazione (magie che impediscono o limitano l'accesso a determinate aree)

GHIACCIAI DELL'ARCOBALENO

Tratto Bonus a Scelta tra: Sopravvivenza (Glaciale), Resistenza (alla fatica, alle privazioni), Uso Ascia (l'arma tradizionale dei barbari del nord)

ISOLA DELLE NEBBIE

Tratto Bonus a Scelta tra: Retaggio fatato (il vostro pg è una fata/folletto/gnomo o umano di discendenza fatata: decidetene pregi e difetti e consultate il master per dettagli e costo in Tratti), Sesto senso, Sopravvivenza (insulare, sapete pescare e navigare seguendo la costa), Divinazione

ISOLE DEI DRAGHI

Tratto Bonus a Scelta tra: Retaggio draconico (il vostro pg è un mezzodrago: decidetene pregi e difetti e consultate il master per dettagli e costo in Tratti), Uso Spada (l'isola è nota per la ferocia dei suoi guerrieri), Volitivo (siete molto deciso), Navigazione

KAREN'S WOOD

Tratto Bonus a Scelta tra: Retaggio fatato (il vostro pg è una fata/folletto/gnomo o umano di discendenza fatata: decidetene pregi e difetti e consultate il master per dettagli e costo in Tratti), Retaggio Elfico (il vostro pg è un elfo o mezz'elfo: decidetene pregi e difetti e consultate il master per dettagli e costo in Tratti), Sopravvivenza (foresta), Uso Lancia (l'arma delle amazzoni), Magia della Natura

MONTAGNA SPERDUTA

Tratto Bonus a Scelta tra: Retaggio infernale (il vostro pg è un mezzo demone: decidetene pregi e difetti e consultate il master per dettagli e costo in Tratti); Sopravvivenza (montagna), Volitivo, Scalare

OASI DELLA MUSICA PERENNE

Tratto Bonus a Scelta tra: Retaggio fatato (il vostro pg è una fata/folletto/gnomo o umano di discendenza fatata: decidetene pregi e difetti e consultate il master per dettagli e costo in Tratti); Maestà, Percepire la magia, Arte Bardica

PALUDE FANGOSA

Tratto Bonus a Scelta tra: Sopravvivenza (paludi), Orientamento, Uso Arco

PICCO DI IRIDIANS (E Dragoneye)

Tratto Bonus a Scelta tra: Retaggio draconico (il vostro pg è un mezzodrago: decidetene pregi e difetti e consultate il master per dettagli e costo in Tratti), Sopravvivenza (montagna), Ratto di Caverna (orientarsi in grotte e sottosuolo, valutare gemme, esaminare strutture di pietra, solidità e fattura), Scalare

TERRITORIO DI NORTGARTHEN

Tratto Bonus a Scelta tra: Contatti (criminalità), Contrattare, Disciplina (siete abituati ad obbedire a leggi restrittive e spesso oppressive, non venite corrotti o ingannati facilmente)

VALLE DEI NIDI

Tratto Bonus a Scelta tra: Retaggio draconico (il vostro pg è un mezzodrago: decidetene pregi e difetti e consultate il master per dettagli e costo in Tratt); Sopravvivenza (pianura o montagna), Resistenza (alla fatica e alle privazioni), Volitivo.

VALLE DEI SOGNI

Tratto Bonus a Scelta tra: Magie di Guarigione, Navigazione, Contrattare.

Passate poi ai Tratt Generali.

Qui non ci sono liste: date libero sfogo alla fantasia. Pensate a quello che il vostro personaggio sa fare, e scrivetelo. Potete attribuire al vostro personaggio sino a 8 tratti.

(Nota: scegliete voci specifiche e mai troppo generiche. "Abile a combattere" non va bene: "Abile con la spada" si. In caso abbiate dubbi sull'esatta interpretazione che il master darà ad un vostro tratto, scrivete poche righe accanto al nome del tratto in questione, specificandone bene usi e limitazioni)

Potete scegliere 8 voci differenti, o "potenziarne" alcune assegnando loro più punti: ad esempio, potete assegnare due degli otto punti disponibili al tratto "usare spada", per far sì che il vostro pg sia molto abile con quell'arma. Non è possibile incrementare un qualsiasi tratto di più di un punto, all'inizio (punteggio totale di due punti).

(Nota: i tratti relativi all'uso delle armi sono molto importanti perché incrementano la capacità offensiva e difensiva del personaggio allo stesso tempo. Anche personaggi poco avvezzi al combattimento dovrebbero possedere almeno un tratto relativo alle armi)

Il master ha sempre l'ultima parola sulla scelta dei tratti: può reputare un tratto troppo generico o inadatto, e il giocatore dovrà mettersi d'accordo con lui per trovare un compromesso.

FASE 5: EQUIPAGGIAMENTO

Qui una lista è d'obbligo, soprattutto per l'attrezzatura da combattimento. Scegliete le armi e le armature che volete, sempre tenendo conto del background del vostro personaggio, e dei relativi vantaggi/svantaggi di ogni "pezzo" che sceglierete.

Non valutate solamente gli effetti in combattimento: ad esempio un elmo non dà bonus al Valore Difensivo, ma può risultare utile in svariate situazioni (come quando qualcuno tenta di sgusciare alle spalle del vostro personaggio per stordirlo...).

CORAZZE E SCUDI

Non sono necessari Tratti specifici per utilizzare corazze e scudi.

