

Manuale di Gioco

Gioco di Ruolo da tavolo Fantasy

— Tabella dei Contenuti —

Introduzione.....	3
Meccaniche di Risoluzione, Meglio Conosciute come Dadi.....	3
Lanci: TL, DS e DL.....	3
Dadi Aggiuntivi.....	4
Dado del Destino.....	5
Flusso di Gioco.....	5
Interazioni Sociali.....	5
Punteggi delle Creature.....	5
Caratteristiche.....	5
Attributi.....	8
Competenze.....	8
Usare le Competenze.....	9
Apprendimento e Avanzamento delle Competenze.....	10
Esplorazione.....	10
Esplorare, in breve.....	10
[IN MODIFICA] Combattimento.....	11
Combattere, in breve.....	11
Flusso di Combattimento.....	12
Agire.....	14
Reagire.....	16
Attacchi e Danni.....	16
Ferite e Guarigione.....	18
Magia.....	18
La Magia, in breve.....	18
Componenti.....	18
Usare la Magia.....	20
Personaggi.....	21
Tratti e Meccaniche dei Personaggi.....	21
Creare un Personaggio.....	22
Riepilogo: Modificatori.....	26
Glossario.....	27
Liste.....	27
Competenze.....	27
Equipaggiamento.....	36
Ritorsioni Magiche.....	36



Crediti:

Burning Wheel, o meglio: Hot Wheels per la meccanica Dice Pool.

D&D 5e per le sezioni del manuale e la meccanica dell'Ispirazione.

Diego Bernabini (sì lui) per l'idea dei PF su singolo arto.

Blades in The Dark per i Progress Clock.

Introduzione

// TODO

Meccaniche di Risoluzione, Meglio Conosciute come Dadi

Lanci: TL, DS e DL

In questo gioco il dado utilizzato principalmente è il **d6**. In particolare, ogni volta che si effettua un Lancio, o Tiro, vengono lanciati tanti d6 quanti specificati dalla Caratteristica o dall'Attributo che si sta verificando, con eventuali dadi aggiunti o sottratti da modificatori vari. Il numero dei dadi che si lanciano viene anche detto **TL** (Totale Lanciabili).

Ciascun dado singolarmente viene considerato un:

- **Successo** nel caso in cui eguagli o superi un valore denominato DS (Difficoltà del Successo), che generalmente è **4**
- **Fallimento** in caso contrario

In alcuni casi si possono tenere in considerazione diverse qualità di successo o fallimento:

- **Successo Critico** se il risultato è pari a 6
- Successo se il risultato supera il DS ma è inferiore a 6
- Successo Stretto se il risultato eguaglia il DS
- Fallimento se il risultato è inferiore al DS ma superiore a 1
- **Fallimento Critico** se il risultato è pari a 1

Generalmente dopo aver effettuato un Lancio si conta il numero di successi e lo si confronta con la **DL** (Difficoltà del Lancio), ovvero il numero minimo di successi richiesto per completare la prova o eseguire l'azione o salvarsi dall'esplosione o quant'altro.

Più nello specifico, ciascun Lancio ricade su una delle seguenti tipologie:

- una **Prova di Caratteristica** è un Lancio, solitamente proposto da un giocatore, con cui un personaggio tenta di compiere un'azione di gioco facendo uso della sua Forza, Agilità, Fascino, *Finesse* o Resistenza. In questo caso la DL viene stabilita dal Master (e può essere o meno segreta, a sua discrezione).
- una **Prova Passiva** è un Lancio che normalmente il Master chiede a un giocatore di effettuare su uno dei suoi Attributi o Caratteristiche. La DL delle Prove Passive è quasi sempre segreta.

Esempio: il gruppo di avventurieri sta navigando di notte con un mare calmo ma avvolto nella nebbia. Il Master chiede ai giocatori che si trovano sul ponte di effettuare una Prova Passiva su Finesse_m per scoprire se si

accorgono o meno della presenza di una nave in lontananza che emana un fioco bagliore.

- un **Tiro Contrapposto** viene effettuato da due o più creature quando i loro sforzi sono direttamente in contesa. I Tiri Contrapposti non hanno una DL: ha successo la creatura che ottiene il maggior numero di successi. In caso di pareggio, a meno che il Master non specifichi diversamente, vince la creatura che ha iniziato l'azione.

Esempio: un giocatore che tenta di persuadere un mercante ad abbassare il prezzo di un prodotto deve effettuare un Tiro Contrapposto contro di lui: il giocatore eseguirà un Tiro su Fascino_{mp}, mentre il mercante su Forza_{mp}.

In caso di pareggio, il Master potrebbe decidere di narrare davvero un pareggio, di far tirare nuovamente oppure di mettere in conto le diverse qualità di successi e fallimenti.

- un **Tiro Creativo** non presenta DL: semplicemente a un più alto numero di successi corrisponde un miglior risultato. Può essere usato nelle prove di percezione, di memoria, di artigianato,...
- un **Tiro per Colpire** viene effettuato quando si usano armi a distanza o armi da lancio: di fatto è una semplice Prova di Caratteristica con un altro nome.

Dadi Aggiuntivi

Dadi Fortuna

// TODO

Dadi Ispirazione

In qualsiasi momento il Master può decidere di conferire a un giocatore un Dado Ispirazione (da segnare sulla [scheda del personaggio](#)), per vari motivi, ma principalmente se il giocatore ha interpretato molto bene la Moraltà, i Difetti o altri aspetti caratteriali del personaggio.

// TODO: reset ispirazione dopo riposi

Il Master potrebbe anche decidere di impartire una forma istantanea di Ispirazione, principalmente se il giocatore ha un'idea brillante o molto originale durante il gioco: in questo caso il Dado Ispirazione non viene segnato sulla scheda ma viene direttamente aggiunto al TL dell'attuale Tiro.

Dadi Ritorsione

Vedi [apposito capitolo](#).

Dado del Destino

// TODO (a uso esclusivo del Master)

Flusso di Gioco

Questo gioco, come molti altri giochi di ruolo da tavolo, fa uso di un cosiddetto “ciclo di gioco”, vale a dire:

1. Il Master descrive l'ambiente in cui si trovano i personaggi
2. I giocatori pensano e dichiarano le loro azioni
3. Il Master stabilisce come vengono calcolati i risultati di tali azioni e li narra ai giocatori

// TODO: responsabilità narrativa

Interazioni Sociali

// TODO ma è molto intuitivo

Punteggi delle Creature

Ogni creatura ha una serie di punteggi che rappresentano le sue facoltà fisiche e mentali:

- le **Caratteristiche** forniscono un'indicazione generica sul suo aspetto e sulle abilità
- gli **Attributi** sono qualità più viscerali, su cui non si eseguono prove se non passive e non si hanno miglioramenti diretti
- le **Competenze** sono punteggi relativi a specifiche aree del sapere o abilità pratiche

Caratteristiche

Ci sono 5 Caratteristiche principali. Ciascuna può essere applicata al mondo materiale, o meglio *fisico*, oppure al dominio della *mente*, per questo motivo il numero totale di Caratteristiche ammonta a 10, e sono le seguenti:

	Ambito Fisico	Ambito Mentale
Forza	Forza _f	Forza _m
Agilità	Agilità _f	Agilità _m
Fascino	Fascino _f	Fascino _m
Finesse	Finesse _f	Finesse _m

	Ambito Fisico	Ambito Mentale
Resistenza	Resistenza _f	Resistenza _m

Ciascuna Caratteristica assume un valore numerico, che indica il quantitativo di dadi da lanciare ogni volta che si esegue un Tiro su di essa (TL base).

In casi rari il valore di una Caratteristica può essere preceduto da una lettera **E (Eroico)** o **D (Divino)**, modificatori che commutano la DS rispettivamente in 3 e 2.

Forza

Forza_f rappresenta la nuda e cruda potenza fisica, il vigore di una creatura.

Forza_m costituisce invece la forza di volontà.

Agilità

Agilità_f è la destrezza, la velocità, l'atleticità di un individuo.

Agilità_m è il complesso di capacità di ragionamento, conoscenze e istruzione, memoria, capacità di analisi di una situazione, attenzione.

Fascino

Fascino_f è esattamente ciò che suona: la bellezza e attrazione fisica, che si possono misurare però in più modi: ad esempio un personaggio belloccio ma molto sbadato ha meno Fascino_f di un personaggio più vecchio, ma molto determinato o misterioso.

Fascino_m rappresenta il carisma di una creatura, la sua eloquenza, abilità di improvvisazione, teatralità.

Finesse

Finesse_f descrive la precisione e la coordinazione motoria dell'individuo.

Finesse_m è l'insieme della sua capacità di percezione, la sua astuzia, esperienza, saggezza e buon senso.

Resistenza

Resistenza_f è quanto una creatura riesce a reggere il freddo, il caldo, il dolore; quanto a lungo sa trattenere il respiro e quanto può camminare in un giorno prima di cadere a terra esausto.

Resistenza_m è la capacità di far fronte alle minacce, alle seduzioni, alla vista di cose orripilanti.

Usare le Caratteristiche

Quasi ogni cosa che un personaggio desideri fare è governata da una o più caratteristiche, ad esempio:

- un gioco di bevute cade su Resistenza_f, ma eventualmente anche su Forza_m;
- tentare di sedurre una dragonessa vuol dire fare un test su Fascino_f o Fascino_m;
- saltare di sasso in sasso per attraversare un fiume è una prova di Agilità_f;
- riuscire a ricordarsi informazioni specifiche contenute in un libro letto ricade su Agilità_m;
- riparare un abito significa tirare su *Finesse_f*;
- esaminare delle impronte per determinare a chi o cosa appartengono è una prova su *Finesse_m* (e anche Agilità_m).

