

FABULA ULTIMA

T T J R P G



Questo è il tuo mondo,
questa è la tua storia.



Fai una scelta
e combatti per ciò in cui credi.



Fabula Ultima è il Gioco di Ruolo da tavolo ispirato ai **JRPG**, i videogiochi di ruolo alla giapponese, in cui si narrano epiche storie di aspiranti eroi e temibili cattivi, ambientate in mondi fantastici traboccati di magia, pieni di misteri e luoghi meravigliosi da scoprire e abitati da mostri unici e bizzarri!

- ◆ **Create insieme la vostra ambientazione:** sta a voi inserire gli elementi che preferite, creare potenti regni, piccoli villaggi, i grandi avvenimenti della storia e che abitanti popolano il vostro mondo tra ben tre diversi stili di riferimento.
- ◆ **Un sistema di gioco semplice e intuitivo** che permette di rivivere le atmosfere di gioco dei più amati JRPG ma che lascia anche spazio ai giocatori di partecipare alla narrazione in maniera attiva e decisiva: **ogni scelta ha delle conseguenze!**
- ◆ **Un Bestiario** pieno di mostri, demoni, bestie e costrutti: il perfetto ostacolo sulla strada degli eroi, dai semplici incontri agli imbattibili **boss!**
- ◆ Ben 15 classi combinabili per creare il vostro personaggio preferito: uno sviluppo libero ispirato ai videogiochi che permette di costruire personaggi unici e di spessore. Scegliete che tipologia di gruppo siete e partite per grandi avventure!
- ◆ Tutto quello che serve al **Game Master** per condurre il gioco e guidare il gruppo verso straordinarie e mirabolanti avventure! Consigli, guide e gli strumenti necessari per dare vita al perfetto contraltare degli eroi: il **Cattivo!**
- ◆ Il manuale è composto da 360 pagine a colori, finemente illustrate da artisti provenienti da tutto il mondo, e comprende la versione **PDF!**

Un gioco di Emanuele Galletto
needgames.it
fabulultima.it



ISBN 978-88-31334-92-1



Terza Ristampa

€ 29,90



Questo è il tuo mondo,
questa è la tua storia.

Fai una scelta
e combatti per ciò in cui credi.



RICONOSCIMENTI

Game Design, Testi e Sviluppo Emanuele Galletto

Direzione Artistica Emanuele Galletto

Illustrazione di Copertina Moryo

Illustrazioni Interne Christian Benavides, Lorenzo Magalotti, Moryo, Susu Nonohara, Catthy Trinh

Pixel Art ExtantLily, Emanuele Galletto, Ben Henry, Sascha Naderer

Icône Danno Lorc

Direttore Editoriale Nicola Degobbis

Responsabile Progetto Nicola Degobbis

Responsabile Produzione Marco Munari

Supervisione Progetto Matteo Pedroni

Supervisione Editoriale Marco Munari, Matteo Pedroni

Traduzione Francesco Castelli

Revisione Alberto Orlandini, Matteo Pedroni

Sensitivity Reading Marta Palvarini

Impaginazione Emanuele Galletto, Erica Viotto

Proofreading Marta Palvarini

Cacciatori di Errori Pieralberto Cavallo, Davide Cester, Samuele Daccò, Nicola Degobbis, Emanuele Galletto, Alex Grisafi, Massimo Maci, Roberto Marcarini, Leonardo "Svalbard86" Melis, Matteo Perego, Louis Spiegel, Erica Viotto



Fabula Ultima © 2022 Need Games e Rooster Games. Ogni riproduzione non autorizzata di materiale sotto copyright è vietata. Questo è un prodotto di finzione. Qualsiasi riferimento a persone ed eventi esistenti nel passato o nel futuro è pura coincidenza e non voluto. Tutti i diritti riservati. Stampato in Europa.

Versione 1.2 - Per errata e faq, vai su fabulaultima.it

PREFAZIONE DELL'AUTORE

Quando iniziai a lavorare a questo gioco a metà del 2017, una cosa mi era chiara: in un momento storico nel quale il settore dei giochi di ruolo mi sembrava dominato da prodotti *dark fantasy* e racconti tetri e sanguinosi, da personaggi vili e opportunisti e forte nichilismo, sentivo il bisogno di un'alternativa.

Volevo un gioco che offrisse mondi magici e storie ottimiste, che mi facesse ritrovare la meraviglia dei videogiochi di ruolo giapponesi che mi avevano lasciato a bocca aperta quando ero piccolo. C'era un elemento di nostalgia, certo, ma c'era anche un consapevole bisogno di scrivere un gioco fondato sulla cooperazione, sulla speranza e sulla fiducia reciproca; tanto nella narrazione quanto nelle sue regole.

Scelsi il titolo (che era inteso come temporaneo!) di "Fabula Ultima", una frase latina che si potrebbe tradurre come "ultima fiaba" o "storia definitiva". Ovviamente era un omaggio scherzoso a una delle più famose serie di JRPG al mondo, e che soprattutto per me era stata il primo incontro con il genere (*Final Fantasy X*, nel 2001).

Nella primavera del 2018, purtroppo, la mia salute peggiorò significativamente e il nome "Fabula Ultima" assunse un'aura decisamente più inquietante. Per fortuna non fu nulla di troppo serio, ma il titolo mi aveva accompagnato come una sorta di faro durante quei mesi difficili, e decisi di conservarlo anche nella versione finale. In fondo, mi dissi, questo gioco racconta soprattutto la storia di eroine ed eroi che affrontano le avversità e si risollevarono dalle sconfitte, nella speranza di un futuro migliore.

A darmi l'energia per continuare negli anni successivi sono state decine e decine di persone: chi supportando i miei sforzi tramite Patreon, chi semplicemente parlando del gioco o giocandolo insieme a me. Testando e ritestando, provando e riprovando, in un processo di rifacimento e trasformazione che è arrivato fino al libro che state leggendo oggi; e proprio parlando di quel libro, fondamentale è stata la collaborazione con Need Games. Per quanto l'annuncio sia stato fatto nel 2020, le conversazioni a riguardo erano già iniziate nel 2018: Nicola ha seguito il progetto fin dal primo istante, e ogni tanto ho l'impressione che se ne sia innamorato anche più di me!

Comunque, ho decisamente già scritto abbastanza: meglio lasciar parlare il gioco, adesso. A voi chiedo soltanto di lasciarvi trasportare in un'eroica avventura fatta di speranze, avversità, ribellione e sentimenti, e di farlo fidandovi di chi gioca con voi e appassionandovi alle sue idee.

Di combattere per ciò in cui credete, poiché questa è la **vostra** storia.

Emanuele Galletto



ORIGINE E ISPIRAZIONI

Fabula Ultima è parzialmente basato sul gioco di ruolo da tavolo **Ryuutama**, scritto da **Atsuhiro Okada** e pubblicato in lingua Inglese da **Kotodama Heavy Industries**.

Questo gioco è stato scritto e prodotto in considerazione, con il permesso, e con la completa approvazione finale di **Kotodama Heavy Industries** e di **Atsuhiro Okada**.

Per saperne di più su Ryuutama, visitate www.kotohi.com.

Ispirazioni che hanno reso questo gioco possibile: **13a Era** di Jonathan Tweet e Rob Heinsoo; **Aegis** di Alberto Tronchi; **Anima Prime** di Christian Giffen; **Apocalypse World** di D.Vincent Baker; **Arianrhod** di Takeshi Kikuchi e Studio F.E.A.R.; **Blades in the Dark** di John Harper (opera fondamentale per il trattamento della meccanica degli Orologi); **Burning Wheel** di Luke Crane; **Dungeons & Dragons: 4a Edizione** di Rob Heinsoo, Andy Collins e James Wyatt; **Fate** di Fred Hicks & Rob Donoghue; **Kamigakari** di Rikizō; **Meikyuu Kingdom** di Tōichirō Kawashima; **Tenra Bansho Zero** di Junichi Inoue; **Sword, Soul, and Sex**, raccolta di supplementi per **Sorcerer** di Ron Edwards.

RINGRAZIAMENTI SPECIALI

Davide Baravalle, Andrea Bergamelli, Gianluca Candiago, Gaia Cardinali, Francesco Castelli, Alberto Ceirano, Lorenzo Costamagna, Nicola DeGobbis, Deshter, ExtantLily, Daniele Galliano, Alex Grisafi, Andy Kitkowski, Chiara Listo, Andrea Lucca, Chris MacLean, Luca Maiorani, Marco Munari, Enrico Orlandi, Alberto Orlandini, Andrea Parducci, Domenico Politi, Claudio Pustorino, Alec Rezanka, Matt Sanchez, Aaron der Schaedel, Claudio Serena, Justin "Gyromitre" Solatges, Sara "Kurolily" Stefanizzi, Marco Tarasconi, Alena Tincher, Triex, Erica Viotto, Giuseppe Vitale; Lorenzo Magalotti, Moryo, Sascha Naderer e Catthy Trinh per aver donato forma e colore all'immaginario di Fabula Ultima; Marta Palvarini per il supporto e i preziosissimi consigli; Lara "Phenrir Mailoki" Arlotta, Michele "Sabaku no Maiku" Poggi e Marcus "epicnamebro" Sanders per gli eccellenti contenuti JRPG che creano instancabilmente; i miei genitori; e tutte le persone che negli anni hanno supportato questo progetto ai limiti dell'impossibile su Patreon!

PLAYTESTER

Beatrice Alinari, Andrea, Andrea Apperti, Davide Ardizzone, William Arnone, Kohei Asakura, Davide Baravalle, Andrea Bergamelli, Peter Bråss, Dario Cavallone, Alessia Caviglia, Alberto Ceirano, Matteo Cesari, Lorenzo Costamagna, Alessandro Costella, Cryo, Medesimo d'Alessandro, Giulio D'Avella, Daniel De Filippis, Nicola DeGobbis, Deshter, Silvia De Stefanis, ExtantLily, Alessandro Fofi, Marco Faccin, Sabrina Faricelli, Luca Fuoco, Daniele Galliano, Marco Grimaldi, Alex Grisafi, Aslak R. Hauglid, Eric Hulfsson, Mattia Lagonegro, Marco Lazzaroni, Juri Loi, Andrea Lucca, Andrea Lucenta, Filippo Mammini, Nicola Marchi, Edoardo Noris, Roberta Nuvoli, Matteo Pedroni, Domenico Politi, Francesco Raimondi, Alec Rezanka, Roberto Rossi, Justin "Gyromitre" Solatges, William Tagliaferri, Marco Tarasconi, Alena Tincher.

PREFAZIONE DELL'EDITORE

Con i JRPG sono cresciuto, ho imparato tanto e ho condiviso emozioni potentissime e avventure incredibili, sono di sicuro la mia passione più grande dopo i GdR cartacei.

Ho provato odio per Kefka e la sua risata, ho urlato e pianto in “quella scena” con la dolce Aerith e il magnifico Sephiroth, ho sentito l’odore di benzina e il clangore del metallo guidando il mecha di Fei Fong Wong, ho sentito l’elsa della Monado stretta tra le mie mani ad ogni fendente di Shulk, ho saltato nel tempo assieme a Crono, Marie, Lucca e Robo, ero una delle Stelle del Destino con Tir a capo dell’Armata di Liberazione, ho sentito l’odore della polvere da sparo della gunblade di Squall, mi sono commosso vivendo la crisi esistenziale di Vivi e mi sono innamorato di Tifa.

Tutta la mia generazione si è innamorata di Tifa.

Ogni volta che finivo un JRPG però sentivo un vuoto dentro. Volevo continuare la trama e non lasciare i protagonisti e i cattivi che tanto avevo amato e odiato: in quel momento si rinnovava in me il desiderio di trovare un GdR cartaceo che mi permettesse di continuare quelle avventure e di non far finire quelle emozioni.

Ho provato un sacco di sistemi, ho fatto taglia e cuci tra più giochi, *reskinnato* a non finire, inserito *house rule*, ma alla fine non era mai la stessa cosa.

Volevo giocare al tavolo i JRPG che tanto amavo in maniera perfetta, creare e vivere nuove storie del mio genere preferito insieme ai miei compagni e compagne di gioco, ma non trovavo nulla che mi soddisfacesse in pieno.

Adesso, quando finisco un JRPG e sento il solito vuoto, organizzo una bella sessione di Fabula Ultima per colmarlo ogni volta che voglio.

Sono molto felice che Fabula Ultima sia il primo Gioco di Ruolo prodotto interamente da Need Games. Mi ricordo come fosse ieri Emanuele che mi parlava della sua intenzione di scrivere un GdR ispirato ai JRPG e di avergli detto “So che oggi siamo piccolini, ma mi piacerebbe che questo Fabula Ultima fosse il nostro primo gioco originale!”.

Così è stato.

Per citare il più grande Cattivo di tutti i JRPG (ovviamente sì, parlo di Kefka Palazzo): “Roba da pazzi!” State ancora leggendo la prefazione! Su! Andate avanti, una nave volante vi aspetta per accompagnarvi verso infinite avventure...

Nicola DeGobbis

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Nicola DeGobbis". The signature is fluid and cursive, with a prominent 'N' at the beginning and a long, sweeping line extending from the end of the name.

SOMMARIO

◆ 1. INTRODUZIONE

Gli Otto Pilastri	14
Materiali di Gioco	22
I Giocatori	24
Il Game Master	26

◆ 2. REGOLE DI GIOCO

Scene	30
Scene di Interludio	31
Scene del Game Master	31
Sessioni e Campagne	32
Regole Importanti	33
Anatomia di un Personaggio	34
Test	38
Successo Critico	40
Fallimento Critico	40
Opportunità	41
Effettuare Test di Caratteristica	42
Livelli di Difficoltà	43
Invoke un Tratto	46
Invoke un Legame	47
Test Contrapposti	48
Test Aperti	49
Modificatori Situazionali	49
Test di Gruppo	50
Test Frequenti	51
Orologi	52
Legami	56
Scene di Conflitto	58
Struttura di un Conflitto	58
Iniziativa	61
Round e Turni	62
Spazio e Distanze	64

Azioni	66
Attacco	68
Equipaggiamento	70
Guardia	70
Incantesimo	70
Intralcio	71
Inventario	71
Obiettivo	72
Studio	74
Abilità	74
Gioco di Squadra	76
Esempi di Orologi e Obiettivi	78
Regole Opzionali per i Conflitti	82
Punti Vita e Punti Mente	84
0 Punti Vita	86
Sacrificio	88
Resa	89
Riposo	90
Danno	92
Improvvisare il Danno	93
Status	94
Punti Fabula	96
Alterare la Storia	98
Cattivi	100
Punti Ultima	101
Ascensione	102
Punti Inventario	104
Viaggi e Peregrinazioni	106
Pericoli	108
Scoperte	109
Dungeon	110
Magia	112
Incantesimi	114
Rituali	118

Rituali Durante i Conflitti	121	Regole Opzionali per l'Avanzamento	230
Economia e Oggetti	122	Abilità Eroiche	232
Servizi e Mezzi di Trasporto	124		
Equipaggiamento	126	◆ 4. GAME MASTER	
Oggetti Marziali	126	Il Ruolo del Game Master	244
Armi Base	130	Classi del Personaggio	248
Armature e Scudi Base	132	Cattivi Si Diventa	254
Progetti	134	Dungeon	258
Dinamiche di Gruppo	140	Ricompense	264
◆ 3. PREMI START		Progettare Oggetti Rari	266
Prima di Cominciare	146	Progettare Armi Rare	268
Creazione del Mondo	148	Progettare Armature e Scudi Rari	280
Creazione del Gruppo	152	Progettare Accessori	284
Creazione del Personaggio	154	Artefatti	288
Personaggi Classici	172	Progettare gli Scontri	292
Arcanista	176	Élite e Campioni	295
Artefice	182	Scontri con i Boss	300
Canaglia	188	Progettare PNG	302
Chimerista	190	Specie dei PNG	304
Elementalista	192	Abilità da PNG	306
Entropista	196	Incantesimi da PNG	310
Furia	200	Esempi di Boss	312
Guardiano	202		
Lama Oscura	204	◆ 5. BESTIARIO	
Maestro d'Armi	206	Studiare un PNG	319
Oratore	208	Bestie	324
Sapiente	210	Costrutti	328
Spiritista	212	Demoni	332
Tiratore	216	Elementali	334
Viandante	218	Mostri	338
Prologhi	220	Non Morti	342
Esperienza e Livelli	226	Piante	346
Creare PG di Livello Alto	229	Umanoidi	350



Alberto Zaccagni - 554363

INTRODUZIONE

Benvenute e benvenuti in **Fabula Ultima**!

Quello che stringete tra le mani è il Manuale Base di un **Gioco di Ruolo** ispirato ad alcuni dei più amati videogiochi **JRPG** come *Bravely Default*, *Bravely Second*, *Dragon Quest*, *Granblue Fantasy*, *Ni No Kuni*, *Octopath Traveler*, *The Legend of Heroes* e la storica serie di *Final Fantasy*.

La sigla **JRPG** sta per **Japanese (o Japanese-style) Roleplaying Game**, vale a dire “videogame di ruolo alla giapponese”; si tratta di un genere nato in Giappone ma ormai diffuso in tutto il mondo, di cui fanno parte centinaia di titoli.

La caratteristica principale dei videogiochi JRPG è di raccontare storie fantastiche in cui gruppi di individui straordinari affrontano l'oscurità che minaccia il loro mondo, crescendo e imparando a fidarsi gli uni degli altri: soltanto rimanendo uniti e mettendo da parte sospetti e differenze potranno salvare ciò che amano. Può sembrare una premessa piuttosto comune, ma ciò che rende speciali i JRPG è che di solito l'intera ambientazione di gioco (di solito bizzarra e coloratissima!) è costruita intorno ai protagonisti e riflette i dubbi, le speranze e i sentimenti che guidano le loro azioni: man mano che scopriamo il mondo di gioco, scopriamo anche chi è che ci sta accompagnando nel nostro viaggio.

- ◆ Come nei JRPG da cui trae ispirazione, in **Fabula Ultima** si narrano storie epiche di **aspiranti eroi** e **temibili cattivi**, ambientate in **mondi fantastici** traboccati di luoghi meravigliosi e mostri unici e bizzarri, legati a doppio filo con i temi e le scelte che contraddistinguono ciascun protagonista.
- ◆ A differenza di quanto accade nei JRPG, però, non dovete necessariamente seguire una trama prestabilita, né “grindare” (cioè accumulare esperienza per ore tramite azioni ripetitive) massacrando mostri o completando missioni su richiesta.

Al contrario, potete costruire insieme la vostra storia, pezzo per pezzo, venendo ricompensati ogni volta che interpretate il vostro personaggio in modo coerente con il suo ruolo e identità nella vicenda!

CHE COS'È UN GIOCO DI RUOLO?

I **Giochi di Ruolo** (o **GdR**) derivano da quelli da tavolo, sebbene oggi possano essere tranquillamente giocati anche online.

Durante una partita (o *sessione*), un gruppo di persone gioca insieme e crea una storia. Ciò avviene nella forma di una conversazione, accompagnata dall'uso di regole e (frequentemente) tiri di dado, che aiutano a determinare l'esito di situazioni incerte, così che la storia possa riflettere la premessa intrinseca del gioco: tensione e paura per un gioco horror, scene adrenaliniche per uno d'azione, interazioni profonde e sincere per uno romantico e così via.

In Giappone, questo tipo di passatempo viene anche definito *TTRPG* (**Table Talk Roleplaying Game**, "Gioco di Ruolo e conversazione al tavolo"), proprio grazie all'importanza della **comunicazione tra partecipanti**.



RUOLI NEL GIOCO

Chi partecipa a questo gioco può assumere ruoli diversi:

- **Una persona è il Game Master.** Spesso indicato come **GM**, chi svolge questo ruolo descrive il mondo in cui i protagonisti della storia si muovono e vivono. Man mano che questi compiono scelte e decidono gli obiettivi, il Game Master crea sfide adeguate e descrive le conseguenze delle loro decisioni.

Per maggiori informazioni sul ruolo del Game Master, vedi pag. 26!

- **Tutti gli altri sono Giocatori.** Le restanti persone al tavolo (**di solito da due a cinque**) creano protagonisti eroici e ne controllano le azioni nel mondo di gioco. Questi eroi sono detti **Personaggi Giocanti**, spesso abbreviati in **PG**.

I Personaggi controllati dal Game Master vengono invece definiti **Personaggi Non Giocanti**, o **PNG**.

Per maggiori informazioni sul ruolo dei Giocatori, vedi pag. 24!

Anche se il Game Master ha il compito di ideare ostacoli e mettere i Personaggi Giocanti di fronte a situazioni di rischio e pericolo, il suo ruolo **non** è quello di essere un avversario, ma piuttosto qualcuno che vuol far risaltare i protagonisti nel corso della storia.

In questo gioco non c'è una "condizione di vittoria": fintanto che state **creando una storia memorabile e godendo della compagnia altrui**, state tutti vincendo.

*Questo è un racconto di eroi e tenebre.
Di grande speranza... e ancor più grande sacrificio.*



LE BASI DEL GIOCO

Durante la conversazione, i Giocatori descrivono le azioni e le scelte dei loro PG:

“Isabelle alza lo scudo e ti copre le spalle!”

“Faccio un passo in avanti e parlo con la regina!”

“Inseguo il ladro! Dov’è andato?”

Allo stesso modo, il Game Master descrive cosa accade nel mondo, raffigurando le azioni di ciascuna creatura e personaggio attorno ai protagonisti:

“Il villaggio è tranquillo, con i mulini a vento bianchi che ruotano pigri sotto il sole.”

“Il re appare stanco e fatica a parlare, come se non controllasse il proprio corpo.”

“Il drago volge il suo sguardo ardente verso di voi!”

Tutto questo è detto **giocare di ruolo** e questi eventi hanno luogo nello spazio della vostra immaginazione, anche detto “**finzione**” o “**fiction**”.



LE REGOLE

Questo è anche un **gioco** e qui entrano in campo le regole: proprio come in un videogioco o in un gioco da tavolo, i personaggi hanno statistiche e capacità che rappresentano i loro punti di forza e debolezza, mentre i tiri di dado servono a rendere alcune situazioni imprevedibili e tese.

Tuttavia, al contrario di videogiochi e giochi da tavolo, le possibilità di un Gioco di Ruolo sono infinite: non esiste un singolo approccio a una situazione e la storia è la naturale evoluzione delle interazioni e scelte del gruppo.

MA DI COSA PARLA QUESTO GIOCO?

Ci sono molti tipi di Giochi di Ruolo nel mondo e con diverse premesse: la maggior parte permette di incarnare degli eroi, altri coinvolgono in indagini e tragedie, altri ancora sono una sfida di acume tattico e infine ci sono quelli che spingono a riflettere su questioni profonde e importanti.

Fabula Ultima è stato ideato come un **TTJRPG (Table Talk Japanese Role Playing Game)**, un gioco che vuole evocare lo stile e i racconti tipici dei classici videogiochi di ruolo alla giapponese.

AZIONI EROICHE E FANTASTICHE

In linea con il genere che lo ha ispirato, questo gioco non si preoccupa di realismo o verosimiglianza, ma ha uno stile leggero, bizzarro e “videogiocoso”, sia nel tono che nelle regole.

UN GIOCO DI EROI E CATTIVI

Questo è un gioco di eroi fuori dal comune e antagonisti tragici. Non c'è una trama, scenario o “avventura” predeterminata: azioni, desideri e obiettivi degli eroi guidano la storia, mentre il Game Master reagisce alle loro decisioni e pone ostacoli sul loro cammino, spesso sotto forma di potenti Cattivi con piani oscuri, i quali cambiano mano che i protagonisti riescono (o falliscono) nello sventarli.

DESTINO EROICO

Gli eroi di **Fabula Ultima** sono destinati a grandi imprese ed esalano l'ultimo respiro solo quando il Giocatore che li controlla lo ritiene appropriato.

Tuttavia, il prezzo della sconfitta è spesso peggiore della morte: scoprire come gli eroi si riprendono dal fallimento e imparano a collaborare insieme per ottenere ciò che non potrebbero mai realizzare da soli è una parte fondamentale del gioco.



BATTAGLIE IMPEGNATIVE

In **Fabula Ultima**, i combattimenti sono simili a quelli dei videogiochi a cui è ispirato: ciascun personaggio ha qualche asso nella manica e solo combinando tattiche astute e coordinandosi con gli alleati si può raggiungere la vittoria... specialmente quando si affrontano i **boss**!



IL VOSTRO MONDO

Fabula Ultima è volutamente privo di un'ambientazione standard o “canonica”! I Giocatori creano tutti insieme il mondo dove ambientare la storia. Tuttavia, il mondo e i personaggi devono aderire a otto principi cardine, detti **Otto Pilastri**, che vengono spiegati nelle prossime pagine.

D'altro canto, chi non conosce i classici mondi dei JRPG può trovare degli esempi a cui ispirarsi a partire da pag. 16.



GLI OTTO PILASTRI

Il mondo in cui si svolgono queste avventure non è predefinito: le sue città, i regni, le divinità e le culture vengono create dal gruppo (vedi **Creazione del Mondo**, pag. 148). Queste terre fantastiche crescono in maniera organica man mano che vengono esplorate e si viaggia attraverso di esse, aggiungendo dettagli e svelando antichi misteri! Ciò che accomuna tutti i mondi di **Fabula Ultima** sono gli **Ottobre Pilastri**.

ANTICHE ROVINE E TERRE OSTILI

Il mondo è antico e pericoloso: città e villaggi sono separati da pianure molto estese, deserti roventi, picchi innevati e foreste impenetrabili. Il territorio è punteggiato di fortezze in rovina e santuari dedicati a divinità i cui nomi sono persi nelle nebbie del tempo. Civiltà perdute ed ere di tenebre hanno lasciato potenti artefatti e criptiche leggende, oltre a luoghi magici (e spesso pericolosi).

UN MONDO IN PERICOLO

Villaggi, castelli e città-stato sono tra le poche aree non infestate da mostri, briganti e creature ostili. Molto più pericolosi sono invece i **Cattivi**, potenti antagonisti che gettano la loro ombra su intere nazioni. Stregoni crudeli, divinità maligne che intendono reincarnarsi, imperatori assetati di potere, persino entità aliene: esiste sempre una singola minaccia inenarrabile dietro i mali del mondo e i nostri eroi dovranno, presto o tardi, affrontarla.

COMUNITÀ IN CONFLITTO

Il mondo potrà anche essere in pericolo, ma i suoi abitanti sono ancora divisi da antichi rancori: tra le cause più comuni ci sono scismi religiosi, il ricordo di crimini di guerra e lo scontro tra scienza e magia. Riunire queste comunità potrebbe essere la chiave per sconfiggere i grandi mali del mondo; i protagonisti dovranno aiutarle a superare l'odio e considerare le loro differenze come una ricchezza, invece di un ostacolo.

TUTTO HA UN'ANIMA

Tutto ciò che forma il mondo, le creature, la terra, il cielo, il sole e le stelle fa parte di un vasto flusso di energia spirituale. Origine, natura e funzione di questa energia possono variare di mondo in mondo, ma la sua presenza è innegabile e chi ha la capacità di manipolarla (con la magia o la scienza) diviene una forza da non sottovalutare.

MAGIA E TECNOLOGIA

In ogni mondo di **Fabula Ultima**, scienza e magia sono due modi per studiare e manipolare la realtà: la prima analizza la natura tangibile delle cose, mentre l'altra l'anima che vi risiede... due facce della stessa medaglia. Le rovine di antiche civiltà possono nascondere macchine miracolose e anche i maghi più potenti fanno spesso uso di veicoli e aeronavi.

In molti mondi esiste anche un'insolita disciplina che riunisce magia e tecnologia, la scienza **magitech**: soldati di metallo mossi dalle anime dei caduti, bombe che scatenano distruzione elementale e macchine volanti alimentate da spiriti del vento sono solo alcuni esempi di ciò che può essere realizzato con questa arte ibrida.

EROI DI MOLTE FORME E DIMENSIONI

I protagonisti di **Fabula Ultima** sono eroi in tutto e per tutto, individui straordinari dotati di capacità uniche le cui azioni possono determinare il fato del mondo. Sebbene alcuni non siano esattamente nobili paladini o virtuosi esempi di giustizia, persino ladri e cavalieri neri hanno un animo buono e possono rivelarsi degni di fiducia quando la situazione sembra disperata.

In linea con il genere di videogiochi da cui **Fabula Ultima** trae ispirazione, questi eroi non seguono necessariamente alcun tipo di realismo: possono essere bambini con incredibili poteri magici o anziani guerrieri capaci di affrontare da soli interi eserciti. Ciò che conta è la forza del loro spirito.

UNA QUESTIONE DI EROI

Qualsiasi evento rilevante di una sessione di **Fabula Ultima** è legato agli eroi, direttamente o indirettamente. I colpi di scena più drammatici dovrebbero avvenire in loro presenza e i grandi poteri (e mali) del mondo li terranno d'occhio.

Proprio per questo, la determinazione degli eroi permette loro di compiere l'impossibile, come sconfiggere un impero o sigillare una potente divinità.

MISTERO, SCOPERTA E CRESCITA

Questo è un gioco basato sulla scoperta: non solo di antichi misteri e poteri dimenticati, ma soprattutto degli eroi stessi, dei loro sentimenti e di cosa sono pronti a mettere in gioco per contrastare l'oscurità. I protagonisti di **Fabula Ultima** sono figure complesse, a volte tragiche, e i loro viaggi li cambieranno per sempre.

IL VOSTRO MONDO POTREBBE ESSERE...

High Fantasy

Grandi castelli con guglie di cristallo tese verso il cielo, flotte di aeronavi decorate che emergono dalle nubi, estese foreste incantate e rovine antiche e colossali traboccati di golem e potenti artefatti: i mondi **High Fantasy** sono un classico intramontabile e uno dei tipi di ambientazione più adatti alle storie di **Fabula Ultima**.



TEMATICHE E PROTAGONISTI HIGH FANTASY

Le storie high fantasy ruotano attorno a temi quali speranza, amicizia e l'affrontare insieme minacce soprannaturali che possono distruggere il mondo.

I protagonisti hanno spesso alle spalle storie molto diverse, come:

- ◆ La **principessa** che ha **perduto il suo regno** a causa dell'esercito dell'antagonista.
- ◆ La **soldatessa veterana** che ha giurato di **proteggere la gente** con la propria vita.
- ◆ Il giovane **eroe inesperto** proveniente da un lontano villaggio.
- ◆ Il **galante pirata dei cieli** dal cuore d'oro.
- ◆ L'**anziano mentore stregone** che ha passato la vita cercando una magia leggendaria.
- ◆ Il **cavaliere nero** che cerca di **redimersi** dai suoi crimini.

Tutti insieme, questi protagonisti devono superare differenze e conflitti, stringendo forti legami che consentano loro di salvare il mondo da un terribile fato.



LUOGHI HIGH FANTASY

Ogni luogo in un mondo high fantasy ha qualcosa di magico: un castello volante all'interno di un vulcano, un palazzo d'argento che orbita attorno alla luna, una foresta abitata da fate e spiriti della natura, una torre costruita per raggiungere gli dei e distrutta in una sola notte come punizione divina. Tutto è bizzarro e meraviglioso.



MAGIA HIGH FANTASY

La magia è abbondante, onnipresente e usata in molti modi da persone diverse, dai potenti maghi di corte ai guaritori erranti. Golem, aeronavi e armi infuse con gli elementi sono abbastanza comuni. Tuttavia, i rituali più potenti, capaci di alterare il mondo, sono perduti, nascosti in rovine sommerse o sorvegliati da mostri antichi di secoli.



ANTAGONISTI HIGH FANTASY

Nei mondi high fantasy gli antagonisti sono personaggi fuori dal comune, con eserciti e incredibili magie a propria disposizione. Sono riflessi oscuri e distorti dei protagonisti, ombre che gli eroi devono affrontare per crescere e trionfare. Verso la fine della storia, quando sono messe all'angolo, queste figure ricorrono spesso a mezzi estremi, divenendo entità divine o diaboliche che sfidano lo spazio e il tempo.

IL VOSTRO MONDO POTREBBE ESSERE...

Natural Fantasy

Tra enormi foreste verdeggianti, monti innevati e laghi cristallini spuntano piccoli villaggi sonnecchianti, che coesistono con gli animali e le forze elementali delle terre selvagge. Sotto tutto questo giacciono le rovine di misteriose civiltà passate, che un tempo dominavano questi mondi **Natural Fantasy**.



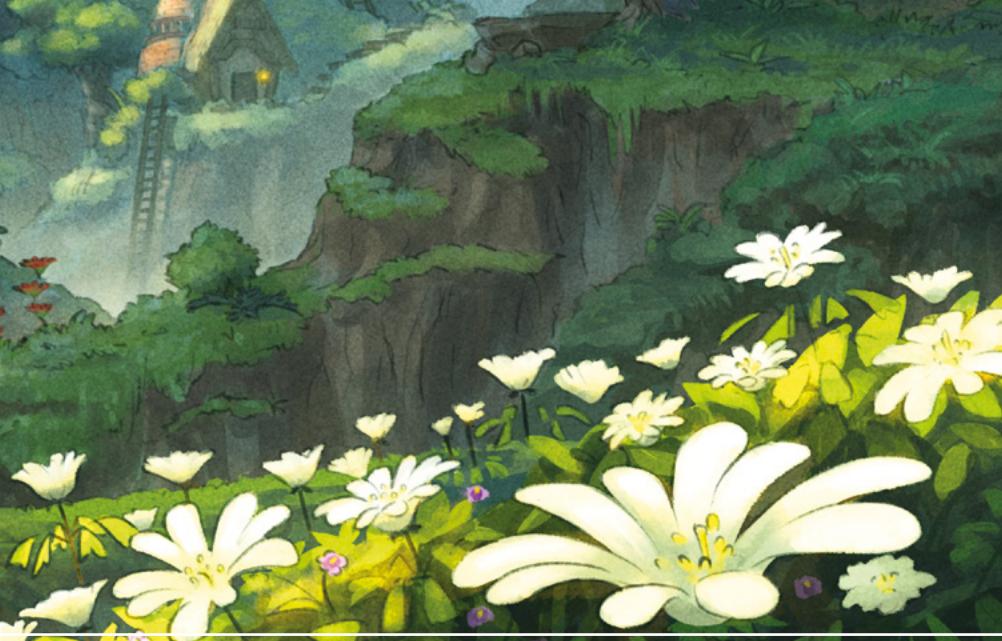
TEMATICHE E PROTAGONISTI NATURAL FANTASY

Le storie natural fantasy sono spesso basate sulla comunità e il calore umano, l'armonia con la natura e gli animali e le tragedie che avvengono quando il cuore della gente diventa tanto oscuro da corrompere anche i luoghi dove vivono.

I protagonisti sono spesso giovani e provengono tutti dallo stesso villaggio:

- ◆ La **figlia del capovillaggio**, che vuole dimostrare il suo valore.
- ◆ L'**apprendista fabbro**, che ha visto una terribile creatura nella foresta.
- ◆ Il **giovane eremita**, che ha trovato l'ingresso di una rovina magica.
- ◆ La **strega**, che conosce una profezia risalente agli Antenati.
- ◆ Il **guerriero errante**, che ha attirato per errore l'ira di uno spirito locale.

Insieme, questi protagonisti devono guarire il cuore della comunità e affrontare chi diffonde odio e sfiducia, per impedire che questa oscurità interiore distrugga l'equilibrio del mondo stesso.



LUOGHI NATURAL FANTASY

In un mondo natural fantasy ogni luogo e panorama è un trionfo di colori vivaci, popolato da grandi bestie e mostri. Non ci sono città o strade, solo piccoli villaggi e stretti sentieri. Quando però gli eroi si avventurano tra le rovine o nelle profondità delle foreste, le cose cambiano: quei luoghi sono alieni e magici, freddi e terrificanti... e sono popolati da esseri che dovrebbero restare dimenticati.



MAGIA NATURAL FANTASY

La magia è fortemente legata alla natura, alla vita e agli elementi: la sua è una tradizione soprattutto orale, trasmessa da maestro a discepolo, che rimane un mistero per la maggior parte della gente. La magia che si trova all'interno delle rovine, invece, è fredda e artificiale, un residuo di un'era di golem e macchine che sfidaroni e fecero adirare le forze della natura.



ANTAGONISTI NATURAL FANTASY

In un mondo natural fantasy, gli antagonisti più comuni sono calamità o mostri antichi e potenti. Quando si tratta di persone, queste sono spesso convinte, erroneamente, di agire per il bene della comunità e la maggior parte delle volte, capiscono i propri sbagli dopo essere state sconfitte dagli eroi. Tuttavia, il "vero nemico" è generalmente qualcosa con cui è impossibile ragionare, come l'incarnazione immortale di un disastro naturale che potrebbe richiedere grandi sacrifici per essere placata.

IL VOSTRO MONDO POTREBBE ESSERE...

Techno Fantasy

Pioggia pesante cade da nubi inquinate, risuonando sulle condotte d'ottone e acciaio che collegano gli edifici. Una ciminiera industriale getta la propria ombra sui distretti fatiscenti, mentre la fabbrica sottostante trae energia dalle profondità di questo mondo **Techno Fantasy**.



TEMATICHE E PROTAGONISTI TECHNO FANTASY

Le storie che si sviluppano all'interno di un mondo techno fantasy hanno spesso toni più cupi e seri, ruotando attorno allo sfruttamento delle risorse naturali, a esperimenti scientifici immorali o senza controllo e all'abuso di potere da parte della ricca élite.

I protagonisti devono spesso combattere contro queste ingiustizie:

- ◆ **L'eroe traumatizzato**, a cui chi è al potere ha sottratto tutto.
- ◆ **L'ultimo sopravvissuto** di una stirpe di maghi, che cercava l'armonia con il mondo.
- ◆ **L'ex mercenario** disgustato dalle proprie azioni passate.
- ◆ **L'esperimento fallito**, abbandonato dal suo creatore senza cuore.
- ◆ **Il ricco ereditiero**, che ha compreso di essersi arricchito causando sofferenza.

Insieme, questi protagonisti si gettano in una lotta disperata contro quei pochi che dominano sia il mondo, sia i cuori di coloro che vi abitano.



LUOGHI TECHNO FANTASY

I luoghi techno fantasy hanno spesso una struttura “sopra e sotto”, dove gli scintillanti palazzi dei ricchi tolgono la luce del sole alle molte persone che lottano ogni giorno nei bassifondi sottostanti. Fuori dalle città c’è un mondo sterile, dove vita e bellezza sono state ridotte in cenere dall’avidità umana.



MAGIA TECHNO FANTASY

In un mondo techno fantasy la magia è spesso dominata dalla tecnologia, divenendo solo un’altra fonte di potere, ricchezza e supremazia militare. Il flusso delle anime è gravemente ferito e corrotto e le antiche tradizioni magiche dimenticate o, più spesso, censurate.



ANTAGONISTI TECHNO FANTASY

Gli antagonisti techno fantasy dovrebbero incarnare il male della società contemporanea e lo spietato sfruttamento industriale. Ricchi e influenti, questi antagonisti ottengono la propria autorità grazie a una combinazione di forza militare e magia o artefatti rubati. La loro caratteristica più insidiosa, però, è che molti li considerano dei leader ideali, dei salvatori che si sono fatti da soli, e sono disposti a lasciarsi sfruttare e opprimere ogni giorno, nella vana speranza di ottenerne il favore. Senza controllo, le ambizioni egoistiche di questi antagonisti potrebbero condurre a cataclismi magici o guerre globali.

MATERIALI DI GIOCO

Una delle qualità migliori del Gioco di Ruolo è che solitamente non richiede particolari spese al di là del manuale di gioco (come quello che avete già tra le mani)!

Per giocare avete bisogno dei seguenti materiali:

SCHEDE DI GIOCO

Queste schede stampabili sono utili per tracciare le informazioni di gioco più rilevanti.

- ◆ La **scheda del personaggio** viene usata per tenere nota delle informazioni riguardanti ciascun Personaggio Giocante. La prima pagina contiene tutto il necessario, mentre quelle seguenti potrebbero servire quando il personaggio diventa più potente... o se dovesse imparare a usare la magia.
- ◆ La **scheda del gruppo** è condivisa da tutti i partecipanti e viene utilizzata per annotare i personaggi, le creature e i luoghi incontrati. Include anche un elenco degli oggetti consumabili, come pozioni e antidoti, che potrebbero essere usati più spesso durante il viaggio.
- ◆ La **scheda del mondo** è normalmente gestita dal Game Master per annotare informazioni importanti relative al mondo di gioco, come regni, personalità, eventi storici e grandi misteri da risolvere.
- ◆ Infine, la **scheda della mappa** rappresenta il mondo di gioco ed è usata per calcolare i tempi di viaggio o indicare la posizione di luoghi importanti, come città, templi, fortezze e rovine. All'inizio della partita è necessaria solo una scheda della mappa, ma esplorando territori sconosciuti potrebbero esserne necessarie altre.

Se avete acquistato questo volume, dovreste avere accesso alla versione pdf di ogni scheda; in caso contrario, potete scaricarle gratuitamente dal sito fabulaultima.it.

CARTA, MATITA E GOMMA

La maggior parte delle volte vi converrà scrivere sulle schede in matita, così da poter correggere più facilmente gli errori e aggiornare le informazioni.

Potreste avere anche bisogno di qualche foglio bianco per disegni e appunti.

SEGNALINI

Alcuni personaggi hanno “punti” speciali a loro disposizione: i Personaggi Giocanti hanno i Punti Fabula e i Cattivi i Punti Ultima. È utile avere segnalini di due colori diversi (come gemme di plastica verdi e rosse) per rappresentarli.

Più ne avete a disposizione, meglio è.



DADI

Questo gioco fa uso di vari tipi di dadi:

- ◆ **Dado a sei facce** (o **d6**); quelli che tutti conoscono.
- ◆ **Dado a otto facce** (o **d8**).
- ◆ **Dado a dieci facce** (o **d10**); lo “0” va letto come **10**.
- ◆ **Dado a dodici facce** (o **d12**).
- ◆ **Dado a venti facce** (o **d20**).

Talvolta, questi dadi sono indicati con notazioni come “tirare **1d6 + 1d10**”, ossia tirare un dado a sei facce e uno a dieci e sommarne i risultati, oppure “tirare **1d8 + 1**”, ossia lanciare un dado a otto facce e aggiungere uno al risultato.

Quando si parla di “**taglia di dado**” si intende il numero di facce (per esempio, un d10 ha taglia 10). Alcuni effetti possono aumentare o ridurre la taglia di dado, ad esempio riducendo d8 a d6, oppure tramutando d10 in d12.

La successione completa dei dadi, dalla taglia più alta a quella più bassa, è:



Potete trovare questi set di dadi poliedrici nei negozi di giochi (ma anche online e sul sito needgames.it). Sono anche disponibili applicazioni per cellulare che simulano il lancio di dadi (sarà sufficiente cercare “dice roller”)!

I GIOCATORI

Se sei un Giocatore, ecco come dovresti approcciarti al gioco:

LEGGI IL MANUALE

Comincia dall'**Introduzione** (beh, lo stai già facendo!), impara le **Regole del Gioco** e cerca di familiarizzare con le sezioni dedicate alla **Creazione del Mondo**, **Creazione del Gruppo** e **Creazione del Personaggio** all'interno del capitolo **Premi Start**.

A meno che tu non sia un appassionato di spoiler, non serve leggere il **Bestiario**, perché il Game Master probabilmente userà alcuni dei PNG al suo interno.

