



**Dicescale**  
**Expanded**  
Gioco di ruolo fantasy

**Manuale del**  
**Giocatore**

By Kronall (© 2010)

Cosa serve sapere per giocare?

# INDICE DEI CONTENUTI

## PANORAMICA

## CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

## AVVENTURE

Test

Test su Tratti Valore Zero

Valore Difesa

Affaticamento

Successi Critici

Punti Fato

## COMBATTIMENTI

Turni e azioni

Attaccare

Parata

Lanciare Incantesimi

Ferite, Morte e Guarigione

Superiorità numerica, agguati e colpi alle spalle

Lotta a mani nude

Fuga

Strategia offensiva o difensiva

## MAGIA

Chi usa la Magia?

Tipi di Magia

## AVANZAMENTO

Livello di abilità

Esperienza Diretta

Addestramento presso Tutori

Aumentare Reami

## CREDITS

# Panoramica

Questa sezione offre una visione d'insieme del sistema e delle meccaniche di base su cui si fonda il Dicescale Expanded. Si tratta di uno strumento per Master e Giocatori che vogliono dar vita a campagne di gioco di ruolo fantasy avvincenti ed appaganti senza dover tener conto di troppe variabili e tabelle ; il sistema è espandibile - si possono facilmente includere elementi da altri regolamenti già esistenti o di propria invenzione, senza rischiare di stravolgerne i concetti basilari. Master e Giocatori si metteranno d'accordo sulle eventuali aggiunte all'inizio della Campagna, in modo che siano chiare a tutti.

Il presente regolamento è pensato "su misura" per campagne aventi come ambientazione di sfondo il variegato e fantastico mondo di Ashura, Regina delle Oasi, con i suoi differenti territori e tipologia di abitanti, razze, organizzazione sociale e forme di culto ivi praticate.

Naturalmente il primo passo è sempre la **Creazione del Personaggio**, di cui tratteremo infatti nel prossimo capitolo, ma per farlo occorre tenere presenti i due capisaldi su cui si fonda il sistema Dicescale Expanded: i **DADI** e la **SOGLIA DI DIFFICOLTA'** per la **Risoluzione delle Azioni**.

Ogni avventura parte da questi due fondamentali concetti, su cui si basa l'intero impianto regolistico.

Consultare le relative schede cliccando sui collegamenti.

[I DADI](#)

[RISOLUZIONE DELLE AZIONI](#)

# Creazione del Personaggio

Questa è forse la fase più complessa del gioco, ma è anche vero che la si deve affrontare una volta soltanto e che è importante affrontarla con la dovuta attenzione poiché da questa dipenderà in larga misura la capacità di sopravvivenza e di rendersi utile del personaggio nel corso delle sue avventure. E si sa che su questo si fondano gran parte delle aspettative dei giocatori.

La creazione del personaggio parte sempre dal **Concept**, fase in cui il giocatore, prima di pensare a numeri, statistiche e Tratti, cerca di stabilire quale personaggio desidera interpretare. E' bene quindi buttare giù due righe a proposito del Personaggio che si sta per creare. Bastano pochi tratti descrittivi e un'idea generale della sua professione o ruolo : questo vi sarà di enorme aiuto nel corso di tutto il processo di creazione.

Stabilire una linea da seguire è di gran lunga meglio che procedere a tentoni, distribuendo punti a casaccio.

A questo punto siete pronti per passare alla prima fase della creazione vera e propria: la definizione di [BACKGROUND E RAZZA](#).

I successivi passaggi verranno da se e qualunque master sarà in grado di guidarvi nelle fasi relative alla determinazione del [REAME](#), alla scelta della [VOCAZIONE](#) e all'acquisizione dei relativi [TRATTI](#).

Una volta completate queste fasi, occorrerà naturalmente dotare il personaggio di un [EQUIPAGGIAMENTO](#) e infine con pochi ultimi ritocchi sarete pronti per affrontare qualunque campagna.

Giunti a questo punto non vi resta che scegliere un nome per il vostro Personaggio e delinearne le caratteristiche estetiche più salienti, quali Altezza , Peso, Colore dei capelli, degli Occhi e così via.

Fate riferimento alla Descrizione delle Razze per farvi un'idea, ma sentitevi liberi di modificare leggermente i connotati del vostro Personaggio rispetto allo standard previsto per la sua Razza - d'altronde è perfettamente lecito e auspicabile che il vostro alter ego sia un individuo speciale, al di fuori dei canoni.

Evitate però assurdità quali capelli blu, acconciature che sfuggono alle leggi di gravità o pelle verdastra con protuberanze ossee: queste potrebbero creare non pochi problemi al vostro Personaggio, nelle situazioni in cui si troverà ad interagire col prossimo. In caso di dubbi è sempre possibile mettersi d'accordo col Master.

Per completare la creazione del pg consultate le seguenti schede:

[BACKGROUND E RAZZA](#)

[REAME](#)

[VOCAZIONE](#)

[TRATTI](#)

[EQUIPAGGIAMENTO](#)

# **Avventure**

Questo Capitolo esamina in dettaglio le meccaniche di base esposte nella [Panoramica](#), e la loro applicazione in merito alle varie situazioni che si possono verificare nel corso delle avventure. Il Capitolo “Avventure” è dedicato ai Master e ai Giocatori: i primi dovrebbero però leggere attentamente anche il **Capitolo 9 del Manuale del Master**.

## **TEST**

Come abbiamo già visto nella Scheda [Risoluzione delle Azioni](#), la formula base per risolvere ogni azione è quella di effettuare un **Test**.