Ogni volta che si esegue un [Tiro](#) su una Caratteristica (ma vale lo stesso per gli Attributi), il numero base di dadi (TL) che vengono lanciati corrisponde al valore di quella Caratteristica. Sulla TL si possono applicare diversi [Modificatori](#).

Le Caratteristiche seguono questa scala:

Valore	Significato
1	Tenue, scialbo
2	Debole e lento
3	Più o meno nella media (umana)
4	Buono, nella media (umana)
5	Esperto
6	Maestro
7	Gran Maestro
8	Fuori scala: giganti, demoni, draghi, dèi
9	
10	

Un giocatore potrebbe descrivere un modo particolare di svolgere un compito, tale per cui ricada su Caratteristiche per lui più vantaggiose, se il Master è d'accordo.

Tiri su Più di una Caratteristica

Esiste un cospicuo numero di casi in cui un'azione di gioco insiste su entrambe le varianti _f e _m di una Caratteristica. A tal proposito sulla [scheda del personaggio](#) per ogni Caratteristica c'è uno spazio centrale in cui si scrive la **media delle due varianti**, calcolata come di seguito detto. Tale media ai fini di un Tiro **si considera come un'unica Caratteristica**, denominata come di norma ma senza il pedice: Forza, Resistenza, Fascino, *Finesse*, Agilità.

Quando invece una prova riguarda due Caratteristiche diverse, il TL base è uguale alla media delle due.

Non si deve mai tirare sulla media di più di due Caratteristiche, ad esempio si può tirare su Agilità e *Finesse*_f, ma non su Forza_f, Resistenza e Agilità_m.

La media è sempre arrotondata per difetto. Per trovarla si può fare anche riferimento alla seguente tabella:

Differenza fra le due	Risultato
1	Caratteristica peggiore + 0
2	Caratteristica peggiore + 1
3	Caratteristica peggiore + 1
4	Caratteristica peggiore + 2
5	Caratteristica peggiore + 2

Attributi

Ci sono 4 Attributi fondamentali:

- **Riflessi** deriva da Agilità e *Finesse* e determina quanto velocemente la creatura reagisce a ciò che le accade intorno
- **Recupero** è una combinazione fra Forza_m e Resistenza_f e determina la velocità con cui la creatura può guarire dalle ferite
- **Apprendimento** è basato su Agilità_m ma può essere modificato dalla Razza e dall'età della creatura; fornisce un'indicazione sulla velocità di apprendimento.
- **Ferita Mortale** è una combinazione fra Forza_f e Resistenza_f e determina la Tolleranza massima dell'individuo, vale a dire il numero di danni minimo perché una ferita inflitta sia mortale e uccida direttamente la creatura

Competenze

Quando una creatura ha esperienza o è istruita in una determinata materia, guadagna una Competenza. Le Competenze assumono il valore di un apposito Modificatore che diminuisce o aumenta la TL dei Lanci eseguiti su di esse. Tale Modificatore varia a seconda del livello di esperienza della creatura in ciascuna Competenza:

Livello	Modificatore di Competenza	Punti Competenza Richiesti per avanzare dal Livello Precedente
Novizio	-1D	1
Principiante	+0D	2
Esperto	+1D	3

Livello	Modificatore di Competenza	Punti Competenza Richiesti per avanzare dal Livello Precedente
Maestro	+2D	4
Gran Maestro	+3D	5

Competenze Semplici

Alcune particolari Competenze non possiedono livelli diversificati di esperienza: sono semplici sì o no, acceso o spento, competente o non competente. Le Competenze Semplici costano sempre 1 Punto Competenza e hanno l'effetto di eliminare il malus sulle azioni (o la totale incapacità anche solo di provare) che il personaggio vuole compiere su quelle Competenze.

Sono esempi di Competenze Semplici: Scrittura, Lettura, Armatura, Scudo.

Nelle [Liste di Competenze](#), vengono precedute dal simbolo ☞.

Usare le Competenze

Determinare la DL

La DL esprime la difficoltà di un'azione. Si faccia riferimento alla seguente scala:

DL	Difficoltà
1	Facile , chiunque ne è in grado
2	Normale , roba da tutti i giorni
3	Difficile , ma comunque fattibile
4	Molto Difficile , solo un maestro può riuscirci con relativa facilità
5	Critico , solo un maestro potrebbe anche solo sperare di farlo
6	Leggendario , un compito da eroi mitici
7	Divino , impensabile senza un apporto celeste
8	Impossibile
9	
10	

La DL viene stabilita dal Master (anche se in alcune situazioni può venire *proposta* dal giocatore); per farlo, ci si chiede:

➔ Quale compito si intende svolgere e quanto è laborioso?

- È un compito sufficientemente complicato da richiedere una Competenza specifica?
- ◆ Quanto risulta più difficile per una creatura che non possiede quella Competenza?

Molte azioni generiche non hanno Competenze dedicate e dunque la difficoltà è la stessa per tutti. Altre in assenza di Competenza penalizzano il personaggio: la maggior parte **raddoppia la DL**, il resto applica dei malus inferiori +1/+2.

Competenze Relative

Se un personaggio possiede una o più Competenze relative a un compito che deve effettuare, del quale non possiede la Competenza specifica, non si riduce la DL ma il personaggio può aggiungere un bonus dadi pari alla Competenza relativa più alta e più calzante.

Esempio: l'umano Beowulf vuole erigere una palizzata protettiva per il suo campo. Costruire una palizzata di legno è un compito facile per un esperto di fortificazioni (posto che abbia i materiali), e avrebbe quindi una DL pari a 2. Tuttavia, Beowulf non possiede la Competenza Fortificazione, e dunque progettare da zero una palizzata gli risulta molto più difficile (DL 4). Ma Beowulf è un Soldato Esperto, perciò, anche se non ha studiato come realizzare fortificazioni, ne ha comunque viste di tutti i tipi. Beowulf aggiunge alla TL di Finesse il suo bonus Soldato.

Competenze e Tiri Contrapposti

Apprendimento e Avanzamento delle Competenze

Competenze Accademiche

Alcune Competenze semplicemente non possono essere apprese senza un insegnante o l'ausilio di un manuale: per esse non valgono le regole di apprendimento da autodidatta.

Nelle [Liste di Competenze](#), vengono precedute dal simbolo ☐.

Esplorazione

Esplorare, in breve

☐ Come funziona l'aspetto esplorativo del gioco?

L'Esplorazione vuole per prima cosa lasciare molto spazio alle scelte dei personaggi, perciò non ci sono tiri per decidere in quale direzione si va: sono loro a stabilire la via, il passo, l'ordine di marcia, dove accamparsi, eccetera.

Per seconda cosa, l'Esplorazione (come più o meno tutto il resto) cerca di assumere un buon grado di realismo, e richiede perciò di prestare attenzione a cose come la fatica, la temperatura, il riposo, il cibo, le tecniche di sopravvivenza.

☐ L'ambiente circostante

☐ Come funzionano il **movimento** e il **tempo**?

Nelle fasi di il Tempo viene misurato in minuti, mentre nel corso dei viaggi in giorni e ore.

// TODO tabelle di movimento

☐ Quali sono le regole dei **mezzi di trasporto** e delle **cavalcature**?

☐ Come funzionano il **riposo** e i **pasti**?

// TODO tabelle riposo e contenuto razioni

☐ Quanto **Equipaggiamento** può trasportare un personaggio?

In assenza di animali da trasporto o altri mezzi, un personaggio può portare indosso una quantità di Equipaggiamento tale per cui il suo peso totale non superi mai il Peso Trasportabile del personaggio.

[IN MODIFICA] Combattimento

Combattere, in breve

☐ Com'è il Combattimento in questo gioco?

Il Combattimento vuole essere caotico (il giusto), e libero dalla rigidità dei turni. Vuole essere strategico, costantemente pianificato da tutte le parti in gioco, imprevedibile e soprattutto avvenire "in tempo reale", con la sola limitazione del dover fermarsi per descrivere le azioni (cosa che richiede più tempo rispetto a compierle).

Ciò che si intende fare lo si dice e lo si narra nel momento stesso in cui viene in mente al personaggio.

☐ Quante e quali **Azioni** può compiere un personaggio?

Il numero di Azioni che un personaggio può effettuare è pari alla sua Iniziativa, che viene ricalcolata ogni 10s.

☐ Come si decide chi agisce per primo e in quale ordine si procede?

A meno che uno o più personaggi non vengano **sorpresi**, agisce per primo chi parla per primo.

☐ Come si implementa la personalità nel Combattimento?

Bisogna tenere a mente che questo gioco è basato su **storia e personaggi**, quindi, per quanto si voglia vincere ed essere protagonisti, è molto importante interpretare il proprio personaggio in maniera coerente. Ad esempio, se un personaggio ha il difetto di essere “tentennante”, il giocatore potrebbe lasciare l’iniziativa in Combattimento ad altri e spendere volutamente parte del proprio tempo esitando. Oppure, se un personaggio è “frettoloso”, potrebbe agire per primo senza confrontarsi con i compagni.

☐ Cosa succede se un personaggio viene ferito?

Quando un personaggio viene ferito, aggiunge la ferita nell’apposita tabella sulla sua [scheda](#) colorando l’anello corrispondente alla gravità della ferita.

// TODO: evoluzione ferite

☐ Come si combatte in situazioni particolari (a cavallo, sott’acqua, in volo, su una nave,...)?