PROCURATI GLI STRUMENTI NECESSARI

Per giocare ti occorrono **matita**, **gomma**, una **scheda del personaggio** per il tuo eroe, una **scheda del gruppo** da condividere con gli altri e possibilmente un set personale di dadi poliedrici (**d6**, **d8**, **d10**, **d12** e **d20**); ancor meglio, portane qualcuno da condividere con il resto del tavolo, se ne hai di scorta.

CREA IL MONDO DI GIOCO

Stai per inventare un mondo fantastico, ricco di mostri bizzarri, grandi misteri e potenti magie insieme al resto del tavolo (maggiori informazioni a pag. **148**).

Mentre lo fai, ricordati di rispettare gli **Otto Pilastri** presentati nelle scorse pagine, ma per il resto sei libero di ideare qualsiasi territorio, personaggio o leggenda tu voglia!

SCEGLI UN ARCHETIPO PER IL GRUPPO

Una volta creato il mondo dove ambientare la vostra storia, dovresti decidere con gli altri che tipo di gruppo volete formare: interpreterete i **guardiani** di un miracoloso artefatto? **Rivoluzionari** che si battono contro un impero corrotto? Oppure eroi **uniti dal fato**?

Discuti con il Game Master e gli altri Giocatori su quale storia raccontare; quindi, scegliete il tipo di gruppo che vi sembra più adatto!

Per maggiori informazioni sui tipi di gruppo, vedi pag. **152**.

CREA IL TUO EROE

Tenendo a mente i dettagli principali del mondo e del gruppo, crea il Personaggio Giocante (PG) che controllerai durante la partita. Discuti per bene di quale sia il ruolo di ciascun personaggio nel gruppo, così come eventuali rapporti o relazioni di qualsiasi genere!

COLLABORA CON GLI ALTRI

Durante la partita, presta attenzione a quel che dicono gli altri e ricorda di lasciare a tutti spazio per agire: ogni eroe dovrebbe avere il suo momento sotto i riflettori. Fai del tuo meglio per cooperare con gli altri Giocatori e assicurati che l'atmosfera al tavolo sia piacevole e accogliente. Sii curioso e fatti prendere dall'entusiasmo, suggerisci obiettivi per tutto il gruppo e supporta chi ne ha bisogno!

CONTRIBUISCI ALLA STORIA

Cerca di portare la tua energia e le tue idee al tavolo, creando una storia grazie alla collaborazione con gli altri. Se vuoi che le emozioni e i difetti del tuo personaggio siano parte di questa narrazione condivisa, comportati di conseguenza: in **Fabula Ultima**, tutti sono egualmente responsabili della qualità dell'esperienza di gioco.

Considera il tuo personaggio uno strumento con cui dare forma alla storia in corso.

VIVI COME UN EROE

I protagonisti di *Fabula Ultima* sono eroi e avventurieri, individui fuori dal comune con capacità uniche e un destino epico (a volte tragico). Ricorda questa premessa quando giochi: agisci eroicamente, non scappare di fronte alle sfide e cerca di rendere il mondo un posto migliore. A volte è giusto che il tuo personaggio compia azioni che tu non proveresti nemmeno a fare: questo è parte della bellezza del gioco di ruolo; lasciati guidare dal tuo personaggio in un viaggio di scoperta!

GIOCA PER CAMBIARE ED EVOLVERE

Il tuo personaggio dovrebbe essere tutto meno che un'entità immutabile: anche se il suo passato può essere complesso e tragico, è molto più importante vedere come cambia durante la partita. L'evoluzione del personaggio è parte fondamentale dell'avventura: abbracciala!

IL GAME MASTER

Se sei il Game Master, ecco come dovresti approcciarti al gioco:

LEGGI IL MANUALE

Comincia dall'**Introduzione** (beh, lo stai già facendo!), impara le **Regole del Gioco** e cerca di familiarizzare con le sezioni dedicate alla **Creazione del Mondo**, **Creazione del Gruppo** e **Creazione del Personaggio** all'interno del capitolo **Premi Start**. Inoltre, dovresti prestare particolare attenzione al capitolo dedicato al **Game Master** e imparare a consultare il **Bestiario**.

PROCURATI GLI STRUMENTI NECESSARI

Per giocare ti occorrono **matita**, **gomma**, una **scheda del mondo** e un certo numero di **schede per le mappe**, in base alle dimensioni dell'ambientazione: in genere si comincia con una, per poi stamparne altre man mano che gli eroi esplorano il mondo. Infine hai bisogno di uno o più set di dadi poliedrici (**d6**, **d8**, **d10**, **d12** e **d20**).

SEGUI LE REGOLE

Impara le regole e cerca di applicarle così come sono state scritte. Se credi che sia necessario modificare alcuni elementi, discutine con il resto del gruppo e cambia solo ciò per cui siete tutti d'accordo.

PRENDI PARTE ALLA CREAZIONE DI MONDO, GRUPPO E PERSONAGGI

Assisti i Giocatori durante la **Creazione del Mondo** (vedi pag. 148), la **Creazione del Gruppo** (vedi pag. 152) e la **Creazione dei Personaggi** (pag. 154). Approfittane per fare molte domande: quali sono le tematiche chiave di ogni protagonista? Quali esperienze hanno condiviso? Hanno un nemico in comune? Prendi nota di tutto, perché sono informazioni che ti torneranno utili durante il gioco per creare situazioni appassionanti.

DAI VITA AL MONDO

Indipendentemente dal tipo di mondo che avete creato insieme, è tuo compito popolarlo di luoghi fantastici, mostri pericolosi e potenti antagonisti.

Resta fedele quanto possibile agli **Otto Pilastri** e fai in modo di giocare attorno alle tematiche e motivazioni dei PG. Ogni volta che ti sembra logico che un PG conosca un luogo o evento, chiedi a chi lo controlla di contribuire con dei dettagli.

DAI VITA AI CATTIVI

Fai molta attenzione quando interpreti gli antagonisti principali, restando fedele ai loro scopi e motivazioni. Così come i protagonisti di **Fabula Ultima** sono eroi fuori dal comune, i Cattivi sono individui potenti e formidabili che nascondono terribili segreti. Fai del tuo meglio per renderli sempre minacciosi al punto giusto e tenere alta la pressione!

COLLABORA CON GLI ALTRI

Durante la partita, presta attenzione a quel che dicono gli altri e incoraggia tutti ad agire attivamente: ogni partecipante dovrebbe avere il suo momento sotto i riflettori. Fai del tuo meglio per collaborare con gli altri e assicurati che l'atmosfera al tavolo sia piacevole e accogliente.

GIOCA PER SCOPRIRE COSA SUCCIDE

Non forzare mai la mano ai Giocatori e assicurati di non “spingerli” verso uno specifico evento: piuttosto, lasciateli guidare dalle loro azioni e i loro obiettivi. Resisti alla tentazione di creare una trama predefinita: permetti che siano le decisioni degli eroi a indicarti quali aspetti della vicenda toccano il loro interesse.

Se sei abituato a giocare a GdR dove il Game Master controlla totalmente l’evoluzione della storia preparando tutte le scene in anticipo, cerca di dimenticare questo aspetto mentre giochi a **Fabula Ultima**: qui devi solo costruire situazioni attorno a ciò che i Giocatori decidono di fare e aggiungere dettagli al mondo in base alle necessità. Il gioco stesso fornisce ai Giocatori molti elementi con cui influenzare e modellare la storia a piacimento, compresa la capacità di alterare informazioni che tu potresti aver introdotto in precedenza. Abbraccia con entusiasmo questo processo creativo!

PONI DOMANDE E COSTRUISCI SULLE RISPOSTE

Fai avanzare l’azione ponendo domande ai Giocatori: cosa farai ora? Dove potresti trovare questa informazione? Come ti senti per ciò che è accaduto? Sei disposto a rischiare la vita per questo? Cosa racconterai a tua madre?

Fai molte domande e crea il necessario partendo dalle risposte dei Giocatori.

CERCA ISPIRAZIONE

Storie, idee, illustrazioni, personaggi, musica e mappe: assicurati di non farti sfuggire tutte queste fonti d’ispirazione per le tue idee.



Alberto Zaccagni - 554363

REGOLE DI GIOCO

Questo capitolo presenta le regole chiave per giocare a **Fabula Ultima**.

Probabilmente è il capitolo più importante di tutto il manuale e quello che dovreste leggere con più attenzione, sia che andiate a interpretare il ruolo di Game Master che quello di Giocatore.

All'interno del capitolo, le meccaniche di gioco sono presentate nel modo più intuitivo possibile; tuttavia, a volte potrete dover saltare da una pagina all'altra per farvi un quadro più completo della situazione (ma non dovrebbe accadere troppo spesso!).

CONSIGLI UTILI E CAMBIARE LE REGOLE

Leggendo il capitolo potrete imbattervi in una serie di consigli su come sfruttare al meglio le regole di gioco. Vi capiterà anche di notare come una stessa situazione possa essere risolta in diversi modi (alcune regole potrebbero sovrapporsi lievemente).

Questo è voluto, perché le regole devono essere flessibili, data la grande varietà di ambientazioni e scenari di **Fabula Ultima**, ma significa anche che dovete imparare come e quando applicarle correttamente. Ecco il motivo per cui sono presenti preziosi **consigli** ovunque possibile: questo manuale va interpretato più come un dialogo che come una lista di regole ed è importante che comprendiate perché il gioco funziona in un certo modo, approfondendo qual è lo scopo e l'intento di ciascuna regola.

Man mano che il regolamento diventa più familiare, è probabile che vogliate modificarlo o adattarlo ai vostri bisogni... e va benissimo così: questo manuale non è scritto nella pietra. Tuttavia, è stato ideato come un regolamento completo e funzionale, i cui elementi interagiscono per portare racconti epici, eroici e fantastici al tavolo di gioco. Per questo, riflettete bene su quali cambiamenti volete introdurre, perché potrebbero influenzare un numero di fattori molto superiore a quanto vi eravate immaginati. Molte **regole opzionali** possono aiutarvi in questo senso; consentono di aggiungere un tocco di personalizzazione al gioco, ma sono anche state ampiamente testate.

Non c'è neanche bisogno di dire che prima di cambiare qualcosa dovreste parlarne con il resto del gruppo: non cambiate assolutamente nulla se non sono tutti d'accordo.

SCENE

Per giocare, bisogna prima di tutto comprendere il concetto di **scena**.

Una scena è una sequenza di gioco, con un'apertura e una chiusura, che si concentra su uno specifico personaggio, ostacolo o conflitto.

Le scene sono un modo semplice di suddividere il gioco in "frammenti di tempo" più comodi da gestire, oltre a fornire una sorta di "palcoscenico": i personaggi assenti dalla scena in corso non possono influenzare la storia con le loro azioni.

È responsabilità del Game Master dichiarare quando una scena si apre e si chiude, ma i Giocatori possono altresì richiedere di giocare specifiche scene.

Normalmente, una scena procede in questo modo:

1

Il Game Master introduce la scena e descrive la situazione (lett. **inquadrà la scena**), in particolare:

- ◆ Quali personaggi sono presenti (di solito è evidente).
- ◆ Il luogo e il momento in cui si svolge.
- ◆ Creature, oggetti e altri elementi con cui i personaggi possono interagire.

È meglio essere stringati: una o due frasi sono sufficienti.

2

I PG interagiscono con ciò che è presente in scena e le loro azioni e decisioni fanno procedere la storia. Il Game Master descrive come l'ambiente e i PNG reagiscono, aggiungendo dettagli quando necessario.

I personaggi possono anche entrare e/o uscire dalla scena, con il permesso del GM.

In aggiunta, ci saranno casi in cui l'esito delle azioni di un personaggio dovrà essere determinato tirando i dadi (vedi **Test**, pag. 38).

3

Il GM può chiudere una scena in qualsiasi momento, di solito tirando le fila con una breve descrizione degli eventi. In generale, una scena si chiude quando:

- ◆ La situazione è stata risolta (nel bene o nel male).
- ◆ Il gioco si sposta in un luogo o momento differente.

4

Quando una scena si chiude, se ne apre subito un'altra.

Continuando a giocare, scoprirete che le scene tendono a fluire naturalmente l'una nell'altra: capita di rado di dover controllare se una data scena si sia chiusa o meno.

Tuttavia, alcune regole si appoggiano precisamente a questo tipo di struttura: per esempio, molti **incantesimi** durano “fino alla chiusura della scena”. Fate attenzione!

SCENE DI CONFLITTO

Quando gli obiettivi degli eroi e di un'altra fazione sono in contrasto, l'atmosfera si surriscalda in fretta; il Game Master potrebbe dare inizio a una **scena di conflitto**, che sia una battaglia, un inseguimento spericolato o un'udienza con il re. Durante il conflitto, l'inquadratura “stringe” sulle azioni dei personaggi, concentrandosi sui dettagli.

Potete trovare maggiori informazioni sui conflitti a partire da pag. 58, ma vi conviene prima dare un'occhiata alle regole sui **Test**, che si trovano a pag. 38.

SCENE DI INTERLUDIO

Ci saranno momenti di gioco in cui il ritmo si fa più lento: una lunga camminata per le pianure, una notte di riposo in città o perfino un mese trascorso ad attendere la guarigione di un alleato. Invece che utilizzare scene descritte momento per momento, queste situazioni possono essere narrate come un montaggio di spezzoni che mostrino gli eroi impegnati in diverse attività.

Durante una **scena di interludio** (detta anche semplicemente **interludio**), ogni Giocatore descrive l'attività generale compiuta dal suo personaggio, che si tratti di cercare qualcuno in un villaggio o stare in allerta per anticipare le minacce di un dungeon; tuttavia, se un Giocatore preferisce interagire con una maggiore profondità con qualcuno o qualcosa, è meglio passare a una scena normale.

Gli interludi sono utili quando i PG vogliono raggiungere un obiettivo a lungo termine, come completare un **Progetto** (vedi pag. 134), o per descrivere un **viaggio** (pag. 106).

SCENE DEL GAME MASTER

Se lo desidera, il GM può girare una scena in cui non sia presente alcun PG, con i Giocatori a fare da semplici **spettatori**, separati dai loro personaggi. Queste **scene del Game Master** possono essere usate per fare da preambolo a un evento, introdurre minacce future o mostrare un **Cattivo** in azione: funzionano esattamente come le cutscene di un videogioco o le scene prima dei titoli di testa di film e serie TV.

Le scene del Game Master rappresentano anche un ottimo modo per aggiungere profondità agli antagonisti e dare un maggior senso di tensione alla storia.

SESSIONI E CAMPAGNE

Ora che sapete come funzionano le scene, è tempo di parlare di **sessioni** e **campagne**.

SESSIONI

Diverse scene riunite formano una **sessione**.

In parole povere, una sessione inizia quando vi sedete al tavolo e finisce quando smettete di giocare, che sia perché avete altri impegni o perché siete giunti a un buon momento per “mettere in pausa la storia”, magari con un bel finale sospeso!

Una tipica sessione di **Fabula Ultima** dura circa quattro ore. Più persone partecipano, più è facile che la durata di ogni sessione si allunghi.

Una sessione copre di solito una quantità di eventi simile a quella di un episodio di una serie TV: i protagonisti esplorano un luogo specifico o affrontano una situazione e portano qualche cambiamento; a sua volta, tutto ciò influisce su una narrazione molto più ampia: la **campagna**.

CAMPAGNE

Molte sessioni formano una **campagna**, un termine usato per riferirsi alla storia che coinvolge l'intero gruppo, l'eroico racconto a cui tutti contribuiscono.

Non esiste una durata fissa per una campagna: alcuni gruppi giocano per poche settimane, altri per anni. La prima volta che giocate a **Fabula Ultima**, dovreste parlare di quanto a lungo volete giocare, così da programmare un numero di sessioni adeguato.

Ciò detto, **Fabula Ultima** dà il meglio di sé su un numero di sessioni compreso all'incirca tra **venti e cinquanta**. Se volete accelerare le cose, potete trovare alcune regole per un avanzamento più rapido a pag. **230**!



REGOLE IMPORTANTI

ALLEATI

Alcuni effetti si applicano agli "alleati". Ai fini delle regole, un alleato è chiunque il personaggio consideri dalla sua parte nella scena. Se un effetto bersaglia specificamente gli **alleati** (anziché creature o personaggi) non può essere usato su sé stessi.

ARROTONDARE SEMPRE PER DIFETTO

Durante la partita, può capitare che a volte sia necessario dover dividere alcuni valori. In questi casi si arrotonda **sempre per difetto, fino a un minimo di 0**.

QUESTIONI DI TEMPO

Può capitare che una regola o un effetto inneschi diverse decisioni o conseguenze ed è importante determinare cosa avviene prima.

- ◆ Se tutte le decisioni e/o effetti sono controllati dalla stessa persona, questa sceglie in che ordine applicarli.
- ◆ Se le scelte e/o effetti sono controllati da diversi Personaggi Giocanti, i rispettivi Giocatori si accordano sull'ordine in cui applicarli. Se non riescono a trovare un accordo, l'ordine può essere determinato casualmente.
- ◆ Se alcune scelte e/o effetti sono controllati da Personaggi Giocanti e altri da Personaggi Non Giocanti, i **Personaggi Giocanti agiscono sempre per primi**.

SOMMARE, SOTTRARRE, MOLTIPLICARE, DIVIDERE

Quando è necessario applicare diverse operazioni a uno stesso valore, bisogna eseguirle nel seguente ordine: **somme ▶ sottrazioni ▶ moltiplicazioni ▶ divisioni**.

REGOLE SPECIFICHE PREVALGONO SU REGOLE GENERICHE

Quando un elemento specifico del gioco contraddice la regola generale, l'elemento specifico ha la precedenza.

Esempio: normalmente, un Personaggio Giocante non può avere due scudi contemporaneamente equipaggiati. Tuttavia, l'Abilità **Doppio Scudo** (vedi pag. 203) lo consente!

ANATOMIA DI UN PERSONAGGIO

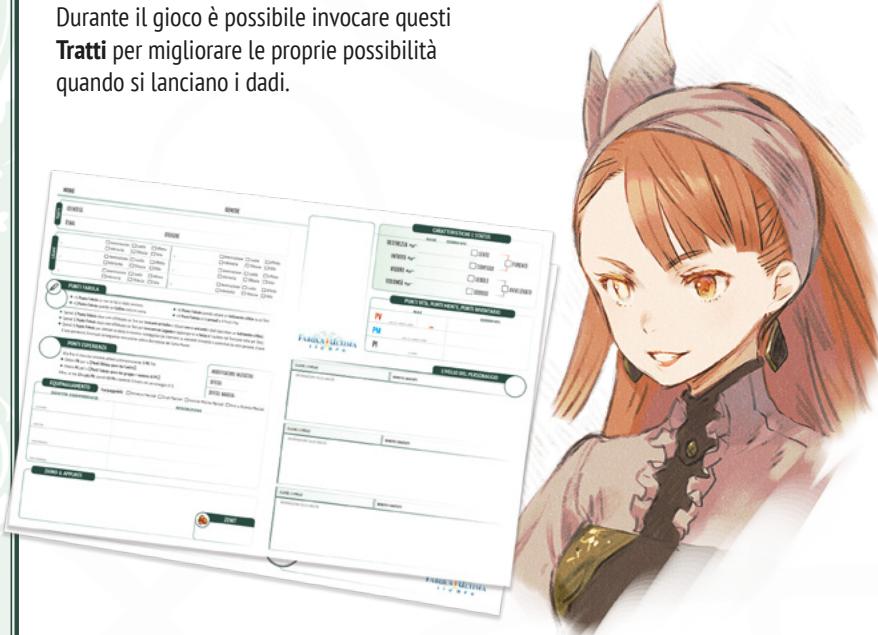
In **Fabula Ultima**, tutte le informazioni legate a un Personaggio Giocante sono registrate sulla **scheda del personaggio**. Per capire meglio il resto di questo capitolo, è importante che familiarizzate con la terminologia spiegata di seguito.

TRATTI

Ciascun personaggio ha un totale di tre **Tratti** differenti:

- ◆ **Identità.** Una breve frase che riassume il concept generale del personaggio, qualcosa come “Pirata dei Cieli” o “Cavaliere Senza Regina”. L’identità viene scelta durante la creazione del personaggio e può cambiare in seguito, se il Giocatore ritiene che non sia più adatta a ciò che il personaggio è diventato.
- ◆ **Tema.** Un ideale o sentimento importante (come **Ambizione**, **Giustizia** o **Ira**) che guida le azioni del personaggio. Anche questo viene deciso durante la creazione del personaggio e può cambiare con il suo evolversi durante la partita.
- ◆ **Origine.** Il luogo da cui proviene il personaggio, la sua patria.

Durante il gioco è possibile invocare questi **Tratti** per migliorare le proprie possibilità quando si lanciano i dadi.



LEGAMI

Gli eroi hanno bisogno di collegamenti per divenire più forti e questo è esattamente ciò che rappresentano i **Legami**.

Un Legame può includere da uno a tre **sentimenti** presi da tre coppie differenti, come indicato sulla **scheda del personaggio**:

- ◆ **Ammirazione o inferiorità.**
- ◆ **Lealtà o sfiducia.**
- ◆ **Affetto o odio.**

Per ogni **sentimento**, la **forza** del Legame aumenta di 1 (raggiungendo un massimo di **3** se si possiede un **sentimento** per coppia).

Esempio: se il personaggio ha un Legame di **inferiorità** e **lealtà** nei confronti della Principessa di Zaffiro, quel Legame ha forza pari a **2**. Se in seguito inizia a provare anche **affetto** per lei, la forza del Legame diventa pari a **3**.

Esattamente come i **Tratti**, i **Legami** possono essere **invocati** per migliorare i tiri di dado, ma anche per offrire aiuto ai propri compagni.

Un personaggio può avere fino a **sei** Legami contemporaneamente. Per maggiori informazioni sui Legami, vedi pag. **56**.

PUNTI FABULA

Una potente moneta di scambio, i **Punti Fabula** vengono ottenuti affrontando le avversità e si spendono per **invocare Tratti** e **Legami**, oltre che per attivare una varietà di effetti speciali. I Giocatori possono usare i Punti Fabula anche per introdurre nuovi elementi nella storia e dare forma al mondo che circonda i personaggi!

LIVELLO DEL PERSONAGGIO

Il **livello** del personaggio è una misura del suo potere. Di solito, i Personaggi Giocanti iniziano le loro avventure al livello 5 e possono arrivare fino al livello 50.

Ogni due sessioni circa, ciascun personaggio dovrebbe aver accumulato Punti Esperienza sufficienti a guadagnare un livello. Per maggiori dettagli, vedi pag. **226**.

CLASSI E ABILITÀ

Ogni volta che il personaggio guadagna un livello, questo viene investito in una delle quindici Classi presenti in questo manuale, che sia una Classe completamente nuova o una in cui aveva già investito dei livelli. Ogni Classe fornisce una vasta gamma di Abilità e si può scegliere quali sviluppare; anche se due eroi condividono alcune scelte di Classe, è facile che si sviluppino in personaggi completamente diversi.

Alcune Abilità di Classe possono essere acquisite più volte, diventando sempre più potenti e flessibili. Acquisendo un'Abilità più volte, il suo **Livello Abilità** (abbreviato **[LA]**) aumenta. Per esempio, acquisendo due volte l'Abilità **Fortezza** del **Guardiano** (vedi pag. 203), il suo **[LA]** è pari a **2**.

Potete reperire maggiori informazioni sulle varie Classi e sulle loro Abilità a partire da pag. 176.

CARATTERISTICHE

Le **Caratteristiche** di un personaggio sono una rappresentazione astratta del suo addestramento e della sua attitudine in quattro diversi campi:

- ◆ La **Destrezza (DES)** misura precisione, coordinazione, grazia e riflessi. È utile per muoversi con attenzione, difendersi dagli attacchi, creare oggetti e combattere con armi leggere, archi e armi da fuoco.
- ◆ L'**Intuito (INT)** rappresenta la capacità di osservare, comprendere e ragionare. È importante per indagare, lanciare incantesimi e difendersi dalla magia.
- ◆ Il **Vigore (VIG)** definisce forza e robustezza. L'uso di molte armi pesanti si basa su di esso, così come la capacità di sopportare dolore e fatica, sotto forma di **Punti Vita** (vedi a destra).
- ◆ La **Volontà (VOL)** riunisce determinazione, carisma e autocontrollo. Viene usata per diplomazia e persuasione, ma influenza anche la capacità di lanciare incantesimi e usare capacità speciali, sotto forma di **Punti Mente** (vedi a destra).

Ogni Caratteristica è rappresentata da una taglia di dado, compresa tra il dado a sei facce (**d6**) fino al possente dado a dodici facce (**d12**). Alcuni effetti possono alterare temporaneamente tali valori: le taglie di dado così modificate vengono dette **attuali**, differenziandosi da quelle che normalmente sono taglie di dado **base**.

*“Le speranze e i timori di questa terra ora pesano sulle vostre spalle.
Pronti o no, questo è il vostro destino.”*

PUNTI VITA, PUNTI MENTE E PUNTI INVENTARIO

Queste riserve di punti rappresentano tre tipi di “risorse” a disposizione del personaggio:

- ◆ I **Punti Vita (PV)** rappresentano la capacità di sopportare dolore e fatica.
- ◆ I **Punti Mente (PM)** rappresentano la concentrazione del personaggio.
- ◆ I **Punti Inventory (PI)** sono una risorsa astratta che può essere spesa dal personaggio per creare “sul momento” oggetti consumabili, come pozioni o antidoti.

DIFESA E DIFESA MAGICA

Questi valori sono usati soprattutto durante i conflitti:

- ◆ La **Difesa** rappresenta la capacità del personaggio di non farsi colpire. Può simulare l’atto di schivare i colpi (tipico di chi ha **Destrezza** elevata) o assorbirli e defletterli usando scudi e armature.
- ◆ La **Difesa Magica** rappresenta la capacità del personaggio di prevedere e resistere agli incantesimi offensivi e ad altri effetti magici. Si basa prevalentemente sull’**Intuito**.

MODIFICATORE DI INIZIATIVA

Questo valore indica la capacità del personaggio di reagire in fretta durante le scene di conflitto, che siano scontri, inseguimenti o udienze.

EQUIPAGGIAMENTO E ZAINO

Un personaggio può equipaggiare diversi tipi di oggetti: **armi**, **scudi**, **un’armatura** e persino potenti **accessori** magici. Tutto ciò con cui non si può equipaggiare, come una seconda armatura o un diverso scudo, finisce nello **zaino**.

Gli oggetti consumabili o a uso singolo come pozioni ed elisir sono invece rappresentati dai **Punti Inventory**.

ZENIT

Lo zenit è la moneta comunemente usata in tutti i mondi di **Fabula Ultima**.

TEST

La parola “**Test**” indica un tiro di dado basato sulle Caratteristiche chiave del personaggio: **Destrezza, Intuito, Vigore e Volontà**.

In generale, si effettua un Test...

- ◆ **Quando richiesto dalle regole.** Normalmente, colpire un bersaglio, lanciare un incantesimo o usare un’Abilità di Classe richiede un Test per determinare successo o fallimento. Gli effetti che non richiedono esplicitamente il Test hanno sempre successo.
- ◆ **Quando richiesto dal Game Master.** Il Game Master ha diritto a richiedere un Test quando i personaggi compiono azioni rischiose, affrontano ostacoli o reagiscono al pericolo. Per far sì che il gioco proceda senza intoppi, il Game Master deve imparare quando richiedere un Test e quando non farlo (vedi prossima pagina).

Attenzione: **solo** il GM può richiedere di effettuare un Test; i Giocatori non possono **mai**.

Un Test si presenta come una formula che indica quali dadi tirare e sommare tra di loro. Un Test si effettua sempre con **esattamente due dadi**.

Esempio: un Test di **【INT + VOL】** effettuato da un PG con **d6** in **Intuito** e **d10** in **Volontà** prevede di tirare un **d6** e un **d10**, generando così un totale compreso tra **2** e **16**.

Alcuni Test possono anche richiedere di sommare o sottrarre un certo valore al totale ottenuto:

Esempio: un personaggio che effettua un Test di **【VIG + VIG】 +5** deve tirare due volte il dado di **Vigore** e aggiungere 5 al totale.





QUANDO EFFETTUARE UN TEST

Sapere quando richiedere di effettuare un Test e quando no è una capacità che il Game Master sviluppa con il tempo, procedendo per prove ed errori.

Queste linee guida possono essere d'aiuto:

- ◆ **I Personaggi Giocanti sono eroi.** A meno che ci sia un ostacolo importante o una minaccia immediata, le azioni dei PG dovrebbero semplicemente avere successo. Trovare una taverna non richiede alcun Test... raggiungerla senza essere visti da una gang di banditi potrebbe invece essere un po' più complicato.
- ◆ **Contesto e circostanze.** La medesima azione può richiedere un Test o meno in base al momento e al luogo. Nuotare in un fiume placido non richiede alcun Test, mentre farlo durante una piena è estremamente pericoloso.
- ◆ **Background rilevante.** Se i **Tratti** o il background generale di un personaggio sono sufficienti a giustificare il successo di un'azione, il Game Master dovrebbe semplicemente concederlo. Per esempio, un aristocratico non dovrebbe avere grossi problemi a ottenere un invito per un ballo di corte.
- ◆ **Azioni impossibili.** Alcune azioni sono semplicemente impossibili, ma bisogna sempre lasciare spazio alla creatività dei Giocatori! È impossibile saltare dalla Terra alla Luna, ma si può costruire una nave magica per raggiungerla. Tuttavia, nulla è gratis a questo mondo e dalle idee dei Giocatori possono scaturire situazioni interessanti.
- ◆ **Fallimenti importanti.** Fallire un Test significa che la situazione peggiora. Se un fallimento non ha conseguenze rilevanti, il Game Master dovrebbe limitarsi a descrivere l'esito dell'azione senza alcun Test. Lo stesso vale quando un personaggio agisce senza alcuna pressione: l'operazione potrebbe richiedere del tempo, ma il successo è comunque sicuro.
- ◆ **Attenersi alle regole.** Se le regole richiedono un Test (o se non lo fanno), c'è probabilmente un buon motivo. Meglio pensarci due volte prima di fare il contrario... e solo se tutti al tavolo di gioco sono d'accordo.

TERMINOLOGIA DEI TEST

I seguenti termini sono essenziali per capire il funzionamento dei Test:

- ◆ **Modificatore.** Qualsiasi valore numerico sommato o sottratto al Test. Per esempio, se si effettua un Test di **[DES + VIG] +2**, il **+2** è il modificatore. Se il modificatore viene aggiunto, è detto **bonus**; se invece viene sottratto, è detto **penalità**.
- ◆ **Risultato.** Il totale ottenuto nel Test dopo aver applicato eventuali modificatori.
- ◆ **Livello di Difficoltà (o LD).** Se il Risultato di un Test è **pari o superiore** a questo numero, l'azione ha successo.
Il Livello di Difficoltà di un Test può essere determinato dalle regole o scelto dal GM.
- ◆ **Tiro Maggiore (o TM).** Indica il valore più alto tra i due mostrati dai dadi tirati durante un Test e viene usato per calcolare alcuni effetti (di solito il danno di armi e incantesimi). Per esempio, se si ottiene **6** e **9** tirando un **d8** e un **d10** per un Test, il **TM** è pari a **9**.

SUCCESSO CRITICO

Quando entrambi i dadi tirati durante un Test mostrano lo stesso valore e questo è pari a **6 o superiore**, si ottiene un **successo critico**.

Per dirla in un altro modo, si ottiene un **successo critico** con un **doppio 6, doppio 7, doppio 8, doppio 9, doppio 10, doppio 11 o doppio 12**.

Con un **successo critico**, il Test ha automaticamente successo e chi lo ha effettuato può applicare gli effetti di un'**opportunità** (vedi prossima pagina).

FALLIMENTO CRITICO

Quando entrambi i dadi tirati durante un Test mostrano **1**, si ottiene un **fallimento critico**: l'azione fallisce automatico, a prescindere da eventuali modificatori; questo avviene non a causa dell'incompetenza del personaggio, ma piuttosto per via di uno sfortunato imprevisto. Quando si ottiene un **fallimento critico**, gli avversari di chi lo ha tirato ottengono un'**opportunità** (vedi prossima pagina).

Inoltre, quando un PG tira un **fallimento critico**, ottiene immediatamente 1 **Punto Fabula** (vedi pag. 96).

OPPORTUNITÀ

Le **opportunità** sono colpi di scena all'interno della storia, a volte buoni, altre no. Quando si spende un'opportunity, si può scegliere un'opzione dalla lista sottostante o idearne un'altra adatta alla scena. Il Game Master ha **l'ultima parola nel decidere se l'opportunità sia appropriata o meno** alla situazione. Inoltre, alcuni incantesimi e Abilità permettono di spendere le opportunità in altri modi, anche più potenti.

Esempio: la ladra Valea salta di tetto in tetto nel tentativo di seminare i mercenari del Conte Eligor. Il Game Master richiede un Test di **[DES + VIG]** e Valea ottiene un **doppio 7**, un **successo critico!**

Il Giocatore che controlla Valea descrive come questa riesca a seminare gli inseguitori e sceglie l'opportunità **Favore**: questa spettacolare esibizione le è valsa la simpatia degli abitanti del villaggio, che erano già sufficientemente stanchi della tirannia del Conte!

OPPORTUNITÀ

Afflizione	Una creatura subisce uno status tra confuso , debole , lento e scoatto (vedi pag. 94).
Colpo di Scena	Qualcuno o qualcosa a tua scelta appare all'improvviso in scena.
Favore	Con le tue azioni guadagni l'appoggio o l'ammirazione di qualcuno.
Informazione	Noti un indizio o dettaglio utile. Il Game Master può spiegarti di cosa si tratta o chiederti di inventarlo.
Legame	Stringi un Legame con qualcuno o qualcosa, oppure aggiungi un sentimento a un Legame già esistente (vedi pag. 56).
Oggetto Perso	Un oggetto viene distrutto, perso, rubato o abbandonato.
Passo Falso	Scegli una creatura in scena, che finisce per fare un'affermazione compromettente decisa da chi la controlla.
Progresso	Puoi riempire o svuotare 2 sezioni di un Orologio (vedi pag. 52).
Rivelazione	Scopri obiettivi e motivazioni di una creatura a tua scelta.
Scansione	Scopri una Vulnerabilità (vedi pag. 92) o un Tratto (vedi pag. 302) di una creatura a te visibile.
Vantaggio	Il prossimo Test effettuato da te o un tuo alleato riceve un bonus di +4.

EFFETTUARE UN TEST DI CARATTERISTICA

Nella sua forma più comune, un Test è detto Test di Caratteristica e funziona così:

1

Il personaggio che effettua il Test dichiara quale **scopo** intende raggiungere; il Game Master potrebbe voler specificare ulteriormente cosa è possibile ottenere con un successo in quel Test.

A volte, lo scopo potrebbe consistere nell'usare un'Abilità con successo.

2

Il Giocatore che controlla il personaggio descrive il suo **approccio** alla situazione, vale a dire **come intende perseguire il proprio scopo**.

In base all'approccio, il Game Master sceglie quali **Caratteristiche** devono essere tirate, per esempio **[DES + VIG]** o **[VOL + VOL]**.

A volte, le Caratteristiche adatte possono essere indicate da una specifica regola.

3

Il Game Master dichiara il **Livello di Difficoltà (LD)** del Test, usando come riferimento la tabella nella prossima pagina.

A volte, il Livello di Difficoltà può essere indicato da una specifica regola.

Inoltre, il Game Master deve informare il Giocatore delle **conseguenze del fallimento**, assicurandosi che la **posta in palio** sia ben chiara.

4

Il personaggio tira i dadi appropriati, sommandoli e applicando eventuali **modificatori** derivati da Abilità, incantesimi, equipaggiamento o altri effetti.

5

Se il PG ottiene un **fallimento critico** o un **successo critico**, si applicano gli effetti corrispondenti (incluso fallimento o successo automatico). Altrimenti...

6

... se il **Risultato** del Test è **pari o superiore al Livello di Difficoltà**, il personaggio ha successo. Se invece è **inferiore**, il personaggio fallisce.

7

Infine, l'esito del Test cambia la situazione corrente: il personaggio può aver **raggiunto lo scopo** o le cose potrebbero invece essere **peggiorate**.

Per maggiori informazioni su come gestire l'esito di un Test all'interno della narrazione, vedi pag. 44.

LIVELLI DI DIFFICOLTÀ

Il Livello di Difficoltà (LD) di un Test indica quanto l'azione sia complessa e rischiosa. Riunisce diversi fattori in un singolo valore:

- ◆ Le conoscenze e capacità richieste per completare l'operazione.
- ◆ Eventuali circostanze d'aiuto o d'ostacolo, come cattivo tempo, scarsa visibilità, fatica o influenze soprannaturali.
- ◆ La mancanza o presenza di risorse importanti (tempo, spazio, materiali...) necessarie per raggiungere lo scopo che il personaggio si è prefissato.
- ◆ Il tipo di impatto, immediato o meno, dell'azione sulla storia.

In conclusione, la Difficoltà è un'astrazione di quanto la situazione attuale ostacoli o si opponga al personaggio. La domanda più importante a cui si dovrebbe rispondere quando si determina il Livello di Difficoltà per un Test, come si può vedere dalla tabella sottostante, è: "Chi può riuscirci?"

DETERMINARE IL LIVELLO DI DIFFICOLTÀ DI UN TEST

LD	Difficoltà	Chi può riuscirci?
7	Facile	Chiunque con poco addestramento o talento naturale.
10	Media	Una persona competente o con un grande talento.
13	Difficile	Un esperto o un prodigo.
16	Molto Difficile	Solo i migliori in quel campo.

VAI DI DIECI!

Quando il GM è incerto sul Livello di Difficoltà di un Test, può tranquillamente scegliere **10**, che è un valore né troppo basso né troppo alto ed è semplice da ricordare.

I TEST IN GIOCO

Ora che avete compreso come funzionano le meccaniche dei Test, vediamo come si possono applicare in gioco.

Gli eroi sono stati ammessi alla presenza dell'Alto Maestro di Relde, un villaggio che potrebbe dimostrarsi fondamentale nella lotta contro le forze dell'Imperatrice Almara. Visto che gli abitanti di Relde sono ottimi conoscitori di filosofia e magia, i Giocatori concordano nel far gestire questo incontro a Brigid, la studiosa del gruppo.

Il Giocatore di Brigid, Emilio, descrive il suo **scopo** e **approccio**: “A Brigid non piacciono i giri di parole, per cui... resto in piedi di fronte all'Alto Maestro e spiego che l'esercito di Almara è sempre più vicino. Se la gente di Relde gli impedirà di superare il passo montano, l'esercito sarà obbligato a fare un giro più lungo e avremo più tempo per prepararci alla battaglia ed evadere la popolazione.”

La Game Master annuisce: “Ok. C'è altro che pensi di poter usare a tuo vantaggio? Non sarà facile, gli stai chiedendo di mettere in pericolo la sua gente.”

“Io... non credo. Ma aggiungo questo: se si rifiuta, noi affronteremo comunque l'Impero, con le unghie e con i denti. Il che significa che prima o poi il villaggio e il passo finiranno per diventare una base operativa imperiale.”

“Capisco. Pensavo a un Test di **Intuito + Volontà**, ma sembra quasi una minaccia... perciò **Volontà + Volontà** sembra più appropriato.”

“Oh, la **Volontà** è il mio punto forte! Immagino di doverti ringraziare?”

“Questo è un tentativo rischioso. Se fallisci, sarete probabilmente buttati fuori da Relde. D'altro canto, i reldani sono anche custodi di molti segreti e non vorrebbero che finissero nelle mani degli imperiali... perciò il **Livello di Difficoltà** è solo pari a **10**.”

Brigid ha **d10** in **Volontà**, per cui tira **2d10** e li somma ottenendo... un misero **5!**

In genere è compito del Game Master narrare l'esito di un'azione, considerando lo scopo dichiarato dal Giocatore e il Risultato del Test; tuttavia, fare un passo indietro e chiedere input ai Giocatori può portare a scene memorabili.

“Non sembra promettere bene,” commenta la Game Master alzando un sopracciglio. “Perché non mi racconti cos'è andato storto?”

“Sai cosa? Credo che il problema sia che c'è cattivo sangue tra la 'facoltà' di Relde e la mia. È probabile che all'Alto Maestro non piaccia che io stia insinuando che la sua gente non ha alcuna speranza contro l'Impero...”

“Mi piace! Ma a lui no. Venite scortati in fretta fuori dal villaggio.”

SUCCESSO E FALLIMENTO

Tenete a mente le regole seguenti quando descrivete l'impatto di un Test:

- ◆ **Non sovertire mai l'esito.** Non importa la premessa, l'esito del Test va applicato per quel che è. Nessuno può tramutare un fallimento in un successo o viceversa. Altrimenti, perché tirare?
- I PG possono influenzare i Test in molti modi, per esempio **invocando Tratti e Legami** (vedi prossime pagine) o proponendo di avere **successo a un costo** (vedi sotto).
- ◆ **Il successo è rilevante.** Se un PG supera un Test, ha affrontato gli ostacoli emergendo vittorioso. Il GM non dovrebbe richiederne altri per "confermare" un successo già meritato. Se ha senso che un obiettivo richieda molteplici Test, si può usare un Orologio (vedi pag. 52).
- ◆ **Non si riprova.** Proprio come il successo non richiede alcuna conferma, un fallimento non permette di "ritentare", a meno che la situazione non sia stata drasticamente alterata in qualche maniera.



OPZIONE: SUCCESSO A UN COSTO

Questa regola permette ai PG di trasformare un fallimento in successo, ma a un caro prezzo. Quando un PG fallisce un Test, chiunque può proporre un **successo a un costo**. Il GM modifica il costo come ritiene opportuno, quindi il Giocatore che ha effettuato il Test può accettare o rifiutare l'offerta.

Quando si determina se un costo sia o meno appropriato, bisogna considerare che dovrebbe mettere il personaggio all'angolo o sottrargli qualcosa d'importante. Se un costo può essere facilmente recuperato con pochi sforzi, qualcosa non va.

Tornando all'esempio precedente: l'Alto Maestro potrebbe dare ascolto a Brigid, ma solo se lei si scusasse pubblicamente, ammettendo la superiorità degli studiosi di Relde nei suoi confronti.

Non è possibile avere successo a un costo se si ottiene un **fallimento critico**.

Quando si ha successo a un costo, **Tiro Maggiore** e **Risultato** del Test rimangono inalterati.

INVOCARE UN TRATTO PER RITIRARE

I Personaggi Giocanti possono tentare di ribaltare la situazione in loro favore invocando uno dei loro **Tratti** chiave: **Identità**, **Origine** e **Tema**.

Esempio: un personaggio potrebbe avere **Cavaliere delle Tenebre** come Identità, **Impero di Gaonia** come Origine e **Colpa** come Tema.

Dopo aver effettuato un Test, un PG può spendere **1 Punto Fabula** e **invocare uno dei suoi Tratti** per scegliere uno o entrambi i dadi del Test e ritirarli, sostituendo ai valori ottenuti in precedenza quelli nuovi. Si può ritirare più volte durante la stessa invocazione, ma ogni nuovo tiro (di uno o entrambi i dadi) costa 1 Punto Fabula!

Non si può invocare un Tratto se il Personaggio ha ottenuto un **fallimento critico**.

Esempio: il mago Ricard sta correndo verso l'ormeggio dell'aeronave di Antigles lo Stregone. I suoi compagni, Edgar e Valea, sono tenuti prigionieri a bordo.

L'aeronave sta per salpare, quindi Nadia (la Game Master) chiede a Marco, il Giocatore di Ricard, di effettuare un Test di **【DES + VIG】** con Livello di Difficoltà pari a **13**: con **d6** in entrambe le Caratteristiche, la situazione di Ricard sembra piuttosto disperata.