Un Test si effettua **lanciando il Dado** relativo al [Reame](#) chiamato in causa, **per un numero di volte equivalente al Livello del Tratto** inerente all'azione; **viene considerato solo il Risultato più alto** e questo dovrà essere uguale o superiore alla **Soglia di Difficoltà (SD)**.

La Scheda [TEST](#) riporta alcuni esempi di Test associati ai vari Reami.

## **TEST SU TRATTI A VALORE ZERO**

Se il Master impone un Test su un [Tratto](#) che il PG chiamato in causa non possiede, di solito basta leggere la descrizione del Tratto per capire come comportarsi. Nei casi dubbi, si può generalmente procedere in due modi:

- Se il Tratto è relativo ad attività che tutti potrebbero svolgere con una minima probabilità di successo anche senza addestramento specifico, allora il Giocatore può effettuare il Test come se avesse un solo Livello nel Tratto specifico, ma con penalità di 2 punti sul risultato. Esempi: [Furtività](#), [Arrampicarsi](#), [Dialettica](#).
- Se viceversa il Tratto fa riferimento a conoscenze e nozioni specifiche che possono essere apprese soltanto tramite studio o addestramento presso un tutore, il Giocatore non può tentare – è impossibile tradurre un testo scritto in lingua antica se non si possiede alcun Livello nel Tratto '[Lingue Antiche](#)', ad esempio.

## **VALORE DIFESA**

Il Valore Difesa viene chiamato in causa **quando il PG deve resistere a qualcosa od evitare qualcosa passivamente**, a differenza dei [Test](#) (dove invece il PG deve ottenere qualcosa di propria volontà).

Si tratta di una reazione passiva, spesso inconscia: il corpo o la mente del PG reagiscono al pericolo senza che questi possa rendersene conto.

Il **Valore Difesa** non è altro che la **Soglia di Difficoltà** che l'attaccante o l'effetto dannoso devono superare: se un mago vuole colpire il vostro Personaggio con un fulmine magico, ad esempio, dovrà effettuare un Test di [Magia Arcana](#) e sperare di ottenere un Risultato uguale o superiore al vostro Valore Difesa; se un barbaro furioso vuole fare a fettine il vostro Personaggio con un'ascia, dovrà allo stesso modo effettuare un Test di [Armi da Mischia](#) e ottenere un risultato equivalente o superiore al vostro Valore Difesa.

Nel caso di Trappole o altri pericoli non provocati da persone umane, è il Master a stabilire l'esatto numero e tipologia dei dadi da tirare (vedi **Manuale del Master**).

Il Valore Difesa 'base' è sempre pari a 6, ma questo può venire influenzato da [Tratti](#), [Oggetti Magici](#) e **condizioni particolari**; ad esempio, in combattimento (vedere Capitolo COMBATTIMENTO), il Valore Difesa è influenzato dalla visibilità, la posizione degli attaccanti, i Livelli nel Tratto '[Schivare](#)' o '[Armi da Mischia](#)' e la presenza di [Scudo](#).

Le situazioni più comuni sono prese in esame nella scheda [VALORE DIFESA](#).

## AFFATICAMENTO

Questa meccanica serve per simulare la stanchezza dovuta a combattimenti, lunghi viaggi a piedi e simili attività faticose.

Un PG deve effettuare un [Test](#) di Affaticamento dopo che ha trascorso un certo periodo di tempo a svolgere attività faticose, ma il Master può richiederlo anche dopo una notte passata senza dormire o altri casi simili. La frequenza dei Test Affaticamento è stabilita dal Master.

**Un Test Affaticamento è un Test di Punti Salute (il [Tratto](#), non il totale) a Soglia Difficoltà 4, ma aumentata di 1 per ogni segmento di tempo (equivalente a quello trascorso prima di effettuare la prima prova) in cui il PG si ostina a protrarre l'attività faticosa.**

Sulla scheda di ogni PG sono presenti **tre Livelli di Stanchezza: Fresco, Affaticato, Esausto**. **Fresco** è lo stato fisico di un Personaggio riposato: egli può continuare ad agire senza alcuna penalità.

I **Personaggi Affaticati** iniziano ad avvertire i primi segni di stanchezza: il Risultato di tutti i loro Test pertinenti ai [Reami Vigore](#) e [Coordinazione](#) (ulteriori Test Affaticamento compresi) viene **penalizzato di 1 punto**.

I **Personaggi Esausti** sono sull'orlo del crollo fisico. Subiscono una **penalità di 2** su tutti i Risultati dei Test (a prescindere dal Reame), **dimezzano la distanza** percorsa in un Turno di combattimento, e devono effettuare un **ulteriore Test Affaticamento per Turno** di attività (se si tratta di azioni faticose quali correre o combattere). Se non superano la Soglia di Difficoltà del Test, i personaggi svengono per la stanchezza e non possono più agire fino a nuovo ordine. **Quando il PG supera il Test, il suo Livello di Stanchezza resta quello attuale; altrimenti, cala a quello immediatamente inferiore**, con le relative penalità sopra citate.

Da notare che il **Risultato del Test Affaticamento** è penalizzato dal **Livello di Stanchezza attuale** del PG (oltre che dalla presenza di Armature e Scudi): se questi è Affaticato ad esempio, il **Risultato viene ridotto di 1**.

Un PG **Affaticato** deve riposare **10 minuti** prima di ritornare Fresco; un PG **Esausto** deve riposare **almeno un'ora**.

Il Master può modificare queste cifre basandosi sul proprio giudizio, a seconda dei casi.

## SUCCESSI CRITICI

Abbiamo già visto nella Scheda [Risoluzione delle Azioni](#) come sia talvolta possibile ottenere risultati eccezionali al tiro dei [dadi](#). Ora vedremo alcuni esempi di come questi risultati eccezionali possono influire ai fini pratici delle azioni intentate.