Flusso di Combattimento

Lo Scambio

Un combattimento è costituito da una serie di uno o più Scambi. Il primo Scambio comincia quando un personaggio per primo svolge un’azione di combattimento e termina quando il combattimento si ferma per qualche motivo (e potrebbe anche successivamente riprendere dando avvio ad un secondo Scambio), ad esempio:

- una parte si arrende, si ritira o viene sconfitta
- un evento inaspettato attira su di sé tutte le attenzioni
- si decide di scendere a patti
- tutte le parti sono talmente stanche o ferite da non poter continuare

Uno Scambio termina anche quando le condizioni in cui si combatte cambiano drasticamente, ad esempio:

- subentra un nemico comune e le parti precedentemente in conflitto decidono di allearsi
- scatta una trappola e improvvisamente il pavimento diventa obliquo
- comincia a grandinare forte
- subentrano diversi nemici aggiuntivi o alleati aggiuntivi

Se nulla viene specificato dal Master, lo Scambio si considera di tipo normale. Possono esserci casi particolari, però, in cui viene avviato uno **Scambio a Tempo**, del quale è quindi specificata una durata precisa in secondi. Di conseguenza il numero di azioni che i personaggi riusciranno a svolgere prima dello scadere del tempo sarà più limitato.

Esempio:

Il gruppo di avventurieri sta aiutando ad assediare un castello nemico il cui portone è stato aperto dall’interno come da piano. Un soldato della guardia della fortezza, però, è riuscito a raggiungere la leva del portone e comincia a chiuderlo.

Il Master dichiara l'avvio di un nuovo Scambio a Tempo di 15s, tempo necessario per la chiusura del portone. I personaggi entro quei 15 secondi potranno decidere di fuggire all'esterno per non venire bloccati dentro, di tentare di fermare il soldato o fare qualsiasi altra cosa gli venga in mente.

Volée

Uno Scambio è suddiviso in Volée, cioè rapide sequenze di Azioni e Reazioni. Una Volée dura generalmente **10s**, che il Master scandisce.

Iniziativa

All'inizio di una Volée tutti i giocatori tirano Iniziativa, cioè effettuano un **Tiro su Riflessi aperto**. Il numero di successi ottenuti (**Dadi Iniziativa**) rappresenta il numero di Azioni o Reazioni che nel corso della Volée il personaggio avrà sufficiente prontezza per effettuare.

Movimento e Comunicazione

Nel corso di una Volée, un personaggio può muoversi a 3 velocità diverse: Passo, Corsa e Scatto. La distanza in metri che può percorrere ogni secondo è data dalla sua Razza e può essere modificata dall'Agilità, se molto alta o molto bassa. Ogni volta che si effettua un'Azione (ma non una Reazione) ci si può muovere una di queste velocità.

Tutte le Azioni si possono effettuare normalmente mentre ci si sta muovendo al Passo; in Corsa si ha un malus di -1D. Invece, salvo [casi particolari](#), non si possono effettuare Azioni mentre si scatta, ma si deve usare l'Azione apposita di [Scattare](#).

Se si decide di spezzare il movimento, ad esempio avvicinarsi in Corsa (con Velocità 5m/s) di 3m al nemico per averlo a portata, attaccarlo e successivamente allontanarsi di altri 2m, la seconda parte del movimento può essere compiuta solo se l'Azione non viene interrotta in qualche modo, ad esempio da una Parata efficace.

Alcune Azioni non prevedono proprio che si possa spezzare il movimento, ad esempio Avvinghiarsi e Lanciarsi.

Un personaggio può **parlare brevemente** con altre creature mentre compie altre Azioni o mentre non fa nulla durante una Volée. Qualora un giocatore abusasse di questo privilegio, il Master potrebbe costringerlo a usare un'Azione per comunicare.

Istanti di Tempo

Un secondo corrisponde a un Istante di tempo. In Istante, una creatura può: cominciare un'**Azione**, cioè spendere 1 [Dado Iniziativa](#) per compiere un'Azione; effettuare una **Reazione**, cioè spendere 1 Dado Iniziativa per effettuare una manovra, generalmente protettiva, in risposta a un'[Azione avversaria](#) (Reazione di Combattimento); ma in nessun caso può eseguire più di un'Azione o Reazione o entrambe.

Nota: per reagire ad eventi particolari: valanghe, trappole e altre cose inaspettate, si esegue una normale Prova su Riflessi e, specialmente se si tratta di qualcosa che influenza tutti i combattenti, potrebbe essere il caso di avviare un nuovo Scambio.

La logica del tempo di combattimento in questo sistema si può riassumere così:

- Ogni Istante le Azioni che vengono compiute sono contemporanee;
- Ogni Istante, tutte le creature che si trovano nell'[Area di Combattimento](#) acquistano una certa consapevolezza delle Azioni che sono state svolte nell'Istante precedente (salvo casi specifici);
- Usare una Reazione per una creatura significa percepire in anticipo, vale a dire nello stesso Istante, una singola Azione particolarmente pericolosa nei propri confronti.

Dichiarazione degli Intenti

Ogni Istante di tempo, le parti in ordine dichiarano i propri intenti. Generalmente i giocatori per primi esprimono le loro intenzioni e successivamente lo fanno i PNG governati dal Master, per evitare il metagaming.

opzionale: ordine di Iniziativa nelle diverse Volée.

Area di Combattimento

L'Area di Combattimento è una zona all'esterno della quale una creatura si può ritenere ragionevolmente al sicuro dallo scontro in corso all'interno di essa. La sua grandezza può variare, principalmente in base al numero di combattenti e all'uso di armi a distanza. All'esterno dell'area una creatura può concentrarsi sufficientemente da poter effettuare un'Azione più lunga della durata di una Volée.

Agire

Le Azioni sono il cuore del Combattimento. Qualsiasi cosa un personaggio voglia fare (con qualche eccezione) rappresenta un'Azione. Esistono vari tipi di Azioni predefinite, ma nulla vieta al giocatore e al Master di inventarne di nuove, naturalmente entro le regole.

Sebbene la **durata** base di un'Azione sia 1s, in certi casi la durata può essere superiore, ad esempio quando si Attacca con un'arma in asta, o addirittura inferiore. Una durata diversa da 1s viene sempre specificata.

Certe Azioni hanno **durata qualsiasi**, cioè è il giocatore a dichiarare quanto tempo vuole dedicarvi.

Per effettuare un'Azione si spende 1 Dado Iniziativa.

Azioni di Combattimento

Attaccare

Un attacco può essere effettuato senz'armi, con armi improvvisate, da mischia, da distanza o da lancio: vedi [sezione dedicata](#).

Avvinghiarsi

Estrarre

Durata: tempo di estrazione dell'oggetto

Si può estrarre un'arma diversa da quella primaria (che non richiede di spendere un'Azione per venire estratta) oppure un oggetto.

Lanciare Incantesimo, Aura o Parola di Potere

Vedi [sezione apposita](#).

Lanciarsi

Durata: qualsiasi

Il personaggio scaraventa sé stesso a velocità di Scatto contro una creatura nemica. Si effettua un Tiro Contrapposto su Forza_f; con Competenza in Rissa. Il personaggio ottiene un bonus di +1D ogni 3m di Scatto percorsi in linea retta verso la creatura fino a un bonus massimo pari a metà della sua Agilità_f.

Se la creatura vince, non le accade nulla, e ha diritto a un [Seguito](#) appropriato.

Se il personaggio vince, la creatura cade [a terra](#) e subisce la differenza del Tiro eseguito in danni contundenti.

Liberarsi

Il personaggio tenta di liberarsi da qualcosa o qualcuno che lo stia immobilizzando. Effettua un Tiro, generalmente su Forza_f.

Osservare

Durata: qualsiasi

Il personaggio può muoversi solo al Passo per la durata di Osservare. Se un Attacco a distanza lo bersaglia, può effettuare una Reazione, interrompendo Osservare ma senza spendere [iniziativa](#). Ogni Istante in cui sta Osservando, può chiedere di fare un Tiro su *Finesse_m* per rilevare minacce imminenti o altro.

Presa

Scattare

Durata: qualsiasi

Reagire

Una Reazione è un'Azione speciale che si effettua in risposta a un'altra Azione, in particolare a un'[Attacco](#).

Per effettuare una Reazione si spende 1 Dado Iniziativa.

Innescare una Reazione

Gli [Attacchi Ravvicinati](#) possono sempre innescare una Reazione; gli [Attacchi a Distanza](#) possono farlo solo se il bersaglio sta usando [Osservare](#).

Se un Attacco Ravvicinato ha una durata superiore a 1s, la creatura bersagliata può reagire in uno qualsiasi degli [Istanti di tempo](#) durante i quali l'attacco è in corso.

Per gli Attacchi a Distanza, todo: vedere mirare???

Interrompere un'Azione

Se un personaggio decide di effettuare una Reazione mentre sta svolgendo un'Azione iniziata precedentemente (ma non nello stesso [istante](#)), l'Azione in corso di svolgimento viene annullata o non viene portata a termine completamente, a seconda della sua tipologia.

Reazioni di Combattimento

Bloccare

Si può bloccare con uno [scudo](#) o senza, ma senza si può avere speranza di bloccare solo gli attacchi effettuati con armi da mischia corte o senz'armi (ad esempio per afferrare un proiettile la DL è molto alta).

La Caratteristica per bloccare con lo scudo è sempre Forza_f.

Per bloccare a mani nude di solito si tira su Forza_f e Agilità_f o *Finesse* con Competenza in Rissa o Boxe.

Come Seguito una creatura può usare [Allontanarsi](#) o [Risposta](#).