Marco tira i dadi ottenendo **6** e **3**, decisamente non abbastanza per avere successo.

Ricard ha comunque 2 Punti Fabula. “L’identità di Ricard è **Giovane Mago Viaggiatore**, che ora non mi torna utile...” commenta Marco inarcando un sopracciglio, “... e anche la sua Origine, il **villaggio di Malorn**, mi è inutile ora. Ma... forse posso usare il mio Tema!”

“Dimmi di più!” chiede Nadia.

“Beh, il Tema di Ricard è **Appartenenza**. È terrorizzato dall’idea di perdere i compagni di viaggio e restare da solo. Credo che questo possa spingerlo oltre il limite!”

“Ok! Ha senso. Immagino che vorrai ritirare quel 3, giusto?”

“Già. Spero in un **successo critico**... wow! Ho fatto 6!”

“Quindi è un successo automatico! Ti va di descriverci la scena?”

Marco sorride: “Sicuro! Oh, a proposito, ecco il Punto Fabula. Allora, le guardie di pattuglia vedono questo ragazzo magrolino con un cappello a punta che si lancia dalla piattaforma. Ma, mentre l’aeronave decolla, c’è qualcuno appeso al carrello d’atterraggio! Ehm... le aeronavi hanno un carrello d’atterraggio, giusto?”

I Giocatori dovrebbero descrivere le azioni dei loro personaggi in modo coerente con **Identità**, **Origine** o **Tema** per poter spendere il Punto Fabula. In pratica, non dovrebbero farlo se è una forzatura rispetto alla narrazione; ciò detto, sono sempre i Giocatori ad avere l’ultima parola su quando e come spendere i Punti Fabula.

“Paura, principessa? Bene. Solo quando abbiamo davvero paura possiamo dimostrare reale coraggio!”

INVOCARE UN LEGAME PER MIGLIORARE UN TEST

Proprio come si può invocare un Tratto del personaggio per ritirare i dadi, i **Legami** (cioè che il personaggio prova verso gli altri) possono aiutare a migliorare il Risultato di un Test.

Dopo aver effettuato un Test, un Personaggio Giocante può spendere **1 Punto Fabula e invocare uno dei suoi Legami** per sommarne la **forza** al Risultato. Per maggiori informazioni sui Legami e la forza di un Legame, vedi pag. 56.

Tornando all'esempio precedente: Ricard invoca il suo Tema per ritirare i dadi, ma ottiene solo **6** e **5**, che purtroppo non è abbastanza.

Marco ha ancora 1 Punto Fabula, che potrebbe spendere per ritirare il **5** e sperare in un **successo critico**, ma c'è un'alternativa più sicura: decide di invocare il suo Legame con Antigles lo Stregone, un Legame di **inferiorità** (perché Antigles sa usare la magia meglio di lui) e **odio** (perché ha distrutto la patria di Ricard, il villaggio di Malorn, per rubare la Dragopietra).

“Credo di non potergli semplicemente permettere di portarmi via qualcun altro. Non sarà come l'ultima volta... sono qui e lo fermerò, costi quel che costi!”

Nadia annuisce: “Quello è un Legame con **forza pari a 2**, quindi arrivi a **13** e hai successo!”

Esattamente come i Tratti, i **Legami** andrebbero invocati solo quando ha senso, senza forzarne l'applicazione nella storia.



OPZIONE: INVOCARE PER FALLIRE

Usando questa regola opzionale, i Giocatori possono invocare **Legami** e **Tratti** dei loro personaggi per fallire intenzionalmente nei Test e guadagnare Punti Fabula.

Una volta per scena, prima di effettuare un Test, il Giocatore può descrivere come **Legami** o **Tratti** impediscano al suo PG di raggiungere il successo. Ciò viene fatto invece di effettuare il Test.

Il Test viene quindi considerato un fallimento automatico, con **Risultato e Tiro Maggiore** pari a 0. Dopodiché, il personaggio ottiene **1 Punto Fabula**.

Non si può invocare il fallimento nei Test di Supporto (vedi pag. 50), né avere **successo a un costo** (vedi pag. 45) in un Test dove si è già invocato il fallimento.

TEST DI PRECISIONE

Questi Test funzionano come i Test di Caratteristica, ma vengono effettuati quando un personaggio desidera colpire un bersaglio che è pronto a difendersi. Ogni arma include una formula di **Precisione**: per esempio, un **pugnale d'acciaio** richiede un tiro di **[DES + INT] +1**. Il Livello di Difficoltà è normalmente pari alla **Difesa** del bersaglio. Quando si effettua un Test di Precisione, il **Tiro Maggiore (TM)** viene utilizzato per determinare il danno inflitto.

Potete trovare maggiori informazioni sugli attacchi a pag. **68** e sulle armi a pag. **128**.

TEST DI MAGIA

Anche questi Test funzionano come i normali Test di Caratteristica, ma vengono effettuati quando un personaggio desidera lanciare un **incantesimo offensivo** o eseguire un **Rituale**. Le Caratteristiche utilizzate dipendono dal tipo di magia praticata. Quando si effettua un Test di Magia, il **Tiro Maggiore (TM)** può essere a volte utilizzato per determinare l'efficacia dell'incantesimo lanciato.

Potete trovare maggiori informazioni sulla magia a partire da pag. **112**.

TEST CONTRAPPOSTI

Questo tipo speciale di Test di Caratteristica è il modo più veloce per determinare l'esito di una competizione tra personaggi, come una corsa, un inseguimento o un dibattito.

Ogni partecipante a un Test Contrapposto effettua lo stesso Test di Caratteristica, ma senza un Livello di Difficoltà: chi ottiene il Risultato più alto è il vincitore. In caso di pareggio, i personaggi che hanno ottenuto il medesimo Risultato lo ignorano e ritirano finché qualcuno non ne esce vincitore.

Durante i Test Contrapposti, i **fallimenti critici** sono il peggior esito possibile, mentre i **successi critici** il migliore; come al solito, entrambi i casi generano **opportunità**. Se due o più personaggi ottengono un **fallimento critico** o un **successo critico**, sono considerati in pareggio e devono quindi ritirare.

Esempio: il cavaliere Montblanc sta lottando per liberarsi dalla poderosa stretta di un drago. Il Game Master dichiara che si tratta di un Test Contrapposto di **[DES + VIG]**.

Montblanc tira un **d8** e un **d10**, mentre il drago dispone di una temibile coppia di **d12**. I dadi rotolano: Montblanc ottiene un **doppio 8**, mentre il drago **9 e 12**.

Nonostante il drago abbia un totale di **21**, Montblanc ha ottenuto un **successo critico**: contro ogni pronostico, il coraggioso cavaliere sfugge ai letali artigli del mostro!

TEST APERTI

Questo particolare tipo di Test di Caratteristica è privo di Livello di Difficoltà: diversamente dal solito, il Risultato indica direttamente la qualità dell'esito. Questi Test vengono normalmente effettuati per cercare informazioni, esaminare un'area o ricordare dettagli significativi.

Quando si effettua un Test Aperto, il Risultato viene semplicemente confrontato con la tabella sottostante: per esempio, ottenere **13** studiando un antico dipinto fornisce una quantità d'informazioni degne di un archeologo esperto, mentre **8** fornisce giusto le informazioni basilari su che cosa l'artista volesse rappresentare.

Risultato	Equivale a...
7 o più	Ciò che può ottenere una persona con un po' di addestramento o talento.
10 o più	Ciò che può ottenere una persona competente o molto talentuosa.
13 o più	Ciò che può ottenere un esperto o vero prodigo.
16 o più	Ciò che può ottenere qualcuno degno di essere ricordato nei secoli.

MODIFICATORI SITUAZIONALI

Quando un personaggio effettua un Test in una condizione di forte vantaggio o svantaggio, il Game Master può imporre un **bonus di +2** o una **penalità di -2** al totale.

Esempio: la principessa Camilla sta cercando di convincere la Regina dei Banditi Remora a interrompere le razzie contro il vicino villaggio di Karsa; tuttavia, il tenente di Remora, Toris, si oppone. Questo è un Test Contrapposto, ma Camilla rincara la dose offrendo un singolo favore da parte della sua famiglia.

Per questo, il Game Master concede a Camilla un bonus di +2 al Test.

La maggior parte delle volte non sarà necessario applicare modificatori situazionali e basterà calibrare il Livello di Difficoltà in base al contesto. Tuttavia, i modificatori possono rivelarsi utili quando la Difficoltà è imposta dalle regole (come nei Test di Precisione) o durante i Test Contrapposti (come nell'esempio appena proposto).

Il Game Master può applicare modificatori situazionali per ricompensare chi sfrutta **Tratti**, personalità e obiettivi degli avversari a proprio vantaggio.

TEST DI GRUPPO

In certe situazioni, i personaggi possono collaborare per aumentare la probabilità di successo in una determinata situazione.

I Test di Gruppo si effettuano come segue:

1

I personaggi nominano un **leader**, ossia il personaggio che effettua il Test finale e determina l'esito dell'azione. Tutti gli altri agiscono come personaggi di **supporto**.

2

Ciascun personaggio di **supporto** effettua un **Test di Supporto** identico a quello che dovrà effettuare il **leader**, ma con un Livello di Difficoltà fisso pari a **10**.

Fallimenti critici e **successi critici** ottenuti nei Test di Supporto non generano **opportunità**, ma contano comunque come fallimenti e successi automatici.

3

Ciascun personaggio di **supporto** che effettua il Test con successo fornisce un bonus di **+1** al Test del **leader**.

4

Se tra i personaggi di **supporto** che hanno avuto successo ci sono dei **Legami** con il **leader**, la **forza** più alta tra questi Legami viene aggiunta al Test finale.

Attenzione: **si aggiunge solo il singolo Legame con la forza più alta**.

5

Il **leader** effettua il Test finale, che segue le normali regole e può generare **opportunità** in caso di **fallimento critico** o **successo critico**.

L'esito del Test di Gruppo coinvolge tutti coloro che vi hanno preso parte.

I Test di Gruppo sono estremamente utili quando due o più personaggi stanno eseguendo insieme la stessa azione; il Game Master ha **sempre** l'ultima parola nel decidere se e quando si possa effettuare un Test di Gruppo.

Esempio: tre eroi stanno tentando di convincere il Signore dei Gufi a lasciarli entrare nell'antica biblioteca. Il **leader** effettua un Test di **[INT + VOL]** con LD pari a 14 e i due personaggi di **supporto** effettuano ciascuno un Test di **[INT + VOL]** con LD pari a 10. Entrambi hanno successo e uno di loro ha un Legame con **forza pari a 2** nei confronti del leader. In questo modo, il leader ottiene un bonus totale di +4 al Test finale.

TEST FREQUENTI

La tabella sottostante presenta una lista delle situazioni più comuni che potrebbero richiedere un Test e le relative Caratteristiche coinvolte.

Situazione	Test Suggerito
Muoversi in silenzio, nascondersi e agire di nascosto.	[DES + DES]
Evitare una trappola o trovare un modo per scappare dal crollo di un edificio.	[DES + INT]
Anticipare le mosse di qualcuno e coglierlo di sorpresa.	[DES + INT]
Completare un'opera di artigianato o riparare qualcosa.	[DES + INT]
Muoversi con grazia per attirare l'attenzione di qualcuno.	[DES + VOL]
Esaminare o investigare qualcuno o qualcosa.	[INT + INT]
Ricordare un'informazione utile riguardo qualcosa.	[INT + INT]
Ottenerne informazioni da qualcuno durante una conversazione.	[INT + VOL]
Persuadere qualcuno usando autorità o diplomazia.	[INT + VOL]
Svolgere lavori di fatica, come sollevare una grata o spingere una statua.	[VIG + VIG]
Resistere a intenso dolore o fatica.	[VIG + VOL]
Intimidire qualcuno con la forza.	[VIG + VOL]



OPZIONE: SCELTA CONDIVISA DEL TEST

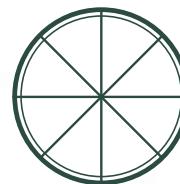
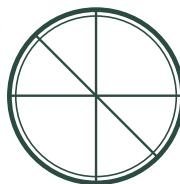
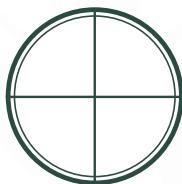
Usando questa regola opzionale, i Giocatori possono scegliere una delle Caratteristiche coinvolte nei Test che effettuano, mentre il Game Master decide l'altra (che può essere la stessa o una diversa).

Questa regola **non** si applica ai Test in cui le Caratteristiche siano già stabilite dal regolamento, come i Test di Precisione.

OROLOGI

Che siano chiamati **timer**, **contatori**, **tracce** o **conti alla rovescia**, gli Orologi sono uno strumento utile per tenere nota dell'evolversi di una situazione, dell'avvicinarsi di un pericolo imminente o dei progressi dei personaggi nello svolgimento di un determinato compito.

Gli Orologi sono progettati per gestire situazioni complesse che non possono essere risolte con un singolo Test e sono anche un ottimo strumento per consentire al Game Master di dettare il ritmo di una scena.



Un Orologio è fondamentalmente un cerchio suddiviso in un certo numero di sezioni, ciascuna delle quali rappresenta un passo verso il completamento di un obiettivo o lo svolgersi di un evento:

- ◆ Quando il gruppo si infiltrà in una zona sorvegliata e non deve allertare le guardie, ogni Test fallito potrebbe riempire un Orologio di "Allarme Rosso!".
- ◆ Quando gli eroi capiscono che non possono avere la meglio in battaglia contro un nemico colossale, potrebbero cambiare tattica e colpire le colonne di pietra per fargli crollare addosso il soffitto! In questo caso, si può usare un Orologio per simulare l'indebolimento dei sostegni; una volta riempito, l'avversario verrà sepolto dalle macerie!
- ◆ Quando un potente stregone inizia a eseguire un Rituale per alterare il mondo intero, un Orologio chiamato "Apocalisse Arcana" può essere utilizzato per rappresentare il tempo rimasto per fermarlo!

Gli Orologi hanno normalmente da **4** a **12** sezioni, a seconda delle complessità di ciò che rappresentano; vengono prevalentemente creati e gestiti dal GM, ma dovrebbero essere ben visibili a tutti, così da aumentare la tensione e adrenalina in gioco.

Dovrebbero anche essere legati a uno specifico ostacolo, obiettivo o pericolo, ma non a un approccio specifico: questo permette ai personaggi di interagire con gli Orologi in diversi modi. Per esempio, considerando l'esempio del crollo del soffitto, i personaggi possono riuscirci colpendo le colonne, polverizzandole con la magia o addirittura lanciandovi contro un nemico.

RIEMPIRE GLI OROLOGI

Gli Orologi si riempiono più comunemente mediante i Test:

- ◆ Si riempie 1 sezione effettuando un Test con successo.
- ◆ Si riempie 1 sezione aggiuntiva se il Risultato del Test è superiore al Livello di Difficoltà (o al Risultato dell'avversario, in caso di un Test Contrapposto) di **almeno 3 punti**, oppure 2 sezioni aggiuntive se è superiore di **almeno 6 punti**.
- ◆ In caso di **successo critico** in un Test, l'**opportunità** risultante può essere spesa per riempire **2** sezioni aggiuntive.

Viceversa, gli Orologi che rappresentano una minaccia si riempiono man mano che i personaggi falliscono i Test, soprattutto se con un grosso margine (è sufficiente invertire le indicazioni appena presentate):

- ◆ Si riempie 1 sezione fallendo un Test.
- ◆ Si riempie 1 sezione aggiuntiva se il Risultato del Test è inferiore al Livello di Difficoltà (o al Risultato dell'avversario, in caso di un Test Contrapposto) di **almeno 3 punti**, oppure 2 sezioni aggiuntive se è inferiore di **almeno 6 punti**.
- ◆ In caso di **fallimento critico** in un Test, l'**opportunità** risultante può essere spesa per riempire **2** sezioni aggiuntive.

Esempio: mentre si sta inoltrando per i corridoi infestati di mostri di un antico castello, Valea ottiene 6 in un Test con Livello di Difficoltà pari a **10**. Il Game Master riempie quindi 2 sezioni dell'Orologio “Imboscata!”, una per il fallimento e l'altra perché il Risultato è inferiore di oltre 3 punti.



OROLOGI E STORIA

Gli Orologi dovrebbero sempre interagire con ciò che sta accadendo nella storia. Il Game Master può usare **modificatori situazionali** o alterare il **Livello di Difficoltà** per rappresentare vantaggi e svantaggi derivati dalle scelte dei Giocatori e dagli eventi che stanno avendo luogo nella scena.

SOGLIA DI FAILLIMENTO

Se un Orologio rappresenta una serie di operazioni complesse volte a uno scopo, bisogna decidere anche quando non sarà più possibile raggiungerlo: è sufficiente fallire un Test o c'è un secondo Orologio del "fallimento" che si riempie ad ogni pessimo Risultato? Il Game Master può determinare ciò a seconda dei casi, ma deve sempre assicurarsi di informare i Giocatori quando affrontano la sfida.

SVUOTARE UN OROLOGIO

I PG possono anche eseguire azioni per rallentare il riempimento di un Orologio, andando a svuotare il numero di sezioni riempite facendole tornare a 0: il metodo è identico a quello per riempire gli Orologi. Quando l'Orologio viene svuotato completamente, il GM può considerare la minaccia rimossa o farla semplicemente ritirare nell'ombra.

Esempio: mentre gli eroi affrontano la potente maga Chrona, il suo Rituale per aprire una breccia verso il Reame Demoniaco si avvicina alla conclusione. I Personaggi Giocanti devono riuscire a dividere le loro azioni tra sconfiggere la maga e rallentare il Rituale, rappresentato da un Orologio di 10 sezioni che causerebbe la sconfitta automatica del gruppo al riempimento totale.



ALTRI EVENTI

Se il Game Master crede che un certo evento debba far riempire o svuotare un **Orologio** (anche se l'evento non è legato ad alcun Test), è libero di riempire o svuotare **1 sezione, 2 per eventi maggiori**.

Ovviamente, alcune decisioni dei personaggi potrebbero riempire automaticamente un Orologio o renderlo totalmente inutile: per esempio, distruggere il Cristallo della Vita rende irrilevante l'Orologio “Incanalare il potere del Cristallo”.

Il GM è responsabile di eliminare gli Orologi che non hanno più influenza sulla storia, a patto che farlo non privi i Personaggi Giocanti della possibilità di plasmare la scena.

OROLOGI NELLE SCENE DI CONFLITTO

Tra qualche pagina potrete leggere le regole per le **scene di conflitto**, come scontri, inseguimenti, udienze e simili! Queste scene vedono i personaggi lavorare gli uni contro gli altri per raggiungere degli obiettivi e gli Orologi sono un ottimo sistema per tenere traccia dei progressi di tutti, come spiegato nell'azione di **Obiettivo** (vedi pag. 72).

Esempio: durante un duello tra i due rivali Bertrand e Duma, il Game Master assegna a ciascun partecipante un Orologio da 6 sezioni: il primo contendente che riesce a riempire il suo Orologio verrà dichiarato vincitore.

USARE GLI OROLOGI PER GESTIRE RITMO E PRESSIONE

Il Game Master dovrebbe anche utilizzare gli Orologi per indicare quando gli eroi hanno un tempo limitato a disposizione per fermare i piani di un antagonista o per ottenere un oggetto o delle informazioni.

In breve, gli Orologi dovrebbero essere usati per mettere sotto pressione e tenere alta la tensione: vedendo quanto tempo resta loro, gli eroi possono tentare di gestire al meglio le risorse e percepiranno chiaramente che ogni decisione ha un impatto significativo.

Esempio: l'Aeronave Distruttrice Babel sarà operativa tra quattro giorni. Se gli eroi hanno intenzione di neutralizzarne il nucleo ad anime e impedire che l'Imperatore conquisti la regione, non c'è tempo da perdere!

Il Game Master disegna un Orologio enorme sulla mappa... con solo 4 sezioni!

Orologi come questo sono semplici “timer” e non possono essere riempiti o svuotati mediante i Test: dovrebbero essere il punto focale di una o più sessioni di gioco.

I Legami sono una fonte di potere per gli eroi. Avete già visto come possono tornare utili ai personaggi durante i Test (vedi pag. 47) o agli alleati durante i Test di Gruppo (vedi pag. 50), ma anche alcune Abilità di Classe e persino oggetti dell'equipaggiamento ne traggono beneficio.

SENTIMENTI E FORZA

Ogni Legame può includere fino a tre **sentimenti** dalla lista seguente:

- ◆ **Ammirazione.** Il personaggio crede di poter imparare molto dall'oggetto del Legame e ne rispetta profondamente sforzi e risultati.
- ◆ **Inferiorità.** Il personaggio invidia l'oggetto del Legame o si sente impotente al suo cospetto. La sua sola presenza gli causa frustrazione e gli ricorda i propri fallimenti.
- ◆ **Lealtà.** Il personaggio è fedele all'oggetto del Legame o ne condivide gli ideali. È pronto a correre ogni pericolo per aiutarlo o proteggerlo.
- ◆ **Sfiducia.** Il personaggio non si fida dell'oggetto del Legame e ne mette in dubbio le motivazioni.
- ◆ **Affetto.** Il personaggio vuole bene all'oggetto del Legame, che sia la persona che ama, un'amicizia o un parente.
- ◆ **Odio.** Il personaggio si controlla a malapena in presenza dell'oggetto del Legame e farebbe di tutto per distruggerlo o sconfiggerlo.

I sei **sentimenti** sono divisi in tre coppie e ogni Legame può includere solo un **sentimento per ogni coppia**.

- ◆ **Ammirazione o inferiorità.**
- ◆ **Lealtà o sfiducia.**
- ◆ **Affetto o odio.**

Per ogni **sentimento** in un Legame, la **forza** di quel Legame aumenta di 1 (fino a un massimo di 3, se si possiede un **sentimento** per coppia).

Se il personaggio ha stretto un Legame con il **Cavaliere Oscuro Belphegor** e prova per lui **inferiorità e odio**, quel Legame ha forza pari a 2.

STRINGERE UN LEGAME

Di solito, i Legami vengono stretti nelle **scene di riposo** (vedi pag. 91), oppure tramite **opportunità** o Abilità specifiche. Quando un effetto di gioco permette di “stringere un Legame”, si può aggiungere un nuovo Legame alla scheda del personaggio e assegnargli subito un singolo **sentimento**. Ciò significa che tutti i Legami iniziano con una forza pari a 1.

È possibile avere Legami con personaggi, nazioni, regni, organizzazioni e persino religioni, ma **non** con sé stessi.

RAFFORZARE UN LEGAME O CAMBIARE SENTIMENTI

È possibile rafforzare un Legame aggiungendo altri **sentimenti** (fino al massimo di tre, uno per coppia). Questo avviene normalmente durante le **scene di riposo** (vedi pag. 91), che permettono anche di modificare i **sentimenti** attuali, adattandoli ai recenti sviluppi nella storia.

CANCELLARE UN LEGAME

Chi ha già sei Legami e vuole stringerne uno nuovo deve prima cancellare uno dei Legami già esistenti, spiegando come i suoi sentimenti e punti di vista siano cambiati.

I LEGAMI SONO PIÙ FORTI DELLA MORTE

Anche se un personaggio muore o lascia la storia, i Legami che gli altri personaggi hanno stretto con lui rimangono finché non vengono cancellati.

IL RUOLO DEI LEGAMI



I Legami rendono più forte il PG, ricordandogli al contempo come è collegato al resto del mondo e ai suoi abitanti. Non abbiate paura dei Legami complessi: provare **affetto** e **inferiorità** verso qualcuno, oppure **odio** e **ammirazione**, può creare storie memorabili.

Spesso, la cosa migliore è lasciare che **i Legami si sviluppino in modo organico**, e contemporaneamente sfruttare i benefici di molti Legami con forza elevata.

SCENE DI CONFLITTO

Quando la storia raggiunge il suo apice, la posta è alta e ogni frazione di secondo può fare la differenza, inizia una scena di **conflitto**.

Un conflitto può essere descritto come una **serie di rapidi scambi tra le parti in causa**. Avrete sicuramente assistito a qualcosa del genere in film e serie TV: la ripresa rallenta e l'inquadratura stringe su ogni singola azione.

Ecco alcuni buoni esempi di conflitto:

- ◆ Un inseguimento per gli stretti vicoli di una città.
- ◆ Un'incursione in cui alcuni personaggi devono superare la sorveglianza nemica, magari mentre i loro alleati forniscono un diversivo o copertura.
- ◆ Una schermaglia tra gruppi armati o lo scontro con un mostro pericoloso.
- ◆ Una battaglia su larga scala tra eserciti di regni rivali.
- ◆ Un'udienza tesa con un personaggio importante.
- ◆ Un duello tra due antichi rivali.

USARE I CONFLITTI

Come in ogni altra scena, il Game Master è responsabile di sancire l'apertura e chiusura dei conflitti. La capacità di dar loro il giusto ritmo può essere sviluppata solo giocando. Inoltre, può essere utile trarre ispirazione da come videogiochi, film e fumetti gestiscono il ritmo narrativo: usufruire di una varietà di materiali diversi può davvero aiutare a mantenere una certa freschezza nelle partite!

Ricordate che **non siete obbligati a usare le regole del conflitto** per ogni scontro, inseguimento o dibattito; piuttosto, riservatele ai momenti **davvero drammatici**. Test e Orologi sono spesso più che sufficienti per risolvere una scena senza complicarla troppo con le regole del conflitto.

In generale, puntate ad avere circa una scena di conflitto ogni due ore di gioco.

STRUTTURA DI UN CONFLITTO

Il diagramma di flusso sulla destra illustra i passi principali di una scena di conflitto, ciascuno dei quali viene spiegato con maggior dettaglio nel corso di questa sezione.

1 Determinare quali personaggi sono parte attiva nel conflitto (siano essi Personaggi Giocanti o Personaggi Non Giocanti).

Tutti gli altri sono considerati **comparse** e rimarranno sullo sfondo.

2 Discutere gli **obiettivi** di ogni partecipante. I Personaggi Giocanti dovrebbero anche dichiarare quali oggetti hanno equipaggiati all'inizio del conflitto.

3 I Personaggi Giocanti effettuano un **Test di Gruppo d'Iniziativa con [DES + INT]** per determinare quale schieramento agisce per primo. Il Livello di Difficoltà di questo Test è pari all'Iniziativa più alta tra i loro avversari.

4 Se i **Personaggi Giocanti** hanno successo, ad agire per primo durante ciascun round (vedi passo 5) sarà un membro della loro fazione. Se invece falliscono, ad agire per primo sarà un loro avversario.

5 Il conflitto si sviluppa come una serie di **round** consecutivi: in ogni round, la fazione dei PG e quella avversaria si **alternano** nello svolgimento dei turni, cominciando con un membro della fazione che ha vinto l'Iniziativa.

- ◆ Si può svolgere una sola azione per turno.
- ◆ Non si può "passare" il turno.
- ◆ Se uno schieramento è più numeroso dell'altro, i turni si alternano finché possibile, dopodiché il gruppo più numeroso svolge i restanti turni fino al termine del round.

6 Quando tutti i personaggi hanno svolto il proprio turno, il round termina.

Se il conflitto continua, inizia un nuovo round: tornare al passo 5.

7 Il Game Master può dichiarare la chiusura di una scena di conflitto in qualsiasi momento ritenga opportuno. Ciò accade in genere quando una delle due parti raggiunge i propri scopi, quando tutte tranne una non possono o non vogliono continuare, oppure se si giunge a un compromesso accettabile.

DETERMINARE I PARTECIPANTI

Prima di tutto, occorre definire quali tra i personaggi presenti in scena assumono un ruolo attivo nel conflitto e quali restano sullo sfondo. Di solito, ci si aspetta che i PG siano parte attiva, così come gli antagonisti principali, ma ci possono essere casi in cui alcuni di loro preferiscono restare nell'ombra.

Esempio: la studiosa Calliope si è offerta di aiutare un giovane bandito, Randolph, facendogli da avvocato difensore nell'imminente processo.

Il Game Master decide di gestire l'udienza come una scena di conflitto: i partecipanti sono Calliope, Randolph e il rappresentante dell'accusa, un uomo chiamato Orbek.

Stranamente, solo un Giocatore decide di far assumere al suo personaggio un ruolo attivo: il cavaliere Montblanc, che mette in gioco la sua reputazione per aiutare Randolph. La ladra Valea evita invece di farsi vedere, perché la sua presenza potrebbe minare la credibilità di Calliope e ha comunque già fatto la sua parte recuperando delle prove importanti.

Tutti gli altri (il pubblico, le guardie e la giudice stessa) non sono parte attiva. Anche se il Game Master può descriverne reazioni e comportamenti, questi personaggi non possono perseguire i propri obiettivi o influenzare il conflitto.

Nuovi partecipanti possono entrare in gioco mentre la scena di conflitto è in corso, ma solo alla fine di un round (dopo il passo 5).

DISCUTERE GLI OBIETTIVI

Ogni partecipante ha un motivo per essere coinvolto nel conflitto: magari desidera rubare un prezioso artefatto, persuadere la Regina della sua buona fede o evitare di divenire lo spuntino pomeridiano di un mostro. Anche gli antagonisti hanno i propri obiettivi, che vanno dallo scappare incolumi al porre fine alle continue interferenze degli eroi.

Durante questo passo, ogni partecipante deve spiegare chiaramente qual è il suo obiettivo primario per il conflitto in corso, o almeno quello iniziale.

Ovviamente, il GM è libero di tenere segreti alcuni dei piani degli antagonisti: inutile dire che un conflitto avviene spesso proprio perché questi non vogliono permettere agli eroi di avere successo!

INIZIATIVA

Il **modificatore d'Iniziativa** di un personaggio è un indicatore di quanto vantaggio egli possa fornire al suo schieramento all'inizio del conflitto.

- ◆ All'inizio di ogni conflitto, i Personaggi Giocanti effettuano un **Test di Gruppo d'Iniziativa**, ossia un Test di Gruppo (vedi pag. 50) basato su **Destrezza e Intuito**.
- ◆ Il Livello di Difficoltà del Test del **leader** è pari al più alto valore d'iniziativa tra gli avversari; i **personaggi di supporto** effettuano il loro Test di Supporto con un Livello di Difficoltà standard pari a 10.
- ◆ In questo Test di Gruppo, sia **leader** che personaggi di **supporto** devono ricordarsi di applicare il proprio **modificatore di Iniziativa** ai rispettivi totali.

Se il **leader** ha successo, gli eroi hanno ottenuto l'Iniziativa per questo conflitto e ad agire per primo durante ogni round sarà un membro della loro fazione; in caso di fallimento, avranno perso l'Iniziativa per questo conflitto e il primo partecipante a svolgere un turno durante ogni round sarà quindi un loro avversario.

Vedi la prossima pagina per una spiegazione di round e turni.

Esempio: l'adepta guerriera Silida e il mago Ricard stanno esplorando le rovine di un antico acquedotto quando, all'improvviso, un **golem di bronzo** (vedi pag. 330) sbarrerà il passo!

Il Game Master richiede un Test di Gruppo d'Iniziativa e Ricard è ben felice di lasciare il ruolo da **leader** a Silida. Lei ottiene solo **6**, ma il Risultato del Test di Ricard è pari a **12** (inclusa la penalità di -2 dovuta all'armatura che sta indossando). Il Risultato di Silida diventa così pari a **7**, abbastanza per superare il valore d'Iniziativa del golem!

I Personaggi Giocanti hanno ottenuto l'Iniziativa, perciò il primo turno di ogni round viene svolto da Silida o Ricard.

Attenzione: i partecipanti che si uniscono successivamente al conflitto in corso vengono semplicemente inseriti nell'ordine d'Iniziativa esistente.



ROUND E TURNI

Le scene di conflitto si sviluppano come una serie di **round** consecutivi.

Durante un round, i partecipanti si alternano nello svolgimento dei propri **turni**, a partire da un membro del gruppo che ha vinto l'Iniziativa.

Tornando all'esempio precedente: poiché i Personaggi Giocanti hanno vinto l'Iniziativa, uno di loro (Ricard o Silida) sarà il primo partecipante a svolgere il proprio turno durante ciascun round, poi agirà il golem e infine l'altro Personaggio Giocante. Dopo che tutti hanno svolto un turno, inizia un nuovo round.

Ogni turno permette di eseguire una singola **azione**, anche se alcuni effetti possono consentire di eseguire più azioni nel medesimo turno.

Potete trovare maggiori dettagli sulle azioni a partire da pag. **66**.

- ◆ Un personaggio **non può** decidere di “passare” il proprio turno. Se un nemico ha appena agito e il PG si ritrova a essere l’ultimo del proprio schieramento a non aver ancora svolto il turno, **deve** farlo subito.
- ◆ Può capitare che un gruppo si trovi in **inferiorità numerica**. In tal caso, cercate di alternare i turni finché possibile, dopodiché lo schieramento più numeroso svolge i turni rimanenti a sua disposizione fino al termine del round.

Esempio: in un conflitto tra due Personaggi Giocanti e tre Personaggi Non Giocanti in cui gli eroi abbiano vinto l'Iniziativa, ogni round si sviluppa nel seguente modo:

Turno PG ▶ Turno PNG ▶ Turno PG ▶ Turno PNG ▶ Turno PNG

Un round termina quando tutti i partecipanti hanno svolto il turno (o turni, nel caso di alcune creature particolarmente potenti) a loro disposizione.

- ◆ Non c'è una durata predefinita per round e turni: rappresentano infatti inquadrature cinematografiche e momenti drammatici, non unità di tempo specifiche.
- ◆ Ciononostante, è ragionevole collegare l'avanzata di un conto alla rovescia o simili ai round di un conflitto (per esempio, un Orologio da 6 sezioni chiamato “Crollo della Torre” che si riempie di 1 sezione all'inizio di ogni round... non vorrete sicuramente trovarvi lì quando si riempirà del tutto!).



ORDINE DINAMICO DEL TURNO

Dato che i turni non sono legati a ciascun personaggio, è possibile modificare l'ordine d'azione da un round all'altro.

Per esempio, una maga che abbia agito per ultima nel round appena concluso, scoprendo la Vulnerabilità di un nemico alla sua magia del ghiaccio, può agire per prima e provare a finirlo!

Questo è un aspetto chiave del funzionamento dei conflitti di **Fabula Ultima** e i gruppi che imparano a coordinare le proprie azioni se la cavano molto meglio di quelli dove ognuno si concentra sulla propria strategia individuale.

ECONOMIA DELLE AZIONI

Come ogni altro gioco che limita il numero di "mosse" eseguibili prima che un avversario possa agire, **Fabula Ultima** premia chi sfrutta le proprie risorse in modo intelligente.

- ♦ Il GM non dovrebbe creare conflitti in cui una parte si trovi in evidente inferiorità numerica, perché questa verrebbe rapidamente sopravfatta.
- ♦ Alcuni potenti PNG hanno la capacità di svolgere più turni nel corso di ogni round (vedi **élite** e **campioni** a pag. 295). Tali personaggi seguono le normali regole sull'alternanza dei turni, ma occupano i turni di molteplici avversari normali.



OPZIONE: INIZIATIVA NEMICA

Per il Game Master può essere difficile ricordare quali avversari devono ancora svolgere il loro turno.

Un'ottima soluzione è far sì che questi svolgano i loro turni in **ordine decrescente d'Iniziativa** (dal più veloce al più lento), appuntandosi questa sequenza e applicandola ogni round.

Ciò rende i nemici **un po' più prevedibili**, ma permette anche di concentrarsi su elementi ben più importanti del conflitto.

SPAZIO E DISTANZE

In puro stile JRPG e in linea con l'approccio cinematografico di questo gioco, le scene di conflitto partono dal presupposto che tutti i personaggi siano in grado di raggiungere facilmente alleati e avversari.

Tuttavia, ci sono alcune importanti considerazioni al riguardo:



AZIONI E DESCRIZIONI

Rimanete vaghi quando descrivete distanza e movimento. Per esempio, se volete superare di corsa il golem e strappare il grimorio maledetto dalle mani del mago, potete effettuare direttamente un Test senza preoccuparvi di dover fare dieci, venti o cinquanta passi. Ciò che importa è chi o cosa tenterà di fermarvi.



ATTACCHI

La grande differenza tra gli attacchi in **mischia** e quelli a **distanza** non è la gittata, ma le Abilità con cui interagiscono e la possibilità (o incapacità) di colpire nemici volanti e altre creature elusive.

Quando l'artista marziale del gruppo esegue un attacco contro bersagli molto lontani tra di loro, non è necessario mettersi a discutere se sia fattibile o meno; anzi, la parte migliore è proprio descrivere la scenografia di questi attacchi!

Se state pensando che tale approccio renda più vulnerabili i personaggi fragili, avete parzialmente ragione, ma è proprio in questo caso che entrano in gioco l'azione di **Guardia** (vedi pag. 70) e le Abilità **Protezione** e **Provocazione** (vedi pag. 203 e 201): subire un colpo al posto di un alleato può rivelarsi fondamentale per la vittoria.



SCENE SPEZZATE

Se la scena di conflitto coinvolge luoghi molto distanti tra loro (per esempio, un personaggio distrae la Regina Pirata conversando amabilmente mentre i suoi alleati abbordano in silenzio la nave), è necessario decidere quali personaggi siano parti attive in ciascun luogo. Dopodiché, si prosegue con la scena “tagliando” da uno all’altro in base all’ordine di Iniziativa.

Personaggi in luoghi diversi non possono in genere interagire tra loro, ma è possibile che le due scene di conflitto confluiscano in una sola e il gruppo si ricompatti.



OK, MA...

Alcuni staranno pensando a situazioni in cui distanza e posizione sono fondamentali: se ci fosse un cecchino in cima a una torre o un terribile rituale dovesse aprire una voragine nel centro del campo di battaglia?

In buona sostanza, attenetevi ai seguenti consigli:

- ◆ **Non complicare le cose.** Meglio sfruttare i punti di forza di questo gioco ed evitare le situazioni in cui la sospensione dell'incredulità diventi troppo forzata.
- ◆ **A volte basta sperimentare.** Se si vuole introdurre la distanza come elemento importante nel gioco, è meglio trattarla come un "puzzle" da risolvere in maniera creativa nel corso del conflitto. Per esempio, gli attacchi in mischia potrebbero essere inutili durante uno scontro tra due galeoni volanti, ma è possibile sfruttarli se si arriva a distanza di abbordaggio... è ora di usare un Orologio!

In fin dei conti, la cosa più importante è ricordarsi che i conflitti non dovrebbero essere risolti grazie all'attenta analisi dei movimenti e del posizionamento, ma sfruttando al meglio Abilità e azioni dei personaggi.

AZIONI

La tabella a destra riassume le azioni possibili durante un conflitto, spiegate nel dettaglio nel corso di questa sezione.

È importante tenere bene a mente che quando si esegue un'azione questa non è un singolo gesto, bensì l'elemento principale del proprio turno che corrisponde a una precisa scelta tattica. Eseguire un **Attacco** significa dedicarsi a una manovra offensiva, lo **Studio** prevede di concentrare la propria attenzione tentando di ottenere informazioni chiave e così via.

ATTIVITÀ MINORI

Oltre all'azione principale, è comunque possibile eseguire una serie di piccoli gesti e operazioni nel proprio turno; il Game Master ha l'ultima parola su ciò che si può fare, ma è in genere possibile compiere almeno una delle seguenti attività:

- ◆ Raccogliere un oggetto da terra e/o lasciar cadere ciò che si ha in mano.
Quando si raccoglie un **accessorio**, un'**arma** o uno **scudo** è possibile equipaggiarlo subito, ma solo se si dispone di uno slot libero del tipo adatto e se ne rispettano eventuali requisiti (per maggiori dettagli, vedi pag. 122).
Se si lascia cadere un oggetto equipaggiato, questo non è più considerato equipaggiato. Per riorganizzare il proprio equipaggiamento occorre usare l'Azione di **Equipaggiamento**.
- ◆ Lanciare velocemente un oggetto che si ha in mano a un altro personaggio.
- ◆ Eseguire un'interazione minore con l'ambiente, come aprire una porta, tirare una leva o calciare un'asse per superare una fenditura nel terreno.

Tutto questo può essere fatto prima, dopo o a volte persino durante l'azione principale del turno; ancora una volta, è il Game Master a decidere cosa possa adattarsi a questo tipo di interazioni, ma è meglio essere sempre il più possibile generosi.

Se un'operazione include un Test, si tratta probabilmente dell'Azione principale del turno.

Tutto ciò che un personaggio fa per aggiungere stile e rendere unica la propria azione non richiede tempo: affidarsi a complesse coreografie con la spada, eseguire canti magici o mescolare ingredienti alchemici prima di scagliare una pozione sono dettagli che andrebbero incoraggiati, non penalizzati!

Azione	Descrizione
Attacco	Esegui un attacco in mischia o a distanza.
Equipaggiamento	Sostituisci un qualsiasi numero di oggetti equipaggiati con quelli nello zaino. ◆ Questa azione non si applica all' armatura .
Guardia	Solo una volta per turno . Fino all'inizio del tuo prossimo turno: ◆ Ottieni Resistenza a tutti i tipi di danno. ◆ Ottieni un bonus di +2 ai Test Contrapposti. ◆ Puoi coprire un'altra creatura e impedire agli avversari di eseguire attacchi in mischia contro di essa.
Incantesimo	Lanci un incantesimo tra quelli che conosci.
Intralcio	Effettui un Test (LD pari a 10) contro un avversario. Se hai successo, l'avversario subisce lo status confuso, debole, lento o scosso .
Inventario	Spendi PI per produrre e usare subito un oggetto consumabile.
Obiettivo	Ti dedichi a raggiungere uno scopo interno al conflitto. ◆ Ciò richiede un Test di Caratteristica o Contrapposto. ◆ Obiettivi complessi richiedono spesso un Orologio.
Studio	Tenti di ottenere informazioni su qualcuno o qualcosa. ◆ Ciò richiede in genere un Test Aperto di [INT + INT] .
Abilità	Usi un'azione per attivare gli effetti di un'Abilità.
Altro	Esegui un'azione non inclusa tra le precedenti, discutendone risoluzione ed effetti con il Game Master.



ATTACCO

Usa un'azione per eseguire una manovra offensiva con una delle armi a tua disposizione.

1

Scegli il bersaglio dell'attacco.

- ◆ Devi conoscere la posizione del bersaglio e riuscire a vederlo.
- ◆ Devi poter raggiungere il bersaglio con l'arma che stai usando; per esempio, i nemici **volanti** non possono essere colpiti con attacchi **in mischia**.

2

Effettui un **Test di Precisione** usando la formula indicata dall'arma scelta. Il LD è pari alla **Difesa** del bersaglio. Con un successo, il colpo va a segno; con un fallimento, il bersaglio ha anticipato il pericolo, evitando o bloccando l'attacco.

- ◆ Un **fallimento critico** è un fallimento automatico, mentre un **successo critico** permette di colpire il bersaglio a prescindere dalla sua Difesa. Entrambi generano **opportunità**.
- ◆ Il Game Master può applicare **modificatori situazionali (+2 o -2)** al Test di Precisione in caso di circostanze molto favorevoli o sfavorevoli.

3

Se il colpo va a segno, infliggi il danno in base alla formula indicata dall'arma che hai scelto. Di solito, questo è la somma del **Tiro Maggiore** del Test di Precisione e un valore fisso basato sulla potenza dell'arma.

Per la lista delle armi più comuni, vedi pag. 130.

4

Il bersaglio perde un ammontare di Punti Vita pari al danno subito. Questo può essere modificato dalla sua **Affinità** al tipo di danno (vedi pag. 92):

- ◆ Un bersaglio **Vulnerabile** perde il doppio dei Punti Vita rispetto al normale.
- ◆ Un bersaglio **Resistente** perde la metà dei Punti Vita rispetto al normale.
- ◆ Un bersaglio **Immune** non perde Punti Vita.
- ◆ Un bersaglio che **Assorbe** recupera Punti Vita pari ai danni che ha subito.