Non potendo stilare una lista esaustiva, forniamo alcune casistiche che i Master potranno utilizzare come linea guida e adattare a svariate situazioni.

**Azioni che richiedono tempo** (es.: *scassinare, tradurre un testo antico, cercare qualcosa, rompere qualcosa*, ecc.): un **Successo Critico II dimezza il tempo necessario**, un **Successo Critico III lo riduce ad un terzo** e via dicendo.

**Azioni che comportano la creazione di qualcosa** (es.: *forgiare una spada, comporre un poema, creare una pozione o un oggetto magico*, ecc.): un **Successo Critico II permette di creare un oggetto superiore alla norma (bonus di 1 punto sui [Test](#) associati ad esso)**, un **Successo Critico III permette di creare un oggetto eccellente (bonus di 2 punti sui Test associati ad esso)**, e così via.

**Azioni che permettono di racimolare informazioni o notizie** (es.: ricordare qualcosa, cercare informazioni su un determinato argomento in biblioteca, estorcere informazioni da qualcuno, interrogare gli avventori di una locanda, ecc.) : un **Successo Critico** permette di ottenere più informazioni in base al Livello.

In genere comunque, un Successo Critico permette di ottenere risultati via via migliori in base al Livello di Successo ottenuto.

Per i benefici dei Successi Critici in combattimento, consultare il Capitolo

[COMBATTIMENTO](#), per quelli derivanti dall'uso della magia, consultare la Scheda [Magia](#).

## **PUNTI FATO**

La sorte spesso arride agli eroi e agli audaci, o almeno così narrano le leggende; dato che questo è un GDR Fantasy , ai Personaggi più valorosi viene offerta la possibilità di influenzare la sorte tramite il meccanismo dei **Punti Fato**.

Ogni volta che il PG effettua un [Test](#) di qualsiasi tipo, può spendere 1 Punto Fato per aggiungere al Risultato un ulteriore lancio del dado relativo al [Reame](#) appena testato.

Questo viene chiamato 'Dado del Fato'.

**Nota:** il Risultato del dado del Fato **non è soggetto alla regola del Tiro Aperto** (vedi Capitolo [PANORAMICA](#)).

Esempio: un Personaggio inseguito da un'orda di Goblin deve abbattere una pesante porta di legno, ma il Giocatore fallisce il **Test di Vigore** (pari a d8), ottenendo un misero 5; il Giocatore allora dichiara che spenderà 1 Punto Fato, lancia di nuovo 1d8 ottenendo '4', che sommato al precedente dà 9 come gran totale.

**Ogni Personaggio parte con 2 Punti Fato**, ma il quantitativo può salire ulteriormente se il PG si dimostra coraggioso e sprezzante del pericolo (vedi Capitolo ESPERIENZA).

Non si può spendere più di 1 Punto Fato per Test, e il Giocatore può decidere di farlo anche dopo aver visto il risultato originale.

Oltre a questo, i Punti Fato possono essere anche utilizzati per evitare gli Effetti Critici (vedi titolo precedente); ogni Punto speso può eliminare un Effetto Critico, a prescindere dalla gravità.

# **Combattimenti**

Il Combattimento nel Dicescale Expanded vuole essere rapido, fluido, avvincente e mortale. Tutto questo ovviamente avviene a scapito del realismo e della simulazione: questi aspetti non vengono valorizzati in questo sistema, o almeno non quanto ci si aspetterebbe. Trattandosi comunque di un GDR Fantasy, la definizione esatta degli effetti di colpi e ferite o il vantaggio derivante da armi con maggior portata non è di capitale importanza. Quello che conta è la creatività dei Personaggi coinvolti, la loro volontà di 'osare' e la capacità di valorizzare i punti di forza di ciascun membro del gruppo, agendo di concerto per subire il minor numero di perdite possibili.

## **TURNI ED AZIONI**

Dal momento in cui scoppia una battaglia, il tempo viene suddiviso in **Turni** di circa 6 secondi ciascuno; ciò vuol dire che 10 Turni equivalgono ad 1 minuto di tempo, e 600 Turni ad un'ora.

Ogni Personaggio coinvolto nello scontro può disporre di un determinato numero di **Azioni per Turno**, che viene stabilito tramite un [Test](#) **Prontezza a SD 6**: un PG dispone di 1 Azione per Turno se fallisce o supera il Test, 2 se ottiene un Successo Critico di II Livello, 3 se ne ottiene uno di III Livello e così via.

**Il risultato ottenuto può venire ridotto dal valore Ingombro dell'arma utilizzata o dalla Velocità dell'Incantesimo lanciato.**

**Il Master ha facoltà di alzare la SD se i contendenti sono stati colti di sorpresa (vedere [SUPERIORITA' NUMERICA, AGGUATI e COLPI ALLE SPALLE](#)).**

Questo Test serve anche a stabilire l'ordine di azione dei vari contendenti: **chi ottiene il Risultato più alto agisce per primo** e via via gli altri in ordine decrescente.

Ogni **Azione** può venire impiegata dai Personaggi per svolgere uno o più dei seguenti compiti (la lista è solo esemplificativa):

- Sferrare un attacco;
- Afferrare un'arma da Lancio o ricaricare un'arma da Tiro;
- Tentare una parata (con lo Scudo o con l'Arma);
- Muoversi di 10 metri (5 se si tratta di Nani, Hobbit o Gnomi, 15 se si tratta di Centauri);
- Lanciare un Incantesimo;
- Utilizzare un oggetto magico;
- Alzarsi da terra o buttarsi a terra;
- Cambiare arma o gettare uno Scudo;
- Raccogliere un oggetto da terra o prendere un oggetto dalla cintura o dallo zaino.