Mezzo Tempo

Fare un Mezzo Tempo significa effettuare un [attacco breve, non caricato](#), prima che quello dell'avversario colpisca. Si Tira sempre Agilità_f contro Agilità_f. Se ha successo, la creatura può tentare una seconda Reazione come Seguito di questa, purché non sia un Mezzo Tempo. Se la seconda Reazione non ha successo, l'attacco iniziale del nemico colpisce; altrimenti, la creatura ha diritto a un ulteriore Seguito (non Reazione).

Non si può effettuare un Mezzo Tempo con un'arma sostanzialmente più corta di quella avversaria o con armi molto ingombranti (come i martelli da guerra).

Non si possono effettuare Mezzi Tempi su attacchi più brevi di 1s.

Parare

Quando una creatura bersagliata da un attacco usa la Reazione Parare, si effettua sempre un Tiro Contrapposto sulla stessa Caratteristica dell'attaccante: per gli affondi *Finesse*_p, per i tagli *Agilità*_f e per le botte *Forza*_f.

Come Seguito si può usare [Allontanarsi](#) o [Risposta](#).

Schivare

Schivare usa sempre la Caratteristica *Agilità*_f contro la Caratteristica dell'attaccante, con Competenza in Rissa o Boxe. Dopo una Schivata riuscita si può effettuare un Seguito per [Allontanarsi](#) o per [Contrattaccare](#).

Seguito

Il Seguito è un'Azione molto rapida che può essere effettuata quando una creatura porta a termine una Reazione a un Attacco esclusivamente Ravvicinato con successo, nei confronti del nemico che ha provocato in principio la Reazione. In termini di tempo, il Seguito è la primissima cosa che si verifica nell'[Istante di tempo](#) immediatamente successivo (perciò se è un Contrattacco, si può Reagire a propria volta).

Non si spende [Iniziativa](#) per effettuare un Seguito.

Allontanarsi

La creatura può eccezionalmente indietreggiare al Passo.

Contrattacco o Risposta

La creatura effettua un Attacco Ravvicinato [non caricato](#).

Attacchi e Danni

Determinare i Danni di un Attacco

I danni inflitti da un attacco si misurano in Dadi Danno.

Tipi di Danno

Esistono diverse tipologie di danni:

- da **Acido**
- **Animico**
- **Contundente**
- **Esplosivo**
- da **Freddo**
- da **Fulmine**
- da **Fuoco**
- **Perforante**
- **Tagliente**

→ da **Veleno**

Attacchi Ravvicinati

Si eseguono con un'arma da mischia o senz'armi. I Danni si calcolano come segue:

Successi del Tiro per Colpire

(+ **Ferita** dell'arma se presente)

- **Successi Tiro Armatura**

(- **Fallimenti Critici** del Tiro Armatura se il colpo è [Caricato](#))

- **Successi della Reazione fallita** (a meno che il colpo non sia [Mulinato](#))

Per prima cosa l'attaccante dichiara quale tipo di colpo tirerà: se un **taglio** (danni taglienti), una **punta** (danni perforanti) o una **botta** (danni contundenti). Il tipo di colpo determina la Caratteristica usata per calcolare i Danni ed eventualmente su cui si effettua un Tiro Contrapposto se il bersaglio effettua una [Reazione](#): *Agilità_f* per i tagli, *Finesse_f* per le punte, *Forza_f* per le botte.

Per gli Attacchi Ravvicinati i Tiri per Colpire hanno DL di base 0. Tuttavia, se un personaggio non possiede competenza nell'arma che usa, oppure in situazioni particolarmente difficili, il Master può aumentarla.

Mezzi Colpi

Normalmente tutti i colpi sono caricati. I mezzi colpi, che hanno meno leva e potenza ma sono più fulminei, si effettuano solo come [Mezzi Tempi](#) e [Risposte](#).

Colpi Mulinati

Un colpo mulinato si può effettuare solo con armi da mischia e solo per [tagli e contusioni](#). È **doppiamente lento** rispetto a un colpo caricato. Quando si effettua questo tipo di colpo come Attacco Ravvicinato, i successi dell'eventuale Reazione difensiva (non offensiva) non vengono sottratti ai danni.

Attacchi a Distanza

Si eseguono con un'arma da lancio. I Danni si calcolano come segue:

Successi del Tiro per Colpire

(+ **Successi Critici** del Tiro)

(+ **Ferita** dell'arma)

- **Successi Tiro Armatura**

- **Successi della Reazione fallita**

Quando si attacca a distanza, per prima cosa si fa un Tiro per Colpire (specificando il bersaglio), con DL base pari a 1, che può incrementare in base alla copertura, all'assenza di Competenza o altro. L'attacco colpisce se il Tiro per Colpire ha successo.

Mirare

Si può prolungare l'Azione di attacco a distanza di 2s per mirare l'attacco, diminuendo di 1 la DL del Tiro per Colpire. La DL non può mai scendere al di sotto di 1 se non si ha Competenza.

Se si effettua questa Azione con un arco, bisogna effettuare una Prova su Forza_f senza aggiungere Competenza, con DL 2.

Gittata Lunga

È possibile usare armi a distanza con Gittata raddoppiata. In questo caso:

- raddoppia la DL del Tiro per Colpire
- dimezzano i Dadi Danno complessivi (con modificatori già aggiunti)

Armi

Esistono due tipi principali di armi: armi da mischia e armi da lancio. Le prime sono armi impugnate con cui si effettuano [Attacchi Ravvicinati](#). Le altre scagliano proiettili (armi da fuoco, archi, balestre, fionde,...) oppure vengono lanciate esse stesse (coltelli e asce da lancio, giavellotti,...).

Tutte le armi presentano le seguenti caratteristiche:

- **Velocità** (s) è un'indicazione approssimativa del tempo necessario per:
 - ◆ Effettuare un attacco [caricato](#) con un'arma da mischia;
 - ◆ Incoccare e tendere l'arco o balestra;
 - ◆ Caricare (o ricaricare) l'arma da fuoco;
- **Ferita**: il numero di Dadi Danno da aggiungere quando si colpisce con l'arma per ogni [tipologia di danno](#) che si può infliggere con essa.
- **Portata (o Gittata)**: la distanza da cui si può effettuare un attacco.

Armature e Scudi

Ai Dadi Danno si sottraggono sempre i successi di un Tiro Armatura effettuato con TL pari all'Assorbimento Massimo dell'armatura per la tipologia di danno con cui si viene attaccati.

//rottura d20 se meno o uguale a 1+rottura attuale, allora +1 rottura

Si presume che un combattente sia sempre in guardia. Se una creatura ha Competenza in scudi, sta impugnando uno scudo, e nello stesso Istante non ha effettuato un'Azione (ad eccezione di Osservare), aggiunge alla TL del Tiro Armatura anche l'Assorbimento Massimo dello scudo.

Ferite e Guarigione

Quando una creatura [subisce uno o più Dadi Danno](#), segna una ferita nell'apposita tabella sulla sua [scheda](#). La gravità della ferita dipende dal numero di Dadi Danno subiti,

relativamente alla scala delle Tolleranze di un personaggio. Le gravità possibili sono le seguenti:

- **Superficiale (+1 DS)**: tagli, contusioni, piccole fratture e bruciature estese
- **Media (-1D)**: ossa fratturate, muscoli stirati, tagli profondi
- **Grave (-2D)**: ossa rotte, dita spezzate, bruciature profonde e ferite interne
- **Traumatica (-3D)**: arti amputati, bruciature di terzo grado, sbudellamento
- **Mortale**: ...c'è poco da dire

Ogni volta che si subisce una ferita i cui danni sono uguali o superiori Tolleranza Superficiale, la creatura soffre il malus della sua gravità, che viene sommato a eventuali malus già presenti. I malus delle ferite si applicano a tutti gli Attributi e tutte le Caratteristiche.

Incapacitazione

Quando il malus alla TL raggiunge il valore della Caratteristica più bassa, la creatura si ritiene incapacitata: cade a terra e non può più compiere Azioni. Se la Caratteristica minima è mentale (m), o se la creatura viene ferita ulteriormente e il malus incrementa fino ad eguagliare una Caratteristica mentale, la creatura perde i sensi.

Calcolo delle Tolleranze

Le Tolleranze non sono altro che percentuali (arrotondate normalmente o per difetto o per eccesso) dell'Attributo [Ferita Mortale](#) della creatura:

- Superficiale: 40%
- Media: 60%
- Grave: 80%
- Traumatica: 90%
- Mortale: 100%

Condizioni

Una condizione è uno stato che altera le capacità di una creatura e può essere provocata da ferite, incantesimi e altri effetti. Sono le seguenti:

- **Accecato (+1DS)**: una creatura accecata non può usare l'Azione Osservare.
- **Ammaliato**
- **Assordato**: una creatura assordata è immune alle Parole di Potere.
- **A Terra**: una creatura a terra si può muovere solo strisciando o gattonando a velocità di 1m/s e non può effettuare Reazioni.
- **Immobilizzato/Paralizzato**: una creatura immobilizzata o paralizzata non può compiere Azioni o Reazioni, ad eccezione di Osservare (senza il beneficio relativo agli attacchi a distanza) o Liberarsi se è immobilizzata; può provare a muoversi solo se è trattenuta da un'altra creatura che ha usato Avvinghiarsi.
- **Invisibile**: tutte le prove che coinvolgono la vista che si effettuano contro una creatura invisibile subiscono una penalità pari a +2DS.