Esempio: gli eroi stanno combattendo contro un gruppo di scheletri. Il cavaliere Montblanc carica il non morto più vicino con la sua possente ascia da guerra. Il Test di Precisione richiesto è **[VIG + VIG]**, quindi Montblanc tira due **d10**, ottenendo **6 e 9**, per un totale di **15**: più che sufficiente per superare la Difesa nemica pari a **11**.

L'ascia da guerra infligge **[TM + 14]**; danni; poiché il valore più alto mostrato dai dadi è 9, infligge un totale di **23 danni**.

ATTACCHI GRATUITI

Alcuni effetti di gioco permettono di eseguire **attacchi gratuiti**. Questi seguono la procedura indicata nella pagina precedente, ma in genere vengono eseguiti come parte di un'altra azione.

Alcune Abilità ed effetti permettono addirittura di eseguire attacchi gratuiti con armi che non sono attualmente equipaggiate!

MULTI

Gli attacchi con la proprietà **multi** permettono di bersagliare un numero di creature pari o inferiore a quello indicato dalla specifica arma o effetto. Per esempio, **multi (2)** permette di bersagliare fino a due creature diverse. Se lo fai, effettui un singolo Test di Precisione e confronti il Risultato con la Difesa di ciascun bersaglio per determinare chi viene colpito e chi no. Un **successo critico** colpisce tutti i bersagli, mentre un **fallimento critico** li manca tutti.

Infine, applichi normalmente il calcolo del danno a ciascun bersaglio.

COMBATTERE CON DUE ARMI

Quando esegui l'azione di Attacco, se hai due armi della stessa **Categoria** equipaggiate (come due **spade** o due **armi da fuoco**), puoi dichiarare di attaccare con entrambe.

Esegui entrambi gli attacchi nell'ordine che preferisci ed entrambi possono essere mirati allo stesso bersaglio o a bersagli differenti, subendo però le seguenti penalità:

- ◆ Entrambi gli attacchi perdono la proprietà **multi** (se l'avevano) e non possono ottenerla.
- ◆ Per calcolare il danno di entrambi gli attacchi, il **Tiro Maggiore (TM)** viene sempre considerato pari a 0.

Il combattimento con due armi non si può applicare agli **attacchi gratuiti**.



EQUIPAGGIAMENTO

Puoi usare un'azione per riporre nello zaino un qualsiasi numero di oggetti equipaggiati, per poi equipaggiare un qualsiasi numero di oggetti che erano nel tuo zaino. L'unico oggetto che non puoi rimuovere o equipaggiare con questa azione è l'**armatura** (una singola azione non è sufficiente per fare una cosa del genere!). Tuttavia, il Game Master potrebbe permettere di rimuovere o equipaggiare un'armatura eseguendo questa azione per diversi turni.

Attenzione: gli oggetti **equipaggiati** sono sempre a portata di mano. Per esempio, non occorre usare questa azione all'inizio di uno scontro per estrarre un'arma.

Per maggiori informazioni sull'equipaggiamento degli oggetti, vedi pag. 122.



GUARDIA

Puoi usare un'azione per concentrarti sulla difesa e ottenere i seguenti bonus fino all'inizio del tuo prossimo turno:

- ◆ Ottieni **Resistenza** a tutti i tipi di danno, a prescindere dalla fonte (per maggiori informazioni sulle Affinità, vedi pag. 92).
- ◆ Ogni volta che devi effettuare un Test Contrapposto contro un altro personaggio in scena, ottieni un bonus di +2 al tuo totale (a prescindere da chi ha dato il via al Test).
- ◆ Puoi scegliere di **coprire** un'altra creatura in scena. Così facendo, questa non può essere bersagliata da attacchi **in mischia** fino all'inizio del tuo prossimo turno.

Questo effetto termina anche se muori, lasci la scena o perdi i sensi.

Non puoi coprire una creatura se questa sta coprendo una creatura a sua volta.

Anche se ottieni la capacità di eseguire più azioni durante il tuo turno (o esegui l'azione di **Guardia** gratuitamente come parte di un altro effetto), puoi eseguire l'azione di **Guardia** solo una volta per turno e i suoi effetti non sono cumulativi.



INCANTESIMO

Puoi usare un'azione per lanciare un **incantesimo** tra quelli che conosci.

Per maggiori dettagli su magia e incantesimi, vedi pag. 112.



INTRALCIO

Puoi usare un'azione per costringere un nemico in una posizione svantaggiosa. Questo può rappresentare diversi tipi d'azione: una finta, una distrazione o persino un commento irritante.

Una volta descritto l'approccio, effettua un Test contro il bersaglio con Livello di Difficoltà fisso pari a 10. Il Game Master sceglie quali Caratteristiche debbano essere coinvolte in base alla descrizione.

Esempio: la principessa Camilla ha sfidato a duello il Cavaliere della Morte Brandon. Durante lo scontro, Camilla si muove in cerchio attorno all'imponente guerriero per avere il sole alle spalle e tentare di accecarlo. Il Game Master richiede quindi di effettuare un Test di **[DES + INT]**.

Se il Test è un successo, infliggi al bersaglio uno status, scegliendo tra: **confuso, debole, lento, scosso**.

Per maggiori informazioni sugli status, vedi pag. **94**.

Tornando all'esempio precedente: Camilla ottiene un **successo critico** e decide di infliggere lo status **lento** al Cavaliere della Morte. Ha inoltre generato un'**opportunità**, che spende immediatamente per far volare via la spada di Brandon con un calcio.



INVENTARIO

Puoi usare un'azione per recuperare un oggetto dal tuo inventario e utilizzarlo immediatamente come parte della stessa azione: per esempio, puoi somministrare una pozione a un alleato o passargli un balsamo rinfrescante durante un negoziato teso.

- ◆ Se l'oggetto richiede di essere vicini al bersaglio e qualcuno o qualcosa blocca la strada, il Game Master può richiedere di effettuare un Test.
- ◆ Nel caso di oggetti che includono un **attacco gratuito** contro uno o più bersagli, questo viene eseguito come parte dell'azione **Inventario**.

Per maggiori dettagli sui Punti Inventario, vedi pag. **104**.

Attenzione: puoi eseguire questa azione anche se hai oggetti equipaggiati in entrambe le mani.

OBIETTIVO

Puoi usare un'azione per progredire verso uno dei tuoi obiettivi nel conflitto, che sia uno di quelli definiti all'inizio della scena o uno appena creato. Potresti ad esempio tentare un negoziato, superare di nascosto un gruppo di guardie, dare inizio a un Rituale (vedi pag. 118), afferrare qualcuno per immobilizzarlo, tirare una leva per attivare un meccanismo e così via.

1

Descrivi **cosa** vuoi ottenere e **come** intendi tentare.

Ovviamente, puoi perseguire solo un obiettivo che sia effettivamente possibile realizzare in qualche modo. Il GM ha l'ultima parola su quali obiettivi siano realizzabili o meno, ma dovrebbe sempre consentire quanti più approcci possibile.

2

Dato che l'azione di **Obiettivo** permette di avvicinarti a ciò che desideri nel conflitto, richiede sempre di effettuare un Test.

- ♦ Se lo scopo è contrastato da un altro partecipante al conflitto, il Test è Contrapposto. Anche se due o più personaggi possono opporsi alla tua azione, soltanto uno di loro effettua il Test (di solito il più abile).
- ♦ In ogni altro caso, si tratta di un Test di Caratteristica.

Se lo scopo è abbastanza semplice, come per esempio saltare un fosso o arrampicarsi lungo una corda, superare un singolo Test è sufficiente.

La maggior parte delle volte, gli scopi complessi richiedono di affidarsi a un Orologio, in particolare se permettono di avvicinarsi alla vittoria.

3

Se il Test è un successo, l'Orologio viene alterato in favore del personaggio, riempiendo o svuotando sezioni in base al tipo di Orologio, come spiegato a pag. 53:

- ♦ 1 sezione in caso di successo.
- ♦ 1 sezione in più se il Livello di Difficoltà o il Risultato dell'avversario viene superato di **3 o più**, 2 se di **6 o più**.

Esempio: nelle profondità di un laboratorio magitech, l'adepta guerriera Silida è impegnata a tenere un golem di pietra furioso lontano dai suoi compagni, il mago Ricard e la spadaccina arcana Nethis.

Vedendo che Silida ha difficoltà a reggere i potenti attacchi del golem, Nethis decide di aggiungere un nuovo obiettivo al conflitto: attorno a loro ci sono molti cristalli magici e lei intende incanalarne il potere verso il golem per sovraccaricarne il nucleo e disattivare la maggior parte delle sue funzioni.

Dato che Nethis può usare la magia, il Game Master approva il piano e crea un Orologio da 6 sezioni: una volta riempito completamente, il nucleo del golem sarà cotto a puntino. Il Game Master specifica che questo ridurrà in modo permanente di una taglia tutti i dadi di Caratteristica del golem.

Quando esegui l'azione di **Obiettivo** per intervenire su un Orologio è molto importante che tu descriva l'azione del personaggio: il Game Master ha l'ultima parola su quali azioni possano effettivamente alterare l'Orologio.

Tornando all'esempio precedente: l'effetto che Nethis vuole ottenere è decisamente magico: ciò significa che Silida, incapace di lanciare incantesimi, non può contribuire? Assolutamente no!

Per esempio, potrebbe eseguire l'azione di **Obiettivo** per danneggiare la placca frontale del golem che funge da protezione per il nucleo, così da esporlo al flusso di energia magica. Forse non riempirà molte sezioni (il golem può contrastare molto bene i Test che si basano sul fisico e questa non è esattamente una strategia ottimale), ma può comunque essere d'aiuto.

OROLOGI E OBIETTIVI IN UN CONFLITTO

Il Game Master ha la responsabilità di assegnare gli Orologi agli obiettivi e determinare da quante sezioni sono composti, usando la tabella sottostante come linea guida.

Per esempi dettagliati di scopi nei conflitti e Orologi, vedi pag. 78.

Sezioni	Scopo	Una volta riempito...
4	Minore	Fornisce un vantaggio minore temporaneo.
da 6 a 8	Maggiore	Fornisce un vantaggio maggiore permanente.
da 10 a 12	Risolutivo	Permette di vincere il conflitto.

STUDIO

Puoi usare un'azione per scoprire con chi o cosa hai a che fare. Prima di tutto, comunichi al Game Master che cosa vuoi scoprire e chi è il bersaglio (che si tratti di un oggetto, una persona, una creatura o persino un luogo).

Dopodiché, effettui un Test Aperto, in genere di **[INT + INT]**, ma in certi casi altre combinazioni di Caratteristiche possono avere senso, come **[INT + VOL]** per spingere qualcuno a parlare troppo. Il Game Master decide le Caratteristiche da coinvolgere basandosi sull'approccio fornito; il Risultato determina quindi che genere di informazioni riesci a ottenere.

Risultato	Informazione	Equivale a...
7 o più	Base	Un vago suggerimento, utile ma un po' troppo generico.
10 o più	Completa	Una risposta completa, senza spazio per i dubbi.
13 o più	Dettagliata	Una risposta completa, più un utile dettaglio.
16 o più	Encyclopedica	Tutto ciò che si potrebbe mai sapere a riguardo.

Una volta studiato qualcuno o qualcosa in questo modo, non puoi porre di nuovo la stessa domanda. Tuttavia, sei libero di esaminare altri aspetti del soggetto.

Esempio: durante un'udienza con la Duchessa Ylemin, la ladra Valea vuole scoprire di più sui desideri della nobildonna (di certo, anche lei avrà un prezzo!).

Valea ottiene **14** nel Test, scoprendo che la Duchessa ha una passione per i gioielli antichi, come risulta evidente dagli anelli e orecchini che indossa. Mentre ne osserva la mano destra, Valea nota un lembo di pelle scolorita... che la signora abbia perso uno dei suoi preziosi?

Se vuoi usare questa azione per studiare il profilo e le statistiche di un PNG, vedi pag. **319**.

ABILITÀ

Alcune Abilità ed effetti richiedono di “**usare un'azione**” per attivarle; in questi casi va eseguita l'azione di **Abilità**. Usare un'Abilità di questo tipo al di fuori di un conflitto richiede in genere da cinque a dieci secondi.



ALTRO

Oltre alle azioni elencate in precedenza, i personaggi potrebbero tentare ogni sorta di approccio creativo, purché non sia eccessivamente complesso e non richieda troppo tempo.

I dettagli e la risoluzione di queste azioni uniche devono essere concordati tra Giocatori e Game Master; tuttavia, la maggior parte delle volte sarà sufficiente definire esattamente cosa si voglia ottenere e come si voglia farlo per capire che ciò rientra in una delle azioni già elencate.



DIALOGO E TATTICHE

I conflitti rappresentano spesso scene dal ritmo intenso in cui i personaggi hanno una limitata capacità di parlare e discutere di piani complessi o il corso di un'azione, ma ciò non si dovrebbe applicare ai Giocatori che li controllano.

Tenete sempre a mente che:

- ◆ Prima di tutto, i personaggi sono **eroi e avventurieri**. Ciò significa che spesso discutono in anticipo di tattiche e strategie, magari attorno al fuoco o mentre stanno marciando nelle foreste... per non parlare poi di quei film e serie TV in cui gli eroi elaborano piani complessi sul momento, mentre il tempo sembra fermarsi.
- ◆ Secondo, questo approccio rende l'atmosfera al tavolo più rilassata e in linea con il generale tono ottimistico del gioco.

In fin dei conti, la scelta di quanto dialogo e pianificazione siano possibili durante i conflitti e altre situazioni simili dipende dall'intero gruppo, per cui trovate insieme la vostra "via di mezzo".

GIOCO DI SQUADRA

Quando un personaggio effettua un Test durante una scena di conflitto, qualsiasi altro personaggio che non abbia ancora svolto un turno nel round in corso può decidere di dargli una mano.

Se almeno uno lo fa, questo diventa un **Test di Gruppo** (vedi pag. 50), ma con alcune differenze fondamentali:

- ◆ Ogni aiutante diventa un personaggio di **supporto** per il Test di Gruppo, mentre il Personaggio Giocante che sta svolgendo il turno è il **leader**.
- ◆ Ogni Test di Supporto viene superato automaticamente.
- ◆ **Il turno di ciascun personaggio che abbia aiutato il leader si considera svolto per il round**, vale a dire che è possibile aiutare solo se si deve ancora svolgere il proprio turno, ma facendolo si “brucia” la possibilità di agire nel round in corso.
Scegliete con saggezza.

Attenzione: questa opzione può essere applicata a ogni tipo di Test, inclusi quelli di Precisione, di Magia e Contrapposti! È un ottimo modo per rappresentare come i personaggi lavorino insieme per sconfiggere un avversario potente: quando non potete colpire un bersaglio volante con la spada, sgomberate la visuale per il vostro arciere o aiutatelo ad anticipare le mosse del nemico!



CHIUDERE UN CONFLITTO

Come per ogni altra scena, il Game Master ha il diritto di dichiarare la chiusura di un conflitto. Ciò avviene in genere quando una parte ha prevalso, nessuno è più in grado di opporsi o tutti i partecipanti hanno negoziato una tregua.

- ◆ Attenzione: una volta giunti a un accordo, il conflitto cessa... almeno finché qualcuno non se ne pente o ne riconsidera i termini.
- ◆ A volte, la chiusura di una scena di conflitto porta all'apertura di un'altra. Non è insolito che uno scontro brutale diventi un inseguimento, mentre i perdenti si ritirano, o che un negoziato fallito sfoci nella violenza. Alcuni personaggi potrebbero addirittura mirare a tale cambiamento, soprattutto se sono più abili in una determinata situazione rispetto a un'altra.
- ◆ Quando un conflitto si chiude, tutti gli effetti che durano “fino al termine della scena” si esauriscono. Tenetelo a mente quando decidete se sia il caso di passare a un altro conflitto o di lasciare semplicemente che la situazione si evolva in una direzione diversa.

In conclusione, ricordate che i conflitti dovrebbero essere riservati solo a situazioni dove la posta è alta e non essere semplicemente la soluzione per qualsiasi momento di tensione.

EFFETTI LEGATI AL TURNO

Gli effetti che menzionano “l'inizio del turno di un personaggio” o “il termine del turno di un personaggio” seguono alcune regole speciali:

- ◆ Questi effetti terminano automaticamente quando la scena di conflitto si conclude.
- ◆ Questi effetti terminano anche se il personaggio muore, perde i sensi o lascia la scena.
- ◆ Se un effetto inizia, termina o si ricarica all'inizio o alla fine del turno di un personaggio (come per l'azione di **Guardia** a pag. 70 o l'Abilità **Protezione** a pag. 203), tale effetto inizia, termina o si ricarica immediatamente nel caso si presti aiuto a un altro personaggio tramite **gioco di squadra** (vedi pagina precedente).

Se un effetto del genere viene in qualche modo utilizzato al di fuori di un conflitto (non accade spesso, ma è comunque una possibilità), dura pochi secondi, di solito appena sufficienti per influenzare l'esito di un singolo Test.

ESEMPI DI OROLOGI E OBIETTIVI

Anche se la spiegazione dell'azione di **Obiettivo** a pag. 72 dovrebbe essere sufficiente a fornirvi un'idea generale di come usarla, gli esempi sottostanti potrebbero fungere da ispirazione per strategie creative durante i conflitti.

Per decidere se il personaggio attivo debba effettuare un **Test di Caratteristica** contro un Livello di Difficoltà o un **Test Contrapposto** contro un altro personaggio in scena, occorre ricordarsi che non c'è limite a quante volte un personaggio può opporsi a un'azione di **Obiettivo** nel corso di un round.

In pratica, un solo avversario con Caratteristiche sufficientemente elevate può rivelarsi una sfida impegnativa anche quando si trova in netta inferiorità numerica.



ABBATTIAMOLO!

Mentre affrontano un drago alato, gli eroi decidono di lavorare insieme per immobilizzarlo definitivamente al suolo, alla portata delle loro armi da mischia.

Questo è un obiettivo **maggior**e, perché rende lo scontro più facile senza terminarlo. L'Orologio dovrebbe probabilmente avere **6 sezioni**. Alcune azioni possibili sono...

- ◆ Usare **[DES + VOL]** per provocare coraggiosamente il drago e attirarlo vicino al suolo, colpendolo non appena si avvicina. Si può sicuramente ricevere un bonus di +2 se si sta trasportando qualcosa che il drago desidera!
- ◆ Chi ha un'arma a distanza può usare **[DES + INT]** per mirare alle ali e danneggiare la muscolatura che ne governa i movimenti.
- ◆ Usare **[INT + VOL]** per aiutare il gruppo a ritirarsi in una stretta gola, dove il drago potrebbe avere difficoltà di manovra.
- ◆ Se il drago si trova temporaneamente a portata, ad esempio dopo che qualcuno ha eseguito con successo una delle azioni di questa lista, si può usare **[VIG + VIG]** per afferrarlo e bloccarlo a terra!

Molti di questi Test vengono effettuati in contrapposizione a quelli del drago, ma il Game Master potrebbe anche decidere che ad esempio il secondo approccio nella lista debba essere effettuato contro la Difesa del drago.



ACCHIAPPA IL LADRO!

Mentre sono diretti alle loro stanze a Castel Caralon, gli eroi notano una figura sospetta in fondo al corridoio... e sta stringendo tra le mani un potente artefatto detto Globo Celeste, il tesoro più prezioso della stirpe reale di Caralon! Il gruppo entra subito in azione e inizia un inseguimento!

I PG intendono raggiungere il ladro, un obiettivo **risolutivo**; per questo, il Game Master imposta un Orologio da **10 sezioni**. Alcune azioni possibili sono...

- ◆ Usare **[DES + INT]** per anticipare i movimenti del ladro e tagliargli la strada.
- ◆ Usare **[DES + VIG]** per scattare e afferrare il ladro prima che si allontani troppo.
- ◆ Usare **[INT + INT]** per ricordare la pianta dei corridoi del palazzo e segnalare alle guardie dove il ladro potrebbe essere diretto.
- ◆ Chi lancia incantesimi può usare **[INT + VOL]** per evocare un globo di luce capace di seguire il ladro.
- ◆ Usare **[VIG + VOL]** per intimidire il ladro in modo da farlo inciampare o esitare.

Questi Test vengono effettuati contro il ladro; quando l'Orologio si riempie fino a 10, il gruppo sarà riuscito a metterlo all'angolo, ma ciò potrebbe portare a uno scontro!

Analogamente, il ladro dispone di un proprio Orologio: grazie al significativo vantaggio iniziale sugli eroi, ha **solo 8 sezioni**; se riesce a riempirlo, esce di scena con il Globo Celeste!





CONVINCERE LA REGINA

Gli eroi devono persuadere la Regina di Armorica che attaccare le forze imperiali all'indomani sarebbe un suicidio. Per qualche motivo, il consigliere della sovrana sta invece spingendo per un'azione immediata.

Questo è un obiettivo **risolutivo** e, data l'importanza della scena, l'Orologio dovrebbe avere **12 sezioni**. Alcune possibili azioni sono...

- Usare **[INT + VOL]** per presentare le proprie ragioni alla Regina. Avere prove o testimoni a sostegno potrebbe fornire un bonus di +2.
- Usare **[INT + VIG]** per presentare una possibile strategia e offrire il proprio aiuto in battaglia alla Regina e al suo popolo, ma solo se non attaccherà domani.
- Usare **[VOL + VOL]** per lanciarsi in un discorso accorato nel tentativo di convincere i presenti. Chi ha aiutato il popolo di Armorica in passato riceverebbe sicuramente un bonus di +2.
- Usare **[INT + VOL]** per spingere il consigliere a tradirsi parlando troppo. Eseguire l'azione di **Studio** e identificare Tratti e obiettivi del consigliere potrebbe garantire qualche bonus a questo Test.

La maggior parte di questi Test viene effettuata contro il consigliere, ma il terzo potrebbe anche essere effettuato contro “tutti i presenti”.

Pure il consigliere dispone di un Orologio, il quale, una volta riempito, fa sì che gli eroi siano esiliati! Questo Orologio ha **12 sezioni**, esattamente come quello degli eroi.





FERMARE IL RITUALE

Questa volta gli eroi non cercano di raggiungere uno scopo, ma di impedire a una potente strega di concludere un pericoloso Rituale, il tutto mentre affrontano le bestie che lei ha evocato.

Si tratta di un obiettivo **risolutivo** per la strega e l'Orologio ha **10 sezioni**. Questa volta, i Personaggi Giocanti hanno l'obiettivo di **impedire che l'Orologio si riempia** mentre affrontano la strega. Alcune possibili azioni sono...

- ◆ Usare **【DES + INT】** per tirare con un arco o pistola elementale, così da distruggere il flusso di energia delle anime.
- ◆ Chi sa lanciare incantesimi può usare **【INT + VOL】** per provare a manipolare il Rituale.
- ◆ Usare **【DES + VIG】** per creare un diversivo afferrando uno degli sgherri della strega e lanciandoglielo contro o gettandolo nel cerchio magico, così da farle perdere la concentrazione.
- ◆ Usare **【VIG + VOL】** per sembrare sufficientemente pericolosi e distogliere almeno per un attimo la strega dal Rituale, facendole prendere di mira i personaggi!

La maggior parte di questi Test viene direttamente effettuata contro la strega, sebbene il terzo approccio possa essere tranquillamente effettuato contro lo sgherro. La strega è così potente che il suo Orologio si riempie automaticamente di **1 sezione al termine di ogni round** — e può usare anche l'azione di **Obiettivo** per accelerare le cose.



TENIAMOLI FUORI!

Mentre affrontano un potente necromante, gli eroi sono assaliti da orde di zombi, che rendono lo scontro molto più pericoloso. Se solo riuscissero ad avere un paio di round senza la puntuale comparsa di nuovi non morti!

Questo è un obiettivo **minore** e l'Orologio ha **4 sezioni**. Alcune possibili azioni sono...

- ◆ Usare **【DES + VIG】** per barricare in fretta una porta della stanza.
- ◆ Chi conosce incantesimi di **luce** può usare **【INT + VOL】** per tenere a bada i non morti.
- ◆ Usare **【VIG + VIG】** per bloccare e respingere a forza gli zombi.

La maggior parte di questi Test viene effettuata contro gli zombi, ma il necromante potrebbe opporre la sua magia al secondo approccio.



REGOLE OPZIONALI PER I CONFLITTI

Di seguito potete trovare alcune regole con cui personalizzare le scene di conflitto. Adottate quelle che più preferite, a patto che tutto il gruppo si trovi d'accordo, o applicatene alcune solo in determinate situazioni, se sentite che potreste aver bisogno di un maggior livello di tattica.



IMBOSCAZIONE E ROUND DI SORPRESA

Normalmente, l'Iniziativa determina quali personaggi coinvolti in un conflitto sono maggiormente consapevoli di quel che accade e riescono immediatamente a reagire al pericolo; tuttavia, se una parte riesce a sorprendere l'altra, il Game Master potrebbe concederle un round aggiuntivo prima che gli avversari possano reagire.

Questo è detto **round di sorpresa**.

- ◆ Questa regola opzionale favorisce gli amanti delle imboscate: un intero round è un vantaggio sostanzioso. Se non apprezzate l'idea che un personaggio possa essere sconfitto senza poter reagire o contribuire alla scena, non applicate questa regola.
- ◆ Se state applicando i **Punti Superiorità**, un round di sorpresa può diventare ancora più pericoloso: gli assalitori potrebbero sopraffare gli avversari grazie ad azioni aggiuntive.

Andate alla prossima pagina per scoprire di più sui **Punti Superiorità**.



GIOCATORI FUORI DAL CONFLITTO

Se uno o più Giocatori non controllano alcun personaggio durante una scena di conflitto, possono comunque influenzarne l'esito: **una volta per round**, dopo che un personaggio (qualsiasi!) effettua un Test, un Giocatore il cui personaggio sia assente dalla scena può scegliere uno dei dadi del Test e obbligare a ritirarlo. Diversi Giocatori possono intervenire, costringendo a ritirare più volte lo stesso dado.

Lo scopo di questa regola è far sì che tutti i Giocatori si sentano coinvolti, anche quando i loro personaggi sono assenti dalla scena o sono stati sconfitti.

Usando questa regola opzionale, descrivete come il personaggio stia "combattendo con lo spirito" accanto al proprio alleato, aiutandolo (si spera!) a superare la sfida.



SUPERIORITÀ IN BATTAGLIA

Questa regola opzionale aggiunge agli scontri un ulteriore livello di strategia e premia l'uso intelligente di attacchi elementali e Affinità.

Se usate questa regola opzionale, tutti i partecipanti coinvolti in un conflitto ottengono accesso a una risorsa speciale: i **Punti Superiorità**. Questi sono condivisi da tutta la squadra, per cui ogni Punto Superiorità può essere speso da chi lo ha ottenuto o da un suo alleato.

Un personaggio può ottenere Punti Superiorità nei seguenti modi:

- ◆ Quando infligge danno a uno o più avversari e **almeno uno di questi è Vulnerabile** al tipo di danno, la squadra guadagna **1 Punto Superiorità**.
- ◆ Quando subisce danni ed è **Immune** al tipo di danno o capace di **Assorbirlo**, la squadra ottiene **1 Punto Superiorità**.
- ◆ Quando ottiene un **successo critico**, la squadra ottiene **1 Punto Superiorità**.
- ◆ Quando ottiene un **fallimento critico**, la squadra nemica ottiene **1 Punto Superiorità**.

Un personaggio può spendere 1 Punto Superiorità per eseguire un'**azione aggiuntiva** durante il suo turno. Sì, avete letto bene... sono davvero pericolosi!

Tuttavia, i Punti Superiorità sono controllati da tre importanti regole:

- ◆ Un personaggio può spendere **solo 1 Punto Superiorità per turno**, indipendentemente dal numero di Punti Superiorità a disposizione della squadra.
- ◆ Quando la squadra alleata sta per ottenere 1 Punto Superiorità, se la squadra avversaria ha almeno 1 Punto Superiorità, la squadra alleata non ottiene alcun Punto Superiorità e quella nemica ne perde 1.
- ◆ Una squadra non può mai avere più di **5 Punti Superiorità**; eventuali Punti Superiorità in eccesso sono persi.

Attenzione: questa regola opzionale è molto più vantaggiosa per i PG che per gli avversari, dal momento che è raro che i PG abbiano delle Vulnerabilità.

Si può utilizzare uno schema (come quello sottostante) e una moneta o segnalino per ricordare quanti Punti Superiorità sono a disposizione delle squadre.



PUNTI VITA E PUNTI MENTE

In **Fabula Ultima**, il benessere di un personaggio è rappresentato da due parametri: **Punti Vita** e **Punti Mente**. Se siete appassionati di videogiochi, avrete sicuramente già incontrato termini simili, anche se in questo gioco funzionano in un modo po' diverso.

PUNTI VITA

Abbreviati in **PV**, il loro valore indica la forza vitale, lo spirito combattivo e la salute fisica generale del personaggio, oltre alla capacità di sopportare colpi, dolore e fatica. Tuttavia, non bisogna immaginare che siano una misura diretta di integrità fisica: perderli non equivale a subire ferite o lesioni gravi.

Si potrebbe dire che i Punti Vita sono uno “scudo” che protegge i personaggi da quel colpo finale che li metterebbe fuori combattimento. All’interno della scena si possono narrare lividi, tagli e ustioni, ma solo quando i PV vengono ridotti a 0 la lama dell’antagonista trova un’apertura nell’armatura dell’eroe.

- ◆ **PV attuali.** Questo valore rappresenta i Punti Vita attuali del personaggio. Non può mai essere ridotto sotto lo 0 o eccedere i PV massimi del personaggio.
- ◆ **PV massimi.** Questo valore rappresenta i Punti Vita massimi del personaggio. I PV attuali del personaggio non possono mai eccedere questo valore: se un personaggio avesse 50 PV massimi e 40 attuali, un oggetto che gli permettesse di recuperarne 60 lo riporterrebbe a 50 PV, non a 100.
- ◆ **Crisi.** Questo valore equivale a metà dei PV massimi del personaggio, arrotondata per difetto. Se i PV attuali del personaggio sono pari o inferiori a questo valore, il personaggio è considerato “in **Crisi**”: sta passando un brutto momento... e si vede. Per esempio, un personaggio con 65 PV massimi va in **Crisi** se i suoi PV attuali sono pari a 32 o meno.
Alcuni effetti di gioco si attivano andando in **Crisi**, mentre altri restano attivi solo finché ci si trova in questa condizione.
- ◆ **0 PV.** Quando i PV di un personaggio vengono ridotti a 0, il suo spirito combattivo è stato messo in ginocchio. A seconda del suo ruolo nella storia (Personaggio Giocante, Cattivo o comune Personaggio Non Giocante), potrebbe subire diverse conseguenze.

Per maggiori dettagli su cosa accade quando un personaggio viene ridotto a 0 Punti Vita, vedi pag. **86**.



PUNTI MENTE

Abbreviati in **PM**, il loro valore misura la forza interiore, il potenziale magico e la capacità di concentrarsi di un personaggio. In gioco, i Punti Mente vengono spesso spesi per alimentare la magia o compiere atti eroici ai limiti del sovrumano.

- ◆ **PM attuali.** Questo valore rappresenta l'ammontare di Punti Mente attuali del personaggio. Non può essere ridotto sotto lo 0 o eccedere i PM massimi del personaggio.
- ◆ **PM massimi.** Questo valore rappresenta i Punti Mente massimi del personaggio. I Punti Mente attuali di un personaggio non possono mai eccedere questo valore.
- ◆ **Spendere PM.** Gli incantesimi e altre capacità particolari richiedono di spendere Punti Mente. Ciò può essere fatto solo se si dispone di PM a sufficienza per poter pagare il costo per intero: per esempio, non si può lanciare un incantesimo che costa 10 PM se ne sono rimasti solo 9.
- ◆ **0 PM.** Quando i Punti Mente di un personaggio vengono ridotti a 0, è mentalmente esausto, ma non subisce particolari conseguenze, a parte il fatto di non poter lanciare incantesimi o usare capacità che consumino PM.

0 PUNTI VITA

Quando i Punti Vita di un personaggio vengono ridotti a 0, i pericoli e le ferite che ha subito diventano insopportabili: cadrà forse esausto? Verrà messo in fuga?

A seconda del loro ruolo nella storia, i PG sconfitti dispongono di opzioni differenti.

PERSONAGGI NON GIOCANTI

Quando un Personaggio Non Giocante viene ridotto a 0 Punti Vita, perde ogni volontà di battersi. Chiunque lo abbia sconfitto ha la facoltà di determinarne il fato: potrà essere catturato, costretto alla fuga, perdere i sensi o addirittura morire.

Esempio: Yezma sferra il colpo finale a un cinghiale contaminato magicamente, riducendo a 0 i suoi PV. Ora che la creatura è stata sconfitta, Yezma deve deciderne la sorte. Tuttavia, sa che la grande bestia è divenuta aggressiva a causa della corruzione arcana che ha plagiato il suo corpo e la sua mente. Per questo, decide di risparmiarla e metterla semplicemente in fuga, sperando di trovare in seguito un modo per salvarla.

Ciò detto, alcune creature potrebbero semplicemente essere distrutte quando vengono ridotte a 0 Punti Vita: i **costrutti** come golem e robot potrebbero cessare di funzionare, gli **elementali** svanire o disperdersi e i **non morti** divenire polvere.



CATTIVI

Alcuni PNG sono un po' più importanti degli altri: i **Cattivi**, antagonisti principali della storia. Potete trovare maggiori informazioni sui Cattivi a partire da pag. 100, ma per ora vi basti sapere che godono di diversi privilegi se paragonati ai comuni PNG. Quando viene ridotto a 0 Punti Vita, un Cattivo deve scegliere tra **Fuga** e **Resa**.



FUGA

I Cattivi dispongono di una riserva speciale, l'opposto dei Punti Fabula dei Personaggi Giocanti: i **Punti Ultima** (vedi pag. 101). Quando viene ridotto a 0 Punti Vita, un Cattivo può spendere 1 Punto Ultima per sparire dalla scena, mettendosi in salvo; il Game Master descrive come ci riesce.

Esempio: tenuto sotto tiro dall'avviopirata Morgan, il Comandante Duna sorride e si getta dal ponte dell'aeronave verso l'oceano sottostante. Quando però Morgan si sporge per guardare, vede la figura corazzata appesa a un'enorme salamandra alata. "Hai vinto questa battaglia, pirata!" urla, mentre il grande rettile lo porta verso la capitale.

Se un Cattivo rimane senza Punti Ultima, può ancora sfuggire al suo destino **ascendendo** a una versione più pericolosa di sé (vedi pag. 102).



RESA

Un Cattivo che si arrende viene trattato come un comune Personaggio Non Giocante: il suo fato è nelle mani di chi lo ha sconfitto. Normalmente, un Cattivo sceglie questa opzione solo quando non ha altra scelta. Se i Personaggi Giocanti dimostrano pietà a un Cattivo, potrebbero persino guadagnare un nuovo alleato: questo potrebbe anche essere un ottimo sistema per introdurre un nuovo Personaggio Giocante nel gruppo.

PERSONAGGI GIOCANTI

Come i Cattivi, i Personaggi Giocanti seguono regole speciali. Quando viene ridotto a 0 Punti Vita, un Personaggio Giocante deve scegliere tra **Sacrificio** e **Resa**.

SACRIFICO

Quando viene ridotto a 0 Punti Vita, un Personaggio Giocante può decidere di immolarsi per realizzare qualcosa che sembra impossibile, come spezzare una maledizione antica di secoli, privare temporaneamente un semidio dei suoi poteri o fermare da solo un intero esercito, così che i suoi alleati possano mettersi in salvo.

Il Sacrificio è possibile solo se si soddisfano **almeno due** delle seguenti condizioni:

- ◆ Un Cattivo (vedi pag. 100) è presente in scena.
- ◆ Il gesto porta beneficio a un personaggio con cui si ha un **Legame**.
- ◆ Il personaggio che compie il gesto crede che questo renderà il mondo migliore.

I dettagli del Sacrificio vanno concordati tra Giocatore e Game Master, che narrano insieme questa eroica fine. Non esiste alcun limite a ciò che si può realizzare con un Sacrificio: **lasciatevi** completamente **trasportare** dal momento, soprattutto perché state per perdere il vostro personaggio.

È importante rendersi conto che i Personaggi che si Sacrificano hanno accettato la morte e non possono essere riportati in vita (vedi sotto), poiché sono divenuti tutt'uno con il flusso delle anime, andandosene in pace. Non è poi una così brutta fine.

RESURREZIONE



Nella cosmologia di **Fabula Ultima**, gli spiriti dei defunti di solito ritornano al flusso delle anime che permea il mondo, ma alcuni potrebbero restare intrappolati da malvagi sortilegi, venire trasportati in altre dimensioni o avere una volontà tanto forte da conservare la propria identità dopo la morte.

Ci sono due motivi per cui le regole del gioco non includono un modo per riportare in vita i personaggi: primo, la morte di un Personaggio Giocante deve essere significativa; secondo, il mistero dell'aldilà è qualcosa che dovrebbe essere esplorato e definito insieme come parte della storia.

*“All’epoca non potevo disubbidire. No... scelsi di non farlo.
Ma oggi, oggi ti impedirò di fare ciò che vuoi!”*

RESA

I personaggi che si arrendono perdono i sensi e divengono incapaci di agire per il resto della scena, persino se i loro Punti Vita vengono riportati sopra lo 0. Il Game Master **non può uccidere** chi sceglie la Resa, ma può imporre una conseguenza scelta dalla lista sottostante o una adatta alle circostanze. Se diversi personaggi si arrendono, (o peggio ancora, l’intero gruppo viene spazzato via!), il GM può imporre diverse conseguenze a ciascun personaggio o sceglierne una più drammatica che coinvolga tutti; potrebbe anche decidere di “conservare” la conseguenza della Resa per dopo!

Esempio: mentre l’ultimo eroe crolla esausto, il Comandante Kelta sorride. “Vorrei liberarmi per sempre di voi, ma oggi sono alquanto impegnato. Non arriverete mai al villaggio in tempo! Il Globo Celeste sarà presto nelle mani dell’Imperatrice.”

Anche se la Resa non può mai portare alla morte di un Personaggio Giocante, il Game Master può comunque imporgli delle pesanti conseguenze. Tuttavia, considerando lo stile generale di **Fabula Ultima**, **ferite permanenti e mutilazioni sarebbero da evitare.**

- ◆ Quando un Personaggio Giocante sceglie la Resa, ottiene subito **2 Punti Fabula**.
- ◆ All’inizio della prossima scena in cui riappare, il Personaggio Giocante riprende i sensi e recupera un ammontare di Punti Vita pari al suo valore di **Crisi**.

Esempi di Conseguenze della Resa

Disperazione	Il nemico ottiene una vittoria decisiva, oppure gli eroi perdono la fiducia o l’approvazione di una figura o gruppo importante.
Oscurità	Il PG deve cambiare il Tema , scegliendo uno tra i seguenti: Colpa, Dubbio, Ira, Vendetta .
Perdita	Qualcosa di incredibilmente prezioso e importante, come un artefatto magico, una persona amata o un antico cimelio, viene sottratto al PG.
Risentimento	Il PG deve cancellare un suo Legame e stringerne uno nuovo con un personaggio scelto dal Game Master. Il nuovo Legame deve essere di odio, inferiorità o sfiducia , a scelta del Giocatore.
Separazione	Il PG non si trova più con i suoi alleati. Potrebbe essere stato catturato, trascinato via, essersi perso o aver naufragato in un luogo ignoto.

RIPOSO

La vita dell'eroe può richiedere ai Personaggi Giocanti di consumare parecchie energie; per questo, devono spesso riposarsi per poter recuperare le forze. A seconda del luogo, i personaggi dispongono di opzioni differenti per il riposo.

RIPOSO NELLE TERRE SELVAGGE

Quando sono lontani dalla sicurezza di città e villaggi, magari in viaggio lungo le strade o esplorando una rovina, i personaggi devono avere accesso a una delle seguenti opzioni per poter riposare:

- ◆ Una **tenda magica** (vedi pag. 104), creata spendendo 4 Punti Inventario. Una sola tenda è sufficiente per far riposare l'intero gruppo.
- ◆ L'ospitalità di una persona amichevole, spesso in cambio di aiuto o denaro.
- ◆ Un luogo sicuro dove non si corre il rischio di essere assaliti, come un tempio consacrato, una stanza segreta, l'interno di un mezzo di trasporto corazzato o una zona protetta da un cerchio magico.

RIPOSO NEGLI INSEDIAMENTI

Quanto si trovano in villaggi, paesi o città, i personaggi devono avere accesso a una delle seguenti opzioni per poter riposare:

- ◆ Una stanza presso un ostello o locanda, in cambio di denaro (vedi **Servizi e Mezzi di Trasporto**, pag. 125).
- ◆ L'ospitalità di una persona amichevole, spesso in cambio di aiuto o denaro.

EFFETTI DEL RIPOSO

Quando un Personaggio Giocante riposa, ottiene i seguenti benefici:

- ◆ Recupera tutti i Punti Vita e i Punti Mente.
- ◆ Guarisce da tutti gli status.

Normalmente, il riposo richiede dalle quattro alle sei ore di inattività. Vedi **Riposo e Ritmo** a destra per maggiori informazioni sulle conseguenze del riposo.

LEGAMI E SCENE DI RIPOSO

Quando gli eroi **riposano**, è possibile giocare un momento più tranquillo e profondo, detto **scena di riposo**. In questo tipo di scene, i Giocatori possono spendere del tempo a descrivere le chiacchiere tra i loro personaggi e che cosa questi facciano mentre si trovano seduti attorno al fuoco o si rilassano in giro per la città.

Alla fine di una scena di riposo, ciascun Personaggio Giocante può scegliere **una** delle seguenti opzioni:

- ◆ Stringere un nuovo **Legame** con qualcuno o qualcosa.
- ◆ Aggiungere **un sentimento** a uno dei suoi Legami già esistenti.
- ◆ Sostituire **un sentimento** di uno dei suoi **Legami** già esistenti con un altro diverso.

Quando stringete nuovi Legami o ne cambiate i **sentimenti**, descrivete come sia cambiato il modo di vedere gli altri del vostro personaggio.

RECUPERO DEI PERSONAGGI NON GIOCANTI

Le regole appena presentate si applicano solo ai Personaggi Giocanti: il Game Master ha il controllo assoluto sui tempi di recupero dei Personaggi Non Giocanti. Di solito, un Personaggio Non Giocante appare in scena con il massimo dei Punti Vita e Punti Mente e nessuno status.

RIPOSO E RITMO



Anche se le regole per il riposo sono molto generose, spendere troppo tempo davanti a un camino acceso in una locanda permette a qualsiasi pericolo si trovi in agguato di fare la prima mossa.

L'inattività dovrebbe sempre avere delle conseguenze.

Il Game Master può usare gli Orologi per tenere sul chi vive i Giocatori e far presagire minacce incombenti, riempiendo 1 sezione alla fine di ogni riposo.

DANNO

In **Fabula Ultima**, il danno può normalmente essere di uno dei seguenti tipi:

Danno	Icona	Descrizione
Fisico		Il tipo più comune, inflitto da armi e urti.
Aria		Inflitto da venti soprannaturali e mostri del cielo.
Fulmine		Inflitto da fulmini ed elettricità.
Fuoco		Inflitto da fiamme, magma e calore intenso.
Ghiaccio		Inflitto da basse temperature e magie del gelo.
Luce		Inflitto da energia spirituale pura e non corrotta.
Ombra		Inflitto da non morti e magie che consumano la forza vitale.
Terra		Inflitto da tremori soprannaturali e spiriti della terra.
Veleno		Inflitto da veleni, infezioni e inquinamento.