Ergo, se un Personaggio dispone di 2 Azioni per quel Turno, può decidere di sferrare 2

attacchi , oppure sostituire un attacco con una parata, o ancora lanciare un incantesimo e poi allontanarsi di 10 metri dal bersaglio, ecc.

**In nessun caso è possibile lanciare più di un Incantesimo per Turno**, a prescindere dalle Azioni disponibili: lanciare magie è un procedimento che richiede troppo tempo e concentrazione, per poter essere svolto in un batter di ciglia.

Il **Movimento** fa eccezione alle indicazioni di cui sopra, in quanto è sempre possibile muoversi di almeno 3 Metri (2 per Nani, Hobbit e Gnomi) anche se si effettuano altre Azioni.

Altra nota importante: **i combattenti non possono svolgere le loro Azioni tutte in una volta**. Il contendente col risultato più alto di Prontezza compie un’Azione, poi tocca a quello col risultato immediatamente inferiore , e via dicendo, finché tutti non hanno completato le Azioni disponibili per quel Turno.

A quel punto il Turno in atto termina e ne inizia uno nuovo, con un nuovo **Test di Prontezza**.

## **ATTACCARE**

Il Test di Attacco serve a stabilire se un colpo va a segno o meno e si effettua **tirando i dadi** relativi ai **Tratti** [Armi da Mischia](#), [Armi da Lancio](#) , [Armi da Tiro](#) o [Lotta a Mani Nude](#) a seconda dell’arma utilizzata.

**Se il Risultato eguaglia o supera il Valore Difesa del bersaglio**, l’attaccante è riuscito a colpirlo e quindi si procede alla quantificazione dei **danni**.

**Questi si determinano lanciando il dado corrispondente al valore ‘Danno’ dell’arma, e al risultato va sottratto il Valore Protezione** dell’eventuale Armatura indossata (vedi Schede [ARMI](#) e [SCUDI-ARMATURE](#)) per stabilire il numero di danni inflitti.

Il numero risultante deve poi essere sottratto dal totale di **Punti Salute** (non dal Tratto omonimo), che se scende a zero o meno, mette il “bersaglio” fuori combattimento, come se fosse in fin di vita (vedi [FERITE, MORTE E GUARIGIONE](#)).

Se l’attaccante ottiene un Risultato equivalente al **doppio del Valore Difesa** ha ottenuto un **Successo Critico di II Livello**; se il suo Risultato è equivalente al **triplo del Valore Difesa** ha ottenuto un **Successo Critico di III Livello**, e via dicendo. In casi come questi si possono ottenere benefici particolari, denominati **Effetti Critici** che vengono trattati nell'apposita scheda [EFFETTI CRITICI](#)).

Gli attaccanti possono ottenere **benefici** o **penalità**, correlati alla situazione ambientale in cui si trovano al momento del combattimento, definiti **MODIFICATORI**. Per la definizione in dettaglio dei modificatori correlati alle varie situazioni, consultare la Scheda [MODIFICATORI AL TEST DI ATTACCO](#).

## **PARATA**

E’ una ulteriore possibilità offerta ai Personaggi vittime di attacchi in mischia. **Parare costa un’Azione** ed è possibile farlo con un’arma o con uno Scudo. In qualunque momento (anche se non è ancora giunto il suo turno) un Giocatore può dichiarare di spendere un’Azione per Parare. Può Parare più colpi se dispone di Azioni sufficienti.

L'esito non è automatico: **il difensore deve effettuare un Test di Armi da Mischia e riuscire a battere il Risultato finale del Test d'Attacco dell'attaccante.**

In questo caso l'arma è stata intercettata dallo Scudo o dall'arma del difensore e il colpo non va a segno.

**Se almeno la metà dei dadi del Test di Parata da '1' come Risultato, l'arma usata per Parare si rompe:** la Parata quindi è sempre richiosa se la si effettua con un'arma; **gli Scudi al contrario non rischiano di rompersi** in questo modo (sono costruiti apposta). **Non è possibile Parare attacchi sferrati alle spalle, attacchi da parte di avversari dei quali non si è consapevoli e attacchi a distanza con armi quali accette, pugnali, giavellotti, sassi da fionda o frecce e quadrelli da balestra.**

**Non è possibile Parare attacchi che hanno dato come esito un Successo Critico.**

## **LANCIARE INCANTESIMI**

Questa procedura verrà analizzata in dettaglio nel Capitolo [MAGIA](#) e nella correlata scheda [MAGIA](#), ma qui forniamo indicazioni specifiche per gli Incantesimi lanciati durante un combattimento.

Si tratta di un'Azione decisamente rischiosa: infatti, mentre il Personaggio effettua i movimenti e recita le litanie necessarie a far sì che la magia abbia luogo, è particolarmente esposto agli attacchi avversari. **Se viene colpito prima che possa portare a compimento l'Incantesimo, questo fallisce** (e la Riserva Magica viene ridotta comunque).

Inoltre, **non è possibile lanciare Incantesimi diretti contro un bersaglio specifico se questo è fuori dal campo visivo o oltre la Portata della magia.**

Lo stesso vale nel caso di **utilizzo di Oggetti Magici.**

## **FERITE, MORTE E GUARIGIONE**

Un Pg (o Png) viene considerato **in fin di vita** quando il suo ammontare di **Punti Salute** (non il [Tratto](#) omonimo) **scende a zero o meno:** il soggetto in questione **perde immediatamente conoscenza** e, cosa più importante, **rischia seriamente di morire.** Il Master lancia segretamente 1D6: **il risultato rappresenta il numero di Turni che trascorreranno prima che il Personaggio perda la vita.**

Se la vittima viene soccorsa da un compagno prima dello scadere dell'ultimo Turno, è ancora possibile che si salvi: **va effettuato un Test Medicina a SD 9 + l'eventuale numero di Punti Salute negativi; se il Test ha successo, il Personaggio resta in stato di incoscienza ma non muore.** Se il Test fallisce, non c'è più nulla da fare.