- **Stordito:** la creatura può percepire la realtà in maniera distorta, le sue facoltà mentali subiscono un malus (più o meno grave)
- **Svenuto:** una creatura svenuta non può compiere Azioni o Reazioni e non può muoversi.

Magia

La Magia, in breve

☐ Com'è la Magia in questo gioco?

La Magia non è una cosa affatto semplice; o meglio, è *talmente* semplice, selvaggia, intensa da richiedere di essere manipolata con estrema cautela.

☐ Possono usare tutti la Magia oppure occorre una particolare predisposizione?

Tutti possono tentare provocare effetti magici, ma per farlo con efficacia è necessario incanalarla tramite una Fonte Magica, cioè una convinzione, legame di sangue o altro stimolo talmente profondo da riuscire a interagire con le più intime minugia del mondo e, di conseguenza, sprigionare Magia.

☐ Ci sono diversi tipi di Magia?

// TODO, vedi [Scuole di Magia](#)

Componenti

Fonte Magica

Ogni mago sceglie una Fonte Magica fra le seguenti:

- **Fede (x2.5)**, se fa appello alla sua divinità per generare fenomeni magici;
- **Natura (x2.5)**, se la sua connessione con essa è ed è sempre stata molto forte, tanto da poter quasi *sentire* la Magia scorrervi attraverso;
- **Odio (x2)**, se il suo disprezzo per qualcosa o qualcuno è tanto forte da aver generato una voragine interiore, lasciando spazio alle forti correnti magiche;
- **Patto (2)**, se il suo obiettivo ultimo (patto con se stesso), oppure un accordo stretto con una creatura potente, o anche un Patto di Sangue gli ha consentito, tramite la sua potenza intrinseca, di accedere alla Magia;
- **Stirpe (x2.5)**, se il suo sangue è da lungo tempo legato indissolubilmente al mondo magico.

Catalizzatore

Un oggetto (magico o non) può essere utilizzato come Catalizzatore per gli Incantesimi. Solo ed esclusivamente quando si fa uso dell'[Applicazione Magica](#) Incantesimi si può aggiungere il bonus del Catalizzatore al normale valore della propria Fonte Magica.

Un Catalizzatore dovrebbe essere un oggetto impugnabile e con una speciale valenza personale per il mago (potrebbe magari essere legato alla storia della sua Fonte Magica).

Un Catalizzatore non magico fornisce un bonus di +1. Un Catalizzatore magico che presenta Rune di Effusione può determinare un bonus superiore.

Ritorsione

Ogni volta che si usa la Magia, si sta creando uno squilibrio nella natura, piccolo o grande che sia (a seconda del tipo e della potenza di sortilegio). Quando un mago vi attinge ripetutamente, può capitare che il flusso stesso della Magia, sostanza che permea l'universo, chissà come si renda conto di che qualcuno lo sta manipolando e si ritragga, più o meno docilmente. Questo fenomeno si chiama Ritorsione.

Sulla sua [scheda](#), ciascun mago compila il campo Ritorsione con un'indicazione numerica che rappresenta quanta Magia può impiegare prima che si verifichi il detto evento. Il giocatore può usare dei dadi contatori (non necessariamente dei d6) per tenere traccia dei Punti Ritorsione spesi. Quando il contatore raggiunge o supera il valore massimo, si verifica la Ritorsione: fino al successivo riposo il mago non potrà più attingere alla Magia e il Master lancia un [Dado del Destino](#) sull'[apposita tabella](#) per determinare un eventuale effetto di Ritorsione.

La Ritorsione massima è pari alla Fonte Magica moltiplicata per il fattore specificato [sopra](#), arrotondata per difetto.

Scuole di Magia, o Competenze Magiche

La Magia è suddivisa in vari ambiti, o meglio Scuole: ogni singolo effetto magico che è possibile generare rientra in una di esse. Le Scuole di Magia sono le seguenti:

- **Assimilazione**, una forma di stregoneria che assorbe energia di qualsiasi tipo;
- **Dominio**, l'arte del controllo, del potere, la forma di Magia più caotica e pericolosa, manipola tutte le cose: dallo spazio al tempo, dalla voce ai venti alla morte stessa;
- **Effusione**, Magia che sprigiona energia in varie forme: fuoco, gelo, aure benefiche,...
- **Espansione**, o, l'arte della Comprensione e della Divinazione: consente di diffondere la propria aura per comprendere e comunicare intuitivamente con creature di ogni tipo, ma anche per invocare spiriti e conoscere passato, presente e futuro;
- **Evocazione**, che consente di convocare a sé oggetti o creature puramente magiche;
- **Illusione**, che incorpora l'arte dell'Ammaliamento e della finzione, è la forma di Magia che manipola pensieri, desideri e sensi delle creature;
- **Necromanzia**, la Magia proibita delle cose morte, seconda in pericolosità solo alla Scuola del Dominio;

- **Protezione**, un'arte benevola che genera scudi e aree protettive, arte dei guardiani;
- **Purificazione**, fonte di dolci incanti curativi;
- **Trasmutazione**, l'arte della trasfigurazione, del cambiamento, manipola la forma delle cose.

La Magia è un'Arte Difficile!

Le Scuole di Magia funzionano come delle [Competenze Accademiche](#). Inoltre **non è ammesso tentare di generare effetti magici appartenenti a Scuole di Magia che non si conoscono**. Per questo motivo, e non applicandosi [malus per l'incompetenza](#), quando si è a livello Novizio in una determinata Scuola si perde un dado rispetto alla Fonte Magica.

Applicazioni Magiche

Le [Applicazioni Magiche](#) rappresentano il modo in cui si manifesta un effetto magico: se in forma di incantesimo lanciato su un nemico, di rune che rendono magico un oggetto, di pozione, eccetera. Funzionano come delle [Competenze Semplici](#) e sono anche [Accademiche](#). Sono le seguenti:

- **Aurea**: crea un'area con un effetto costante per la sua durata
- **Incantesimo**: esercita un effetto provocando generalmente un influsso visibile
- **Parola di Potere**: applica un effetto istantaneo su un oggetto o una creatura
- **Pozioni e Rune**: consentono di depositare un altro effetto magico all'interno di un liquido o di un oggetto

Aure, Incantesimi e Parole di Potere possono essere viste come forme dirette di Magia (al contrario di Pozioni e Rune), più o meno "concentrate":

$$- \quad \text{Concentrazione dell'effetto} \quad +$$

$$Aure - Incantesimi - Parole di Potere$$

Usare la Magia

Quale che sia l'Applicazione Magica scelta, per prima cosa il mago deve verificare se riesce o meno a controllare il flusso magico per sprigionare l'effetto scelto: esegue una Prova di Caratteristica (**Prova di Magia**) con TL pari alla **Fonte Magica + il bonus di Competenza della Scuola di Magia** opportuna. Sia in caso di successo che di fallimento, il mago aggiorna i suoi [Punti Ritorsione](#) in base al livello dell'effetto magico.

Se la Prova di Magia ha esito positivo, il mago annota il numero di successi ottenuti in eccesso rispetto alla DL dell'effetto magico e vi somma i successi ottenuti in un Tiro Qualità, che effettua senza Competenza sulla **Caratteristica dell'Applicazione Magica** scelta. Il totale di questi successi determina i **Dadi Qualità** a disposizione del mago.

Qualità di un Effetto Magico

Quanti danni infligge una lama spirituale evocata da un mago? Quanto viene rallentata una creatura che entra in un'Aura Drenante? Qual è la gittata di un dardo magico?

Gli aspetti qualitativi degli effetti magici sono regolati dai Dadi Qualità, che il mago può spendere per apportarvi miglioramenti.

Aure

Durata base: doppia Resistenza_m secondi

Area base: Forza_m metri di spigolo

Gittata base: 0

Il mago può spendere 1 Dado Qualità per:

- raddoppiare la Durata
- portare la Gittata a Forza_m metri se è pari a 0 oppure raddoppiarla
- raddoppiare lo spigolo dell'Area
- [migliorare l'Efficacia](#)

Incantesimi

Durata base: 0

Gittata base: doppia Forza_m metri

Il mago può spendere 1 Dado Qualità per:

- aggiungere 1d6 alla Durata
- raddoppiare la Gittata
- [migliorare l'Efficacia](#)

Parole di Potere

Il numero di Dadi Qualità è pari alla DL del lancio per resistere alla Parola di Potere.

Pozioni

Rune

Tempo di Lancio

La durata di un Incantesimo o Aura si misura normalmente in secondi, e il Tempo di Lancio è pari al Livello dell'effetto magico (sempre in secondi).

Un mago può però decidere di modificare il Tempo di Lancio per cambiare ordine di grandezza della Durata dell'effetto. Gli ordini di grandezza disponibili sono i seguenti: secondi, decine di secondi (x10), minuti, decine di minuti (x10), ore. I Punti Ritorsione spesi aumentano di 1 per ogni incremento in ordine di grandezza.

Efficacia di un Incantesimo o Aura

L'Efficacia rappresenta la potenza dell'Incantesimo o Aura scelti. A ogni Dado Qualità speso può corrispondere:

- un Dado Danno aggiuntivo
- un Dado Salute aggiuntivo
- 2 metri
- un Dado Protezione aggiuntivo

Per effetti particolari, è tutto a discrezione del Master.

Livello degli Effetti Magici

Tutti gli effetti magici hanno un Livello, che indica la loro difficoltà e la DL base della Prova di Magia. Ad ogni livello corrisponde un ammontare di Punti Ritorsione.