AFFINITÀ AL DANNO

Alcune creature hanno una particolare **Affinità** a certi tipi di danno, di solito in base alla Specie (per esempio, i **non morti** sono Vulnerabili ai danni da **luce**).

- ◆ **Vulnerabilità.** Un personaggio Vulnerabile a un tipo di danno perde il doppio dei Punti Vita rispetto al normale.
- ◆ **Resistenza.** Un personaggio Resistente a un tipo di danno perde la metà dei Punti Vita rispetto al normale.
- ◆ **Immunità.** Un personaggio Immune a un tipo di danno non perde Punti Vita.
- ◆ **Assorbimento.** Un personaggio che Assorbe un tipo di danno non perde Punti Vita, recuperandone invece un ammontare pari al danno che avrebbe subito.

Alcuni effetti di gioco potrebbero mettere in combinazione Affinità diverse: se un personaggio è sia Vulnerabile che Resistente allo stesso tipo di danno, viene invece considerato come se non avesse alcuna Affinità nei confronti di quel tipo di danno. D'altra parte, l'Immunità ha sempre la precedenza su Resistenza e Vulnerabilità, sostituendone gli effetti; allo stesso modo, l'Assorbimento ha la precedenza su tutte le altre Affinità.

DANNO EXTRA

Alcuni effetti di gioco permettono di infliggere “danno extra”. Ciò non si applica agli effetti che non infliggono danno, ma solo a quelli che prevedono di infliggere danni.

CAMBIARE TIPO DI DANNO

Esistono molti effetti di gioco che cambiano il tipo di danno inflitto da un certo tipo di fonte. Quando ciò accade, l'effetto più recente sovrascrive ogni precedente modifica; quando tale effetto termina, il tipo di danno ritorna a quello precedente.

Esempio: normalmente, una spada di bronzo infligge danni **fisici**. Se si lancia su di essa l'incantesimo **Arma Spirituale** (vedi pag. 214), i danni inflitti diventano da **luce**. Se si applica sulla stessa arma anche l'infusione **Ciclone** (vedi pag. 186), i danni inflitti diventano da **aria** (mentre gli attacchi successivi infliggeranno nuovamente danni da **luce**, tornando **fisici** al termine dell'incantesimo).

IMPROVVISARE IL DANNO

In genere, i danni sono inflitti da armi, incantesimi e capacità speciali, ma ci possono essere altre situazioni in cui i personaggi vengono danneggiati, come precipitando da un ponte o restando sepolti sotto delle macerie. Il Game Master dovrebbe riferirsi alla tabella sottostante per determinare l'ammontare di danno inflitto in tali occasioni; ovviamente, il tipo di danno può variare a seconda delle circostanze.

Livello	Danni Minori	Danni Pesanti	Danni Massicci
5 o più	10	30	40
20 o più	20	40	60
40 o più	30	50	80

Fonti di danno come trappole e pericoli simili non possono uccidere un Personaggio Giocante, a meno che questi non scelga di compiere un **Sacrificio**. La sopravvivenza del personaggio a questi danni dovrebbe essere rappresentata come un caso fortuito o come l'effetto della sua determinazione eroica.

Esempio: Montblanc cade in un fiume di lava e viene ridotto a 0 Punti Vita. Sceglie la **Resa** e riesce a raggiungere una roccia galleggiante, dove sviene per il calore. La corrente lo porta via, **separandolo** dal gruppo.

STATUS

Un personaggio (che sia PG o PNG) può subire diversi status durante il gioco, i quali sono spesso conseguenza diretta di attacchi o incantesimi.

Status	Descrizione
Avvelenato	Riduce temporaneamente i dadi di Vigore e Volontà di una taglia.
Confuso	Riduce temporaneamente il dado di Intuito di una taglia.
Debole	Riduce temporaneamente il dado di Vigore di una taglia.
Furente	Riduce temporaneamente i dadi di Destrezza e Intuito di una taglia.
Lento	Riduce temporaneamente il dado di Destrezza di una taglia.
Scosso	Riduce temporaneamente il dado di Volontà di una taglia.

STATUS CUMULATIVI

Diversi status che influenzano la stessa Caratteristica sono cumulativi: per esempio, essere **confuso** e **furente** riduce il dado di **Intuito** di due taglie.

Ciononostante, una Caratteristica non può essere mai ridotta sotto **d6**.

Se un personaggio è afflitto da uno status e subisce nuovamente lo stesso status, non accade nulla.

GUARIRE DAGLI STATUS

Si può guarire dagli status con il **riposo**, oppure usando specifici incantesimi, Abilità e oggetti.

IMMUNITÀ AGLI STATUS

Se un personaggio è immune a uno status, non può subirne gli effetti; se diventa immune a quello status mentre ne è afflitto, guarisce immediatamente da esso.



È UNO STATUS... O NO?

I sei status sono una rappresentazione astratta della riduzione delle capacità del personaggio. **Avvelenato** può rappresentare ubriachezza o malattia, **scosto** può essere inflitto da paura o allucinazioni, **lento** può provenire dalla magia del ghiaccio o da melme appiccicose e così via.

Svariate altre situazioni avrebbero potuto essere trattate in modo simile, come essere addormentati o pietrificati; tuttavia, **questi non sono veri status** e seguono regole proprie: invece di modificare le Caratteristiche, influenzano il modo in cui il personaggio agisce all'interno del mondo di gioco. Per esempio, una creatura pietrificata non può agire in alcun modo.

Quando avete a che fare con effetti simili, cercate di affidarvi al buon senso e alle circostanze. A meno che non sia stabilito dalle regole, è il Game Master a decidere quali eventi si possano tradurre in status e quali debbano invece essere gestiti come elementi narrativi.



PUNTI FABULA

I **Punti Fabula** rappresentano la capacità dei Personaggi Giocanti di influenzare il fato, frutto della loro natura eroica e delle difficoltà che affrontano.

PUNTI FABULA IN CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

Ciascun Personaggio Giocante ottiene 3 Punti Fabula quando viene creato; qualsiasi altro Punto Fabula deve essere ottenuto giocando.

OTTENERE PUNTI FABULA

Ci sono quattro modi principali con cui un Personaggio Giocante può ottenere Punti Fabula, a cui se ne aggiunge un quinto opzionale:

- ◆ Se un Personaggio Giocante non dispone di Punti Fabula all'inizio di una sessione, ottiene subito **1 Punto Fabula**.
 - ◆ Ogni volta che un Personaggio Giocante tira un **fallimento critico** in un Test, ottiene subito **1 Punto Fabula**.
 - ◆ Ogni volta che un Cattivo fa il suo ingresso in scena (anche se si tratta di una scena del Game Master, dove non siano presenti i Personaggi Giocanti), ciascun Personaggio Giocante ottiene subito **1 Punto Fabula**.
- Per maggiori informazioni sui Cattivi, vedi pag. **100**.
- ◆ Ogni volta che un Personaggio Giocante viene ridotto a 0 Punti Vita e sceglie la **Resa**, ottiene subito **2 Punti Fabula**.
 - ◆ Ogni volta che un Personaggio Giocante invoca un suo **Legame** o **Tratto** per fallire automaticamente un Test (come spiegato nella regola opzionale a pag. **47**), ottiene subito **1 Punto Fabula**.

Non esiste un limite massimo ai Punti Fabula di un personaggio. In poche parole, sentitevi liberi di farne incetta quando vi preparate per “un’occasione importante”; tuttavia, spendere Punti Fabula è uno dei principali modi per ottenere **Punti Esperienza** e salire di livello (vedi pag. **226**).

Di conseguenza, accumulare Punti Fabula rallenta la crescita di tutto il gruppo.

SPENDERE PUNTI FABULA

I Punti Fabula possono essere spesi in molti modi, come già spiegato nelle pagine precedenti. Eccone altri due:

- ◆ Si possono spendere Punti Fabula per alterare la situazione corrente a proprio vantaggio, modificando o aggiungendo elementi (vedi la prossima pagina).
- ◆ Si possono spendere Punti Fabula per attivare alcune potenti Abilità dei personaggi.

Considerando anche questi metodi, la lista completa di come spendere i Punti Fabula si presenta come segue:

Effetto	Costo in Punti Fabula	Descrizione
Alterare la Storia	1	Alterare un elemento esistente o aggiungerne uno nuovo.
Invocare un Legame	1	Sommare la forza del Legame a un Test (vedi pag. 47).
Invocare un Tratto	1	Ritirare i dadi di un Test (vedi pag. 46).
Usare un'Abilità	Variabile	Attivare un'Abilità che richiede Punti Fabula.



PUNTI FABULA

I Punti Fabula sono il cuore del gioco e fungono sia da risorsa meccanica che narrativa. Più difficoltà e sconfitte si affrontano, maggiori sono i Punti Fabula accumulati; più se ne spendono per superare ostacoli e sfide, più rapida è la crescita del personaggio.

In un certo senso, i Punti Fabula rappresentano il fato che circonda i protagonisti: questi divengono più risoluti nella sconfitta, incanalano questa risolutezza attraverso i **Tratti** e **Legami** che li definiscono e diventano più forti... solo per affrontare avversità ancora più grandi.

È davvero un ciclo infinito, oppure questa spirale porterà a una nuova speranza per il mondo? Solo giocando potrete scoprire la risposta!

ALTERARE LA STORIA

I Giocatori possono spendere Punti Fabula per fare una dichiarazione legata alla storia: possono così dare forma a parte del mondo, ai suoi popoli e alle creature che lo abitano, riempire le “zone grigie” della mappa, creare nuove opportunità narrative, modificare un dettaglio a proprio favore... o perfino introdurre un conveniente colpo di scena!

- ◆ Per modificare o aggiungere un dettaglio a un personaggio, luogo o oggetto già definito (come un personaggio, luogo o oggetto descritto o introdotto dal Game Master), occorre il permesso del Game Master.
- ◆ Se la modifica colpisce direttamente un altro PG, come ad esempio stabilire che c’è una taglia sulla sua testa, occorre il permesso del Giocatore corrispondente.
- ◆ Non si può usare questa opzione per contraddirre una dichiarazione fatta in precedenza da sé stessi o un altro partecipante.
- ◆ Non si può usare questa opzione per intervenire sulle meccaniche di gioco, per esempio ottenendo o modificando un’Abilità, alterando le Affinità di una creatura o infliggendo status a uno o più nemici. Il GM potrebbe decidere che l’elemento introdotto include un vantaggio meccanico, ma è una sua scelta (non del Giocatore).
- ◆ Eventuali nuovi PNG introdotti in questo modo vengono comunque controllati dal Game Master.

Come per qualsiasi strumento che offre grande libertà, questa opzione è molto potente e può essere sfruttata in modi diversi, con differenti livelli di “intensità”: alcuni Giocatori potrebbero solo limitarsi ad aggiungere un oggetto utile a una scena, mentre altri potrebbero creare intere località e inserirle nella mappa del mondo.

Quando vi sedete al tavolo per giocare, discutete di quali siano le vostre preferenze, ma fate del vostro meglio per abbracciare appieno lo stile avventuroso (e spesso sopra le righe) di questa regola.

Esempio 1: dopo aver sconfitto il Golem di Specchi nelle profondità delle rovine della foresta, gli eroi recuperano uno strano disco d’avorio con una misteriosa iscrizione. Nessuno di loro sa leggere questo antico linguaggio, ma un Giocatore decide di spendere 1 Punto Fabula: il suo personaggio conosce un vecchio studioso che vive nelle campagne lì vicino, il quale potrebbe aiutarli.

Questa dichiarazione non contraddice alcuna informazione data dal Game Master o dagli altri Giocatori, quindi diventa automaticamente vera; il Giocatore segna quindi sulla mappa la posizione della torre dello studioso.

Esempio 2: i nostri eroi stanno cercando un enorme drago tra le colline rocciose attorno a Ildefort. Finalmente, lo trovano in una grande caverna.

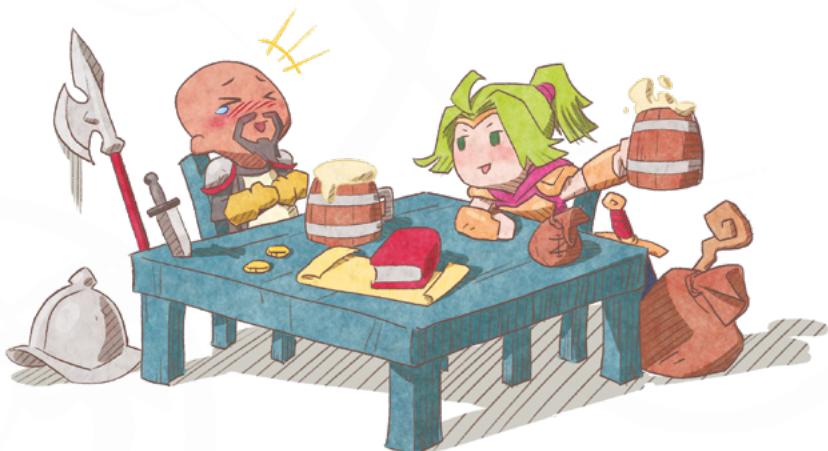
A questo punto, un Giocatore decide di spendere 1 Punto Fabula per dichiarare che il mostro è addormentato, il che renderà più facile sorprenderlo.

Il drago è una creatura introdotta dal Game Master, quindi il Giocatore ha bisogno del suo permesso per fare un'affermazione del genere. Il Game Master è d'accordo, ma fa notare che non è un "sonno magico" e quindi il gruppo dovrà effettuare dei Test per non svegliare il drago.

Esempio 3: sette anni fa, la stregona guerriera Daige disertò dall'esercito imperiale. Daige è ora tornata nella capitale imperiale per guidare una squadra di incursori decisi a strappare il Cristallo dell'Anima dalle grinfie dell'Imperatrice.

Mentre raccolgono informazioni per strada, Daige e il suo compagno Valincor notano una guardia cittadina che li segue. La Giocatrice di Daige, Anna, spende 1 Punto Fabula e rivela che si tratta di Ramis, un membro della sua vecchia unità che, pur non appoggiando la crudeltà dell'Impero, era rimasto nell'esercito per poter mantenere la sua famiglia. La guardia è stata introdotta dal Game Master, quindi Anna deve avere il suo permesso; questo è un grosso cambiamento, ma il Game Master è curioso di vedere come si svilupperà la situazione e lo permette.

Da questo momento in poi, il Game Master continuerà a controllare Ramis, ma gli eroi sono riusciti a ottenere un contatto utile nella capitale. Ovviamente, Ramis ha ancora un punto debole: cosa farà quando la sua famiglia verrà minacciata?



CATTIVI

In **Fabula Ultima**, i **Cattivi** sono potenti antagonisti che mettono davvero alla prova le capacità degli eroi. Proprio come le azioni dei Personaggi Giocanti guidano la storia, i Cattivi rappresentano le potenti minacce che incombono sul mondo: a volte si nascondono nell'ombra, altre accolgono i protagonisti con falsi sorrisi, altre ancora li sfidano in una lotta senza quartiere per stabilire il destino del mondo.

Ecco dei buoni esempi di Cattivi:

- ◆ Un barone corrotto che abusa costantemente della sua autorità.
- ◆ Uno spietato affarista che sfrutta i lavoratori, convincendoli che è per il loro bene.
- ◆ Un drago leggendario che terrorizza le campagne.
- ◆ Un antico mago che ha tramutato gli abitanti in porci, ratti e rane.
- ◆ Una stregona pentita che vuole cancellare il presente per correggere i suoi errori passati.
- ◆ Un dio della disperazione deciso a liberare i viventi dal tormento dell'esistenza.

A prescindere dall'aspetto, i Cattivi sono solitamente collegati a uno o più PG; a volte questa connessione è tematica (per esempio, un Cattivo spietato che si oppone a un eroe con il Tema della Pietà), ma può anche trattarsi di qualcosa di ben più diretto (un classico è il Cattivo che si rivela il parente perduto di un Personaggio Giocante).

INTRODURRE I CATTIVI NELLA STORIA

Il Game Master può introdurre i Cattivi ogni volta che lo ritiene più appropriato, che si tratti di aggiungere un nuovo personaggio alla storia o rivelare che uno già esistente è in realtà un antagonista.

I Cattivi sono spesso accompagnati da scagnozzi o persino da altri Cattivi, come due amanti che lottano fianco a fianco, una Regina con il suo consigliere, un potente stregone scortato da enormi golem, la leader dei banditi e la sua gang di canaglie e così via...

Potete trovare alcuni consigli su come progettare e gestire i Cattivi nel capitolo del **Game Master**, a partire da pag. **254**.

PUNTI ULTIMA

I **Punti Ultima** sono il riflesso oscuro dei Punti Fabula. Quando introduce un Cattivo, il Game Master deve anche decidere se quel personaggio sia un Cattivo **minore**, **maggiori o supremo** (può tenerlo nascosto o rivelarlo apertamente).

Il numero di Punti Ultima dipende proprio dalla sua importanza narrativa.

Cattivo	Punti Ultima	Esempi
Minore	5	Comandanti nemici, mostri unici e antagonisti che causano guai in piccoli insediamenti.
Maggiori	10	Tiranni, grandi maghi, creature leggendarie ed entità che minacciano intere nazioni.
Supremo	15	Arcidemoni, entità immortali e divinità aliene votate a distruzione e dominazione.

SPENDERE PUNTI ULTIMA

Un Cattivo può spendere Punti Ultima in tre modi:

Effetto	Descrizione
Fuga	Un Cattivo può spendere 1 Punto Ultima per scappare dalla scena in sicurezza. Il Game Master descrive come ci riesce, magari lasciando qualche sgherro a “tenere compagnia agli eroi”.
Invoke un Tratto	Dopo avere effettuato un Test, un Cattivo può spendere 1 Punto Ultima per invocare un suo Tratto e ritirare uno o entrambi i dadi (secondo le stesse regole spiegate a pag. 46).
Recupero	Un Cattivo può usare un’azione e spendere 1 Punto Ultima per guarire da tutti gli status e recuperare 50 Punti Mente.

Mentre i Personaggi Giocanti possono ottenere Punti Fabula in diversi modi, i Cattivi non possono recuperare i loro Punti Ultima: questi equivalgono in un certo senso alla loro determinazione e volontà di conseguire i propri obiettivi. Un Cattivo senza Punti Ultima **smette di essere un Cattivo** e diventa tale e quale a un normale PNG; in alternativa, può **ascendere** (vedi prossima pagina).



ASCENSIONE

In qualsiasi momento del gioco, il GM può dichiarare che un Cattivo si è trasformato in una nuova versione di sé stesso, con poteri più grandi e ambizioni più oscure.

Ai fini della narrazione, questo è il momento in cui il Cattivo rigetta una possibilità di redenzione e diviene ancora più ossessionato dal raggiungere i propri scopi. Gli eroi l'hanno messo all'angolo e le conseguenze possono essere catastrofiche.

- ◆ Un **Cattivo minore** può diventare un **Cattivo maggiore**.
- ◆ Un **Cattivo maggiore** può diventare un **Cattivo supremo**.
- ◆ Un **Cattivo supremo** ha già raggiunto l'apice della sua forza.

Dopo la trasformazione, il personaggio viene considerato un Cattivo completamente nuovo; la prima volta che appare in scena, i suoi Punti Ultima vengono riportati al valore corrispondente al suo nuovo ruolo nella storia.

- ◆ Se un Cattivo non ha Punti Ultima e viene ridotto a 0 Punti Vita, può ascendere immediatamente durante la scena; ciò gli permette di ricaricare i Punti Ultima e non essere costretto alla Resa (vedi pag. 87).
- ◆ Se un Cattivo ascende mentre è in scena, va considerato come un Cattivo completamente nuovo e conferisce a ciascun Personaggio Giocante 1 Punto Fabula.



È GIUSTO CHE QUESTO CATTIVO ASCENDA?

Nel decidere se un Cattivo debba ascendere, il Game Master dovrebbe considerare la sua importanza nella storia, la sua personalità e come gli eroi hanno scelto di affrontarlo: l'ascensione di un Cattivo mostra come gli eroi possano vincere lo scontro e al contempo peggiorare le cose.

La maggior parte delle volte è meglio lasciare che un Cattivo venga sconfitto: forse la sua determinazione cede, oppure si rende persino conto di essere in errore e diventa un alleato.

Sfruttare con moderazione l'ascensione dei Cattivi li rende più memorabili e fa sì che i Giocatori percepiscano di avere impatto sul mondo.

Sarebbe meglio limitarsi ad avere da **due a quattro ascensioni per campagna**.

CATTIVI E PUNTI FABULA

Ogni volta che un Cattivo entra in scena, ogni PG ottiene 1 Punto Fabula.

- ◆ **Identità multiple.** Se un Cattivo ha diverse identità, gli eroi ottengono Punti Fabula solo quando questi appare nella sua “versione da antagonista”. Tuttavia, una volta scoperto l’inganno, i personaggi ottengono Punti Fabula tutte le volte che il Cattivo appare in scena, a prescindere dal travestimento.
- ◆ **Più Cattivi.** Se due o più Cattivi appaiono nella stessa scena, ciascun Personaggio Giocante ottiene 1 Punto Fabula per Cattivo, fino a un massimo di 3 Punti Fabula per PG ottenuti in questo modo nella medesima scena.
- ◆ **Cattivi in scene consecutive.** Se un Cattivo è presente per diverse scene consecutive, ciascun Personaggio Giocante ottiene 1 Punto Fabula solo alla sua prima apparizione, senza ottenerne altri nelle scene seguenti.

Ogni volta che gli eroi si trovano a corto di Punti Fabula, il Game Master dovrebbe considerare l’idea di inserire una **scena del Game Master** e mostrare un Cattivo in azione: questo è un ottimo sistema per far avanzare la storia e al contempo fornire un po’ di “carburante” agli eroi.

PUNTI INVENTARIO

I Personaggi Giocanti hanno una riserva astratta di oggetti utili e consumabili, rappresentata dai **Punti Inventario** (abbreviati in **PI**).

Normalmente, un personaggio dispone di un massimo di 6 Punti Inventario, ma alcune Classi e Abilità possono aumentare questo limite.

SPENDERE PUNTI INVENTARIO

Ogni volta che occorre un oggetto consumabile tra quelli presenti nella tabella sottostante, si può spendere l'ammontare corrispondente di Punti Inventario per estrarre dalla propria borsa e applicarne gli effetti. Tutti i Punti Inventario spesi in questo modo devono provenire dallo stesso personaggio.

Una volta creato, l'oggetto va usato immediatamente e si consuma nel processo. Non è possibile crearlo e “metterlo da parte per dopo”.

La tabella sottostante elenca gli oggetti da inventario normalmente disponibili in gioco. Questa informazione è presente anche sulla **scheda del gruppo**, che include alcuni spazi vuoti dove inserire oggetti unici personalizzati del vostro mondo di gioco!

La Classe **Artefice** (vedi pag. 182) può usare i Punti Inventario in molti modi diversi.

OGGETTO	PI	EFFETTO
Pozioni		
 Elisir	3	Una creatura recupera 50 Punti Mente.
 Rimedio	3	Una creatura recupera 50 Punti Vita.
 Tonica	2	Una creatura guarisce da uno status.
Utilità		
 Scheggia Elementale	2	Una creatura subisce 10 danni da (scegliere tra: aria , fulmine , fuoco , ghiaccio , terra).
 Tenda Magica	4	Permette al gruppo di riposare nelle terre selvagge.

RICARICARE I PUNTI INVENTARIO

I personaggi possono ricaricare i loro Punti Inventario in città, villaggi o in altri luoghi dove sia possibile comprare dell'equipaggiamento, al costo di **10 zenith per Punto Inventario che si desideri ricaricare**.

A discrezione del Game Master, i personaggi possono ricaricare alcuni dei loro Punti Inventario in altre circostanze, come ritrovando lo zaino di un avventuriero o venendo ricompensati per aver aiutato gli abitanti di un villaggio.

I Punti Inventario attuali di un personaggio non possono **mai** eccedere i Punti Inventario massimi (c'è un limite a quante cose si possono stipare nello zaino!).

CONDIVIDERE I PUNTI INVENTARIO

I personaggi **non possono** ridistribuire tra di loro i Punti Inventario.

EQUIPAGGIAMENTO E STRUMENTI

Ci si aspetta che tutti i Personaggi Giocanti abbiano con sé equipaggiamento e strumenti adatti alla loro **Identità** o appropriati al loro ruolo come avventurieri: non occorre tenere traccia di torce, corde, coperte e così via.

Se un personaggio ha bisogno di un comune oggetto da avventuriero, lo **ha** con sé.

Tuttavia, a volte un personaggio potrebbe aver bisogno di un oggetto un po' più raro o non propriamente collegato alla sua Identità. In tal caso, il Game Master può permettergli di spendere alcuni Punti Inventario (in genere da 2 a 4) per trovare "miracolosamente" quel che occorre nello zaino.

Esempio: un personaggio con l'**Identità** "Principessa dei Ladri" avrà sicuramente nello zaino dei grimaldelli di qualche tipo; al contrario, un nobile cavaliere dovrà spendere un paio di Punti Inventario per portarsi nello zaino lo stesso tipo di oggetti.

Gli oggetti creati in questo modo non vengono immediatamente distrutti, ma ai personaggi non dovrebbe essere concesso venderli a un prezzo superiore a cinque volte il loro costo in Punti Inventario. Per esempio, un oggetto creato con 2 Punti Inventario può essere venduto per un massimo di 10 zenith.

Attenzione: questi strumenti possono permettere di compiere azioni altrimenti impossibili, ma non forniscono mai altri vantaggi meccanici.

VIAGGI E PEREGRINAZIONI

Anche se i conflitti possono essere i momenti più memorabili di una sessione di gioco, l'esplorazione del mondo è un aspetto altrettanto importante di **Fabula Ultima**.

All'inizio del gioco, il gruppo crea insieme il mondo (vedi **Creazione del Mondo**, pag. 148), ma ciò non significa sapere tutto ciò che nasconde: gli eroi potranno anche conoscere le principali regioni e città, ma scoperte (e pericoli!) li attendono dietro ogni angolo.

VIAGGIARE PER LA MAPPA DEL MONDO

Quando il gruppo parte per un viaggio, il Game Master usa la **scheda della mappa** per seguirne gli spostamenti. L'unità di misura di questo sistema è il **giorno di viaggio**, ossia la distanza media coperta in un giorno (posto che il gruppo si muova prevalentemente a piedi). La scala di riferimento di un giorno di viaggio sulla **scheda della mappa** deve essere decisa dal gruppo durante la **Creazione del Mondo**.

Per ogni giorno di viaggio, si eseguono i seguenti passaggi:

1

Il Game Master determina il **livello di minaccia** delle zone attraversate dal gruppo (vedi prossima pagina).

Se sono presenti più livelli di minaccia, si applica solo quello **più alto**.

2

Si effettua un **tiro di viaggio** con il dado indicato dal livello di minaccia.

- ◆ Con un risultato di **6 o più**, il gruppo incontra un pericolo!
- ◆ Con **1**, il gruppo fa una scoperta inattesa!

Il Game Master decide la posizione di ogni pericolo e scoperta, segnandola sulla **mappa** se necessario.

3

A meno che non restino bloccati dal pericolo incontrato, i PG procedono col giorno di viaggio successivo (ritornare al passaggio 1) o raggiungono la destinazione.

Per semplicità, i giorni di viaggio dovrebbero essere sempre arrotondati per eccesso (per esempio, un viaggio di due giorni e mezzo viene arrotondato a tre).

Il Game Master ha sempre l'ultima parola sulla durata di un viaggio.

Esempi di Aree	Livello di Minaccia	Tiro di Viaggio
Entro villaggi, città o zone sorvegliate	Minimo	d6
Praterie, strade pattugliate, campagne	Basso	d8
Foreste, colline, fiumi	Medio	d10
Grandi foreste, montagne, mare aperto, paludi	Alto	d12
Deserti, distese ghiacciate, giungle, vulcani	Molto Alto	d20

Inutile dire che una zona frequentemente pattugliata sotto controllo nemico è considerata di livello **Alto** o **Molto Alto**, così come una prateria infestata da mostri. Il Game Master ha l'ultima parola sul livello di minaccia di un giorno di viaggio.

Esempio: un gruppo di eroi sta lasciando il villaggio di Relde in direzione delle Colline Kanka, dove deve trovare un vecchio tunnel minerario che dovrebbe teoricamente condurre alla tana di un saggio serpente acquatico.

La Game Master, Lisa, controlla la mappa e determina che i personaggi devono impiegare un giorno di viaggio per raggiungere le colline, più un altro per esplorare l'area circostante e trovare l'accesso del tunnel.

Durante il primo giorno di viaggio, il gruppo attraversa un'area di prateria (**d8**) e di collina (**d10**). Poiché si tiene conto solo del dado più alto, Lisa dovrebbe tirare un **d10**. Tuttavia, gira voce che una banda di briganti si aggiri per la prateria e ciò porta il livello di minaccia ad **alto** (**d12**). Tirando il dado, ottiene **7**: pericolo!

Lisa fa quindi incontrare al gruppo un banda di quattro briganti accompagnati da un ululante grigio (una creatura simile a un lupo, vedi pag. 325). Dopo un breve **conflitto**, i Personaggi Giocanti riescono a mettere in fuga gli assalitori.

Prima di proseguire con il giorno di viaggio successivo, gli eroi scelgono di **riposare** sfruttando una **Tenda Magica**, così da recuperare le forze.

Infine, Lisa tira per il secondo giorno di viaggio, trascorso a esplorare le colline in cerca dell'agognata miniera: questa volta, il dado è un **d10**... e Lisa ottiene **1**!

Dopo averci pensato per un attimo, la Game Master descrive come i Personaggi Giocanti riescano a trovare l'ingresso del tunnel... ma non sono soli! Incontrano una mercante viaggiatrice, chiamata Lily, che desidera essere scortata nella miniera: anche lei vorrebbe un'udienza con il serpente ed è disposta a ricompensare gli eroi con merci e informazioni!

PERICOLI

In genere, i personaggi dovrebbero essere in grado di superare un pericolo con una serie di Test o una scena di conflitto. Ecco dei buoni esempi di pericoli:

- ◆ Un'area con condizioni climatiche estreme, come tempeste di sabbia o freddo polare.
- ◆ Una palude inquinata, traboccante di miasmi tossici e non morti famelici.
- ◆ Un mostro feroce e territoriale, oppure un gruppo di creature ostili.
- ◆ Un incontro, improvviso e sfortunato, con un rivale o antagonista.
- ◆ Il rischio di perdere un oggetto importante.

Se occorre calcolare il danno inflitto dal pericolo, si può usare la tabella sottostante:

Livello	Danni Minori	Danni Pesanti	Danni Massicci
5 o più	10	30	40
20 o più	20	40	60
40 o più	30	50	80

Gli status sono un'altra possibile conseguenza di un pericolo: per esempio, la palude inquinata potrebbe infliggere lo status **avvelenato** a chiunque l'attraversi.



AGGIORNARE LA MAPPA DEL MONDO

Durante la partita (e ogni volta che lo ritenga appropriato), il GM è libero di aggiungere nuovi punti di riferimento, insediamenti e dettagli simili sulla **scheda della mappa**. Ciò avviene quando il gruppo si imbatte in un nuovo luogo d'interesse o una zona pericolosa, oppure se ne sentono parlare.

Anche i Giocatori possono aggiungere nuovi elementi e luoghi sulla mappa spendendo Punti Fabula, come spiegato a pag. **98**.

La prima pilota di aeronavi, Oona Sabine, scomparve durante un volo sopra la Foresta Mormorante.

SCOPERTE

Le scoperte non avvengono così spesso, perciò il Game Master dovrebbe accertarsi di rendere ciascuna di esse unica e interessante. Ecco dei buoni esempi di scoperte:

- ◆ L'ingresso di un'antica rovina. È sorvegliato? Quali tesori sono nascosti all'interno?
- ◆ Una carovana di mercanti o un gruppo di creature amichevoli.
- ◆ Un villaggio isolato o un rifugio ignoto ai più.
- ◆ Un oggetto prezioso o un'informazione.

Ricordatevi che una scoperta è sempre una **cosa positiva**: anche quando si tratta di un luogo pericoloso, la ricompensa al suo interno dovrebbe ripagare ogni rischio.



DUNGEON

L'idea di "dungeon" è un elemento comune di molti Giochi di Ruolo ed è anche un grande classico dei JRPG. In generale, un dungeon è un qualche tipo di ambiente (più o meno) labirintico abitato da creature ostili... che spesso nasconde grandi tesori e potenti oggetti magici, oppure funge da covo per un malvagio antagonista.

In **Fabula Ultima**, con "dungeon" si indica un luogo complesso che sia degno di essere esplorato. Potrebbe trattarsi di un mulino abbandonato trasformato in un covo di briganti, il castello di una strega o una rete di acquedotti sorvegliata da antichi golem.

Il più delle volte, la struttura del dungeon ha poca importanza: ciò che conta davvero è il motivo che spinge gli eroi al suo interno o cosa possono trovarvi. Altre volte, un dungeon può servire a raccontare la storia di chi vi abitava... e magari far presagire alcune oscure verità o risolvere uno dei grandi misteri dell'ambientazione.

ESPLORARE I DUNGEON

A seconda delle dimensioni e dell'importanza di un dungeon, il Game Master può adottare uno dei seguenti metodi:

- ◆ **Scene da dungeon.** L'esplorazione è gestita come una serie di momenti chiave, invece di essere una perlustrazione centimetro per centimetro. Questo funziona meglio quando la planimetria del luogo è irrilevante rispetto a ciò che vi è nascosto.
Questo approccio è uguale al normale svolgimento del gioco: gli eroi decidono e descrivono le loro azioni, il Game Master racconta cosa accade intorno a loro, mentre Test e conflitti si svolgono come di norma.
- ◆ **Esplorazione dettagliata.** Ogni angolo del dungeon può essere esplorato a fondo. Questo approccio può richiedere molto tempo e andrebbe usato solo se la struttura e i dettagli del luogo sono testimoni di una storia importante.
Per farlo funzionare al meglio, il Game Master dovrebbe preparare in anticipo la struttura del dungeon (quindi riservatelo a quei luoghi che siete sicuri di esplorare!).
- ◆ **Interludio.** L'esplorazione è narrata come una **scena di interludio**, magari accompagnata da un singolo Test di Gruppo per determinare se i PG incontrano ostacoli o pericoli prima di raggiungere le profondità del dungeon. Questo approccio è più utile se si dispone di poco tempo o il dungeon non è particolarmente rilevante ai fini della storia, come nel caso di luoghi di minore importanza scoperti durante i viaggi.

Ulteriori consigli su come il Game Master può preparare l'esplorazione dei dungeon si trovano a partire da pag. **258**.

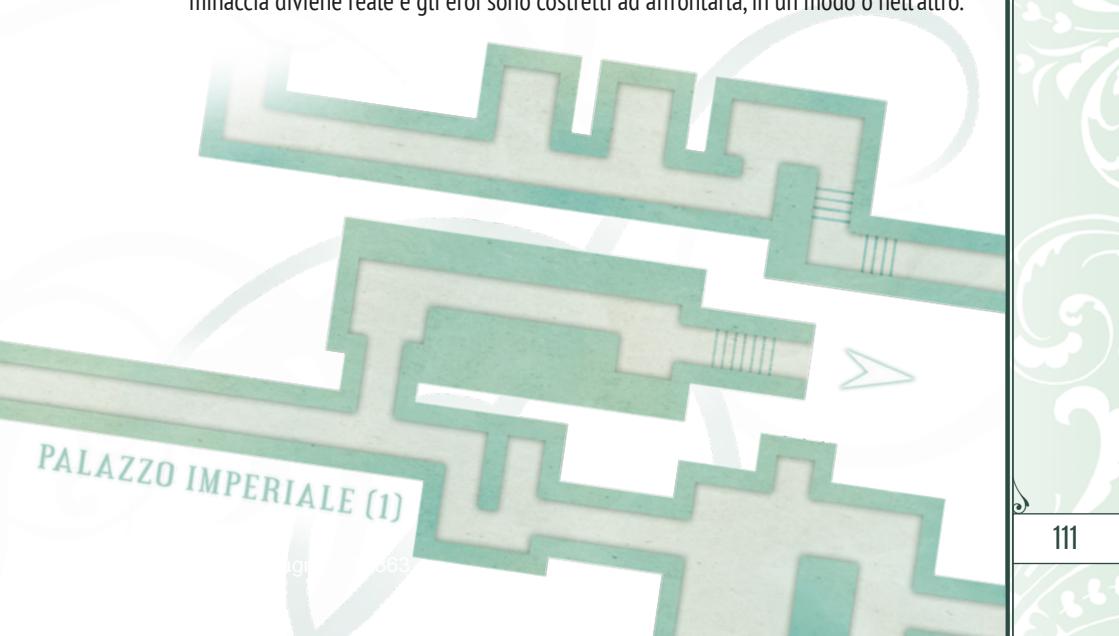
OROLOGI DI PERICOLO

Il Game Master potrebbe usare degli Orologi per tenere traccia di minacce incombenti all'interno di un dungeon. Questi **Orologi di Pericolo** dovrebbero avere un numero di sezioni basato sulla vicinanza della minaccia che rappresentano:

- ◆ **8 sezioni** per una minaccia ancora ignota che si manifesterà solo con il tempo, come un “Tempio Pericolante” o un “Guasto nel Sistema Magitech”.
- ◆ **6 sezioni** per una minaccia abbastanza chiara che potrebbe essere in arrivo, come “Mostri Erranti” o “Nebbia Velenosa”.
- ◆ **4 sezioni** per una minaccia vicina che accadrà a breve, come “Circondati!” o “Allarme Rosso” in un dungeon con molte creature ostili.

Il Game Master può riempire le sezioni di un Orologio al fallimento dei Test o quando un evento rende più probabile l'apparizione della minaccia, come quando i Personaggi Giocanti spendono troppo tempo a esplorare una stanza, fanno rumore, riposano dentro il dungeon o attirano attenzioni indesiderate. Ovviamente, Orologi differenti possono essere innescati da azioni o eventi diversi: lanciare un incantesimo può riempire le sezioni dell'Orologio “Sovraccarico Arcano”, ma è improbabile che accada lo stesso se ci si limita a esplorare una stanza.

Man mano che le sezioni di un Orologio si riempiono, il GM dovrebbe far presagire il pericolo imminente: una volta che l'Orologio è stato completamente riempito, quella minaccia diviene reale e gli eroi sono costretti ad affrontarla, in un modo o nell'altro.



PALAZZO IMPERIALE (1)

MAGIA

La magia è parte fondante dei mondi di **Fabula Ultima**, che sono tenuti insieme a livello molecolare da un flusso di anime eterne. Per questo molte creature possono usare la magia, ossia manipolare l'energia delle anime per generare effetti soprannaturali.

INCANTESIMI E RITUALI

In **Fabula Ultima**, la magia si divide in due tipologie: **incantesimi e rituali**.

- ◆ Gli **incantesimi** sono formule magiche codificate, ideate per proteggere guerrieri e viaggiatori, con usi principalmente offensivi o difensivi. Sono facili da apprendere e richiedono una gestualità minima per essere lanciati, ma mancano di flessibilità.
- ◆ I **Rituali** sono invece complessi effetti magici, progettati per superare determinati ostacoli: ogni volta che si esegue un Rituale, bisogna cominciare da zero e lavorarci per diversi minuti.

Anche se sono potenti e molto flessibili, i Rituali consumano enormi quantità di Punti Mente e richiedono Test di Magia complessi; inoltre, fallire l'esecuzione di un Rituale può far sì che la magia coinvolta vada fuori controllo. Questi problemi possono essere mitigati grazie a tempo, risorse e complesse procedure, ma la verità è che la magia rituale è uno strumento potente... ma da usare con parsimonia.

Le regole di incantesimi e Rituali sono presentate nelle prossime pagine.

DISCIPLINE MAGICHE

Questo manuale presenta **sei** discipline: **Arcanismo, Chimerismo, Elementalismo, Entropismo, Ritualismo e Spiritismo**. Cinque di queste corrispondono a una Classe specifica: **Arcanista, Chimerista, Elementalista, Entropista e Spiritista**. Il **Ritualismo** è invece disponibile a tutte queste Classi, escludendo però l'Arcanista.



ARCANISMO

Gli **Arcanisti** possono proiettare una larga parte della loro anima fuori dal corpo, armonizzandola con il potere dimenticato di antichi esseri divini, noti come Arcana, così da manifestare un frammento di tale potere. Per avere accesso al potere di un Arcanum, occorre prima guadagnare il suo favore: ciò richiede spesso di portare a termine qualche tipo di prova, cerca o missione.

L'Arcanismo è una disciplina particolare che non include incantesimi e segue delle regole uniche (vedi la Classe Arcanista a pag. 176).



CHIMERISMO

I **Chimeristi** ottengono potere dalle anime di bestie e mostri, cercando creature capaci di lanciare incantesimi per imitarne gli effetti.

Il Chimerismo include sia incantesimi che Rituali. Tuttavia, i suoi incantesimi devono essere appresi dalle creature (vedi l'Abilità **Magimimesi** a pag. 191).



ELEMENTALISMO

Gli **Elementalisti** possono controllare il flusso delle anime che vincola i quattro elementi della creazione: acqua, aria, fuoco e terra. Possono anche influenzare le loro combinazioni e manifestazioni, come magma, tormento, deserti e nubi.

L'Elementalismo include sia incantesimi che Rituali.



ENTROPISMO

Gli **Entropisti** si spingono oltre il flusso delle anime del mondo e toccano il grande vuoto tra le stelle. La loro magia caotica sfida la logica, distorcendo lo spazio e il tempo e dissipando anime, materia ed energia magica.

L'Entropismo include sia incantesimi che Rituali.



RITUALISMO

Al contrario della maggior parte delle altre discipline magiche, il **Ritualismo** non include incantesimi e può essere impiegato solo sotto forma di Rituali. In fin dei conti, si tratta di una disciplina che comprende ogni tentativo di manipolare, percepire, vincolare o rilasciare l'energia magica presente in un luogo, oggetto, meccanismo o cimelio.

Da un certo punto di vista, la **magitech** potrebbe essere considerata una combinazione di Ritualismo e tecnologia.



SPIRITISMO

Gli **Spiritisti** possono manipolare l'energia grezza che si trova nelle anime delle creature viventi, influenzandone le emozioni e manipolandone la forza vitale: un potere al contempo miracoloso e terrificante.

Lo Spiritismo include sia incantesimi che Rituali.

INCANTESIMI

Gli incantesimi possono appartenere a una delle seguenti discipline: **Chimerismo**, **Elementalismo**, **Entropismo** e **Spiritismo**. Le due restanti discipline, **Arcanismo** e **Ritualismo**, non vengono esercitate in forma di incantesimo.

La descrizione di ogni **incantesimo** si presenta nel formato sottostante:

INCANTESIMO	PM	BERSAGLIO	DURATA
Ignis 	$10 \times B$	Fino a tre creature	Istantanea

Evochi una pioggia di fiamme e la scateni sui tuoi nemici. Ciascun bersaglio colpito subisce **[TM + 15]** danni da **fuoco**.

Oppuntività: ciascun bersaglio colpito subisce lo status **scozzo**.