Da notare che magie di guarigione o oggetti magici dall'effetto analogo (come gli Elisir) sono **in grado di ottenere lo stesso risultato a patto che riportino il totale di Punti Salute del morente oltre lo zero.** Non c'è bisogno di effettuare alcun Test in questo caso, ma il Personaggio resta comunque in stato d'incoscienza.

Alcuni potenti Incantesimi sono in grado di annullare anche quest'ultimo inconveniente.

**I Personaggi feriti recuperano un numero di Punti Salute pari al loro Livello nel**

**Tratto omonimo per giorno di riposo;** durante questo periodo devono essere ben nutriti e non fare niente di più faticoso del semplice cavalcare. Se c'è un guaritore con loro (un Personaggio che possiede il Tratto Medicina almeno a Livello 4) possono recuperare 1 Punto Salute aggiuntivo per giorno di riposo.

E' anche possibile **bendare e prestare primo soccorso ai feriti** a scontro terminato: il guaritore deve effettuare un Test Medicina per ferita subita , a SD 6 + il numero di Punti Salute persi a causa di quella ferita: se ottiene un Successo il paziente recupera immediatamente 1 Punto Salute (o anche di più se si ottengono Successi Critici e si utilizzano unguenti speciali). **La stessa ferita non può essere trattata più di una volta, sia che si riesca nel Test, sia che lo si fallisca.**

### **SUPERIORITA' NUMERICA, AGGUATI E COLPI ALLE SPALLE**

Un Pg (o Png) che non è consapevole della presenza dell'avversario viene **colto di sorpresa**: oltre ai modificatori relativi (vedi sopra) **il soggetto vittima dell'imboscata non può effettuare alcuna Azione durante il Turno in cui questa avviene. Nel successivo potrà tirare su Prontezza per stabilire l'ordine di azione ma con SD aumentata di 3 o più punti (è il Master a stabilirlo).**

**Fino a 4 avversari possono circondare un combattente (di cui uno alle spalle)** in condizioni ottimali, ossia se c'è spazio sufficiente. Se il difensore ha le spalle al muro, soltanto 3 combattenti possono accerchiarlo e avrà le spalle coperte; se riesce a piazzarsi sulla soglia di un portone, arcata, imboccatura di un tunnel o simili, soltanto 2 avversari per volta possono affrontarlo e soltanto frontalmente. Gli avversari oltre il primo ottengono un bonus di 2 punti sul Test d'Attacco (il bonus non è cumulativo con quello derivante per colpo alle spalle).

**Gli attacchi provenienti da retro non possono venir Parati e non si può beneficiare del bonus per lo Scudo e per il Tratto Schivare sul Valore Difesa contro di essi.**

### **LOTTA A MANI NUDE**

Combattere a mani nude è molto rischioso se si decide di attaccare avversari dotati di armi: infatti questi ultimi avranno maggior portata e più possibilità di colpire per primi.

Un Personaggio che attacca a mani nude un combattente armato **subisce una penalità di 2 punti al Test d'Attacco** (come riportato nella Scheda ['Modificatori al Test d'Attacco'](#)); inoltre , quest'ultimo guadagna un **bonus di +2 sul suo Test di Prontezza.**

Le mani di chi attacca in questo modo devono essere ovviamente libere.

Se un combattente vuole invece **afferrare, stringere o immobilizzare** il suo avversario, le penalità sono maggiori: **prima di tutto il difensore ottiene un attacco gratuito ai suoi danni** (perché l'attaccante deve entrare in contatto fisico con lui, abbassando la guardia); inoltre , il lottatore deve effettuare un **Test di Lotta a Mani Nude** secondo i parametri indicati nella Scheda [LOTTARE A MANI NUDE](#), tenendo conto che il **Valore Difesa** del bersaglio non è calcolato nel solito modo, ma in relazione alle sue dimensioni.

## **FUGA**

Una volta che un Pg si trova in posizione adiacente ad un avversario, è considerato **ingaggiato in combattimento**. Da questo momento in poi le sue opzioni di movimento saranno limitate: non potrà semplicemente voltare le spalle all'avversario e fuggire senza conseguenze negative.

**Un Pg che fugge può muoversi alla massima velocità possibile** (di norma 10 metri per Azione se si tratta di umani), **ma subisce un attacco gratuito dall'avversario** (o avversari, se sono più di uno) **con bonus per attacco da retro**.

**Se vicino al soggetto che sta per fuggire c'è un compagno** (che a sua volta è in mischia con lo stesso avversario), il combattente può fuggire senza subire attacchi: in parole povere, i membri di un gruppo in superiorità numerica possono sganciarsi dalla mischia in qualsiasi momento (a patto che siano ancora in superiorità numerica).

In alternativa, è **possibile ritirarsi lentamente di 3 metri per Azione** (o 2 se si tratta di Gnomi, Nani o Hobbit) **senza effettuare altre Azioni** e senza subire attacchi di sorta.

In questo modo si può sperare di raggiungere una posizione strategicamente vantaggiosa o un compagno che possa aiutare, a patto di resistere ai colpi dell'avversario che insegue.