Corazza leggera : Comprende corazze di cuoio o di cuoio borchiato; +1 al Valore Difensivo. I movimenti rimangono fluidi e liberi, nonostante l'ingombro.

Corazza media: Comprende cotte di maglia e di piastre leggere; +2 al Valore Difensivo. Non rallenta il movimento in condizioni normali, ma influenza negativamente la capacità di muoversi furtivamente, scalare e nuotare.

Corazza pesante: Armatura completa, riduce il movimento e impaccia molto; +3 al Valore Difensivo e Movimento ridotto a 5 metri per Turno. Impossibile nuotare, scalare, muoversi furtivamente e nuotare. Necessario un punteggio di Forza almeno pari a 3.

Scudi: Chi porta uno scudo non può usare armi a due mani o archi/balestre. +1 al Valore Difensivo. Lo scudo non protegge da attacchi alle spalle o da agguati.

Elmi: Proteggono il personaggio da attacchi mirati alla testa, ma influenzano la percezione.

ARMI

Nota: in questo gioco, ogni personaggio può usare qualsiasi arma, a patto di rispettare i requisiti di Forza. Tenete conto però che un personaggio senza il Tratto adatto all'arma che sta usando sarà severamente penalizzato in combattimento.

Armi grandi a due mani: comprendono spadoni, alabarde, magli da guerra, asce bipenni.

Chi le impugna non può ovviamente usare lo scudo. Per usarle efficacemente è necessario un punteggio di Forza pari a 4. Procurano da 1 a 8 danni (1 dado a 8 facce).

Armi medie ad una mano: la maggior parte delle armi impugnabili con una sola mano, spade, mazze, asce, etc.. Sono le più diffuse. Procurano da 1 a 6 danni (1 dado a 6 facce).

(il bastone, seppur impugnato a due mani e considerato quindi "grande", rientra in questa categoria per quel che concerne il danno inflitto). Richiedono una Forza almeno pari a 3.

Armi piccole: Pugnali, coltelli da lancio, dardi: queste armi procurano da 1 a 4 punti di danno (1 dado a 4 facce), ma sono facili da occultare. Pugni e calci ricadono in questa categoria.

Armi a distanza : Si tratta di armi da lancio e da tiro. Nel caso di coltelli e dardi da lancio, il danno è da 1 a 4 punti. Gli archi e le balestre fanno da 1 a 6 danni ma vanno impugate con entrambe le mani, precludendo l'uso dello scudo.

EQUIPAGGIAMENTO GENERICO E DENARO

Vestiti, erbe, corda, zaino, sacchetti, fiale.... Decidete voi cosa appartiene al vostro personaggio, senza esagerare. Infatti, se il master reputa che il vostro pg stia trasportando troppa roba, può imporvi delle penalità alle azioni durante il gioco.

Oltre a ciò il vostro personaggio parte con 20 Drim (la moneta di Ashura), da utilizzare per le spese eventuali nel corso dell'avventura.

NOTA: L'equipaggiamento NON E' indistruttibile. Solo alcuni artefatti o oggetti magici possiedono questa qualità.

Terminata questa fase, si conclude il processo di Creazione. Sottoponete la scheda al vaglio del master, e attendete la sua risposta: se tutto è ok, il vostro pg è pronto per giocare.

SCHEDA DEL PERSONAGGIO

Compilate la scheda seguendo le indicazioni, Fase per Fase.

Alcune voci sono fisse, ossia le troverete già compilate: lasciatele come sono e andate avanti.

SCHEDA DEL PERSONAGGIO

NOME:

OCCUPAZIONE:

OASI D'APPARTENENZA:

DESCRIZIONE FISICA:

LIVELLO: 1

PUNTI ESPERIENZA: 0

PUNTI VITA: 10

ATTRIBUTI FISICI

FORZA:

COORDINAZIONE:

SALUTE:

ATTRIBUTI MENTALI

INTELLIGENZA:

PERCEZIONE:

CARISMA:

ATTRIBUTI SPIRITUALI

SPIRITO:

ARMONIA:

VOLONTA':

TRATTO BASE:

TRATTI GENERALI:

PUNTI FATO:5

EQUIPAGGIAMENTO:

STORIA E PERSONALITA':

Crediti:

SISTEMA SEMPLIFICATO PER GDR BY CHAT - ASHURA -
DICESCALE VER. 1.2 by Kronall

Layout by pandemyc
Impaginazione by pandemyc
Immagini by
Finn
fantasyartdesign.com

www.oasiashura.net

www.dragonisland.it

Attenzione norme di copyright©

Nessun materiale di proprieta' esclusiva dei Siti, www.oasiashura.net e www.dragonisland.it comprese fotografie, immagini e testi, puo' essere copiato, riprodotto, scaricato, ripubblicato, trasmesso o diffuso in qualunque forma, salvo che ai fini del relativo utilizzo non commerciale a titolo privato e personale, con la menzione obbligatoria della fonte, citata a caratteri ben visibili, con la dicitura: ashura.net e dragonisland.it. Per ogni altro utilizzo e' richiesta la previa autorizzazione scritta del fornitore. Si richiama allo scopo la tutela del diritto d'autore e dei diritti connessi alla ideazione e progettazione per la comunicazione visiva, cosi' come previsto dalla L. 22 aprile 1941 n.633 nonche' dai D.L. 29 dicembre 1992 n.518 e D.L. 16 novembre 1994 n.685.