- ◆ Il **nome** dell'incantesimo e se si tratta di un incantesimo **offensivo** ().
- Per maggiori dettagli sugli incantesimi offensivi, vedi pag. **116**.
- ◆ Il costo dell'incantesimo in **Punti Mente**. Per lanciare un incantesimo, occorre avere abbastanza PM per soddisfarne l'intero costo. Inoltre, alcuni incantesimi permettono di spendere più Punti Mente per aumentare il numero di bersagli o potenziare l'effetto. Per esempio, un incantesimo con un costo di **$10 \times B$** richiede 10 Punti Mente per bersaglio; l'ammontare totale dei Punti Mente richiesti dall'incantesimo è detto **costo totale in PM**.
- ◆ I **bersagli** che possono essere colpiti dall'incantesimo. Molti incantesimi possono bersagliare un determinato numero di creature, mentre altri possono influenzare bersagli di una diversa tipologia (come ad esempio le armi).
Un bersaglio **"Incantatore"** indica che l'incantesimo ha effetto su chi lo lancia, mentre un bersaglio **"Speciale"** indica che l'incantesimo funziona in un modo unico incluso nella descrizione, di solito influenzando varie creature o elementi in scena.
- ◆ La **durata** dell'incantesimo. Questa può essere **"Istantanea"**, ossia l'incantesimo genera un effetto che si risolve immediatamente per poi dissiparsi, o **"Scena"**, ossia l'incantesimo crea un effetto continuo che dura fino alla chiusura della scena in corso.
- ◆ L'**effetto** dell'incantesimo, spesso preceduto da una breve descrizione narrativa che non ha alcun valore ai fini delle regole, ma può aiutare a capire meglio l'idea alla base dell'incantesimo per poterlo personalizzare secondo il concept del personaggio.
- ◆ Gli incantesimi che richiedono di effettuare un Test di Magia includono spesso anche la descrizione delle **opportunità**. In caso di **successo critico**, l'incantatore può spendere l'**opportunità** risultante per attivare l'effetto indicato.

LANCIARE UN INCANTESIMO

Per poter lanciare un incantesimo, bisogna rispettare i seguenti requisiti:

- ◆ Chi lo lancia deve potersi muovere liberamente. Può stringere oggetti in mano, ma deve comunque poter muovere le braccia.
- ◆ Chi lo lancia deve poter parlare e pronunciare l'invocazione.
- ◆ Chi lo lancia deve avere abbastanza Punti Mente per pagare il **costo totale in PM**, comprese eventuali aggiunte di PM per potenziare l'effetto.
- ◆ A meno che non stia usando un incantesimo con bersaglio "**Incantatore**" o "**Speciale**", chi lo lancia deve poter vedere il bersaglio.

Se si rispettano questi punti, si può **lanciare l'incantesimo**, seguendo questi passaggi:

- 1 Si dichiara quale incantesimo si vuole lanciare tra quelli che si conoscono e quali sono i suoi effetti.
- 2 Se necessario, si scelgono i bersagli dell'incantesimo.
- 3 Si compiono in gesti magici e si pronuncia la formula. Attenzione: le creature vicine potranno vedere e sentire chi sta lanciando l'incantesimo.
- 4 Si spendono i Punti Mente necessari.
- 5 Se si tratta di un incantesimo offensivo (), chi lo lancia deve anche effettuare un Test di Magia. I Test di **Elementalismo**, **Entropismo** e **Spiritismo** si basano su **[INT + VOL]**, mentre per il Chimerismo si può scegliere tra **[INT + VOL]** o **[VIG + VOL]**.
Gli incantesimi non offensivi funzionano automaticamente senza effettuare Test. **Fallimenti critici** e **successi critici** nei Test di Magia generano **opportunità** come al solito.
- 6 Si applicano gli effetti dell'incantesimo.

LANCIARE INCANTESIMI FURTIVAMENTE

Gli incantesimi richiedono movimenti precisi e formule pronunciate ad alta voce, e producono effetti vistosi e bizzarri. Chiunque sia nei pressi capisce immediatamente quando viene usata la magia: è impossibile lanciare incantesimi furtivamente.

INCANTESIMI OFFENSIVI

Gli incantesimi indicati con il simbolo () sono detti **incantesimi offensivi**.

Per lanciare un incantesimo offensivo occorre effettuare il Test di Magia appropriato, utilizzando il punteggio di Difesa Magica del bersaglio come Livello di Difficoltà. Se l'incantesimo ha più di un bersaglio, colpirà quelli la cui Difesa Magica sia pari o inferiore al Risultato del Test di Magia (similmente a un attacco con proprietà **multi**).

In caso di **successo critico** nel Test di Magia, l'incantesimo colpisce tutti i bersagli.

CALCOLARE DANNI ED EFFETTI SIMILI

Diversi incantesimi richiedono di calcolare la potenza dei loro effetti in base al **Tiro Maggiore (TM)**; per farlo, basta prendere il valore più alto ottenuto dai due dadi tirati nel Test di Magia.

Lo stesso effetto viene quindi applicato a ciascun bersaglio colpito.

TERMINE DELL'EFFETTO DI UN INCANTESIMO

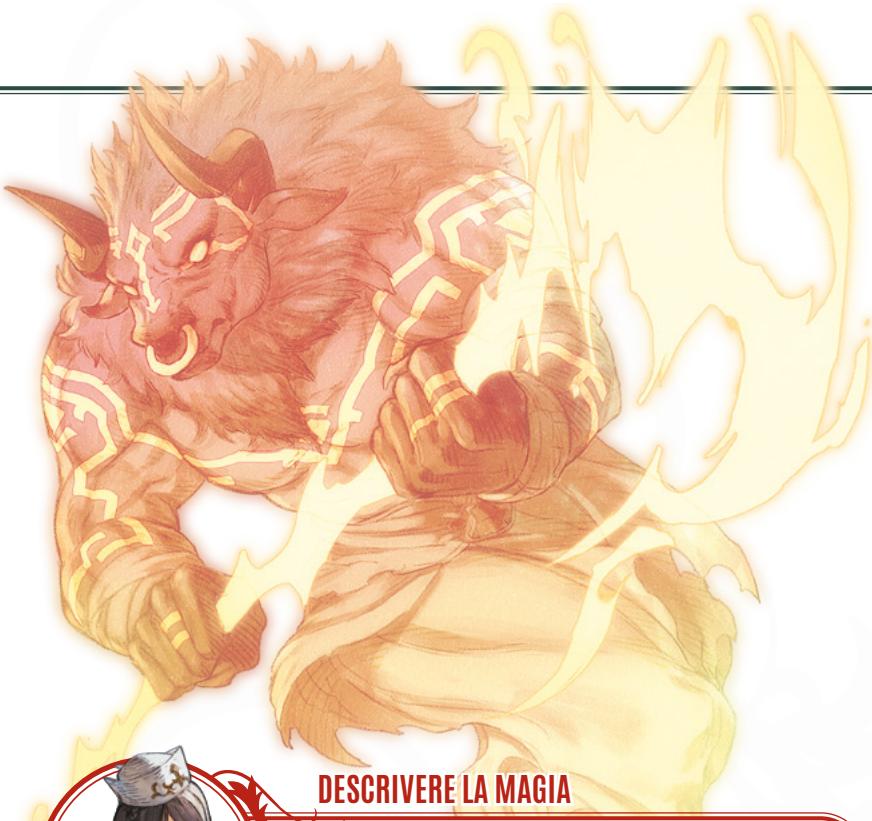
Se si lancia un incantesimo con durata “**Scena**”, si può terminare il suo effetto in qualsiasi momento. L'effetto termina anche se l'incantatore muore, perde i sensi o lascia la scena.

EFFETTI CUMULATIVI DEGLI INCANTESIMI

Se lo stesso incantesimo viene lanciato più di una volta su un bersaglio, i suoi effetti non sono cumulativi: l'effetto lanciato per ultimo sovrascrive il precedente.

Esempio: l'incantesimo **Velo Elementale** fornisce Resistenza a un tipo di danno a scelta tra **aria**, **fulmine**, **fuoco**, **ghiaccio** e **terra**. Se questo incantesimo viene lanciato su una creatura per renderla Resistente al **fuoco** e viene successivamente lanciato sulla stessa per renderla Resistente al **ghiaccio**, la creatura sarà Resistente solo al **ghiaccio**.

Se due incantesimi condividono lo stesso effetto ma hanno nomi differenti, **non** sono comunque cumulativi.



DESCRIVERE LA MAGIA



Anche se gli effetti di incantesimi e discipline sono definiti dalle regole del gioco, il modo in cui si manifestano nel mondo può variare da un personaggio all'altro ed è un'altra grande occasione per arricchire la personalità di ciascun eroe.

- ◆ Un **druido** o una **strega** potrebbero evocare dei rami magici i cui fiori o frutti producono gli effetti dell'incantesimo.
- ◆ Uno **spadaccino arcano** potrebbe incanalare la magia attraverso precisi movimenti della sua arma.
- ◆ Uno **stregone** potrebbe evocare uno sciame di spiritelli e folletti per tormentare i nemici e aiutare gli alleati.

Se potete usare la magia, passate un po' di tempo in ogni sessione a descriverne l'aspetto e gli effetti!

RITUALI

Investendo dei livelli in determinate Classi e acquisendo specifiche Abilità, i personaggi possono accedere alla **magia rituale** di diverse discipline.

Ogni branca della magia rituale permette di influenzare aspetti differenti del mondo:

Disciplina	Test di Magia	Può essere usata per...
Arcanismo	【VOL + VOL】	Generare effetti magici basati sugli Arcana vincolati.
Chimerismo	【INT + VOL】 o 【VIG + VOL】	Potenziare i sensi, vedere attraverso gli occhi di un animale, placare la furia di un mostro.
Elementalismo	【INT + VOL】	Camminare sull'acqua, modellare la roccia, estinguere fiamme, causare acquazzoni o tornado.
Entropismo	【INT + VOL】	Far decomporre la materia organica, piegare il flusso del tempo, teletrasportare creature e oggetti.
Ritualismo	【INT + VOL】	Estrarre magia da un oggetto, attivare un circuito alimentato ad anime, percepire la magia.
Spiritismo	【INT + VOL】	Percepire la presenza e le emozioni di altre creature, far addormentare qualcuno o rafforzarne lo spirito.

Il procedimento per eseguire un **Rituale** è descritto nella prossima pagina. Tenete bene a mente che la magia rituale non dovrebbe **mai** essere capace di:

- ◆ Infliggere direttamente dei **danni**. Un Rituale può comunque causare danni collaterali: per esempio, se si apre un crepaccio sotto i piedi dei nemici, questi sono destinati a subire qualche tipo di danno.
Per stabilire l'entità del danno collaterale inflitto da un Rituale, vedi pag. 93.
- ◆ Infliggere o guarire **status**.
- ◆ Far perdere o guadagnare PV, PM, PI, Punti Fabula o Punti Ultima a un personaggio.
- ◆ Replicare i **benefici meccanici** di incantesimi o Abilità esistenti (puoi, però, replicare effetti narrativi come volo e teletrasporto, anche se alcune Abilità li conferiscono).
- ◆ Generare creature o equipaggiamenti, oppure conferire loro capacità permanenti.

A parte ciò, quasi tutti i Rituali sono accettabili, ma più potente è l'effetto ricercato, più gravi saranno le conseguenze se il Rituale non va come sperato.

1

Si descrive ciò che si vuole ottenere con il Rituale, dichiarando l'area o le creature da influenzare.

Il Game Master ha l'ultima parola su quale effetto sia possibile ottenere, così come su quale sia la disciplina in cui rientra il Rituale.

2

Consultando le tabelle di **potenza** e **area** sottostanti, il Game Master determina il costo totale in Punti Mente del Rituale.

3

Il Rituale viene lanciato seguendo la normale procedura di un incantesimo (vedi pag. 115), ma richiede sempre di effettuare un Test di Magia contro il Livello di Difficoltà basato sulla **potenza** del Rituale (vedi sotto). Ciascun Test si basa sulle Caratteristiche indicate dalla disciplina del Rituale (vedi a sinistra).

Con un successo, il Rituale ha l'effetto desiderato; in caso di fallimento, il Game Master descrive invece come l'effetto venga alterato in **maniera catastrofica**.

Potenza	PM	LD	Esempi
Minore	20	7	Creare lampi di luce, bloccare passaggi, rompere vetri.
Media	30	10	Creare illusioni, curare malattie, trovare qualcuno o qualcosa, percepire emozioni, fornire energia a breve termine.
Maggiore	40	13	Leggere i pensieri, influenzare emozioni, spezzare maledizioni, alterare brevemente il clima, fornire energia a lungo termine.
Estrema	50	16	Indebolire un'entità divina, prevenire una catastrofe, modificare una creatura o un luogo per una settimana.

Area	PM	Esempi
Individuale	×1	Una creatura di taglia umana, una porta, un albero, un'arma.
Piccola	×2	Diverse creature di taglia umana, una creatura grande, una piccola radura, una stanza, un vagone del treno, una capanna.
Grande	×3	Una folla, una piccola foresta, un'aeronave o un galeone, una sala di un castello, una casa, una creatura gigantesca.
Enorme	×4	Una fortezza, un lago, un picco montano, un villaggio, un quartiere cittadino.

RITUALI COME TEST DI GRUPPO

Quando un personaggio esegue un Rituale, altri personaggi possono aiutarlo (anche se non hanno la capacità di eseguire Rituali). Il Test di Magia diventa così un **Test di Gruppo** (vedi pag. 50), in cui il personaggio che esegue il Rituale è il **leader**.

RIDURRE IL COSTO DI UN RITUALE

È evidente che il costo in Punti Mente dei Rituali può diventare parecchio alto. Per ridurlo, l'incantatore può procurarsi degli **ingredienti molto rari o potenti**, in modo da **dimezzare il costo in PM**.

- ◆ Ciò può essere fatto solo una volta per Rituale e il Game Master dovrebbe determinare la natura dell'ingrediente: procurarselo potrebbe essere un'avventura a sé stante.
- ◆ Se non c'è tempo per simili preparazioni (ed è necessario eseguire subito il rituale), è possibile sacrificare altri oggetti o ingredienti che il Game Master considera adatti.

ESEMPI DI RITUALI

Ecco alcuni esempi di Rituali da usare come linee guida:

Invocare un enorme globo di fiamme e usarlo per distruggere il motore di un'aeronave è un Rituale di **Elementalismo** di potenza **maggior** che influenza un'area **piccola** (80 PM, LD pari a 13). Se il Rituale fallisce, si potrebbe causare una tremenda tempesta di fuoco.

Percepire se una persona è ostile è un Rituale di **Spiritismo** di potenza **minore** che influenza un'area **individuale** (20 PM, LD pari a 7). Se il Rituale fallisce, si potrebbero instillare per sbaglio emozioni negative nel bersaglio, con conseguenze imprevedibili.

Erigere una barriera di energia per proteggere un castello da una valanga è un Rituale di **Ritualismo** con potenza **estrema** che influenza un'area **enorme** (200 PM, LD pari a 16). Se il Rituale fallisce, si potrebbe causare un'esplosione di potere magico incontrollato e scatenare un cataclisma.

Alterare il flusso del tempo per ripristinare momentaneamente le funzioni di un dispositivo danneggiato è un Rituale di **Entropismo** di potenza **media** che influenza un'area **individuale** (30 PM, LD pari a 10). Se il Rituale fallisce, il meccanismo e gli oggetti lì vicino potrebbero invecchiare a vista d'occhio e ridursi in polvere.

“La Grande Strega del Nord ottenne il suo potere rubandolo agli Elfi. Nessun mortale osa sfidare la sua autorità.”

RITUALI DURANTE I CONFLITTI

È certamente possibile tentare di eseguire un Rituale durante una scena di conflitto, ma occorre prima accumulare sufficiente energia magica. Il procedimento è il seguente:

1

Si usa l'azione di **Obiettivo** per iniziare il Rituale, seguendo i passaggi 1 e 2 del diagramma di flusso a pag. 119 per determinarne **disciplina**, **area** e **potenza**.

2

Si crea immediatamente un Orologio legato al Rituale, con un numero di sezioni che dipendono dalla **potenza** del Rituale (vedi sotto).

3

Ora che l'Orologio è parte della scena, chiunque può interagirvi con l'azione di **Obiettivo**.

Come sempre, è il GM a determinare le Caratteristiche utilizzabili per il Test, così come se abbia un Livello di Difficoltà fisso o se si tratti di un Test Contrapposto. Si può effettuare il primo Test per provare a riempire le sezioni dell'Orologio come parte della stessa azione di **Obiettivo** eseguita per iniziare il Rituale.

4

Una volta che l'Orologio è pieno, il personaggio che ha iniziato il Rituale può usare un'azione per eseguire il passaggio 3 del diagramma di flusso a pag. 119; per farlo, deve spendere i PM necessari ed effettuare il Test di Magia richiesto dal Rituale, con un Livello di Difficoltà determinato dalla sua **potenza** (vedi sotto).

Il Risultato del Test determina se il Rituale è un successo o se i suoi effetti causano invece una catastrofe.

Potenza	Orologio	PM	LD	Area	PM
Minore	4	20	7	Individuale	×1
Media	6	30	10	Piccola	×2
Maggiore	6	40	13	Grande	×3
Estrema	8	50	16	Enorme	×4

ECONOMIA E OGGETTI

Indipendentemente dal mondo fantastico in cui si svolgono le vostre avventure, gli eroi potrebbero talvolta trovarsi a comprare e vendere oggetti. Questa sezione include le basi dell'economia di gioco e fornisce delle utili liste di oggetti (e il loro costo!).

ZENIT

Lo **zenit** (z) è la valuta comune in tutti i mondi di **Fabula Ultima**, una moneta d'oro le cui forme e dimensioni possono cambiare di regione in regione. Sebbene i prezzi possano variare in base al luogo, lo zenit è normalmente accettato ovunque.

Mediamente, **5 zenit** acquistano un pasto decente, **10 zenit** bastano ad affittare una stanza di una cittadina per una notte e **100 zenit** pagano uno scudo di bronzo.

OGGETTI EQUIPAGGIATI E NELLO ZAINO

Come indicato sulla **scheda del personaggio**, un PG può equipaggiare un numero limitato di oggetti:

- ◆ Ha un solo slot di equipaggiamento per l'**armatura**.
- ◆ Ha uno slot di equipaggiamento per la **mano principale**, con cui può impugnare **un'arma a una mano** o **un'arma a due mani**. Se ha **un'arma a due mani** equipaggiata, occupa anche lo slot di equipaggiamento della mano secondaria (vedi sotto).
- ◆ Ha uno slot di equipaggiamento per la **mano secondaria**, con cui può equipaggiare **un'arma a una mano** o uno **scudo**.
- ◆ Ha uno slot di equipaggiamento per un **accessorio**.

Ogni oggetto non attualmente equipaggiato viene riposto nello **zaino**. Non c'è un limite fisso al numero di oggetti trasportabili in questo modo, a patto che si usi il buon senso. In ogni caso, il Game Master ha l'ultima parola su tale quantità.

Se mai avete bisogno di trasportare oggetti grandi e pesanti su lunghe distanze, potreste considerare l'acquisto di un **mezzo di trasporto** (vedi pag. 125).

Occorrono solo pochi secondi per ritrovare un oggetto nello zaino: facendo l'esempio di un conflitto, ciò potrebbe equivalere a spendere un'azione in cerca dell'oggetto. Anche se gli oggetti equipaggiati sono sempre accessibili, purtroppo sono anche esposti al rischio di essere danneggiati o rubati.

Finché un oggetto è riposto nello zaino, non si può godere di alcuno dei suoi benefici. Per farlo "funzionare", occorre equipaggiarlo!

COME OTTENERE NUOVI OGGETTI

I PG hanno a disposizione molti modi per acquisire nuovi oggetti ed equipaggiamento: ogni paese o villaggio ha sempre almeno un negozio dedicato ad armi, armature e accessori utili. Ciò non significa che non si possa semplicemente entrare in un negozio nel bel mezzo del nulla e trovare una baletstra magica, anzi: nonostante **armi, armature e scudi base** possano essere disponibili nella maggior parte degli insediamenti, gli **oggetti rari** dovrebbero trovarsi solo nei negozi più insoliti, nascosti nelle rovine più pericolose, protetti da potenti mostri o offerti come ricompensa per imprese eroiche.

Il Game Master può consultare pag. 266 per le regole e le linee guida su come progettare **oggetti rari**, così come diverse liste di oggetti di esempio.

La lista degli **oggetti base** si può invece trovare da pag. 130.



RICOMPENSE

Ci sono tre modi principali per gestire tesori e oggetti magici durante una campagna di **Fabula Ultima**. All'inizio della partita, dovreste discutere su quale dei metodi qui sotto vorreste adottare; potete sempre cambiare idea dopo alcune sessioni.

- ◆ **Classico.** Il Game Master assegna le ricompense come ritiene più opportuno. È forse la soluzione più comune, ma pone un grosso fardello sulle sue spalle.
- ◆ **Sondaggio.** Il Game Master chiede a tutti quali oggetti vorrebbero per il loro personaggio. Per esempio, un ninja potrebbe voler indossare una spaventosa **maschera han'nya** (vedi pag. 286) o un pugile potrebbe ambire a un paio di **pugni a scoppio** (vedi pag. 278). In questo modo, il Game Master ha un'utile lista di oggetti da cui scegliere quando assegna le ricompense.
- ◆ **Lista dei Desideri.** Questo è un approccio insolito, ma che può rivelarsi interessante. Ciascun Giocatore scrive una lista degli oggetti che vorrebbe per il suo personaggio, scegliendoli tra gli oggetti rari presenti nel capitolo del **Game Master** o progettandoli da zero con le linee guida dello stesso capitolo. Dopodiché, ogni volta che il gruppo trova un tesoro di qualunque genere o riceve una ricompensa, i Giocatori possono scegliere qualcosa dalle liste che hanno stilato e narrare di cosa si tratta... e di come sia finito lì.

VENDERE OGGETTI

Se si riesce a trovare un compratore, un oggetto può essere venduto a circa metà del costo originale. Questo valore può essere modificato dalla fattura e dalle condizioni dell'oggetto: nessuno vorrà un'ascia arrugginita e coperta di fango trovata nei tunnel. Il GM ha l'ultima parola su cosa possa essere venduto e quanti zenit se ne possano ricavare; a volte è anche possibile barattare o svolgere dei compiti in cambio di oggetti.

ARTEFATTI

A volte, i Personaggi Giocanti potrebbero entrare in possesso di oggetti dall'incredibile potere magico, noti come **artefatti** (vedi pag. 288). Data la loro natura pressoché unica, gli artefatti non dovrebbero mai essere comprati o venduti: nessuna cifra potrebbe rendere loro giustizia... e interi regni potrebbero decidere di scendere in guerra pur di ottenerne uno.

SERVIZI E MEZZI DI TRASPORTO

Prezzi e disponibilità di animali, veicoli, alloggi e simili possono variare in base al mondo di gioco. Le liste seguenti sono semplicemente delle linee guida per aiutare il Game Master a stabilirne il costo.

La lista include anche alcuni mezzi di trasporto, come versioni generiche di cavalcature, automobili, vascelli, aeronavi e così via. Ciascun mezzo può trasportare un certo numero di passeggeri e aumenta la distanza che il gruppo può normalmente coprire in un **giorno di viaggio**.

- ◆ I mezzi di trasporto **terrestri** possono viaggiare solo su terra, quelli **acquatici** su acqua, quelli **sottomarini** sopra e sotto l'acqua e quelli **volanti** solcano i cieli.
- ◆ Se il mezzo è trainato da animali, il costo totale comprende anche quelli.
- ◆ Non occorre tenere traccia del foraggio per gli animali o del carburante.
- ◆ Le cavalcature così acquistate sono prive di statistiche e non combattono. Per poter cavalcare una creatura in combattimento, vedi l'Abilità **Compagno Fedele** del **Viandante** a pag. 219.



SERVIZIO	COSTO	DESCRIZIONE
Servizi in Città		
Ricaricare l'Inventario	10 z	Ricarica i Punti Inventario del personaggio di 1.
Riposo (Villaggio)	5 z	Permette a una persona di riposare per una notte.
Riposo (Paese)	10 z	Permette a una persona di riposare per una notte.
Riposo (Città)	20 z	Permette a una persona di riposare per una notte.
Servizi di Viaggio		
Trasporto via Terra	10 z	Permette a una persona di viaggiare per un giorno.
Trasporto su Acqua	20 z	Permette a una persona di viaggiare per un giorno.
Trasporto Aereo	40 z	Permette a una persona di viaggiare per un giorno.

MEZZO	COSTO	PASSEGGERI	DISTANZA
Cavalcature			
Terrestre	200 z	Uno o due	×2
Acquatica	500 z	Fino a circa sei	×2
Sottomarina	1000 z	Fino a circa sei	×2
Volante	2000 z	Fino a circa sei	×3
Veicoli			
Terrestre	600 z	Fino a circa sei	×2
Acquatico	2000 z	Fino a circa dieci	×2
Sottomarino	4000 z	Fino a circa dieci	×2
Volante	8000 z	Fino a circa venti	×3

EQUIPAGGIAMENTO

Ci sono quattro tipologie principali di oggetti equipaggiabili: **accessori**, **armature**, **scudi** e **armi**. Ciascun oggetto può essere **base** o **raro** (fatta eccezione per gli accessori, che sono sempre rari).

OGGETTI MARZIALI (◆)

Gli oggetti indicati con il simbolo (◆) possono essere equipaggiati solo da personaggi che abbiano investito almeno un livello in determinate Classi.

- ◆ La **Furia** permette di equipaggiare **armi da mischia marziali** e **armature marziali**.
- ◆ Il **Guardiano** permette di equipaggiare **armature marziali** e **scudi marziali**.
- ◆ La **Lama Oscura** permette di equipaggiare **armi da mischia marziali** e **armature marziali**.
- ◆ Il **Maestro d'Armi** permette di equipaggiare **armi da mischia marziali** e **scudi marziali**.
- ◆ Il **Tiratore** permette di equipaggiare **armi a distanza marziali** e **scudi marziali**.

I personaggi che non abbiano investito almeno un livello nella Classe possono comunque portare con sé un oggetto marziale, ma non equipaggiarlo per trarne alcun beneficio.

ACCESSORI

Gli accessori sono utili oggetti magici, che conferiscono capacità speciali a chi li indossa. Gli accessori sono sempre considerati oggetti **rari**.

La descrizione di ogni **accessorio** si presenta nel formato sottostante:

ACCESSORIO	COSTO
 Elmo Crestato	1000 z

Ottieni un bonus di +1 ai Test di Precisione.

- ◆ Il **nome** dell'accessorio.
- ◆ Il costo in zenit dell'accessorio.
- ◆ Eventuali Qualità conferite dall'accessorio mentre è equipaggiato.

È possibile trovare una lista di accessori di esempio a partire da pag. 285.

ARMATURE

Le armature offrono protezione a chi le indossa.

La descrizione di ogni **armatura** si presenta nel formato sottostante:

ARMATURA	COSTO	DIFESA	D. MAGICA	INIZIATIVA
	Veste del Saggio	200 z	Dado DES +1	Dado INT +2
	Nessuna Qualità.			-2
	Brigantina ♦	150 z	10	Dado INT
	Nessuna Qualità.			-2

- ◆ Il **nome** dell'armatura e se si tratta di un'armatura **marziale** (♦).
- ◆ Il costo in zenit dell'armatura.
- ◆ La formula usata per calcolare la **Difesa** e la **Difesa Magica** di chi indossa l'armatura. Può trattarsi di un valore fisso, come **10** nel caso della brigantina qui sopra, oppure di un bonus da sommare alla taglia di dado di **Destrezza** (per la Difesa) o di **Intuito** (per la Difesa Magica); per esempio, avendo **d8** in Destrezzza e **d10** in Intuito, equipaggiare una **veste del saggio** (vedi sopra) conferisce un punteggio di Difesa pari a **9** e un punteggio di Difesa Magica pari a **12**.
- ◆ Quando non si ha alcuna armatura equipaggiata, la **Difesa** è semplicemente pari alla taglia di dado di **Destrezzza** e la **Difesa Magica** equivale alla taglia di dado di **Intuito**.
- ◆ La penalità ai Test di Gruppo di Iniziativa causata dall'armatura. Le armature marziali impongono solitamente penalità maggiori.
- ◆ Chi non ha alcuna armatura equipaggiata non subisce penalità all'Iniziativa.
- ◆ Eventuali Qualità conferite dall'armatura mentre è equipaggiata.

Per una lista delle armature **base** disponibili in gioco, vedi pag. 132.

ARMI

Le armi sono divise in dieci Categorie: **arcane, archi, flagelli, da fuoco, lance, da lancio, pesanti, pugnali, da rissa e spade.**

La descrizione di ogni **arma** si presenta nel formato sottostante:

ARMA	COSTO	PRECISIONE	DANNO
 Stocco ♦	200 z	[DES + INT] +1	[TM + 6] fisico

Una mano ♦ Mischia ♦ Nessuna Qualità.

- ♦ Il **nome** dell'arma e se si tratta di un'arma **marziale** (♦).
- ♦ Il costo in zenit dell'arma.
- ♦ Le Caratteristiche e la formula usata nei Test di Precisione per attaccare con l'arma.
- ♦ La formula usata per calcolare il danno dell'arma e il tipo di danni che infligge (di solito **fisici**, ma alcune armi rare possono infliggere tipi di danno speciali, come **fuoco** o **ombra**). **TM** significa **Tiro Maggiore**, ossia il valore più alto tra quelli mostrati dai due dadi nel Test di Precisione.
- ♦ Se l'arma richiede **una mano** o **due mani**; se si può equipaggiare l'arma in un solo slot mano, è possibile equipaggiare nell'altro una seconda arma o uno scudo.
- ♦ Se l'arma è da **mischia** o a **distanza**.
- ♦ Eventuali Qualità conferite dall'arma mentre è equipaggiata.

Non occorre tenere traccia delle munizioni per le armi a distanza: una volta acquistata l'arma, si presume di avere con sé una scorta sufficiente per utilizzarla in combattimento.

Per una lista delle armi **base** disponibili in gioco, vedi pag. 130.

NOTA SUI COLPI SENZ'ARMI

Tra le diverse armi disponibili in gioco figura anche il **colpo senz'armi** (vedi pag. 131), che può essere rappresentato dalle mani vuote del personaggio; nonostante queste siano considerate **armi a una mano**, sono automaticamente "equipaggiate" ogni volta che uno slot mano è vuoto.

Fondamentalmente, uno slot mano vuoto **conta anche** come colpo senz'armi.

SCUDI

Gli scudi devono essere equipaggiati nello slot **mano secondaria** di un personaggio e potenziano ulteriormente le difese.

La descrizione di ogni **scudo** si presenta nel formato sottostante:

SCUDO	COSTO	DIFESA	D. MAGICA	INIZIATIVA
	Scudo Runico ♦	150 z	+2	+2
Nessuna Qualità.				-

- ♦ Il **nome** dello scudo e se si tratta di uno scudo marziale (♦).
- ♦ Il costo in zenit dello scudo.
- ♦ L'incremento di **Difesa** e **Difesa Magica** conferito dallo scudo. Questi bonus si sommano ad eventuali altri benefici conferiti dalle armature equipaggiate.
- ♦ Eventuali Qualità conferite dallo scudo mentre è equipaggiato.

Per una lista degli scudi **base** disponibili in gioco, vedi pag. 133.



ARMATURA E DIFESE

Le armature marziali e quelle non marziali influiscono in modo diverso sulla Difesa e Difesa Magica.

A prescindere dal tipo di armatura equipaggiata, il bonus dello scudo si somma sempre: se avete uno slot libero, non è mai una cattiva idea equipaggiare uno scudo.

- ♦ Le armature leggere offrono una protezione basata sulle taglie di dado attuali di **Destrezza** e **Intuito**, aggiungendo dei piccoli bonus. Sono ottime per chi gode già di Caratteristiche alte, ma divengono meno efficaci quando si subiscono degli status.
- ♦ Le armature marziali impostano invece un valore fisso di Difesa, indipendentemente dalla taglia di dado di **Destrezza**. Offrono sicuramente protezioni più affidabili, ma hanno anche un certo peso sull'**Iniziativa**.

ARMI BASE

ARMI	COSTO	PRECISIONE	DANNO
Arcane			
	Bastone	100 z	[VOL + VOL]
Due mani ♦ Mischia ♦ Nessuna Qualità.			
	Tomo	100 z	[INT + INT]
Due mani ♦ Mischia ♦ Nessuna Qualità.			
Archi			
	Balestra	150 z	[DES + INT]
Due mani ♦ Distanza ♦ Nessuna Qualità.			
	Arco Corto	200 z	[DES + DES]
Due mani ♦ Distanza ♦ Nessuna Qualità.			
Flagelli			
	Frusta-Catena	150 z	[DES + DES]
Due mani ♦ Mischia ♦ Nessuna Qualità.			
Da Fuoco			
	Pistola ♦	250 z	[DES + INT]
Una mano ♦ Distanza ♦ Nessuna Qualità.			
Lance			
	Lancia Leggera ♦	200 z	[DES + VIG]
Una mano ♦ Mischia ♦ Nessuna Qualità.			
	Lancia Pesante ♦	200 z	[DES + VIG]
Due mani ♦ Mischia ♦ Nessuna Qualità.			
Da Lancio			
	Improvvisata (Dist.)	-	[DES + VIG]
Una mano ♦ Distanza ♦ Si rompe dopo l'attacco.			
	Shuriken	150 z	[DES + INT]
Una mano ♦ Distanza ♦ Nessuna Qualità.			

ARMI	COSTO	PRECISIONE	DANNO
Pesanti			
	Martello di Ferro	200 z	[VIG + VIG] fisico
Una mano ♦ Mischia ♦ Nessuna Qualità.			
	Ascia ♦	250 z	[VIG + VIG] fisico
Una mano ♦ Mischia ♦ Nessuna Qualità.			
	Ascia da Guerra ♦	250 z	[VIG + VIG] fisico
Due mani ♦ Mischia ♦ Nessuna Qualità.			
Pugnali			
	Pugnale d'Acciaio	150 z	[DES + INT] +1 fisico
Una mano ♦ Mischia ♦ Nessuna Qualità.			
Da Rissa			
	Colpo Senz'Armi	-	[DES + VIG] fisico
Una mano ♦ Mischia ♦ Sempre equipaggiato negli slot mano vuoti.			
	Improvvisata (Misc.)	-	[DES + VIG] fisico
Una mano ♦ Mischia ♦ Si rompe dopo l'attacco.			
	Tirapugni di Ferro	150 z	[DES + VIG] fisico
Una mano ♦ Mischia ♦ Nessuna Qualità.			
Spade			
	Katana ♦	200 z	[DES + INT] +1 fisico
Due mani ♦ Mischia ♦ Nessuna Qualità.			
	Spada di Bronzo ♦	200 z	[DES + VIG] +1 fisico
Una mano ♦ Mischia ♦ Nessuna Qualità.			
	Spadone ♦	200 z	[DES + VIG] +1 fisico
Due mani ♦ Mischia ♦ Nessuna Qualità.			
	Stocco ♦	200 z	[DES + INT] +1 fisico
Una mano ♦ Mischia ♦ Nessuna Qualità.			

ARMATURE E SCUDI BASE

ARMATURE BASE

ARMATURA	COSTO	DIFESA	D. MAGICA	INIZIATIVA
	Nessuna	-	Taglia DES	Taglia INT
	Nessuna Qualità.			-
	Abito da Viaggio	100 z	Taglia DES +1	Taglia INT +1
	Nessuna Qualità.			-1
	Camicia di Seta	100 z	Taglia DES	Taglia INT +2
	Nessuna Qualità.			-1
	Tunica da Lotta	150 z	Taglia DES +1	Taglia INT +1
	Nessuna Qualità.			-
	Veste del Saggio	200 z	Taglia DES +1	Taglia INT +2
	Nessuna Qualità.			-2
	Brigantina ♦	150 z	10	Taglia INT
	Nessuna Qualità.			-2
	Corazza di Bronzo ♦	200 z	11	Taglia INT
	Nessuna Qualità.			-3
	Corazza Runica ♦	250 z	11	Taglia INT +1
	Nessuna Qualità.			-3
	Corazza d'Acciaio ♦	300 z	12	Taglia INT
	Nessuna Qualità.			-4



Lo scudo più robusto al mondo è l'Adamantorre, creato con la pelle di una creatura molto rara e pericolosa.

SCUDI BASE

SCUDO	COSTO	DIFESA	D. MAGICA	INIZIATIVA
	Scudo di Bronzo	100 z	+2	-
	Nessuna Qualità.			
	Scudo Runico ♦	150 z	+2	+2
	Nessuna Qualità.			



PROGETTI

Proprio come gli incantatori hanno accesso alla magia rituale, i personaggi che investono almeno un livello nella Classe **Artefice** (vedi pag. 182) possono dare il via ai **Progetti** per lavorare a una varietà di invenzioni personalizzate: pozioni d'amore, scudi magitech mobili o addirittura meravigliose aeronavi.

I Progetti funzionano nel modo seguente:

- 1** Si descrive l'effetto dell'invenzione, come funziona, di quale tipo di energia ha bisogno e quali benefici offre. È il Game Master a decidere se una data invenzione sia o meno possibile in base alle circostanze fornite.
- 2** Se si tratta di un'invenzione complessa (come una **motocicletta magitech** dotata di cannone che funge sia da veicolo che da arma), il GM è libero di suddividere il Progetto in due o più invenzioni separate, ciascuna con una sua lavorazione.
- 3** Consultando le tabelle di **area, potenza e usi** (a destra), il GM determina il costo totale in materiali dell'invenzione, che va pagato tutto **immediatamente**.
Per invenzioni di potenza **media, maggiore** o **estrema**, il GM descrive anche un **ingrediente o materiale speciale** necessario per completarle. Questo non si può semplicemente acquistare e procurarselo sarà il punto focale di una o due sessioni.
- 4** Si può concordare con il Game Master un **terribile difetto**: forse l'invenzione deve essere ricaricata a intervalli regolari, è inaffidabile, ingombrante o molto rumorosa. Questo difetto riduce il costo totale del Progetto del **25%**.
- 5** Per completare il Progetto, occorre accumulare un ammontare di **progresso** pari a **1 per ogni 100 zenith di costo in materiali (minimo 1)**.
Al termine di ogni giorno di lavoro, il Progetto avanza come segue:
 - ♦ **+1 progresso** per ogni PG che ha lavorato al Progetto durante il giorno.
 - ♦ **+1 progresso aggiuntivo** per ciascun personaggio che abbia investito almeno un livello nella Classe Artefice che ha lavorato al Progetto durante il giorno.
- 6** Una volta raggiunto l'ammontare di progresso richiesto, l'invenzione è pronta! Se in un solo giorno si genera più progresso di quello necessario per completare il Progetto, l'invenzione potrebbe anche essere pronta in poche ore.

Potenza	Costo	L'invenzione potrebbe...
Minore	100 z	Fornire luce, trasportare persone o materiali su terra o acqua, proteggere in qualche modo.
Media	200 z	Viaggiare sott'acqua, contenere un incantesimo, trasmettere suoni o parole, svolgere un compito per l'inventore, fornire energia a breve termine.
Maggiore	400 z	Volare, alterare per poco la natura di un'area, annullare gli effetti di un incantesimo, possedere un'intelligenza limitata, combattere al fianco dell'inventore, fornire energia a lungo termine, catturare o immobilizzare.
Estrema	800 z	Alterare a lungo la natura di un'area, contenere il potere di un demone, prevenire una catastrofe, possedere intelligenza e personalità complete.
Area	Costo	Gli effetti si potrebbero applicare a...
Individuale	×1	Una creatura di taglia umana, una porta, un albero, un'arma.
Piccola	×2	Alcune creature di taglia umana, una creatura grande, una piccola radura, una stanza, un vagone del treno, una capanna.
Grande	×3	Una folla, una piccola foresta, un'aeronave o un galeone, una sala di un castello, una casa, una creatura gigantesca.
Enorme	×4	Una fortezza, un lago, un picco montano, un villaggio, un quartiere cittadino.
Usi	Costo	Una volta attivata, l'invenzione...
Consumabile	×1	Non può essere mai più utilizzata, a meno che l'inventore non ne costruisca una copia.
Permanente	×5	Può essere utilizzata più volte in occasioni differenti.

Ricordatevi che il Game Master ha il diritto di suddividere invenzioni particolarmente complesse o potenti in più Progetti, ciascuno con i propri costi e requisiti.

DANNO E PROTEZIONE

Prima o poi, gli eroi vorranno costruire oggetti che conferiscano loro un vantaggio in battaglia. Il Game Master ha l'ultima parola sulla potenza di una data invenzione, ma dovrebbe tenere la tabella sottostante come linea guida quando la stabilisce.

Potenza	Danno/Guarigione	Affinità Conferita
Minore	Non Disponibile	Una Resistenza
Media	Minore	Due Resistenze
Maggiore	Pesante	Una Immunità o Due Resistenze
Estrema	Massiccio	Due Immunità o Tre Resistenze

◆ Meglio evitare invenzioni che conferiscano Immunità al danno **fisico**.

◆ Se un'invenzione ha effetti misti, come conferire Resistenza a un tipo di danno e infliggerne allo stesso tempo, dovrebbe essere divisa in più Progetti (come indicato nel passaggio 2 a pag. 134).

Per determinare i danni inflitti o il potere di guarigione di un'invenzione, ci si può basare sui valori corrispondenti al livello attuale dell'inventore, come indicato nella tabella sottostante.

Livello	Effetto Minore	Effetto Pesante	Effetto Massiccio
5 o più	10	30	40
20 o più	20	40	60
40 o più	30	50	80



USARE MATERIALI PER PAGARE I PROGETTI

Se il gruppo recupera materiali preziosi durante le proprie avventure, può sfruttarli per pagare il costo di un Progetto. Il Game Master ha l'ultima parola su quali materiali e ingredienti possano essere impiegati per pagare il costo di un Progetto.

Se il Game Master richiede l'uso di un certo ingrediente o materiale a causa della **potenza** dell'invenzione (secondo il passaggio 3 del diagramma di flusso di pag. 134), questo non può essere usato anche per pagare il costo del Progetto.

ASSUMERE AIUTANTI

Se un inventore desidera accelerare il progresso quotidiano di un Progetto, o lavorare a più Progetti contemporaneamente, può assumere degli **aiutanti**.

- ◆ Ogni aiutante è un operaio o assistente specializzato con una paga pari a metà del costo totale del Progetto.
- ◆ Ogni aiutante genera **1 progresso aggiuntivo** al termine di ogni giorno di lavoro.



COME USARE I PROGETTI

Le regole dei Progetti sono molto flessibili, ma sono state progettate per consentire la creazione di qualcosa di unico e mai visto, non per creare oggetti che possono essere trovati o comprati, come gli **equipaggiamenti** (dovrebbero essere usati per fornire soluzioni innovative a problemi e ostacoli).

- ◆ Se un personaggio desidera creare più copie di una stessa invenzione, ciascuna copia rappresenta un Progetto separato. Rendere le invenzioni degli oggetti prodotti in serie **finirà inevitabilmente per rompere il gioco**. Se un Artefice vuole personalizzare l'equipaggiamento, può dare un'occhiata all'Abilità eroica **Miglioria** (vedi pag. 237).
- ◆ I Progetti richiedono tempo: se il gruppo ne perde troppo, i Cattivi non se ne stanno certo con le mani in mano.
- ◆ Le **scene di interludio** sono perfette per raccontare lo sviluppo di un Progetto.