## **STRATEGIA OFFENSIVA O DIFENSIVA**

E' un'opzione che può comportare benefici **soltanto per quel che concerne gli attacchi in mischia**. L'utilizzo di una determinata Strategia va dichiarato all'inizio del proprio Turno e sia i vantaggi che gli svantaggi restano validi sino al prossimo Turno del Personaggio. Un Personaggio che opta per una **Strategia Offensiva** punta tutto sull'attacco, ovviamente a scapito della difesa: **ottiene un bonus di 2 Punti sul Risultato di tutti i suoi Test di Attacco e Danno, ma una penalità di 3 punti sul suo Valore Difesa e non può Parare**. *Tenete bene a mente che con la riduzione del Valore Difesa salgono drasticamente le probabilità di subire Effetti Critici devastanti*, quindi è consigliabile far ricorso a questa strategia solo se si affronta un avversario singolo, se non si è circondati e se si vuole dare il colpo di grazia ad un combattente già indebolito.

La **Strategia Difensiva** viceversa si focalizza sulla difesa: il Personaggio **ottiene un bonus di 3 Punti sul Valore Difesa e una riduzione di 1 Punto sui danni subiti, e può anche Parare, ma non potrà fare altro durante il Turno** (nemmeno muoversi). Quest'ultima strategia è utile per mantenere una posizione strategica vantaggiosa o se si è in fin di vita e si attendono rinforzi.

# Magia

Parlare in dettaglio della Magia e delle sue modalità d'uso richiede tempo e voglia di approfondire la materia, cosa che forse i giocatori che non intendono servirsene preferiscono rimandare ad un secondo tempo. Ci limiteremo pertanto in questa sede a specificare alcune brevi nozioni di base al riguardo, rimandando alla lettura delle Schede [MANUALE DELLA MAGIA](#) e [INCANTESIMI](#) coloro che desiderano invece averne un'idea più completa.

## CHI USA LA MAGIA?

Leggendo quanto esposto sopra, si potrebbe pensare che nessuno sia in grado di utilizzare la magia in Ashura, e in parte è vero. Come potrebbero dei comuni mortali manipolare qualcosa che è appannaggio delle Potenze Immortali, che diedero vita al mondo? Come attingere alla Musica e all'Armonia, che sono parte della terra stessa? I popoli di Ashura hanno risposto a questa domanda in molti modi, dando vita nel corso dei secoli a varie dottrine, dei 'codici' che permettevano loro di modificare in parte la Realtà per ottenere ciò che volevano.

Tra tutti quanti, i [Fey](#) sono coloro che più si avvicinano al metodo originario degli Immortali; non a caso essi furono tra i primi ad essere istruiti dai [Guardiani Dell'Arcobaleno](#), ma la Musica è in loro già dalla nascita. I Fey sono in 'connessione' con la magia della terra, e sono maestri nelle vie del Glamyr, la Materia dei Sogni - che permette loro di alterare temporaneamente la realtà dando vita ad effetti illusori. Queste creature fanno uso della magia in modo quasi istintivo, innato, così come in parte avviene per gli [Elfi](#).

Gli **Umani** invece (e con loro le altre **Razze Non Umane** che non hanno attitudine magica di per sé) hanno dovuto sviluppare altri sistemi per poter accedere a questo potere.

## TIPI DI MAGIA

La Magia su Ashura è suddivisa in tre grandi **Scuole di Pensiero** (correlate al [Tratto](#) che entra in gioco quando i pg ne fanno uso), a seconda del tipo di energie a cui attingono gli adepti per i loro incantesimi: la [Magia Arcana](#), la [Magia Sacerdotale](#) e la [Magia Sciamanica-Druidica](#).

La [Magia Arcana](#) fu un'invenzione degli antichi Rau: essi impararono a liberare le energie mistiche della Terra grazie a complicate formule composte da una combinazione di simboli dal significato oscuro. Questo era l'unico modo per poter 'sbloccare' il **Potere della Musica** e poterlo manipolare. A differenza dei [Fey](#), gli esseri umani non erano in grado di entrare in connessione diretta con la Musica e perciò hanno dato vita alla dottrina Arcana, che richiede studio ed impegno non indifferenti;

gli adepti della dottrina Arcana vengono comunemente definiti [Maghi](#); i loro [Incantesimi](#) hanno effetti devastanti e spesso rappresentano un pericolo per l'Equilibrio delle Sfere – perché il Mago non ha controllo sul Potere allo stesso modo in cui lo hanno i Fey (che sono in sintonia con la Musica) o i [Sacerdoti](#) (che usano i loro Déi come 'fonte' di energia, ma mantengono il potere di controllarla). Una volta liberata l'energia tramite la Formula, gli effetti sono quasi del tutto incontrollabili.

La **Magia Sacerdotale** d'altra parte è sempre esistita: da sempre infatti, su Ashura l'uomo si rivolge ai propri [Déi](#) per ricevere aiuto o consiglio. Il [Sacerdote](#) è colui che si interpone tra il Mondo Materiale e quello Spirituale, dove gli Déi risiedono: egli fa da tramite per il Potere che da essi deriva e lo usa per operare miracoli. E' un 'giro lungo': mentre [Fey](#) e Maghi attingono direttamente dalla Musica, il Sacerdote si connette alla divinità e riceve da essa l'energia necessaria. E' una pratica però che richiede devozione senza pari: un Sacerdote che non rispetta i dettami della sua fede non può entrare in contatto con la propria divinità e quindi diviene incapace di operare miracoli. Le magie dei Sacerdoti sono di solito sono più blande e meno catastrofiche di quelle dei Maghi, perché provengono direttamente dagli Déi e essi hanno maggior controllo (devono rispettare la dottrina dell'Equilibrio). Ovviamente ci sono eccezioni a ciò: i Preti di [Nortgarthen](#) e i seguaci della [Morghul](#), così come gli adoratori di [Aak Zuul](#), [Ortisha](#) e altre Divinità del Sottosuolo, non seguono assolutamente i dettami della dottrina dell'Equilibrio e i loro poteri possono essere devastanti quanto quelli dei Maghi.