Livello	1	2	3	4	5	6	7	8	9
P. Ritorsione	0	1	1	2	3	4	5	6	7

Effetti Magici Conosciuti

Un personaggio può conoscere certi effetti magici in maniera particolarmente istintiva. Sugli “Effetti Magici Conosciuti” la [Prova di Magia](#) si considera superata automaticamente. Gli effetti conosciuti hanno un livello, che determina i Punti Ritorsione spesi per attivarli, e tutte le loro caratteristiche sono predeterminate.

Personaggi

Tratti e Meccaniche dei Personaggi

Moralità

Questo gioco usa il sistema di Allineamento di D&D, chiamandolo però Moralità. Tale sistema è spiegato bene [qui](#) nella sezione “Axes” per chi non lo conoscesse. La seguente tabella ne illustra le varianti:

	Legale	Neutrale	Caotico
Buono	LB	NB	CB
Neutrale	LN	N	CN
Malvagio	LM	NM	CM

La Moralità fornisce al personaggio dei Punti Reputazione di partenza:

- Un Punto Reputazione **positivo** per ogni lettera “L” e per ogni “B”
- Un Punto Reputazione **negativo** per ogni lettera “C” e per ogni “M”
- Un Punto Reputazione negativo o positivo, **a scelta**, per ogni lettera “N”

La Moralità è uno spunto importante per l'interpretazione del personaggio, e di conseguenza un'ottima [fonte di Ispirazione](#).

Creare un Personaggio

1. Scegliere una Razza

Per prima cosa si sceglie di quale razza fa parte il proprio personaggio:

- **Uomini**: la razza più “classica”, ma anche quella più diffusa nel mondo, e dunque quella che dà meno nell'occhio.
- **Elfi**: alti e aggraziati, e con una naturale predisposizione per la Magia. Per questa campagna il giocatore può cominciare con un Elfo delle Foreste o un Elfo del Lago.
- **Nani**: bassi e tarchiati, con una forza decisamente superiore alla norma. I nani vivono principalmente nel sottosuolo e possono essere bravi minatori o artigiani.
- **Mezzelfi**: orecchie a punta, ma corporatura decisamente umana; i Mezzelfi ereditano il meglio dei due mondi, ma non vengono propriamente accettati da nessuno dei due.
- **Mezzuomini**: per questa campagna i mezzuomini non sono Hobbit, ma sono incroci fra Uomini e Nani (perciò vale lo stesso discorso dei Mezzelfi). Un po' bassi, con una corporatura leggermente più massiccia del normale e una barba molto, molto folta.

Naturalmente nel mondo esistono molte altre razze, ma per evitare di attirare troppi sguardi (e di avere statistiche fuori dalla scala) con un personaggio orco o demone, ci si limita a queste per i personaggi giocanti.

Statistiche delle Razze

	Età	Altezza M.	Velocità	Modificatori	Competenze
Umano	<140 anni	1,6 - 1,8m	Passo: 2m/s Corsa: 4m/s Scatto: 7m/s	Agilità _f +1D	Rissa o Spada
Elfo delle Foreste	<600 anni	1,8 - 2,0m	Passo: 3m/s Corsa: 6m/s Scatto: 9m/s	Agilità _m +1D Finesse _f +1D	Orientamento
Elfo del Lago	<400 anni	1,7 - 1,9m	Passo: 3m/s Corsa: 6m/s Scatto: 9m/s	Forza _f -1D	Pesca
Nano	<270 anni	1,3 - 1,5m	Passo: 1m/s Corsa: 3m/s Scatto: 5m/s	Resistenza _f +1D Forza _f +1D	Cercatore d'Oro o Fabbro

Statistiche delle Razze

	Età	Altezza M.	Velocità	Modificatori	Competenze
Mezzelfo	<230 anni	1,65 - 1,85m	Passo: 2m/s Corsa: 5m/s Scatto: 7m/s	Fascino _m +1D Fascino _f -1D Agilità _f +1D	Trovatore o Sopravvivenza
Mezzuomo	<190 anni	1,4 - 1,6m	Passo: 2m/s Corsa: 4m/s Scatto: 6m/s	Resistenza _f +1D Fascino _f -1D Finesse _f +1D	Rissa o Falegname

I linguaggi conosciuti da un personaggio sono sempre: la lingua della suo popolo, e la lingua comune della sua terra natia.

In questa campagna i personaggi provengono tutti (auspicabilmente) da un regno che in origine veniva chiamato Regno di Orac. La lingua parlata oggi è una derivativa di quella originale della regione e si chiama Lingua Odön. Perciò tutti i personaggi parlano in Lingua Odön, ed eventualmente anche Elfico o Nanico Comune a seconda della loro razza.

2. Determinare i Punteggi

Ciascun giocatore per iniziare ha a disposizione un totale di 37 punti da distribuire fra le sue [Caratteristiche](#) (Agilità, Fascino, *Finesse*, Forza, Resistenza, nelle loro varianti _f e _m) in modo da stabilire tutte le TL di base.

Di seguito vengono calcolati gli Attributi:

- **Riflessi** è la media arrotondata per difetto fra *Finesse* e Agilità_f
- **Recupero** è la media fra Resistenza_f e Forza_m, ma subisce i seguenti modificatori:

Se il Personaggio:

	Modificatore
È in Tarda Età	-1
Vive nello squallore e nella sporcizia	-1
È gracile o cagionevole	-1
Fuma o beve abitualmente	-1
È stato ferito gravemente in passato	-1
È un Elfo o un Nano	+1
È atletico e fa movimento	+1

- **Ferita Mortale** corrisponde a 6 + la media fra Forza_f e Resistenza_f

→ **Apprendimento** è pari a 10 - Agilità_m, ma può aumentare o diminuire in base all'età (senza mai andare al di sotto di 1), secondo la seguente tabella:

Percentuale Età Rispetto al Massimo dato dalla Razza	Modificatore all'Apprendimento
Fanciullezza/Adolescenza: 10-25%	-2
Prima Età Adulta: 26-45%	-1
Età Adulta: 46-65%	+0
Età Adulta Avanzata: 66%-90%	+1
Tarda Età: 91%+	+2

Per il calcolo delle Tolleranze vedi [l'apposita sezione](#).

Il giocatore sceglie infine 4 o 5 Competenze (a cui può aggiungere quelle conferite dalla razza, se lo ritiene coerente con il personaggio che sta creando), le quali dovranno essere giustificate dalla Storia del personaggio. Il giocatore si ritiene di livello Esperto nelle Competenze aggiuntive della razza e può usare un totale di 13 Punti Competenza da distribuire per portare le Competenze scelte al livello desiderato.

In nessun caso il personaggio parte con Competenze al di sopra del livello Esperto o Caratteristiche superiori al livello 6.

Punti Aggiuntivi

Il giocatore ha a disposizione 3 punti aggiuntivi che può usare o per incrementare le Proprie Caratteristiche ulteriormente, o come bonus base della [Fonte Magica](#), che sceglie, se decide di cominciare da mago.

Il giocatore ha inoltre a disposizione 4 Punti Competenza aggiuntivi che può decidere di spendere o per migliorare ulteriormente le proprie Competenze o per acquisire delle [Competenze Magiche](#). Se sceglie la seconda opzione, ottiene anche una [Applicazione Magica](#) a scelta.

Consigli

1. Non usare tutti i punti per caratteristiche e competenze da combattimento
2. Non avere tante Caratteristiche a 2 o meno di TL base (la "D" di Due sta per Debole)

3. Descrivere il Personaggio

Ciascun personaggio possiede le seguenti caratteristiche fisiche:

→ Una descrizione dell'**Aspetto** e di quali abiti indossa

- Un **Genere** (“F” per femmina, “o” per neutrale oppure “M” per maschio)
- **Velocità**, determinata dalla razza del personaggio
- **Età**, a scelta del giocatore (entro il limite posto dalla razza)
- **Peso**, a scelta del giocatore
- **Peso Trasportabile**, vale a dire il peso massimo complessivo di tutto l’Equipaggiamento (comprese Armi, Scudi e Armature) con cui il personaggio può viaggiare senza dover fare ausilio di carri, pesanti valigie o animali da trasporto. Il Peso Trasportabile è pari a 10 Kg per ogni punto in Forza_f, con un malus di 10 Kg se il personaggio è rientra in Fanciullezza/Adolescenza o in Tarda Età.

Inoltre, è importante stabilire anche gli aspetti caratteriali e morali del personaggio; a tal proposito si scelgono:

- Almeno 2 **Difetti** e almeno 2 **Pregi** scelti dall’apposita lista oppure inventati, dei quali le implicazioni in termini di azioni di gioco e di interpretazione dovrebbero essere chiare al giocatore.
- Una **Moralità**, che assomiglia all’Allineamento di D&D ma in questo gioco ha [speciale valenza](#).

Infine, aspetti aggiuntivi includono (generalmente da concordare con il Master):

- Un’**Occupazione** attuale;
- Una **Stirpe** (chiedere al Master quelle disponibili) ed eventuali **Titoli** qualora si desideri che il personaggio abbia un particolare retaggio, ad esempio per usare Stirpe come [Fonte Magica](#);
- Un’eventuale **Istruzione**, di una tipologia fra le seguenti:

Tipo	Disponibilità	Competenze Aggiunte (Livello Esperto)	Competenze Obbligate
Elementare	Piccoli villaggi	Scrittura, Lettura	-
Tutore	Piccole città	Scrittura, Lettura	Storia o Teologia
Retorica	Grandi città	Scrittura, Lettura, Storia	Filosofia o Lingue Antiche
Superiore	Città Elfiche	Scrittura, Lettura, Storia, Lingue Antiche	Astronomia o Geologia

È fondamentale ricordare che tutti gli elementi descrittivi del personaggio devono essere giustificati dalla sua Storia.