ESEMPI DI PROGETTI

INVENZIONE	POTENZA	AREA	USO
	Elmo Subacqueo Media	Individuale	Permanente
Costo Totale del Progetto: 1000 zenith ♦ Progresso Richiesto: 10 ♦ Difetto: No.			
Una maschera magica che permette a chi la indossa di respirare sott'acqua.			
	Gas Soporifero Maggiore	Piccola	Consumabile
Costo Totale del Progetto: 800 z ♦ Progresso Richiesto: 8 ♦ Difetto: No.			
Questa fiala alchemica contiene gas sufficiente a riempire una stanza, facendo addormentare i presenti per alcune ore (questi si risvegliano se vengono feriti, schiaffeggiati o scossi con vigore, ma continuano a dormire in presenza di rumori forti).			
	Golem Gatling Maggiore	Individuale	Permanente
Costo Totale del Progetto: 1500 z ♦ Progresso Richiesto: 15 ♦ Difetto: Sì.			
Un'arma fluttuante semintelligente. Nelle scene di conflitto, questo golem agisce dopo il turno dell'inventore, infliggendo danni minori fisici a un singolo bersaglio. Tuttavia, è molto rumoroso e sperimentale, per cui i nemici possono spendere un' opportunità per disattivarlo fino alla chiusura della scena.			
	La "Discovery" Maggiore	Grande	Permanente
Costo Totale del Progetto: 6000 z ♦ Progresso Richiesto: 60 ♦ Difetto: No.			
Una grande aeronave in grado di trasportare fino a cinquanta persone. Non fornisce né potenza di fuoco, né protezione aggiuntiva: armi, corazze e altre modifiche sono considerate Progetti separati da aggiungere in seguito.			
	Pirosucco Media	Grande	Consumabile
Costo Totale del Progetto: 600 z ♦ Progresso Richiesto: 6 ♦ Difetto: No.			
Una singola fiala di essenza di elementale del fuoco iperconcentrata. Quando viene rotta, rilascia un vortice di fiamme che infligge danni minori da fuoco a tutte le creature in una vasta area. Oggetti infiammabili di piccole dimensioni potrebbero anche prendere fuoco.			

INVENZIONE	POTENZA	AREA	USO	
	Purapolvere Costo Totale del Progetto: 400 z • Progresso Richiesto: 4 • Difetto: No.	Media	Piccola	Consumabile

Questa polvere magica benedetta conferisce a chi la usa e a tutti gli alleati vicini Resistenza al danno da **ombra** e da **veleno** fino alla chiusura della scena.

	Spuntone Negatore Costo Totale del Progetto: 600 z • Progresso Richiesto: 6 • Difetto: Sì.	Maggiore	Piccola	Consumabile
-----------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------	---------	-------------

Quando viene attivato e piantato in terra, questo grande spuntone coperto di rune impedisce a tutte le creature in scena (amiche e nemiche, un difetto grave) di lanciare incantesimi ed eseguire Rituali. L'effetto continua fino alla chiusura della scena o finché il negatore stesso non viene distrutto (si tratta probabilmente di un Orologio da 6 sezioni).

	Stivali Mag Costo Totale del Progetto: 1000 z • Progresso Richiesto: 10 • Difetto: No.	Media	Individuale	Permanente
-----------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------	-------------	------------

Un paio di stivali magnetici che permette a chi lo indossa di aderire a superfici metalliche, potenzialmente camminando su muri e soffitti.

	Tuta Magitech Costo Totale del Progetto: 1750 z • Progresso Richiesto: 17 • Difetto: Sì.	Vedi Sotto	Vedi Sotto	Vedi Sotto
------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------	------------	------------

Un'avanzata armatura quadrupede alimentata con energia magitech.

- ◆ Chi la pilota ottiene Resistenza al danno **fisico** e da **fuoco**.
- ◆ Chi la pilota può eseguire l'azione di Attacco sparando un temibile raggio rovente, che infligge danni minori da fuoco. Si tratta di un attacco a distanza che richiede un Test di Precisione basato su **[DES + INT]**.
- ◆ Chi la pilota viene considerato Vulnerabile al danno da **fulmine**.

Data la complessità e potenza di questa invenzione, il Game Master la suddivide in due Progetti: l'armatura stessa e il cannone termico, entrambi con potenza **media**, area **individuale** e uso **permanente**.

L'inventore aggiunge anche un difetto a uno dei Progetti (la Vulnerabilità al danno da **fulmine**) per ridurne parzialmente il costo.

DINAMICHE DI GRUPPO

UN AMBIENTE DI GIOCO IL PIÙ SICURO POSSIBILE

In linea con il genere dei JRPG a cui è ispirato, **Fabula Ultima** ha un tono eroico e ottimista, nonostante le occasionali scene tragiche o cupe (soprattutto in presenza dei Cattivi). L'aspettativa generale vuole che anche queste non vengano descritte in modo crudo o morboso, neppure quando si parla di morte. Visto che non c'è modo di sapere cosa possa effettivamente urtare la sensibilità di chi gioca con voi, viene di seguito fornita una lista di strumenti utili e "buone abitudini" da applicare durante le sessioni.

- ♦ **Rispetto e fiducia reciproci.** Non ci dovrebbe neanche essere il bisogno di dirlo, ma il rispetto per il prossimo è la chiave per una buona esperienza di gioco, e questo vale anche per la fiducia. I Giochi di Ruolo sono un'attività basata prevalentemente sullo stare in compagnia ed è perfettamente normale essere un po' tesi ed emozionati nei momenti più drammatici, ma fiducia e rispetto reciproci sono fondamentali: qualsiasi cosa accada in gioco tra i personaggi, le persone al tavolo devono essere gentili le une con le altre.
- ♦ **Il gioco e la sua finzione non devono sostituire le interazioni umane.** Se qualcuno vi infastidisce con il suo atteggiamento, risolvetelo fuori dal gioco e dalla storia. Non c'è nulla di male nel fermare una sessione per mettere in chiaro le cose e ricominciare quando si è trovato un accordo, ma in nessun caso si può utilizzare il gioco come strumento per dimostrare il proprio punto di vista o influenzare il comportamento altrui.
- ♦ **Linee e veli.** Questi termini vennero coniati da Ron Edwards quando scrisse *Sex and Sorcery* e sono validi strumenti di sicurezza. Prima o durante il gioco, si può dichiarare di voler **tirare una linea** o **stendere un velo** su una situazione o azione.
Tirare una linea significa chiedere di non inserire un elemento nel gioco. Non può accadere, non è accaduto e la storia condivisa non ne deve parlare in alcun modo.
Stendere un velo significa dire che l'elemento può essere presente, ma si chiede di non parlarne in modo esplicito né metterlo sotto i riflettori. Fa ancora parte del mondo di gioco e influenza le azioni dei personaggi, ma viene lasciato "dietro le quinte".

Questi strumenti sono essenziali quando si gioca con sconosciuti, ma risultano utili anche quando ci si trova in presenza di vecchi amici. Chiunque può avere qualcosa che lo metta a disagio o gli causi addirittura malessere, come descrizioni troppo dettagliate di violenza, scene riguardanti rapporti tossici, o persino qualcosa che per alcuni sembra normale ma ha lasciato profonde cicatrici su altri.

Durante il gioco è responsabilità di tutti creare un ambiente sano: non insistete nel chiedere perché qualcosa metta qualcuno a disagio; piuttosto, domandate come preferirebbe che questo tipo di scena venisse gestita in futuro.

SCONTRI TRA PERSONAGGI GIOCANTI

Anche se i protagonisti di **Fabula Ultima** sono eroi, ciò non significa che non vi possano essere conflitti o ostilità tra di loro. Si possono verificare situazioni in cui due o più Personaggi Giocanti sono ai ferri corti e ciò può essere risolto trovando un accordo reciproco o usando le normali regole.

Nel gestire queste situazioni, ricordate i seguenti principi:

- ◆ **Prendetevi del tempo per pensare a cosa sta accadendo.** Quando gli scopi o le azioni di due o più Personaggi Giocanti sono in contrasto, non abbiate fretta di tirare i dadi; piuttosto "mettete in pausa" il gioco e lasciate che i Giocatori coinvolti trovino un accordo su come risolvere la situazione.

Tenete a mente che queste regole sono state scritte per gestire i conflitti tra i **personaggi**: i Giocatori che li controllano hanno comunque la responsabilità di rendere l'ambiente di gioco piacevole per tutti e devono collaborare gli uni con gli altri. D'altro canto, se insorge una discussione tra **Giocatori**, non c'è molto che questo gioco possa fare: parlatene con calma e tornate alla partita solo quando tutti si trovano nuovamente sulla stessa lunghezza d'onda.

- ◆ **Stabilite cosa c'è in gioco e determinate un metodo di risoluzione.** Con l'aiuto del Game Master, i Giocatori dovrebbero stabilire cosa i personaggi desiderano ottenere (a volte, questo è il momento in cui ci si accorge che non c'è vero conflitto). Dopodiché, si sceglie un modo per risolvere la disputa: i Test Contrapposti sono normalmente il metodo ideale.

Non tirate i dadi finché tutti non hanno chiare le conseguenze. Se non riuscite a trovare un accordo, forse è meglio lasciare da parte l'argomento e ritornarvi quando si trova un compromesso: magari i personaggi stanno bisticciando o discutendo, ma una minaccia più urgente richiede la loro attenzione.

- ◆ **Applicate i risultati.** Una volta che i dadi hanno smesso di rotolare, applicate qualsiasi esito ne sia uscito: non provate a stravolgere il risultato o a cercare di evitare le conseguenze delle vostre azioni. In tal caso, è forse meglio che sia il Game Master a narrare in modo imparziale quanto accade ai personaggi coinvolti.

SEGRETI

Non è insolito che un Personaggio Giocante nasconde alcuni segreti ai suoi compagni, che siano malefatte passate o una passione infuocata per un antagonista.

Tutto questo va bene per i personaggi, ma i Giocatori dovrebbero invece essere trasparenti e lavorare insieme per ottenere il meglio da ogni situazione.

Dicendo al resto del gruppo: “Sembra che il mio personaggio voglia esservi amico, ma in realtà vi odia per quel che è successo a Galatea” state offrendo una grande opportunità a tutti i partecipanti, inclusi voi stessi, dal momento che avete rivelato un aspetto dell’eroe su cui è possibile lavorare per rendere la storia più drammatica.

Non dimenticate mai che questo gioco si fonda sulla narrazione condivisa: rivelare i segreti del vostro personaggio significa fornire agli altri Giocatori un modo per rendere le cose più interessanti... non bisogna percepirla come “abbassare la guardia”.

LASCIARE IL GRUPPO

Prima o poi un Giocatore potrebbe sentire di aver ormai completamente esplorato i vari aspetti del proprio personaggio: magari questi ha affrontato le sue paure, raggiunto i propri scopi e trovato ciò che cercava. Eppure, la campagna continua.

Quando ciò accade, sentitevi liberi di annunciare che il vostro personaggio lascerà il gruppo, ma cercate di farlo tra una sessione e l’altra, procurandovi al contempo un personaggio che lo sostituisca. All’inizio della sessione seguente, descrivete l’epilogo del personaggio che sta lasciando la storia, quindi introducecete l’ingresso nel gruppo del nuovo personaggio e le sue motivazioni.

- ◆ Se volete ritirare **temporaneamente** il vostro personaggio dall’avventura in corso per poterlo reinserirlo in un altro momento di gioco, dovreste parlarne con il resto del gruppo.
- ◆ Ogni volta che un nuovo personaggio (o uno ritirato in precedenza) si unisce al gruppo, dovrebbe avere pari livello e Punti Esperienza di quello che sta sostituendo. Se il personaggio si era solo ritirato in precedenza, il Giocatore dovrebbe descrivere brevemente di cosa si sia occupato mentre si trovava lontano dal resto del gruppo.
- ◆ Indipendentemente dai PG creati, un Giocatore può controllarne solo uno per volta. Il Game Master ha l’ultima parola su quando sia possibile effettuare un “cambio tra personaggi” (normalmente tra due sessioni o mentre si riposa in città). Inutile specificare che si può cambiare personaggio solo se questo si trova in zona o ha i mezzi per raggiungere il resto del gruppo.

GIOCATORI ASSENTI

Tutti hanno degli impegni e a volte questi impediscono a uno o più giocatori di prendere parte a una sessione.

In tal caso, la cosa più semplice è spesso **rimandare** a un'altra occasione: scegliete semplicemente un altro giorno e magari giocate a qualcosa di diverso con chiunque sia invece presente!

Tuttavia, se siete determinati a giocare una sessione anche con uno o più assenti (cosa da fare **solo** se tutti sono d'accordo, assenti inclusi), ogni Giocatore mancante all'appello sceglie una delle seguenti opzioni per il proprio personaggio:

- ◆ **Vi raggiungo dopo.** Il personaggio resta in città (o in un luogo sicuro) dedicandosi ad altro. Questo è un buon modo per raccogliere informazioni, acquistare oggetti e lavorare ai Progetti. Discutete con il Game Master su cosa il personaggio intenda fare. Il personaggio si riunisce quindi al gruppo all'inizio della prossima sessione: descrivete come vi siete riuniti al gruppo o avete raggiunto il luogo in cui si trova.
- ◆ **Mi affido a voi.** Per la sessione in corso, il personaggio è controllato dal resto del gruppo (escluso il Game Master). Un personaggio controllato dal gruppo **non può spendere Punti Fabula e sceglie automaticamente la Resa se viene ridotto a 0 Punti Vita**. Il Game Master dovrebbe essere delicato nell'applicare conseguenze ai personaggi di Giocatori assenti e tutti gli altri dovrebbero fare del loro meglio per proteggerli.

Indipendentemente dall'opzione scelta, si applicano le seguenti regole:

- ◆ Il personaggio non ottiene Punti Fabula quando si è assenti da una sessione.
- ◆ Il personaggio ottiene Punti Esperienza come di norma al termine di una sessione. Questo potrebbe anche permettergli di guadagnare un livello (vedi pag. 226).

Le cose tornano alla normalità non appena il Giocatore partecipa nuovamente a una sessione: il personaggio potrà ottenere e spendere Punti Fabula come al solito.



Alberto Zaccagni - 554363

PREMI START

Questo capitolo presenta le regole per iniziare una partita di **Fabula Ultima**.

Nella prossime pagine potrete scoprire come creare il vostro **mondo** di gioco, assegnare al **gruppo** un tema centrale, creare i vostri **Personaggi Giocanti** e iniziare finalmente a giocare con il **prologo**.

SESSIONE ZERO

Anche se leggere questo capitolo da soli è una buona idea, i passaggi presentati richiedono la presenza di tutto il gruppo. Un primo incontro, anche chiamato **sessione zero**, serve a definire le basi dell'ambientazione in cui si svolgeranno le vostre avventure, le tematiche che vorrete esplorare e gli eroi che andrete a interpretare.

- ◆ Per il Game Master, questo è un ottimo momento per conoscere i Personaggi Giocanti e iniziare a ideare scenari, luoghi e antagonisti interessanti. Assicurati di porre molte domande e prendere appunti in abbondanza.
- ◆ Per i Giocatori, questo è il momento in cui collaborate per creare insieme il vostro mondo e i vostri personaggi. Cogliete l'occasione per inserirvi le vostre idee, che si tratti di un'estetica particolare, una tecnologia magica o un terribile pericolo.

Ovviamente, avrete molte occasioni per lasciare la vostra impronta sul mondo che avete iniziato a creare; tuttavia, pensate a questo momento come il seme dell'esperienza di gioco, da cui tutto il resto cresce, si evolve e fiorisce.

UN ATTIMO, HO CAMBIATO IDEA!

Le sezioni di questo capitolo sono presentate in un preciso ordine, ma siete liberi di tornare indietro e modificare le vostre scelte se ne sentite il bisogno.

Per esempio, mentre state creando il vostro personaggio potrebbe venirvi in mente uno spunto per un luogo davvero interessante e potreste tornare a segnarlo sulla mappa del mondo. Oppure i vostri eroi potrebbero rivelarsi più adatti a un tipo di gruppo diverso da quello scelto in precedenza.

State gettando le fondamenta della campagna... prendetevi il tempo che vi serve!

PRIMA DI COMINCIARE

Ora che siete tutti riuniti, ci sono alcune cose di cui parlare prima di creare il mondo e i personaggi. Per ogni argomento, leggete le domande e discutetene insieme.

IMPEGNO E ASPETTATIVE

La prima cosa da decidere è quanto tempo e impegno ognuno è disposto a dedicare al gioco. Questo vi aiuterà a impostare delle aspettative ed evitare eventuali complicazioni in seguito.

- ◆ Volete giocare un numero limitato di sessioni o preferite semplicemente mettervi a giocare e vedere dove vi porta la storia?
- ◆ Quanto spesso volete giocare? Una volta alla settimana? Una o due al mese?
- ◆ Il gioco è progettato per funzionare con sessioni da circa quattro ore, ma voi quanto vi aspettate che durino effettivamente? In caso di sessioni più lunghe o corte, ricordate di calcolare i Punti Esperienza più o meno ogni quattro ore di gioco (vedi pag. 226).
- ◆ Se alcuni Giocatori sono assenti, preferite rimandare l'appuntamento o giocare lo stesso? Vedi pag. 143 per suggerimenti.

TONO E TEMATICHE

Questo è un gioco con un'ampia gamma di propositi diversi: a seconda del tipo di mondo e personaggi che create, i toni e le tematiche della campagna possono variare in maniera significativa. Essendo una narrazione condivisa, è necessario che tutti siano sulla stessa lunghezza d'onda o almeno condividano alcuni punti fondamentali. Potete sempre discutere in seguito eventuali cambiamenti.

- ◆ Che tono narrativo vi aspettate? Preferite un pesante dramma in cui si affrontano situazioni ed emozioni complesse, oppure un semplice racconto fantastico dove è molto semplice distinguere tra bene e male?
- ◆ Ci sono tematiche che volete fortemente esplorare durante il gioco?
- ◆ Preferite che gli eroi siano legati da profonda amicizia sin dall'inizio o che ci siano momenti di crisi e disaccordo all'interno del gruppo? Come risolverete questi contrasti? Vedi pag. 141 per suggerimenti.
- ◆ Nel descrivere scene e azioni, preferite uno stile "sopra le righe" da anime giapponese o un tono più eroico ma fiabesco?

REGOLE E SFIDE

Come per tono e tematiche, questo gioco vi permette di modificare le regole e giocarlo con diversi livelli di sfida e ottimizzazione.

- ◆ Volete adottare alcune regole opzionali presentate nel manuale? Prestate particolare attenzione a quelle sul **conflitto** (vedi pag. 82) e l'**avanzamento** (pag. 230).
- ◆ Quale livello di sfida e complessità vi aspettate dall'esperienza di gioco? Puntate all'ottimizzazione assoluta dei personaggi? Vi aspettate che il Game Master progetti avversari estremamente pericolosi, oppure preferite un'esperienza più tranquilla che non richieda tanta attenzione?

UNO SPAZIO IL PIÙ SICURO POSSIBILE

I Giochi di Ruolo tendono a coinvolgere sia a livello emotivo che personale. È uno dei loro punti forti, ma può anche rendere le persone vulnerabili, perciò assicuratevi di discutere in anticipo di eventuali descrizioni, scene o elementi della storia che possano mettervi a disagio. Tutti dovrebbero indicare quali **linee e veli** (vedi pag. 140) vorrebbero applicare durante le sessioni; può essere una buona idea gestire questa parte in modo anonimo, così da preservare la privacy di tutti.

In particolare, dovreste accertarvi di affrontare i seguenti punti:

- ◆ **Descrizione della violenza.** Normalmente, in **Fabula Ultima** non dovrebbero esserci elementi come spargimenti di sangue e sbudellamenti: come nei classici JRPG, la morte di un personaggio può essere rappresentata vedendolo cadere in ginocchio o svanire in una nube di particelle spirituali, ma dovreste comunque parlare di quali scene e descrizioni vi mettono a vostro agio.
- ◆ **Natura della malvagità.** Controllo mentale, persecuzione delle minoranze o imperialismo violento sono elementi comuni in molti giochi, ma per alcune persone sono parte della realtà quotidiana. Rendete le vostre sessioni di gioco spazi sicuri per tutti.
- ◆ **Storie d'amore, relazioni e sessualità.** Questi sono altri elementi tipici dei JRPG, che spesso includono storie d'amore tra i protagonisti. Discutete su quanto vi possiate trovare a vostre agio in queste situazioni e fino a che punto ci si possa spingere.

Durante il gioco, è possibile che vogliate riconsiderare alcune decisioni prese. In tal caso, discutetene con il gruppo per raggiungere un nuovo accordo.

Ricordatevi: in un Gioco di Ruolo si vince se si crea una storia memorabile e si passa piacevolmente il tempo giocando insieme!

CREAZIONE DEL MONDO

Il primo passo è la creazione condivisa del mondo di gioco (o “ambientazione”) in cui si svolgeranno le avventure dei vostri personaggi. Questo processo coinvolge sia Game Master che Giocatori e fornisce a tutti delle basi solide per interpretare eroi, antagonisti ed eventi.

Procuratevi una **scheda del mondo** e una **scheda della mappa**.

Il diagramma di flusso della prossima pagina descrive il processo di creazione del mondo. Se volete, potete assegnargli un nome: qualcosa di semplice come **Terra, Gaia** o **Il Pianeta** può andare benissimo... in fondo è quello che facciamo anche nella realtà! Come spiegato a pag. 14, tutti i mondi di **Fabula Ultima** condividono alcuni elementi chiave, gli **Otto Pilastri**. Quando create la vostra ambientazione, tenete tali principi in mente e prestate particolare attenzione ai seguenti punti:

- ◆ **Anime.** Ogni cosa, vivente e non, è connessa dal flusso delle anime. Alcuni mondi potrebbero includere macchine alimentate con l'energia delle anime, mentre in altri la corruzione spirituale potrebbe dare vita a creature mostruose.
Discutete riguardo cosa la gente comune del vostro mondo conosca sulle anime.
- ◆ **Conflitti e lotte.** Le culture che popolano il vostro mondo non sono riuscite a unirsi sotto un unico vessillo. I motivi possono variare da rivalità secolari a scontri ideologici o religiosi, passando per incomprensioni o persino crudeltà commesse da una nazione contro le altre. Trarre ispirazione dal mondo reale può essere una buona idea, dato che è (purtroppo) ricco di oppressioni e ingiustizie.
- ◆ **Un mondo fantastico e variegato.** Quando create la vostra ambientazione non dovete preoccuparvi di realismo, verosimiglianza o accuratezza storica. Una città-stato ispirata all'Antica Grecia potrebbe confinare con una fortezza volante difesa da guerrieri in armature della Dinastia Song, che praticano una forma di alchimia simile a quella del Rinascimento italiano.

Ciò che conta davvero è che ogni luogo rifletta le tematiche e le emozioni che volete vedere rappresentate nella vostra storia.

I passaggi del diagramma sono stati organizzati secondo un ordine il più intuitivo possibile, ma siete sempre liberi di tornare indietro e modificare ciò che vi serve.

L'importante è che tutti al tavolo possano condividere liberamente le proprie idee; quando un passo dice “ciascuno dovrebbe introdurre un elemento” non significa che questi debba fare tutto da solo: come per ogni altro aspetto del gioco, dialogo e comunicazione sono la chiave per una bella esperienza!

1

Scegliete la **forma** del mondo: è sferico, piatto o le sue regioni fluttuano tra le nuvole? È per caso a forma di ciambella, nello stile classico dei JRPG? Potreste anche decidere che la forma del mondo è uno dei suoi misteri!

2

Prendete una **scheda della mappa** adatta alla vostra idea di base (o disegnatene una personalizzata, lasciando molto spazio vuoto per collocarvi insediamenti e luoghi). Il mondo può occupare più di una scheda, ma per ora andate sul semplice. Stabilite la lunghezza di un giorno di viaggio sulla mappa (vedi pag. 106).

3

Qual è il ruolo di **magia** e **tecnologia** nell'ambientazione? State vivendo in un'età di sviluppo industriale, oppure è più simile al Rinascimento? La magia è considerata una forma di scienza o è trattata come un grande mistero?

4

Segnate sulla mappa i confini dei **regni** e delle **nazioni** più importanti, discutendo dei loro rapporti: fiducia reciproca, difficili alleanze o conflitti aperti? Ciascuno dovrebbe introdurre almeno un regno o nazione durante questo passaggio, fornendo alcuni dettagli su costumi, credenze, economia, abitanti e creature.

5

Discutete dei principali **eventi storici** che hanno plasmato il mondo attuale. Ciascuno dovrebbe introdurre almeno un evento importante che abbia alterato drammaticamente la storia dell'ambientazione.

6

Quali sono i grandi **enigmi** e **misteri** del mondo? Quali sono le domande ancora senza risposta e le verità ormai indistinguibili dalla leggenda? Ciascuno dovrebbe introdurre almeno un mistero del mondo che intende esplorare durante le avventure del gruppo.

7

Quali terribili **minacce** gettano un'ombra sul mondo? Disastri naturali, divinità furiose, imperi assetati di potere o forse nubi di miasma corrotto che avvolgono la terra?

Ciascuno dovrebbe introdurre almeno una minaccia, se possibile qualcosa che stia mettendo in pericolo il futuro di intere nazioni. Il Game Master potrà basare una buona parte dei Cattivi e antagonisti proprio su queste minacce globali.

TABELLE PER LA CREAZIONE DEL MONDO

Sentitevi liberi di usare le tabelle in queste pagine ogni volta che dovete trovarvi a corto d'idee durante la creazione del mondo.

Magia e Tecnologia (tirate un d20 o scegliete)

- | | |
|--------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|
| 1. La magitech sconvolge la natura. | 11. Magia da un'altra dimensione. |
| 2. Chi può usare la magia porta sul corpo un marchio unico. | 12. In alcuni luoghi del mondo non nascono persone capaci di usare la magia. |
| 3. La magia viene ereditata tramite le linee di sangue. | 13. Le aeronavi hanno rivoluzionato i viaggi e la guerra. |
| 4. L'avvento della magia è molto recente. | 14. La magia è perlopiù un'arte proibita. |
| 5. Gli Antichi vivevano in armonia con le creature magiche. | 15. Gli incantatori sono addestrati nelle accademie e poi assunti dai nobili. |
| 6. Tutta la magia del mondo proviene da un singolo luogo sacro. | 16. Enormi golem a vapore accompagnano comunemente gli eserciti in battaglia. |
| 7. Il mondo è sorretto da qualche magia antica e potente. | 17. In passato, il mondo venne quasi interamente distrutto. |
| 8. La tecnologia è un'offesa agli dei. | 18. La magia fu insegnata dai draghi. |
| 9. Il mondo è una distopia fantascientifica in cui si fanno esperimenti sulla magia. | 19. I mostri nascono dalle anime senza pace dei defunti. |
| 10. La magia è un dono degli dei. | 20. La magia proviene da antichi cristalli. |

Naturalmente, ciascuna di queste opzioni può essere applicata al mondo intero oppure a una certa nazione o regione. Per esempio, i motori a vapore potrebbero essere diffusi in un continente e considerati eresia in un paese vicino, oppure la magia potrebbe essere un'arte antica in una regione e una scoperta abbastanza recente altrove.

Regni e Nazioni (tirate un d8 o scegliete)

- | | | | |
|-----------|----------------|----------------|-----------------|
| 1. Impero | 3. Villaggio | 5. Unione | 7. Tribù |
| 2. Regno | 4. Città-stato | 6. Sacro Regno | 8. Protettorato |

Nomi di Luoghi

Acheron	Crescentia	Harkell	Nara	Silea
Agartha	Cymur	Holne	Nethis	Sotera
Alexandria	Dagda	Ildesfort	Olcressia	Tartarus
Alfheim	Delos	Ittia	Oskara	Terisia
Aquileia	Doma	Jeriva	Platea	Thule
Argus	Dunova	Kemes	Pirithia	Torren
Asteride	Edessa	Koga	Pemble	Ulyan
Avalon	Endell	Korinth	Quivira	Ur
Babel	Entigea	Lacria	Regalia	Valica
Beregand	Ertha	Londinium	Relde	Veleia
Burgo	Feror	Luxor	Rimea	Xanadu
Calibar	Galatea	Malaba	Roston	Yade
Ceren	Garaphis	Megara	Salazar	Yssira
Colvand	Ghizal	Megido	Samitra	Zepro

Eventi Storici, Misteri e Minacce (tirate un d20 o scegliete)

- | | |
|-------------------------------------------|-------------------------------------------|
| 1. Morte di una figura importante. | 11. Ascesa di una nuova potenza militare. |
| 2. I mostri sono irrequieti e aggressivi. | 12. Gli dei hanno abbandonato il mondo. |
| 3. Un meteorite colpirà il pianeta. | 13. Appare un mostro leggendario. |
| 4. Il livello degli oceani sta salendo. | 14. Il mondo è sprofondato nelle tenebre. |
| 5. Scoperta di terre ignote. | 15. La magia sta pian piano scomparendo. |
| 6. Un male antico sta rinascendo. | 16. Progresso tecnologico. |
| 7. Il mondo si sta trasformando. | 17. Si apre un varco dimensionale. |
| 8. Distruzione della luna. | 18. Perdita di importanti conoscenze. |
| 9. Visitatori da un altro mondo. | 19. Si diffonde una nuova religione. |
| 10. Le persone diventano apatiche. | 20. Il mondo sta morendo. |

Ciascuna di queste opzioni può fungere da evento storico, mistero o minaccia (dipende solo da voi!).

CREAZIONE DEL GRUPPO

Al contrario della creazione del mondo, quella del gruppo non è particolarmente strutturata: di fatto, si tratta solo di stabilire le tematiche fondamentali delle vostre prime avventure. Quando scegliete un **tipo di gruppo**, state fondamentalmente dicendo: “Ehi, così è come vogliamo esplorare il mondo che abbiamo appena creato; vorremmo davvero che la nostra storia condivisa si concentrasse su questi aspetti.”

In aggiunta, la scelta del tipo di gruppo può suggerirvi che genere di eroi andrete a creare nel prossimo passo della sessione zero. Non prendetela come una restrizione, ma piuttosto come un utile suggerimento a cui fare ritorno se non siete sicuri dei concept dei personaggi.

Potreste persino assegnare un nome al gruppo, come la **Fratellanza del Grifone** o gli **Scudi della Regina**.

Per il Game Master, questo passaggio è una preziosa opportunità per capire quali situazioni, storie e antagonisti il gruppo trovi più interessanti!

CERCATORI

Siete alla disperata ricerca di qualcuno o qualcosa: una potente strega, un antico cimelio, un luogo leggendario o una meraviglia tecnologica perduta. Quello che cercate è l'ultima speranza del mondo... o almeno così credete.

- ◆ Che cosa state provando a impedire o correggere? Cosa cercate?
- ◆ Cosa sapete della vostra missione? Chi o cosa vi ha dato queste informazioni?
- ◆ Chi non vuole che abbiate successo?
- ◆ Che cosa ha spinto ciascuno di voi a partecipare a questa missione?

EROI DELLA RESISTENZA

Siete l'ultima linea di difesa contro una forza temibile, un'oscurità che minaccia di soffocare il mondo conosciuto, come un regno assetato di potere o un impero oppressivo. Il fato di molti è riposto nelle vostre mani.

- ◆ Perché questo terribile fardello è sulle vostre spalle? Avete già affrontato il nemico?
- ◆ Quali fazioni vi hanno aiutato? Quali invece vi hanno tradito o si oppongono a voi?
- ◆ Chi sono i condottieri nemici più famigerati e i loro seguaci?

GUARDIANI

Uno di voi è il Prescelto, qualcuno a cui è stata affidata una missione che potrebbe cambiare il destino del mondo. Tutti gli altri membri del gruppo hanno giurato, per scelta o dovere, di proteggere il Prescelto durante i suoi viaggi.

- ◆ Che Legami o rivalità esistono tra ciascun guardiano e il Prescelto?
- ◆ Qual è la missione? Chi l'ha assegnata al Prescelto? Le autorità la approvano?
- ◆ Perché il Prescelto ha bisogno di protezione? Chi o cosa minaccia la missione?

RIVOLUZIONARI

Costituite una piccola unità che si batte con le unghie e con i denti contro il potere costituito, che si tratti di un governo tirannico, un'occupazione militare o persino una spietata corporazione. È probabile che la società e le forze dell'ordine vi considerino criminali o terroristi.

- ◆ Quale prezzo ha pagato ciascuno di voi per la propria insubordinazione?
- ◆ Quali fazioni hanno promesso di aiutarvi? Quali invece si oppongono a voi?
- ◆ Quali sono i crimini del nemico e perché nessun altro cerca di fermarlo?

UNITI DAL FATO

Vi siete ritrovati a collaborare a causa delle circostanze. Nonostante sia un classico dei racconti fantasy, è in realtà il tipo di gruppo più difficile da rendere al meglio, poiché spesso manca un obiettivo preciso. Dovrete quindi collaborare durante il gioco per tessere una ragnatela di rapporti (i **Legami** diventano estremamente importanti). Se scegliete questa premessa, può essere una buona idea passare a un altro tipo di gruppo quando avete delineato un obiettivo comune.

- ◆ Quali legami emotivi e familiari esistono tra i vostri personaggi?
- ◆ I vostri personaggi si sono mai incontrati in passato? Ci sono tensioni o rivalità tra di loro?
- ◆ Cos'avete in comune? Convinzioni? Nemici? Esperienze passate?

CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

È il momento di creare i Personaggi Giocanti, quindi mano alle **schede del personaggio**!

Anche se può sembrare che questo passaggio possa essere fatto da soli, è in realtà meglio che tutto il gruppo (Game Master compreso) sia presente: anche se ogni eroe è controllato dal suo Giocatore, è importante che si crei subito una certa "alchimia" tra i vari membri del gruppo, visto che sono destinati ad andare insieme all'avventura!

La **Creazione del Personaggio** segue una serie di passaggi simili a quelli della **Creazione del Mondo**; tuttavia, non sentitevi obbligati a seguirli nell'ordine indicato.

Potete sempre tornare indietro e modificare le vostre scelte in qualsiasi momento.

Di solito, i personaggi vengono creati al **livello 5**; vedi pag. 229 per la creazione di PG di livello più alto.

- 1** Crea l'**Identità** del personaggio: una breve frase che descrive con poche parole come vede sé stesso in questo momento.
- 2** Scegli o crea il **Tema** del personaggio: un ideale, un'emozione o un sentimento che ne domina le azioni.
- 3** Scegli o crea l'**Origine** del personaggio: il luogo da cui proviene. Puoi usare uno di quelli già presenti sulla **scheda del mondo** o crearne uno nuovo.
- 4** Scegli due o tre **Classi** e distribuisci tra loro i cinque livelli iniziali. Annota i **benefici gratuiti** e le **Abilità** così ottenuti.
- 5** Determina la taglia di dado base delle quattro **Caratteristiche** del personaggio: **Destrezza, Intuito, Vigore e Volontà**.
- 6** Calcola i valori iniziali di **Punti Ferita, Punti Mente, Punti Inventario, Difesa, Difesa Magica** e modificatore di **Iniziativa**.
- 7** Usa un budget di **500 zenit** per acquistare l'**equipaggiamento**, quindi aggiungi eventuali soldi rimasti a $2d6 \times 10$ zenit per determinare i **risparmi iniziali**.
- 8** Descrivi il personaggio, scegliendone **nome e genere** in cui si identifica!

CREA L'IDENTITÀ

Questo è il tuo primo passaggio e non è esagerato dire che influenzerà tutti quelli seguenti. L'**Identità** del personaggio è una breve frase che riassume **come percepisce sé stesso al momento**.

Quando crei l'**Identità**, tieni d'occhio la lista delle **Classi** (vedi pag. 160) e assicurati che esista un'appropriata combinazione di due o tre Classi che possa abbinarsi ad essa. Se non riesci proprio a trovarne una adatta, prova a modificare l'**Identità** in base alle combinazioni disponibili.

Ecco dei buoni esempi di Identità:

- ◆ Cavaliere Reale.
- ◆ Sacerdotessa Guerriera della Vecchia Fede.
- ◆ Anziano Stregone con un'Amnesia.
- ◆ Pugile che Combatte per la Libertà.
- ◆ Veterano Tortmentato.
- ◆ Regina dei Ladri del Deserto.
- ◆ Principessa Combattente del Popolo Lunare.
- ◆ Ex Stratega Imperiale.
- ◆ Scienziato Magitech.
- ◆ Samurai con un Occhio Solo.

Ricorda che puoi **invocare la tua Identità** per ottenere un vantaggio nei Test, quindi cerca di scegliere qualcosa che risulti utile in gioco.

Nel corso delle vostre avventure, potrai anche cambiare la tua Identità: per esempio, una **Comandante dei Mietitori Cremisi** potrebbe redimersi e diventare **Cavaliere della Fiamma Bianca**. È un'ottima cosa cambiare, anche perché sta a significare che il tuo personaggio è cresciuto e diventato qualcosa di diverso!

Esempio: Roberto sta creando il suo primo personaggio.

Ha già definito il mondo di gioco con il suo gruppo: una terra all'inizio dello sviluppo industriale, dove la magia è legata ad alcune famiglie.

I personaggi saranno **Eroi della Resistenza**, che si battono contro un impero tecnologico deciso a incarcere chiunque possa usare la magia. Il personaggio di Roberto, **Camilla**, sarà l'ultima (o così pare) discendente ancora in vita della dinastia reale di Platea.

Al contrario dei suoi fratelli e sorelle maggiori, Camilla non ha mai sviluppato alcun talento magico; tuttavia, ha ricevuto un'istruzione da cavaliere e diplomatico.

L'**Identità** di Camilla potrebbe quindi essere **"L'Ultima Principessa di Platea"**.

Mentre ne parla con il resto del gruppo, Roberto fa notare che non gli dispiacerebbe se Camilla scoprisse il proprio "talento magico latente" nel corso della partita.

TABELLE PER LA CREAZIONE DELL'IDENTITÀ

Puoi tirare un d6 e un d20 o scegliere dalla tabelle seguenti per creare l'Identità.

Concept (tira o scegli fino a due volte)

1-2	3-4	5-6
1. Cavaliere	1. Guardia del Corpo	1. Burattino Animato
2. Cacciatore di Taglie	2. Bandito	2. Saccheggiatore
3. Praticante di Arti Marziali	3. Operaio	3. Agente Ribelle
4. Cacciatore di Tesori	4. Studente	4. Mago Guerriero
5. Alieno	5. Pittore	5. Nobile
6. Sacerdote	6. Ingegnere Magitech	6. Duellante
7. Professore	7. Arciere	7. Cacciatore di Mostri
8. Samurai	8. Occultista	8. Medico
9. Bardo	9. Paladino	9. Mutaforma
10. Soldato	10. Monaco	10. Pirata
11. Inventore	11. Pistolero	11. Scommettitore
12. Contrabbandiere	12. Cavaliere Nero	12. Rōnin
13. Automa	13. Alchimista	13. Mercenario
14. Ninja	14. Pilota di Aeronavi	14. Cuoco
15. Diplomatico	15. Spia	15. Comandante
16. Ladro	16. Templare	16. Cecchino
17. Monarca	17. Meccanico	17. Atleta
18. Mago	18. Danzatore	18. Guaritore
19. Gladiatore	19. Cannoniere	19. Cacciatore di Demoni
20. Principe	20. Mercante	20. Abominio

Un tempo una temibile piratessa, Lady Morgan è oggi la rispettata protettrice della Baia Spezzamarea.

Aggettivi (tira o scegli fino a due volte)		Dettaglio (tira o scegli solo una volta)
1-3	4-6	(niente d6)
1. Affascinante	1. Devoto	1. da un'Antica Stirpe
2. Traditore	2. Ultimo	2. in Fuga
3. Prescelto	3. Distante	3. della Vecchia Fede
4. Ex Imperiale	4. Orgoglioso	4. in Cerca di Giustizia
5. Tormentato	5. Ricercato	5. in Disgrazia
6. Coraggioso	6. Timoroso	6. delle Ali Cremisi
7. Animalista	7. Gentile	7. dell'Alta Accademia
8. Smemorato	8. Rispettabile	8. dalla Luna
9. Galante	9. Contaminato	9. dei Sette Mari
10. Imperiale	10. Giovane	10. dal Futuro
11. Indipendente	11. Eccentrico	11. in Cerca di Risposte
12. Leale	12. Cupo	12. Senza Patria
13. Anziano	13. Ingenuo	13. dell'Esercito Reale
14. Cavalleresco	14. Viziato	14. da un'Altra Dimensione
15. Sorridente	15. Talentooso	15. dei Clan del Deserto
16. Pragmatico	16. Reale	16. dei Cavalieri Tempesta
17. Apprendista	17. Imprudente	17. con un Cuore d'Oro
18. Influente	18. Furtivo	18. dall'Antica Foresta
19. Irascibile	19. Famoso	19. dal Passato
20. Robusto	20. Non-umano*	20. della Sacra Fiamma

* scegli una Specie come nano, elfo, sauro, mezzo drago o qualunque altra abbia senso nel mondo di gioco.

SCEGLI O CREA IL TEMA

Ciascun Personaggio Giocante di **Fabula Ultima** è definito da un **Tema** principale, un ideale o emozione che ne guida le azioni e le scelte. Se dovessi costruire un'intera scena attorno al tuo personaggio, il suo Tema ne dovrebbe essere il punto focale.

Se questo è il tuo primo personaggio, ti conviene scegliere dalla lista sottostante. In alternativa, potresti creare qualcosa di nuovo e unico: discutine con il resto del gruppo e assicurati che ne derivino situazioni di gioco interessanti.

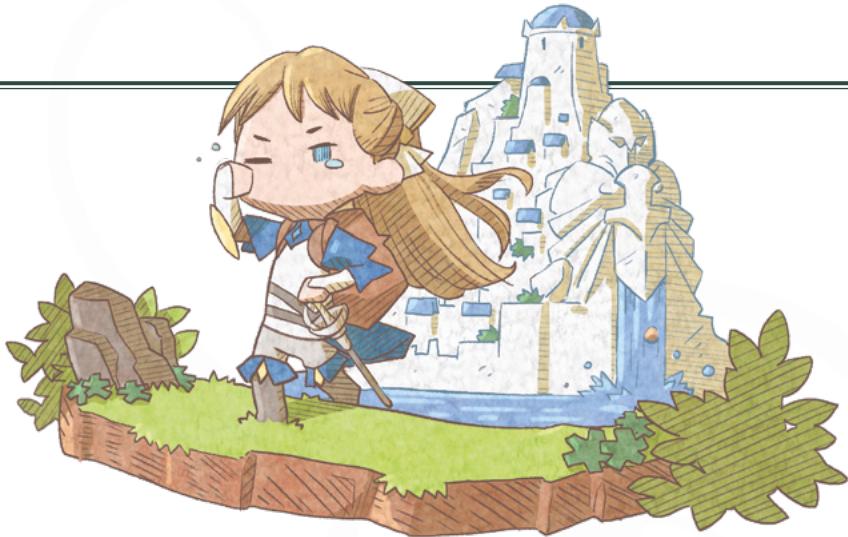
Quando scegli un Tema, descrivi come influenza il personaggio: qual è la sua **Ambizione**? A quale **Dovere** è legato? Chi è il bersaglio della sua **Vendetta**?

Temi Suggeriti

Ambizione	Vuoi dimostrare il tuo valore a te stesso e/o ad altri.
Appartenenza	Temi di restare solo, essere dimenticato o abbandonato.
Colpa	Vuoi espiare i tuoi errori passati.
Dovere	Vivi per rispettare una promessa o ubbidire a un ordine ricevuto.
Dubbio	Devi trovare la risposta a una domanda che ti divora.
Giustizia	Sei sempre dalla parte di deboli e indifesi.
Ira	Sei una bomba a orologeria, sempre pronto a esplodere.
Pietà	Desideri aiutare il prossimo, indipendentemente dalle sue colpe.
Speranza	Aspiri a un mondo migliore per te stesso e/o per gli altri.
Vendetta	Desideri vendicarti di qualcuno o qualcosa.