La **Magia Sciamanica-Druidica** infine (anch'essa di origini antichissime) è un po' una via di mezzo tra quella Sacerdotale e quella innata dei [Fey](#): gli Sciamani sono coloro che entrano in contatto con gli spiriti dei propri avi o della terra stessa, comunicano coi morti e con animali e piante, curano malanni e scongiurano maledizioni grazie a strane polveri e complicate danze.

Lo Sciamano deve seguire gli usi, costumi e filosofia del suo popolo o tribù per poter usufruire dei suoi poteri; altrimenti, gli spiriti gli voltano le spalle, non ritenendolo degno della loro attenzione.

I [Druidi](#) usano la magia Sciamanica ma sono legati alla dottrina dell'Equilibrio proprio come i [Sacerdoti](#).

Gli effetti della magia Sciamanica sono molto simili a quella Sacerdotale; sono sortilegi che offrono aiuto, guida e sostegno piuttosto che provocare danni a persone o cose (anche se alcuni possono essere molto utili in battaglia).

Per ulteriori approfondimenti sull'uso della Magia e degli Incantesimi, consultate il [MANUALE DELLA MAGIA](#) e la lista interattiva degli [INCANTESIMI](#).

# **A**vanzamento

Questa sezione è dedicata al **miglioramento dei Personaggi**.

Nel Dicescale Expanded i Personaggi possono migliorare le loro qualità ([Tratti](#) e [Reami](#)) in 3 modi differenti:

- tramite il **raggiungimento** di un **nuovo Livello di Abilità**,
- tramite **Esperienza Diretta**
- tramite **Addestramento presso Tutori**.

Queste tre modalità verranno prese in esame una ad una.

## **LIVELLO DI ABILITA'**

I Personaggi iniziano il gioco a **Livello di Abilità 1**, che corrisponde in pratica a quello di un avventuriero con nessuna o poca esperienza.

Si tratta ovviamente di individui capaci, superiori alla gente comune, ma non di eroi... la strada da percorrere è lunga, prima di ottenere quello status!

**Il Livello di Abilità indica la competenza generale dell'avventuriero e la sua resistenza; ad un Livello di Abilità alto non sempre corrisponde però un elevato punteggio nei [Tratti](#) e nei [Reami](#) del Personaggio**, perché queste qualità possono migliorare ad un ritmo più o meno rapido (a seconda dei casi, lo vedremo più avanti).

Il Livello di Abilità influenza certamente il totale di **Punti Salute** e di **Riserva Magica** e in misura minore i **Punti Addestramento** (che sono legati al Livello dei Tratti).

Per salire al Livello di Abilità immediatamente superiore, il Personaggio deve accumulare un certo numero di **Punti Abilità**: questi punti vengono elargiti dal Master in base agli **Obiettivi** raggiunti dai Personaggi nel corso dell'avventura. La natura degli Obiettivi dipende dalla trama, ma i Giocatori dovrebbero avere una vaga idea di cosa devono fare i loro Personaggi. E' anche possibile che siano i Personaggi stessi (per mezzo dei Giocatori) a stabilire nuovi Obiettivi, ma questo verrà preso in esame insieme al Master caso per caso.

Consultare la Scheda [LIVELLI DI ABILITA'](#) per visualizzare i benefici correlati al raggiungimento di un nuovo livello e la Tabella che elenca il totale di **Punti Abilità** necessario per conseguire ciascun Livello.

## **ESPERIENZA DIRETTA**

E' il metodo più semplice e diretto per aumentare il **Livello** dei [Tratti](#).

In pratica consiste nel mettere a frutto le proprie capacità ed imparare dall'esperienza, ma si tratta di una modalità che avvantaggia maggiormente i PG dotati di punteggi bassi nei Tratti.

Infatti, via via che il Livello del Tratto sale sarà più difficile aumentarlo, perché ci saranno meno cose da imparare (un Personaggio esperto ha minori margini di miglioramento rispetto ad un novizio).

Per simulare questa caratteristica, accanto al Livello di ogni Tratto sulla scheda, il

## Addestramento.

Questi funzionano grosso modo come i **Punti Abilità**, ma **determinano il Livello del Tratto** piuttosto che il Livello di Abilità generale del Personaggio e non è il Master ad elargirli, bensì il Personaggio stesso che li guadagna usando il Tratto in questione: **ogni volta che il Personaggio riesce in un Test, guadagna un numero di Punti**

**Addestramento pari al lancio del dado relativo all'Intelletto**. Se il Tratto pertiene al **Reame Primario** del Personaggio (e che dipende dalla Vocazione) egli guadagna il doppio dei PA. Se ottiene un **Successo Critico** guadagna un numero di Punti Addestramento due volte o tre volte superiore a quanto indicato (si lanciano più volte i dadi e si sommano i risultati tra loro), in base al Livello di Successo; se fallisce invece, non ottiene alcun Punto.

**Da notare che un Pg guadagna Punti Addestramento anche usando Tratti che non possiede** (a patto che sia possibile usarli: vedi descrizioni dei singoli Tratti).

Il Master può inoltre elargire più punti se ritiene che il Tratto sia stato usato in maniera magistrale o in una situazione cruciale per il prosieguo della storia.

Il numero di Punti Addestramento che è necessario accumulare per far sì che il Tratto aumenti di un Livello è pari al Livello da raggiungere moltiplicato per 100: per portare un Tratto da Livello 2 a Livello 3 sono necessari 300 Punti Addestramento (3 x 100).

Una volta raggiunto quel totale, la quantità di Punti Addestramento torna a zero e scatta l'aumento di 1 Livello.