Consigli

1. Non voler creare un personaggio perfetto, ma piuttosto uno realistico, del quale tutti gli aspetti contribuiscono a definirne l’identità e sono collegati da una Storia

2. Pensate LETTERALMENTE a quello che volete, poi me lo dite e al massimo vi comunico che non potete cominciare così. Chiedete, però! Se volete qualcosa che nelle regole non c'è, ditelo e *potrebbe esservi dato*. Creatività! Libertà!

4. Aggiungere l'Equipaggiamento

L'Equipaggiamento viene scelto dal giocatore in base al passato del suo personaggio e al ruolo che desidera avere nell'Avventura (almeno per cominciare) e alla sua identità: è un mago? un ex-soldato? un giovane interessato di politica? un semplice barista, ma contrabbandiere nel tempo libero? un viandante? un bardo? un adepto di una religione quasi morta?

Ogni giocatore può scegliere fino a 7 oggetti dalla [Lista dell'Equipaggiamento](#). Qualora un oggetto desiderato non fosse menzionato, si può chiedere al Master se è possibile aggiungerlo. Fra gli oggetti deve essere compreso un Abito (del tipo preferito).

Il giocatore aggiunge all'Equipaggiamento uno Zaino, se lo desidera.

5. Raccontare una Storia

Il giocatore scrive la Storia del suo personaggio. Se la Storia richiede che il personaggio conosca aspetti del mondo aggiuntivi, si può interrogare il Master. La Storia, su proposta del giocatore, può conferire **Tratti Aggiuntivi** al personaggio, ad esempio istinti, bonus o malus di qualche tipo. Può (e dovrebbe) inoltre descrivere alcuni **Legami** del personaggio (ad esempio legami familiari, amicizie, conoscenze all'interno di organizzazioni, eccetera).

Consigli

1. Fra i Legami *potete* includere altri giocatori! Potete chiedere a qualcun altro se vuole essere il fratello, cugino, amante, datore di lavoro,...del vostro personaggio!

Riepilogo: Modificatori

All'interno di questo Manuale sono riportati individualmente tutti i motivi per cui alcuni dadi potrebbero essere aggiunti o sottratti al TL. Ma, come riferimento, ecco una lista completa di tutte le tipologie di Modificatori:

- Modificatore di **Competenza**: bonus di dadi pari al livello della Competenza da aggiungere quando si effettua una Prova di Caratteristica con Competenza
- Modificatori **Ambientali**: il Master potrebbe dichiarare dei bonus o malus determinati dalle condizioni dell'ambiente circostante da applicare a Caratteristiche specifiche

- **Ispirazione:** qualora disponibili, il giocatore potrebbe decidere di spendere uno o più Dadi Ispirazione aggiungendoli al TL di un Lancio (prima che venga effettuato)
- **Fortuna:** non si tratta di un vero Modificatore, in quanto i Dadi Fortuna rappresentano dei successi automatici, ma allo stesso modo dei Dadi Ispirazione di fatto possono essere spesi per aumentare un TL
- **Ferite:**

Glossario

// TODO

Liste

Competenze

Nome	Caratteristica	Esempio di Uso	DL Base se Assente
Agricoltura	<i>Finesse</i>	Seminare un campo	Doppia
Allevamento	<i>Finesse_m</i> , <i>Agilità_f</i>	Portare al pascolo una mandria di pecore	Doppia
Anatomia	<i>Finesse_m</i>		Doppia
Addestrare	<i>Forza_m</i> , <i>Agilità_f</i>	Addestrare un cane selvatico	Doppia
Architettura	<i>Finesse_m</i>	Progettazione rifugi, edifici	Doppia
Arco	<i>Finesse_f</i> , <i>Forza_f</i>	Incoccare e tendere arco	Doppia
• Armatura	<i>Agilità_f</i>		+1/+2 su tutti i Tiri
Arma in Asta	<i>Agilità_f</i> , <i>Forza_f</i>		Doppia
Armaiolo	<i>Finesse</i>	Realizzare o riparare elmo	Doppia
Armi da Fuoco	<i>Finesse</i>	Ricarica e scarica revolver	Doppia
Arrampicata	<i>Agilità_f</i> , <i>Forza_f</i>	Scalare un muro di mattoni	Doppia

Nome	Caratteristica	Esempio di Uso	DL Base se Assente
Artificiere	<i>Finesse</i>	Preparare un esplosivo	Doppia
Artigliere	<i>Finesse</i> , <i>Agilità_f</i>	Scaricare un trabocco	Doppia
Ascia	<i>Agilità_f</i> , <i>Forza_f</i>		Doppia
☐ Astronomia	<i>Agilità_m</i>	Riconoscere il Nord e le costellazioni	Doppia
Azzardo	<i>Finesse_m</i>	Giocare abilmente a Black Jack (o barare)	+1/+2
Balestra	<i>Finesse_f</i> , <i>Forza_f</i>	Caricare e scaricare balestra	Doppia
Bevitore	<i>Resistenza_f</i>	Celare l'ubriachezza	Doppia
Boxe	<i>Agilità_f</i> , <i>Forza_f</i>	Combattere a mani nude con buona tecnica	Doppia
Caccia	<i>Finesse</i>	-	Doppia
Cavalleria	<i>Agilità_f</i>	Combattere a cavallo o a bordo di una biga	Doppia
Cercatore d'Oro	<i>Finesse</i> , <i>Agilità_f</i> , <i>Forza_f</i>	Riconoscere i minerali in miniera, scavare in miniera	Doppia
☐ Chirurgia	<i>Finesse</i>	Ricucire ferite profonde	Doppia
Coltello			Doppia
Comando	<i>Fascino_m</i> , <i>Forza_m</i>	Dare ordini a un'armata	Doppia
☐ Contabilità	<i>Finesse_m</i>	Svolgere operazioni matematiche senza confondersi	Doppia
Contrattazione	<i>Fascino_m</i> , <i>Forza_m</i>	Convincere un venditore ad abbassare il prezzo di una merce	+1/+2
Crittografia	<i>Finesse_m</i>	Inventare o decifrare codici	Doppia

Nome	Caratteristica	Esempio di Uso	DL Base se Assente
Cuoco	<i>Finesse</i>	Cucinare un pollo senza provocare intossicazione a nessuno	+1/+2
Danza	Fascino _f , Agilità _f	-	Doppia
Equitazione	Agilità _f	Cavalcare un cavallo o altra cavalcatura	Doppia
Erborista	<i>Finesse</i>	Riconoscere erbe medicinali e nocive, applicarle per alleviare ferite	Doppia
Estorsione	Forza _m , <i>Finesse</i> _m	Chiedere “il pizzo”	+1/+2
Etichetta	Fascino _f , <i>Finesse</i>	Mantenere delle buone maniere a una cena dell’alta classe	Doppia
Fabbro	Agilità _f , Forza _f , <i>Finesse</i>	-	Doppia
Falconeria	Agilità _f , Fascino _m	-	Doppia
Falegname	Agilità _f , <i>Finesse</i>	Realizzare una sedia	Doppia
Falsificazione	<i>Finesse</i>	Contraffare denaro o documenti	Doppia
☐ Filosofia	Agilità _m	Riconoscere il significato di simboli o scritti antichi	Doppia
Formazione	Fascino _m , Agilità _f	Guidare e saper mantenere un’unità in formazione di battaglia	Doppia
Fortificazione	<i>Finesse</i> , Agilità _m	Progettare, costruire, analizzare fortificazioni	Doppia
Fuochista	<i>Finesse</i>	Scegliere la giusta legna per un fuoco, alimentare un fuoco	Doppia

Nome	Caratteristica	Esempio di Uso	DL Base se Assente
Furtività	<i>Finesse_f</i> <i>Agilità_f</i>	Passare inosservati in una folla, in un bosco	Doppia
▣ Geologia	<i>Finesse</i> , <i>Agilità_m</i>	Riconoscere minerali, conformazioni rocciose	Doppia
Giavellotto		Scagliare una lancia	Doppia
Grimaldello		Forzare una serratura	Doppia
Guida	<i>Finesse_m</i>	Trovare facilmente una locanda affidabile in una città nuova	Doppia
Insegnamento	<i>Finesse_m</i> , <i>Agilità_m</i>	-	+1/+2
Interrogatorio	Fascino	-	+1/+2
Intimidazione	Fascino	-	+1/+2
▣ Legge	<i>Agilità_m</i>	Conoscere la pena o multa per un certo reato	Doppia
▣ Lettura	<i>Agilità_m</i>	Leggere il proprio nome	N/A
▣ Lingue Antiche	<i>Agilità_m</i> , <i>Finesse_m</i>	Decifrare uno scritto in una lingua morta	Doppia
Liutaio	<i>Finesse</i>	Costruire o riparare uno strumento musicale	Doppia
Logistica	<i>Agilità_m</i> , <i>Finesse_m</i>	Gestire un'impresa, gestire la catena di rifornimenti di un esercito	Doppia
Macellaio	<i>Agilità_f</i>	Scuoiare e affettare un animale cacciato	Doppia
Medico da Campo	<i>Agilità_m</i> , <i>Finesse</i>	Medicare ferite in maniera veloce e grezza	Doppia
Medicina	<i>Agilità_m</i> , <i>Finesse</i>	Medicare ferite	Doppia