Questo sistema premia alla lunga i Personaggi dotati di punteggio Intelletto più elevato, rendendo questa caratteristica decisamente utile (a differenza della stragrande maggioranza dei GDR).

Dato che alcuni Tratti non richiedono un Test per essere usati (come i Tratti Magia per il lancio di Incantesimi non offensivi, o i Tratti passivi come Evasione, Saggezza e Forza di Volontà), il Master può elargire comunque Punti Addestramento quando essi si rivelano utili nel gioco. *Esempio: se un Pg lancia un Incantesimo Cura su un compagno per salvargli la vita, il Master può consentire un aumento di Punti Addestramento su 'Magia Sacerdotale' anche se il Giocatore non ha effettuato alcun Test; se un Pg evita una Scarica Arcana grazie al Tratto 'Evasione' il Master può elargirgli Punti Addestramento secondo le normali regole.*

I Tratti 'Punti Salute' e 'Riserva Magica' possono aumentare solo come conseguenza del superamento di Livello di Abilità.

**Nota: I Pg non possono semplicemente usare Tratti a vanvera e aspettarsi di ricevere Punti Addestramento ogni volta. Il Tratto deve essere usato con cognizione di causa e il compito da affrontare deve essere volto al raggiungimento degli Obiettivi attuali dei Personaggi;** infine, deve essere di difficoltà sufficiente da rappresentare una sfida per il Personaggio e quindi un'occasione per imparare qualcosa di nuovo. Non si ottengono Punti Addestramento derubando le vecchine per la strada con il Tratto 'Borseggiare' o piantando un pomodoro con il Tratto 'Agricoltura': ora, se la vecchina fosse una potente strega che i Personaggi debbono privare di un prezioso artefatto o se i

semi di pomodoro venissero piantati in un terreno quasi arido per aiutare una famiglia di agricoltori sfortunati, sarebbe tutt'altra storia.

## **ADDESTRAMENTO PRESSO TUTORI**

Questa opzione è utile a quei Personaggi che vogliono acquisire [Tratti](#) estranei alla loro [Vocazione](#) (esempio quelli relativi alla Magia per un Combattente o '[Scudi & Armature](#)' per gli Incantatori).

Consiste semplicemente nel rintracciare un **Tutore** (o un'**Accademia**) che conosca il Tratto in questione e studiare presso di lui per un periodo di tempo variabile.

**Il Tutore va pagato 1000 Drims Oro al mese: al termine di ciascun mese, il Personaggio guadagna un numero di Punti Addestramento pari al lancio di 1 dado Intelletto moltiplicato per 10.**

Se il Tratto raggiunge così quota 100, viene portato a Livello 1 e da quel momento in poi il Personaggio dovrà migliorarlo tramite [Esperienza Diretta](#); altrimenti, il PG può pagare altri 1000 Drims e studiare presso il Maestro per un altro mese, sperando di ottenere risultati migliori.

Questo è l'unico sistema per poter imparare Tratti specifici quali quelli relativi alla Magia (che non potendo essere utilizzati a Livello Zero, non possono venire acquisiti tramite Esperienza Diretta).

## **AUMENTARE REAMI**

Queste caratteristiche sono infinitamente più difficili da migliorare e l'aumento non è mai garantito.

I [Reami](#) non migliorano alla stregua dei [Tratti](#) e non necessitano Punti Addestramento. Essi aumentano in maniera spontanea e naturale dopo un certo periodo di tempo.

**Al raggiungimento di ogni Livello divisibile per 5** il Giocatore può verificare se uno dei suoi Reami è migliorato spontaneamente: per farlo deve **lanciare un dado relativo a quel Reame e sperare di ottenere un punteggio di 1**. Reami con valori bassi hanno più probabilità di migliorare quindi: è infinitamente più facile ottenere 1 con 1d4 piuttosto che con 1d12, ad esempio. Se la verifica da esito positivo, il Reame aumenta di un Grado (da d4 a d6, da d6 a d8 e via dicendo).

**Il Giocatore ha a disposizione un'unica possibilità di migliorare un solo Reame per ogni Livello divisibile per 5** e il valore finale non deve superare il limite Razziale: i Nani ad esempio non possono portare lo Spirito oltre il d6.

Un Giocatore può **spendere 1 Punto Fato** e tentare di nuovo. Non c'è limite al numero di Punti Fato spesi in questo modo.

I Valori (a meno che non siano limitati dalla [Razza](#)) possono anche salire oltre il d12, sebbene si tratti di eventi molto rari: in questo caso si avrebbero valori di d12 + 1, d12 + 2 e via dicendo.

In tali casi, soltanto il risultato del dado va preso in considerazione per quanto concerne la verifica di miglioramento, e non gli eventuali bonus.

---

# Credits

“Dicescale Expanded”©

di Kronall

“Gioco di Ruolo Fantasy Ambientato nelle Oasi di Ashura”

Organizzazione web delle Informazioni di Hashepsowe Lunastella

L'ambientazione, di proprietà intellettuale del sito di Ashura, Regina delle Oasi ([www.oasiashura.net](http://www.oasiashura.net)) è resa disponibile grazie al webmaster Pandemyc ed al sito [www.dragonisland.it](http://www.dragonisland.it) , tenendo conto delle seguenti norme di copyright©

Nessun materiale di proprietà esclusiva dei Siti, [www.oasiashura.net](http://www.oasiashura.net) e [www.dragonisland.it](http://www.dragonisland.it) comprese fotografie, immagini e testi, può 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 è 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, così come previsto dalla L. 22 aprile 1941 n.633 nonché dai D.L. 29 dicembre 1992 n.518 e D.L. 16 novembre 1994 n.685.