Nome	Caratteristica	Esempio di Uso	DL Base se Assente
Meditazione	Agilità _m		Doppia
Menzogna	Fascino _m	Mentire deliberatamente, inventare nomi e storie sul momento	+1/+2
Muratore	Agilità _f , <i>Finesse</i>	Edificare una piccola casa di città	Doppia
Naturalista	Agilità _m	Conoscere i comportamenti di creature del mondo animale, riconoscere la flora	Doppia
Navigazione	Agilità, Forza _f	Saper governare una barca, gestirne le avarie, remare	Doppia
Nodi	Agilità	Realizzare un'impiombatura, redigere un piano di vela	Doppia
Oratoria	Fascino	Pronunciare un discorso eloquente davanti a un pubblico	Doppia
Oreficeria	<i>Finesse</i>	Realizzare gioielli	Doppia
Orientamento	Agilità _m , <i>Finesse_m</i>	Trovare il Nord, determinare l'ora del giorno	Doppia
Osservazione Attenta	<i>Finesse_m</i>	Individuare persone che tentano di nascondersi	Doppia
Ostetricia	<i>Finesse</i>	Assistere una donna durante il parto	Doppia
Pedinare	<i>Finesse</i> , Agilità _f	Seguire tracce o persone in città senza farsi notare	Doppia
Pelletteria	<i>Finesse</i>	Realizzare una sella o delle scarpe	Doppia
Perquisizione	<i>Finesse_m</i>	Perquisire una persona o una stanza	+1

Nome	Caratteristica	Esempio di Uso	DL Base se Assente
Persuasione	Fascino	-	+1/+2
Pesca	<i>Finesse</i> , Agilità _f	-	Doppia
Pettegolezzo	<i>Finesse</i> _m	Essere informato circa le voci che girano in un certo luogo	+1/+2
Pittura	<i>Finesse</i>	-	Doppia
Poliglotta	Agilità _m	Comprendere molti e vari linguaggi, almeno ad un livello basilare	N/A
Randello		Usare armi contundenti come bastoni, martelli, mazze	Doppia
Rapidità di Mano	<i>Finesse</i> , Agilità _f	Sottrarre un portamonete, svuotare un bicchiere sotto al banco senza che nessuno se ne accorga	Doppia
Recitazione	Fascino	Intrattenere interpretando un personaggio teatrale	Doppia
Redazione	Agilità _m	Comporre un documento, testo o libro ordinato	Doppia
Ricerca	Agilità _m , <i>Finesse</i> _m	Trovare informazioni velocemente in una biblioteca	Doppia
Riparazione	<i>Finesse</i>	Aggiustare un paio di scarpe rotte, applicare toppe su armature, scudi	Doppia
Rissa	Agilità _f , Forza _f	Combattere a mani nude senza particolare tecniche	Doppia
Sartoria	<i>Finesse</i>	Progettare e cucire un abito su misura	Doppia

	Nome	Caratteristica	Esempio di Uso	DL Base se Assente
	Scavenger	<i>Finesse_m</i>	Trovare velocemente oggetti utili su corpi o nella spazzatura	+1/+2
	Scavo	Agilità _f , Forza _f	Scavare buche e fossi difensivi velocemente	+1/+2
	Schermaglia	Agilità	Gestire un manipolo di soldati in una azione di disturbo del nemico	Doppia
	Scolpire	<i>Finesse</i>	Scalpellare un simbolo su una tronco	Doppia
☐	Scrittura	Agilità _m	Scrivere il proprio nome	N/A
•	Scudo	Forza _f		+1/+2 su tutti i Tiri
	Scultura	<i>Finesse</i>	Modellare un'opera d'arte	Doppia
	Seduzione	Fascino	-	+1/+2
	Segnalazione	Agilità _m	Inviare segnali di fumo o luminosi	Doppia
	Soldato	Agilità	Conoscere il generale funzionamento di un esercito, di una catena di comando, di un campo	Doppia
	Sopravvivenza	Agilità _f , <i>Finesse_m</i>	Costruire un rifugio di fortuna in una foresta	Doppia
	Spada		-	Doppia
☐	Storia	Agilità _m	Conoscere gli avvicendamenti passati di un grande regno	Doppia
	Stratega	Agilità _m , <i>Finesse_m</i>	Anticipare le azioni nemiche e distribuire unità militari sul campo	Doppia
☐	Teologia	Agilità _m	Conoscere i vari dèi del mondo, i loro	Doppia

Nome	Caratteristica	Esempio di Uso	DL Base se Assente
		simboli e le tradizioni dei loro adepti	
Timoniere	Agilità	Governare una nave, conoscere la direzione dei venti	Doppia
Tiratore Scelto	<i>Finesse_m</i>	Mirare abilmente con un'arma a distanza	Doppia
☐ Topografia	Agilità _m	Leggere correttamente una cartina	Doppia
Tortura	Resistenza _m , Fascino _m	-	Doppia
Travestimento	Fascino	Celarsi abilmente fra le foglie, emulare una diversa persona nei modi e nell'aspetto	Doppia
Trovatore	Fascino	Intrattenere un pubblico con il canto e la musica	Doppia
☐ Valutazione	Agilità _m , <i>Finesse_m</i>	Determinare il valore monetario di oggetti antichi o preziosi	Doppia
☐ Veleno	Agilità _m , <i>Finesse</i>	Conoscere le tipologie di veleni, le loro fonti e saperli ricavare. Produrre un antidoto	Doppia

Scuole di Magia

Nome	Esempio di Uso	Caos Base
Assimilazione	Assorbire parte dell'energia di una creatura	3
Dominio	Far morire istantaneamente una creatura, far esplodere un oggetto, mandare indietro il tempo, teletrasportarsi, scagliare una maledizione	5
Effusione	Sprigionare una palla di fuoco	3
Espansione	Arti divinatorie, comprensione linguaggi, parlare con gli animali	2
Evocazione	Chiamare una creatura magica, generare un muro di lame magiche	3
Illusione	Ammaliare una creatura, creare dei falsi duplicati	1
Necromanzia	Resuscitare un morto	4
Protezione	Generare un'area celata ai nemici	1
Purificazione	Curare una creatura	1
Trasmutazione	Trasformare un topo in un bicchiere	2

Applicazioni Magiche

Nome	Componente Principale	Caratteristica	Esempio di Uso
• Aura	-	Resistenza _m	Generare un'area di protezione per i compagni
• Incantesimi	Gestuale	Forza _m	Lanciare una palla di fuoco
• Rune	Materiale	Agilità _m	Rendere un oggetto luminoso naturalmente (Effusione)
• Parole di Potere	Verbale	Fascino _m	Ammutolire una persona sussurrando "Silenzio"
• Pozioni	Materiale	Finesse _m	Distillare una pozione di cura

Equipaggiamento

// TODO, per il momento si può prendere spunto da [D&D](#).

Ritorsioni Magiche

d100	Effetto
1-5	Se il mago fallisce una Prova su Resistenza _m con DL 3, viene assordato per d4 minuti.
6-10	
11-15	
16-20	
21-25	
26-30	
31-35	
36-40	
41-45	
46-50	

— SCHEDA DEL PERSONAGGIO —

F
○
M

RAZZA

MORALITÀ

NOME GIOCATORE

OCCUPAZIONE

STIRPE

NOME PERSONAGGIO

F FORZA M	F RESISTENZA M	F FASCINO M	F FINESSE M	F AGILITÀ M

CARATTERISTICHE

DS:

D
E

○
○
○
○
○

2
3
4
5
6

TL:

○
○
○
○
○
○
○
○
○
○

-4
-3
-2
-1
+0
+1
+2
+3

MODIFICATORI

RITORSIONE

ISPIRAZIONE

FORTUNA

Cat.

FONTE M.

Riflessi

Recupero

Apprendimento

Ferita Mortale

ATTRIBUTI

PASSO

CORSA

SCATTO

VELOCITÀ

Località/Organizzazione

Punti Rep.

○ ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○ ○

X

—

✓

REPUTAZIONE

ISTRUZIONE

LINGUAGGI

TITOLI

ETÀ

ALTEZZA

PESO

PESO TR.

TRATTI FISICI AGGIUNTIVI

PREGI

DIFETTI

TRATTI SPECIALI

CONDIZIONI

Tolleranze	Superficiale	Media	Grave	Tr.	Mortale
Braccio Dx	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○	○ ○	○
Braccio Sx	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○	○ ○	○
Gamba Dx	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○	○ ○	○
Gamba Sx	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○	○ ○	○
Torso	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○	○ ○	○
Testa	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○	○ ○	○
Anima	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○	○ ○	○

FERITE

AVANZAMENTO AZIONE

10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

	Nome	Caratteristica	Livello e Modificatore		Punti Comp.
☐ ●					○○○○○
☐ ●					○○○○○
☐ ●					○○○○○
☐ ●					○○○○○
☐ ●					○○○○○
☐ ●					○○○○○
☐ ●					○○○○○
☐ ●					○○○○○
☐ ●					○○○○○
☐ ●					○○○○○
☐ ●					○○○○○
☐ ●					○○○○○
☐ ●					○○○○○
☐ ●					○○○○○
☐ ●					○○○○○
☐ ●					○○○○○
☐ ●					○○○○○
☐ ●					○○○○○
☐ ●					○○○○○
COMPETENZE					

Nome	Livello e Modificatore		Punti Comp.
			○○○○○
			○○○○○
			○○○○○
			○○○○○
			○○○○○
			○○○○○
			○○○○○
			○○○○○
			○○○○○
			○○○○○
			○○○○○
			○○○○○
SCUOLE DI MAGIA			

☐ AURE
☐ INCANTESIMI
☐ PAROLE di POTERE
☐ POZIONI
☐ RUNE
APPLICAZIONI MAGICHE

EFFETTI CONOSCIUTI