Come per l'Identità, cerca di scegliere un Tema che potrebbe tornarti utile in gioco e ricordati che potrai sempre cambiarlo in seguito.

La **Vendetta** potrebbe essere un **Tema adatto** a Camilla, ma Roberto non vuole che sia consumata da amarezza e rientimento. L'obiettivo della giovane eroina è creare una terra dove il suo popolo possa vivere secondo i propri costumi e tradizioni, che l'Impero ha invece messo fuorilegge: per questo, il **Tema** di Camilla sarà la **Speranza**.



SCEGLI O CREA L'ORIGINE

Tutti gli eroi hanno un luogo d'**Origine**. Potrebbe essere un umile villaggio, una grande città o una località ancora più fantastica, come un palazzo negli abissi dell'oceano, la superficie della luna o un sistema solare completamente diverso.

Puoi scegliere qualsiasi luogo già presente sulla **scheda della mappa** o crearne uno.

Proprio come Identità e Tema, **puoi invocare l'Origine** per ritirare uno o entrambi i dadi di un Test. Tuttavia, normalmente non potresti cambiare la tua Origine in gioco, a meno che tu non scopra che in realtà i tuoi ricordi sono falsi e provieni da un luogo completamente diverso (un altro classico del fantasy).

Durante la creazione di Camilla, Roberto ha ideato Platea, che viene aggiunta alla **scheda della mappa**. Sceglie una regione a sud e descrive Platea come una cittadella, un tempo pacifica e luminosa, che domina un lago dall'alto di un promontorio scosceso. La città è stata appena conquistata dall'Impero.



SPECIE FANTASY

In **Fabula Ultima**, la Specie del PG non ha alcun impatto sulle regole, a meno che i Giocatori non decidano altrimenti: magari l'**Identità** di un personaggio è **Principe Caduto degli Elfi**, oppure alcune Abilità di Classe vengono descritte come conseguenza diretta di qualche fisiologia o stirpe.

SCEGLI DUE O TRE CLASSI INIZIALI

Il tuo personaggio inizia la partita dal **livello 5**. Ciò significa che devi **distribuire cinque livelli** tra alcune delle quindici Classi disponibili. Il tuo personaggio deve scegliere almeno **due Classi** all'inizio del gioco, ma **non più di tre**.

Le descrizioni complete delle Classi iniziano a pag. **176**, ma la tabella sottostante ne riassume brevemente i punti principali.

Classi

Arcanista	Evochi avatar magici di antiche entità divine.
Artefice	Crei invenzioni e ottieni nuove opzioni di inventario.
Canaglia	Sfrutti ogni opportunità e rubi oggetti unici ai nemici.
Chimerista	Apprendi incantesimi dalle creature e parli con le belve.
Elementalista	Controlli il potere distruttivo degli elementi.
Entropista	Incanali l'energia oscura del Cosmo.
Furia	Provochi i nemici e colpisci più duro se ferito. ♦ Puoi equipaggiare armi da mischia e armature marziali .
Guardiano	Proteggi gli alleati e combatti in armatura pesante. ♦ Puoi equipaggiare armature e scudi marziali .
Lama Oscura	Scateni poteri oscuri e trai forza dai Legami. ♦ Puoi equipaggiare armi da mischia e armature marziali .
Maestro d'Armi	Eccelli nel corpo a corpo e contrattacchi in mischia. ♦ Puoi equipaggiare armi da mischia e scudi marziali .
Oratore	Usi la parola per guadagnare alleati e influenza nei conflitti.
Sapiente	Vanti conoscenze enciclopediche e supporti gli alleati.
Spiritista	Supporti gli alleati con la magia e lanci incantesimi di luce.
Tiratore	Eccelli con le armi da tiro e neghi gli attacchi a distanza. ♦ Puoi equipaggiare armi a distanza e scudi marziali .
Viandante	Sei un abile esploratore e unisci le forze con un compagno fedele.

Ciascuna Classe include le seguenti informazioni:

- ◆ Una breve descrizione che ne illustra gli aspetti principali.
- ◆ Una lista di domande che aiutano a definire gli scopi, il passato e il comportamento del personaggio. Non devi rispondere a tutte subito, anzi: lascia pure che le risposte emergano durante il gioco attraverso le azioni e decisioni del personaggio. Puoi anche decidere di ignorarne alcune, se il concept del personaggio non è strettamente legato a quella particolare Classe.
- ◆ Una lista di **benefici gratuiti** che il personaggio ottiene semplicemente scegliendo la Classe, come la capacità di equipaggiare oggetti marziali o un piccolo aumento di Punti Vita, Punti Mente o Punti Inventario. Se due o più Classi forniscono lo stesso tipo di beneficio gratuito, questi sono cumulabili!
- ◆ Cinque **Abilità di Classe** uniche. Ogni volta che investi un livello in una Classe, acquisisci una delle sue Abilità. Le Abilità indicate con **[+]** possono essere acquisite più volte, rendendole progressivamente più potenti o flessibili. Il numero accanto al simbolo **[+]** indica quante volte puoi acquisire quella determinata Abilità: per esempio, **[+5]** indica un massimo di cinque volte.

Quando il testo menziona la sigla **[LA]**, questo è il **Livello Abilità**, ossia il numero di volte che si è acquisita quella particolare Abilità.

Quando scegli le Classi, tieni a mente che rappresentano le capacità **attuali** del personaggio: a meno che non sia una tua scelta, non determinano il ruolo del personaggio nella storia e puoi sempre decidere di prendere strade completamente diverse in seguito.

Ad esempio, un cavaliere potrebbe aver investito alcuni livelli nella Classe **Elementalista** per apprendere incantesimi da combattimento, senza per questo divenire un adepto della magia elementale.

Se hai poco tempo o idee, puoi dare un'occhiata ai **Personaggi Classici** presentati a partire da pag. 172: questi archetipi di livello 5 si riveleranno molto affidabili in gioco.

Roberto è intrigato dalle Classi **Oratore** e **Sapiente**, ma si rende anche conto che Camilla si è addestrata con alcuni dei migliori guerrieri della regione, quindi **Maestro d'Armi** sarebbe una scelta ideale.

Alla fine decide di investire due livelli nella Classe **Oratore** (acquisendo le Abilità **Alleato Inaspettato** e **Incoraggiamento**) e tre in **Maestro d'Armi** (acquisendo **Contrattacco** e due volte **Spezzaossa**).

DETERMINA LA TAGLIA DI DADO BASE DELLE CARATTERISTICHE

Le Caratteristiche principali (**Destrezza**, **Intuito**, **Vigore** e **Volontà**) di un PG sono rappresentate da una taglia di dado, da un minimo di **d6** a un massimo di **d12**.

Taglie di dado più grandi indicano che il personaggio ha un addestramento migliore o un talento naturale per quella Caratteristica.

- ◆ La **Destrezza (DES)** indica precisione, coordinazione, grazia e riflessi.
- ◆ L'**Intuito (INT)** rappresenta la capacità di osservare, comprendere e ragionare.
- ◆ Il **Vigore (VIG)** definisce forza, robustezza e resistenza fisica.
- ◆ La **Volontà (VOL)** riunisce determinazione, carisma e l'abilità di influenzare gli altri.

Scegli uno dei seguenti profili per il tuo eroe e distribuisci le taglie di dado corrispondenti tra le quattro Caratteristiche (annotale sulla scheda nella colonna “Base”).

- ◆ **Tuttofare:** d8, d8, d8, d8
- ◆ **Nella Media:** d10, d8, d8, d6
- ◆ **Specializzato:** d10, d10, d6, d6

Camilla è molto perspicace (**d10** in **Intuito**), piuttosto agile e determinata (**d8** in **Destrezza** e **Volontà**), ma non molto imponente (**d6** in **Vigore**).

Quando distribuisci le taglie di dado delle Caratteristiche, tieni in considerazione le Classi e Abilità che hai scelto!



CALCOLA PUNTI VITA E PUNTI MENTE

I Punti Vita e Punti Mente massimi vengono calcolati come segue:

- ◆ I Punti Vita massimi sono pari al **livello totale del personaggio + cinque volte la taglia di dado base di Vigore**.
Il valore di **Crisi** è pari a metà dei Punti Vita massimi (arrotondata per difetto).
- ◆ I Punti Mente massimi sono pari al **livello totale del personaggio + cinque volte la taglia di dado base di Volontà**.

Il tuo personaggio inizia la partita con il massimo dei Punti Vita e Punti Mente.

Questi valori possono essere modificati da Classi, Abilità ed equipaggiamento scelti.

Fai attenzione, perché alcuni effetti possono alterare temporaneamente la taglia di dado delle tue Caratteristiche, ma ciò **non aumenta o diminuisce mai PV e PM**.

Camilla ha **40 Punti Vita massimi** (livello 5 + cinque volte il d6 in **Vigore** + 5 punti extra conferiti dalla Classe **Maestro d'Armi**) e **50 Punti Mente massimi** (livello 5 + cinque volte il d8 in **Volontà** + 5 punti extra conferiti dalla Classe **Oratore**).

Il suo valore di **Crisi** è pari a **20**.

CALCOLA I PUNTI INVENTARIO

I Punti Inventario massimi vengono calcolati come segue:

- ◆ I Punti Inventario massimi sono pari a **6**.

Il tuo personaggio inizia la partita con il massimo dei Punti Inventario.

Considera che questo valore può essere ulteriormente modificato da Classi, Abilità ed equipaggiamento scelti.

Poiché né la Classe **Maestro d'Armi** né **Oratore** incrementano i Punti Inventario, Camilla ha **6 Punti Inventario massimi**.

CALCOLA DIFESA, DIFESA MAGICA E INIZIATIVA

Difesa, Difesa Magica e Iniziativa vengono calcolate come segue:

- ◆ La Difesa è pari alla **taglia di dado attuale di Destrezza**.
- ◆ La Difesa Magica è pari alla **taglia di dado attuale di Intuito**.
- ◆ Il modificatore di Iniziativa è pari a 0.

Le difese vengono ulteriormente modificate da armature e scudi equipaggiati; anche il modificatore di Iniziativa può essere influenzato dall'armatura.

Fai attenzione, perché alcuni effetti possono alterare temporaneamente la taglia di dado delle tue Caratteristiche e ciò influenza anche Difesa e Difesa Magica, poiché sono calcolate sulla taglia di dado **attuale**, non **base**.

Camilla ha **Difesa** pari a **8**, **Difesa Magica** pari a **10** e nessun **modificatore di Iniziativa**. Più tardi, le sue scelte di equipaggiamento potranno modificare questi valori.

ACQUISTA L'EQUIPAGGIAMENTO INIZIALE

Disponi di un budget di **500 zenit** per acquistare l'equipaggiamento. Normalmente, puoi solo acquistare **armi**, **armature** e **scudi base**, elencati a pag. **166** e nelle pagine seguenti per comodità. Parla con il resto del gruppo se desideri acquistare degli oggetti rari (vedi pag. **266**) o qualche mezzo di trasporto (pag. **125**).

Per acquistare un oggetto **marziale** (♦) è necessario poterlo equipaggiare, un beneficio proprio di alcune Classi.

- ◆ La **Furia** può equipaggiare **armi da mischia marziali** e **armature marziali**.
- ◆ Il **Guardiano** può equipaggiare **armature marziali** e **scudi marziali**.
- ◆ La **Lama Oscura** può equipaggiare **armi da mischia marziali** e **armature marziali**.
- ◆ Il **Maestro d'Armi** può equipaggiare **armi da mischia marziali** e **scudi marziali**.
- ◆ Il **Tiratore** può equipaggiare **armi a distanza marziali** e **scudi marziali**.

Prendi nota di tutti gli oggetti acquistati sulla scheda, insieme ai loro effetti; ricorda che non è necessario tenere traccia delle munizioni per le armi a distanza.

La Classe Maestro d'Armi permette a Camilla di equipaggiare armi da mischia e scudi marziali. Roberto spende **200 zenith** per uno **stocco** (che sfrutta **Destrezza** e **Intuito**), **150 zenith** per uno **scudo runico** (un utile bonus di +2 a entrambe le Difese!) e altri **100 zenith** per un **abito da viaggio**.

Roberto riporta tutto sulla scheda di Camilla, annotando come armatura e scudo incrementino Difesa e Difesa Magica di tre punti (portando la **Difesa a 11** e la **Difesa Magica a 13**), ma le assegnerà anche un **modificatore di Iniziativa di -1**.

Ovviamente, sentiti libero di modificare i nomi di tutti gli oggetti che non si adattano molto al concept del personaggio: per esempio, una **spada di bronzo** può diventare una **scimitarra** e una **camicia di seta** un **kimono**.

Se nessuna delle armi base corrisponde a ciò che avevi in mente per il tuo personaggio e il resto del gruppo è d'accordo, puoi usare le regole a pag. **268** per creare armi rare. Tuttavia, ricorda che le armi di partenza non hanno Qualità e infliggono sempre danni **fisici**; potresti comunque ignorare una o entrambe le limitazioni se tutto il gruppo è d'accordo (e disponi di abbastanza zenith per apportare le migliorie).

TIRA PER I RISPARMI INIZIALI

Il tuo personaggio inizia la partita con una quantità di **zenit** pari a **$2d6 \times 10$** (per esempio, se tiri **8** inizi con **80 zenith**).

Eventuale denaro rimasto dal passaggio precedente viene aggiunto a questi risparmi!

Roberto tira **$2d6 \times 10$** e ottiene **60 zenith**, che vengono sommati ai **50** avanzati dal passaggio precedente, per un totale di **110 zenith** come risparmi iniziali.

OTTIENI I PUNTI FABULA INIZIALI

Ciascun Personaggio Giocante viene creato con **3 Punti Fabula**.



ARMI BASE

ARMI	COSTO	PRECISIONE	DANNO
Arcane			
	Bastone	100 z	[VOL + VOL]
Due mani ♦ Mischia ♦ Nessuna Qualità.			
	Tomo	100 z	[INT + INT]
Due mani ♦ Mischia ♦ Nessuna Qualità.			
Archi			
	Balestra	150 z	[DES + INT]
Due mani ♦ Distanza ♦ Nessuna Qualità.			
	Arco Corto	200 z	[DES + DES]
Due mani ♦ Distanza ♦ Nessuna Qualità.			
Flagelli			
	Frusta-Catena	150 z	[DES + DES]
Due mani ♦ Mischia ♦ Nessuna Qualità.			
Da Fuoco			
	Pistola ♦	250 z	[DES + INT]
Una mano ♦ Distanza ♦ Nessuna Qualità.			
Lance			
	Lancia Leggera ♦	200 z	[DES + VIG]
Una mano ♦ Mischia ♦ Nessuna Qualità.			
	Lancia Pesante ♦	200 z	[DES + VIG]
Due mani ♦ Mischia ♦ Nessuna Qualità.			
Da Lancio			
	Improvvisata (Dist.)	-	[DES + VIG]
Una mano ♦ Distanza ♦ Si rompe dopo l'attacco.			
	Shuriken	150 z	[DES + INT]
Una mano ♦ Distanza ♦ Nessuna Qualità.			

⚠ Ricorda: all'inizio il personaggio ha solo **500 zenith** per comprare l'equipaggiamento.

ARMI	COSTO	PRECISIONE	DANNO
Pesanti			
	Martello di Ferro	200 z	[VIG + VIG] fisico
Una mano ♦ Mischia ♦ Nessuna Qualità.			
	Ascia ♦	250 z	[VIG + VIG] fisico
Una mano ♦ Mischia ♦ Nessuna Qualità.			
	Ascia da Guerra ♦	250 z	[VIG + VIG] fisico
Due mani ♦ Mischia ♦ Nessuna Qualità.			
Pugnali			
	Pugnale d'Acciaio	150 z	[DES + INT] +1 fisico
Una mano ♦ Mischia ♦ Nessuna Qualità.			
Da Rissa			
	Colpo Senz'Armi	-	[DES + VIG] fisico
Una mano ♦ Mischia ♦ Sempre equipaggiato negli slot mano vuoti.			
	Improvvisata (Misc.)	-	[DES + VIG] fisico
Una mano ♦ Mischia ♦ Si rompe dopo l'attacco.			
	Tirapugni di Ferro	150 z	[DES + VIG] fisico
Una mano ♦ Mischia ♦ Nessuna Qualità.			
Spade			
	Katana ♦	200 z	[DES + INT] +1 fisico
Due mani ♦ Mischia ♦ Nessuna Qualità.			
	Spada di Bronzo ♦	200 z	[DES + VIG] +1 fisico
Una mano ♦ Mischia ♦ Nessuna Qualità.			
	Spadone ♦	200 z	[DES + VIG] +1 fisico
Due mani ♦ Mischia ♦ Nessuna Qualità.			
	Stocco ♦	200 z	[DES + INT] +1 fisico
Una mano ♦ Mischia ♦ Nessuna Qualità.			

ARMATURE E SCUDI BASE

ARMATURE BASE

ARMATURA	COSTO	DIFESA	D. MAGICA	INIZIATIVA
	Nessuna	-	Taglia DES	Taglia INT
	Nessuna Qualità.			-
	Abito da Viaggio	100 z	Taglia DES +1	Taglia INT +1
	Nessuna Qualità.			-1
	Camicia di Seta	100 z	Taglia DES	Taglia INT +2
	Nessuna Qualità.			-1
	Tunica da Lotta	150 z	Taglia DES +1	Taglia INT +1
	Nessuna Qualità.			-
	Veste del Saggio	200 z	Taglia DES +1	Taglia INT +2
	Nessuna Qualità.			-2
	Brigantina ♦	150 z	10	Taglia INT
	Nessuna Qualità.			-2
	Corazza di Bronzo ♦	200 z	11	Taglia INT
	Nessuna Qualità.			-3
	Corazza Runica ♦	250 z	11	Taglia INT +1
	Nessuna Qualità.			-3
	Corazza d'Acciaio ♦	300 z	12	Taglia INT
	Nessuna Qualità.			-4

⚠ Ricorda: all'inizio il personaggio ha solo **500 zenith** per comprare l'equipaggiamento.

SCUDI BASE

SCUDO	COSTO	DIFESA	D. MAGICA	INIZIATIVA
	Scudo di Bronzo	100 z	+2	-
	Nessuna Qualità.			
	Scudo Runico ♦	150 z	+2	+2
	Nessuna Qualità.			

CONSIGLI PER GLI ACQUISTI



Armi, armature e scudi acquistati durante la creazione del personaggio lo accompagneranno per molti livelli, quindi assicurati di scegliere quelli più adatti al modo in cui hai costruito il tuo personaggio.

Ecco alcuni consigli:

- ◆ Scegli un'arma principale che sfrutti le sue Caratteristiche migliori. Idealmente, vorresti effettuare un Test di Precisione con almeno **1d10+1d8**. Armi più precise, come **spade** e **pugnali**, possono compensare taglie di dado basse.
- ◆ Anche se un personaggio si affida prevalentemente alla magia, prendigli un'arma da usare quando finisce i PM, come un **pugnale**, **bastone** o **tomo**.
- ◆ Mentre le armature leggere aumentano la Difesa (che normalmente equivale alla taglia di dado di **Destrezza**), quelle **marziali** (♦) la sostituiscono con un valore fisso.

Questa è una bella differenza: la Difesa non viene così influenzata da una taglia di dado di **Destrezza** bassa o eventuali status.

I bonus alle difese conferiti dagli **scudi** si applicano in entrambi i casi. Per esempio, un personaggio con **d8** in **Destrezza** che indossi una **brigantina** e porti uno **scudo di bronzo** ha Difesa pari a **12**.

NOME E TOCCI FINALI

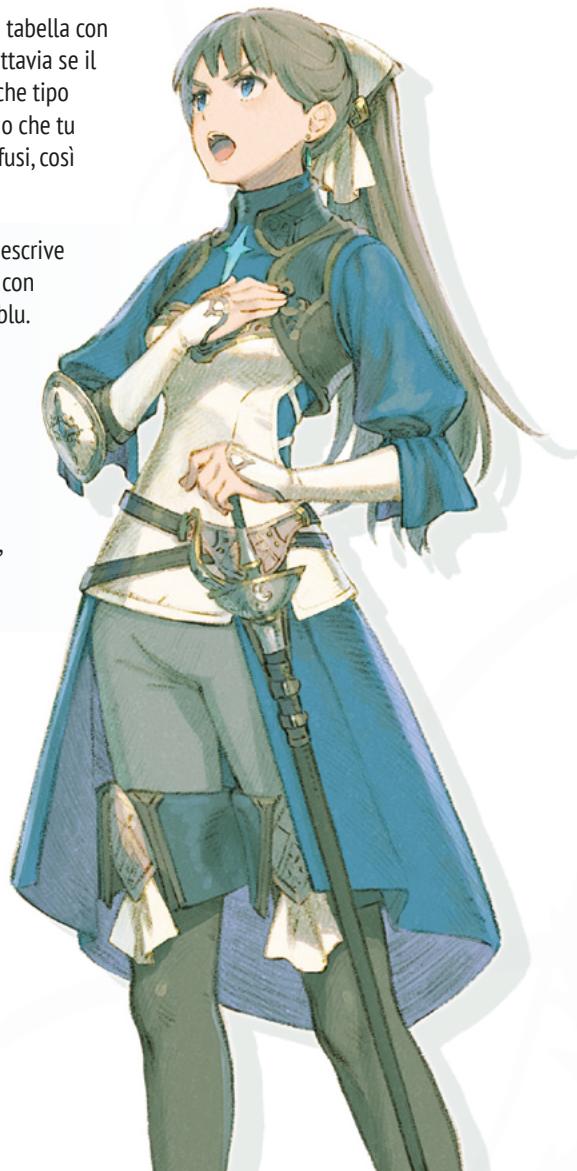
Dai un nome al personaggio, indica in quale genere (o generi) si identifica e descrivi il suo aspetto al resto del gruppo.

Può sembrare controidintuitivo che questo sia l'ultimo passaggio, ma c'è un buon motivo: è più facile scegliere un nome quando si ha un'idea precisa dell'aspetto e delle capacità del personaggio.

Nella pagina accanto puoi trovare una tabella con nomi molto adatti a **Fabula Ultima**; tuttavia se il vostro mondo di gioco si ispira a qualche tipo specifico di folklore o mitologia, meglio che tu faccia qualche ricerca sui nomi più diffusi, così da idearne uno appropriato.

Ora che Camilla è pronta, Roberto la descrive al resto del gruppo: ha capelli castani con sfumature grigastre e profondi occhi blu. Il suo portamento denota una forte personalità ed è praticamente impossibile starle accanto senza venirne ispirati!

Indossa abiti leggeri e confortevoli, perfetti per viaggiare, e combatte con un elegante stocco e un piccolo scudo, sul quale sono incise delle rune di protezione.



Nomi dei Personaggi

Abel	Croma	Gray	Maha	Royce
Adalbert	Cross	Gregor	Mako	Runo
Agnes	Crow	Grimm	Markus	Sabine
Aiko	Cynthia	Gyle	Maribel	Sabra
Alberic	Daige	Halia	Minerva	Sarah
Albin	Dale	Hanna	Miranda	Selene
Almond	Daphne	Hanzel	Momo	Silas
Andreas	Denys	Harper	Monica	Silida
Angela	Divel	Hera	Montblanc	Solomon
Ashe	Edel	Hope	Morgan	Sonya
Astor	Edgar	Ilyen	Nadia	Talon
Aya	Edna	Inja	Neela	Tamara
Azel	Eko	Isabella	Neto	Tharja
Azura	Eleanor	Izanne	Nibel	Therese
Baern	Elise	Jabari	Nico	Thomas
Belka	Emet	Jeanne	Noah	Tika
Berenice	Eric	Joel	Noor	Toris
Biel	Etrian	Jun	Nyles	Tristan
Blair	Fabian	Kallan	Ode	Uma
Blanche	Fedra	Kaspar	Olivia	Undine
Bow	Felicia	Lara	Oona	Usher
Bram	Fenis	Langa	Orion	Valea
Brandon	Finn	Lansel	Orne	Veronica
Bryde	Fionne	Laurence	Osira	Vikes
Cale	Forrest	Lazom	Owen	Vincent
Camilla	Fraan	Leanna	Pharia	Vosca
Cassandra	Francisca	Leda	Prim	Winter
Celeste	Frederick	Liam	Pyre	Xenia
Cetra	Galatea	Locke	Remora	Yado
Cinder	Garlan	Logan	Ricard	Yin
Clarimonde	Garm	Loren	Riza	Ylua
Clarissa	Gilpher	Lucian	Robin	Yuri
Clemence	Gizal	Lulu	Rolan	Zen
Conner	Glenn	Lumi	Rosa	Zima

PERSONAGGI CLASSICI

ALCHIMISTA

Destrezza **d8**, Intuito **d10**, Vigore **d6**, Volontà **d8**

Artefice (3 livelli): **Formula Segreta, Pioggia di Pozioni, Tecnologie (Alchimia Base)**
Viandante (2 livelli): **Chiacchiere da Taverna, Intraprendente**

Pugnale d'acciaio, balestra, abito da viaggio, 170 zenit.

CANTASTORIE

Destrezza **d10**, Intuito **d8**, Vigore **d6**, Volontà **d8**

Oratore (2 livelli): **Alleato Inaspettato, Condanna**
Spiritista (2 livelli): **Magia Spirituale (2 LA: Collera, Risveglio)**
Viandante (1 livello): **Giramondo**

Pugnale d'acciaio, camicia di seta, scudo di bronzo, 220 zenit.

CAVALIERE NERO

Destrezza **d8**, Intuito **d6**, Vigore **d10**, Volontà **d8**

Entropista (1 livello): **Magia Entropica (Furto Vitale)**
Lama Oscura (2 livelli): **Fendente Oscuro (2 LA)**
Maestro d'Armi (2 livelli): **Maestria con Armi da Mischia, Tempesta di Lame**

Spadone, corazza runica, 120 zenit.

EVOCATORE

Destrezza **d8**, Intuito **d8**, Vigore **d6**, Volontà **d10**

Arcanista (3 livelli): **Rigenerazione Arcana (2 LA), Vincola ed Evoca (Grimorio o Torre)**
Spiritista (2 livelli): **Magia Spirituale (2 LA: Barriera, Pietà)**

Bastone, veste del saggio, 270 zenit.

GUARITORE

Destrezza **d6**, Intuito **d8**, Vigore **d8**, Volontà **d10**

Oratore (2 livelli): **Incoraggiamento, Mi Fido di Te**
Spiritista (3 livelli): **Magia Spirituale (3 LA: Guarigione, Lux, Purificazione)**

Bastone, veste del saggio, 270 zenit.

INCANTABELVEDestrezza **d8**, Intuito **d6**, Vigore **d10**, Volontà **d8**Chimerista (3 livelli): **Magimimesi (2 LA), Voce Ferale**Maestro d'Armi (1 livello): **Breccia**Viandante (1 livello): **Compagno Fedele**

Ascia, abito da viaggio, scudo runico, 70 zenit.

LADRODestrezza **d10**, Intuito **d8**, Vigore **d6**, Volontà **d8**Canaglia (3 livelli): **Alta Velocità, Rubaspirito (2 LA)**Maestro d'Armi (2 livelli): **Spezzaossa (2 LA)**

Pugnale d'acciaio (x2), abito da viaggio, 170 zenit.

MAGIDUELLANTEDestrezza **d10**, Intuito **d8**, Vigore **d6**, Volontà **d8**Elementalista (2 livelli): **Magia Elementale (2 LA: Arma Elementale, Velo Elementale)**Maestro d'Armi (2 livelli): **Contrattacco, Tempesta di Lame**Spiritista (1 livello): **Magia Spirituale (Aura)**

Stocco, camicia di seta, scudo runico, 120 zenit.

MAGITECNICODestrezza **d8**, Intuito **d10**, Vigore **d6**, Volontà **d8**Artefice (3 livelli): **Tecnologie (3 LA: Magitech Base, Avanzata e Superiore;****incantesimi delle magisfere: Guarigione, Vampata, Velo Elementale)**Sapiente (2 livelli): **Valutazione Rapida (2 LA)**

Pugnale d'acciaio, veste del saggio, scudo di bronzo, 120 zenit.

NINJADestrezza **d10**, Intuito **d8**, Vigore **d6**, Volontà **d8**Canaglia (3 livelli): **Colpo Basso, Schivata (2 LA)**Maestro d'Armi (1 livello): **Contrattacco**Spiritista (1 livello): **Magia Spirituale (Torpore)**

Pugnale d'acciaio, shuriken, tunica da lotta, 120 zenit.

PIRATA

Destrezza **d8**, Intuito **d6**, Vigore **d10**, Volontà **d8**

Elementalista (1 livello): **Magia Elementale (Saetta)**

Furia (2 livelli): **Adrenalina, Provocazione**

Maestro d'Armi (2 livelli): **Breccia (2 LA)**

Ascia, camicia di seta, scudo runico, 70 zenit.

PISTOLERO

Destrezza **d10**, Intuito **d8**, Vigore **d8**, Volontà **d6**

Artefice (livello 2): **Tecnologie (2 LA: Infusione Base e Avanzata)**

Tiratore (livello 3): **Fuoco Incrociato, Maestria con Armi a Distanza, Raffica**

Pistola, abito da viaggio, scudo runico, 70 zenit.

PUGILE

Destrezza **d8**, Intuito **d6**, Vigore **d10**, Volontà **d8**

Furia (3 livelli): **Frenesia, Sopportazione (2 LA)**

Maestro d'Armi (2 livelli): **Contrattacco, Spezzaossa**

Tirapugni di ferro (x2), tunica da lotta, 120 zenit.

RANGER

Destrezza **d10**, Intuito **d8**, Vigore **d8**, Volontà **d6**

Tiratore (3 livelli): **Colpo di Avvertimento (2 LA), Maestria con Armi a Distanza**

Viandante (2 livelli): **Giramondo, Intraprendente**

Pugnale d'acciaio, arco corto, camicia di seta, 120 zenit.

SAGGIO

Destrezza **d6**, Intuito **d10**, Vigore **d6**, Volontà **d10**

Elementalista (3 livelli): **Magia Elementale (3 LA: Fulgur, Glacies, Ignis)**

Sapiente (2 livelli): **Concentrazione, Intuizione Fulminea**

Tomo, veste del saggio, 270 zenit.

SAMURAIDestrezza **d8**, Intuito **d8**, Vigore **d8**, Volontà **d8**Guardiano (2 livelli): **Maestria Difensiva (2 LA)**Maestro d'Armi (2 livelli): **Contrattacco, Maestria con Armi da Mischia**Spiritista (1 livello): **Magia Spirituale (Arma Spirituale)**

Katana, corazza runica, 120 zenith.

SCOMMETTITOREDestrezza **d10**, Intuito **d8**, Vigore **d6**, Volontà **d8**Canaglia (2 livelli): **Alta Velocità, Schivata**Entropista (2 livelli): **Magia Entropica (Scommessa), Settebello**Mastro d'Armi (1 livello): **Maestria con Armi da Mischia**

Stocco, shuriken (descritti come carte da gioco!), camicia di seta, 120 zenith.

SOLDATODestrezza **d8**, Intuito **d6**, Vigore **d10**, Volontà **d8**Guardiano (2 livelli): **Guardia del Corpo, Protezione**Maestro d'Armi (3 livelli): **Breccia, Spezzaossa (2 LA)**

Spada di bronzo, brigantina, scudo runico, 70 zenith.

STREGONE ROSSODestrezza **d8**, Intuito **d10**, Vigore **d8**, Volontà **d6**Elementalista (3 livelli): **Incantalame (2 LA), Magia Elementale (Iceberg)**Maestro d'Armi (1 livello): **Maestria con Armi da Mischia**Spiritista (1 livello): **Magia Spirituale (Guarigione)**

Stocco, tunica da lotta, scudo runico, 70 zenith.

VALCHIRIADestrezza **d8**, Intuito **d6**, Vigore **d10**, Volontà **d8**Elementalista (2 livelli): **Magia Elementale (2 LA: Colpo in Picchiata, Vortice)**Guardiano (1 livello): **Forza**Maestro d'Armi (2 livelli): **Maestria con Armi da Mischia, Tempesta di Lame**

Lancia leggera, brigantina, scudo runico, 70 zenith.

ARCANISTA

ANCHE: Avatar, Evocatore, Prescelto

*Non è facile riuscire
a ingannare il destino.*



Gli **Arcanisti** possono cadere in una profonda trance per proiettare buona parte della propria anima fuori dal corpo, donandole forma. Questo velo magico circonda gli Arcanisti e concede loro diverse capacità soprannaturali; si dice che queste forme evocate siano manifestazioni delle anime ancestrali che appartengono a entità del mito e della leggenda, conosciute con il nome di Arcana.

In alcuni mondi, gli Arcana sono venerati come divinità.

- ◆ Da dove vengono i tuoi poteri? Li hai ereditati dalla tua stirpe?
- ◆ Hai mai comunicato con un Arcanum, oppure sono entità silenziose e distanti?
- ◆ Le persone ti vedono come misterioso, potente o etereo?
- ◆ Sono in molti a praticare la tua arte, oppure sei tu l'eccezione?



BENEFICI GRATUITI DELL'ARCANISTA

- ◆ Aumenti permanentemente i tuoi Punti Mente massimi di 5.

ABILITÀ DELL'ARCANISTA

ARCANISMO RITUALE

Puoi eseguire Rituali della disciplina di **Arcanismo**, a patto che i loro effetti rientrino nei **domini** di uno o più Arcana tra quelli che hai vincolato (vedi prossime pagine).

I Rituali di Arcanismo utilizzano **[VOL + VOL]** per il Test di Magia.

ARCANUM DI EMERGENZA

(+6)

Finché sei in **Crisi**, il costo per evocare i tuoi Arcana è ridotto di **[LA × 5]** Punti Mente.

CERCHIO ARCANO

(+4)

Dopo aver **congedato** volontariamente un Arcanum nel tuo turno durante un conflitto (vedi prossima pagina), se quell'Arcanum non era stato **evocato** durante il medesimo turno e hai un'arma della Categoria **arcana** equipaggiata, puoi eseguire gratuitamente l'azione di **Incantesimo**. L'incantesimo che lanci in questo modo deve avere un **costo totale in Punti Mente pari o inferiore a [LA × 5]** (devi comunque pagarne il costo in Punti Mente).

RIGENERAZIONE ARCANA

(+2)

Quando evochi un Arcanum, recupери immediatamente **[LA × 5]** Punti Vita.

VINCOLA ED EVOCA

Puoi **vincolare** gli Arcana alla tua anima per **evocarli** in seguito. Quando incontri un nuovo Arcanum, il Game Master ti svela cosa dovrà fare per vincolarlo.

Puoi usare un'azione e spendere 40 Punti Mente per **evocare** un Arcanum che hai vincolato: i dettagli di questo processo sono spiegati nella prossima pagina.

Se acquisisci questa Abilità durante la creazione del personaggio, inizi il gioco con un Arcanum già vincolato, scelto tra quelli descritti nelle prossime pagine. Dopodiché, puoi ottenere nuovi Arcana soltanto con l'esplorazione e il progredire della storia.

GLI ARCANA

FONDERSI CON UN ARCANUM

Quando evochi un Arcanum, ottieni i suoi benefici di **fusione**, che durano finché l'Arcanum non viene congedato (vedi sotto).

Non puoi evocare un Arcanum se sei già fuso con un Arcanum; devi prima congedare quello con cui sei fuso al momento.

CONGEDARE UN ARCANUM

Un Arcanum può essere congedato in diversi modi:

- ◆ Al termine della scena, tutti gli Arcana vengono automaticamente congedati.
- ◆ Se muori o perdi i sensi mentre sei fuso con un Arcanum, esso viene congedato.
- ◆ Se lasci la scena mentre sei fuso con un Arcanum, esso viene congedato.
- ◆ Puoi **volontariamente** congedare il tuo Arcanum: ciò non richiede un'azione, ma durante un conflitto puoi farlo solo nel tuo turno, **prima o dopo** un'azione.

EFFETTI DI CONGEDO

Molti Arcana hanno un potente effetto di **congedo**, che può essere attivato soltanto se congedi **volontariamente** l'Arcano: se esso viene congedato in qualsiasi altro modo, l'effetto di **congedo** non si innesca.

Se l'effetto di **congedo** di un Arcanum infligge danno, infliggerà 10 danni extra se sei di **livello 20 o superiore**, oppure 20 danni extra se sei di **livello 40 o superiore**.

Se non vuoi usare l'effetto di **congedo**, puoi scegliere di ignorarlo.

DOMINI

Ogni Arcanum è associato a una serie di concetti chiave, chiamati **domini**. Il Game Master dovrebbe utilizzarli per stabilire le prove richieste per vincolare l'Arcanum, e per gestire i rituali eseguiti attraverso l'Abilità **Arcanismo Rituale**.

Se create nuovi Arcana per il vostro mondo, assicuratevi di associarli a domini che consentano di eseguire rituali interessanti.



ARCANUM DEL CANCELLO

Domini: spazio, viaggio, vuoto.

FUSIONE

Hai Resistenza ai danni da **ombra**.

Ottieni un bonus di +1 alla tua Difesa Magica.

CONGEDO

Quando **congedi** questo Arcanum, scegli tra **Distorsione** e **Oblio**:

Distorsione. Teletrasporti te stesso e fino a cinque altre creature consenzienti nei paraggi verso un luogo che hai visitato in precedenza, a patto che quel luogo si trovi entro **1 giorno di viaggio**.

Oblio. Scegli un qualsiasi numero di creature a te visibili: ciascuna di esse subisce 30 danni da **ombra**. Questi danni ignorano le Resistenze.



ARCANUM DEL CIELO

Domini: nebbia, pioggia, tempesta.

FUSIONE

Hai Resistenza ai danni da **aria** e **fulmine**.

Puoi usare un'azione per prevedere con certezza le condizioni meteo del giorno successivo in un'area entro **due giorni di viaggio** (è il GM a rivelartele).

CONGEDO

Tempesta. Scegli un qualsiasi numero di creature a te visibili: ciascuna di esse subisce 30 danni da **fulmine**. Questi danni ignorano le Resistenze.



ARCANUM DELLA FORGIA

Domini: calore, fuoco, metallo.

FUSIONE

Hai Resistenza ai danni da **fuoco**.

qualsiasi danno da **fuoco** che infliggi ignora le Resistenze.

CONGEDO

Quando **congedi** questo Arcanum, scegli tra **Forgia** e **Inferno**:

Forgia. Crei una singola **arma**, **armatura** o **scudo base** a tua scelta (vedi le pagine da 130 a 133). Se scegli nuovamente questa opzione, l'oggetto creato in precedenza svanisce. Se crei un'arma in questo modo, infligge danno da **fuoco** anziché **fisico**.

Inferno. Scegli un qualsiasi numero di creature a te visibili: ciascuna di esse subisce 30 danni da **fuoco**. Questi danni ignorano le Resistenze.



ARCANUM DEL GELO

Domini: freddo, ghiaccio, silenzio.

FUSIONE

Hai Resistenza ai danni da **ghiaccio** e sei immune allo status **furente**. Qualsiasi danno da **ghiaccio** che infliggi ignora le Resistenze.

CONGEDO

Era Glaciale. Scegli un qualsiasi numero di creature a te visibili: ciascuna di esse subisce 30 danni da **ghiaccio**. Questi danni ignorano le Resistenze.



ARCANUM DEL GRIMORIO

Domini: comprensione, conoscenza, rivelazione.

FUSIONE

Sei in grado di leggere, scrivere, parlare e comprendere tutte le lingue. Consideri il tuo **Intuito** incrementato di una taglia di dado (massimo **d12**).

CONGEDO

Oracolo. Poni una singola domanda al Game Master. Il Game Master ti risponde dicendo la verità e descrivendo la visione mostrata dal Grimorio. Una volta usato, questo effetto di **congedo** non è disponibile fino all'alba successiva. Inoltre, la medesima domanda non può essere posta più di una volta. Il Game Master ha l'ultima parola su quali domande siano troppo simili per essere poste di nuovo.



ARCANUM DELLA QUERCIA

Domini: piante, terra, veleno.

FUSIONE

Hai Resistenza ai danni da **terra** e da **veleno** e sei immune allo status **avvelenato**. Quando recuperi Punti Vita, recuperi 5 Punti Vita extra.

CONGEDO

Fioritura. Scegli un qualsiasi numero di creature a te visibili: ciascuna di esse guarisce dallo status **avvelenato** e recupera 40 Punti Vita. Questo ammontare aumenta a 50 Punti Vita se sei di **livello 20 o superiore**, oppure a 60 Punti Vita se sei di **livello 40 o superiore**.

Le leggende raccontano di una lunga passione tra la Spada e la Torre... una passione spesso sfociata in guerra.



ARCANUM DELLA RUOTA

Domini: destino, tempo, velocità.

FUSIONE

Sei immune allo status **lento**.

Ottieni un bonus di +1 alla tua Difesa.

CONGEDO

Fermatempo. Scegli un qualsiasi numero di creature a te visibili: ciascuna di esse subisce lo status **lento**. Se una creatura scelta in questo modo è già afflitta dallo status **lento**, essa invece eseguirà un'azione in meno durante il suo prossimo turno (fino a un minimo di zero azioni).



ARCANUM DELLA SPADA

Domini: conquista, eroismo, leadership.

FUSIONE

I tuoi attacchi infliggono 5 danni extra, e tutto il danno che infliggi viene considerato privo di tipo (pertanto ignora le Affinità). Il danno inflitto dai tuoi attacchi non può ottenere alcun tipo finché sei fuso con questo Arcanum.

Quando esegui un attacco, puoi conferirgli la proprietà **multi** (**qualsiasi numero di bersagli**). Se lo fai, questo Arcanum viene automaticamente congedato una volta risolto l'attacco (questo **non** è considerato un congedo volontario).



ARCANUM DELLA TORRE

Domini: giudizio, protezione, sacrificio.

FUSIONE

Quando evochi questo Arcanum, scegli un tipo di danno: **aria, fulmine, fuoco, ghiaccio, ombra o terra**. Finché questo Arcanum non viene congedato, i tuoi alleati nella scena hanno Resistenza al tipo di danno scelto (tu **non** ottieni questa Resistenza).

CONGEDO

Giudizio. Scegli un qualsiasi numero di creature a te visibili: ciascuna di esse subisce 30 danni da **luce**. Questi danni ignorano le Resistenze.

ARTEFICE

ANCHE: Alchimista, Ingegnere Magitech, Meccanico



*Mi piace pensare che ciò
che abbiamo oggi non sia
stato un dono degli Dei.*

Gli **Artefici** sono noti per l'ingegno eccezionale e per le loro invenzioni stupende ed eccentriche. Viaggiano per il mondo in cerca di teorie perdute e macchinari antichi, incantati da qualsiasi meraviglia architettonica ed ingegneristica su cui posino i loro occhi.

In un certo senso, gli Artefici potrebbero essere considerati i ribelli e sognatori definitivi: sfidano le leggi della natura e della società alla costante ricerca di un futuro migliore.

- ◆ Hai appreso il mestiere da qualcuno? In che rapporti siete?
- ◆ Che cosa hai perso ricercando il progresso e l'innovazione?
- ◆ Il tuo campo è qualcosa di diffuso, oppure una disciplina rivoluzionaria?
- ◆ Quando usi le tue capacità per creare un oggetto o effetto, che aspetto ha?



BENEFICI GRATUITI DELL'ARTEFICE

- ◆ Aumenti permanentemente i tuoi Punti Inventario massimi di 2.
- ◆ Puoi avviare i **Progetti**.

ABILITÀ DELL'ARTEFICE

FORMULA SEGRETA

(+5)

Quando crei una **pozione** o **magisfera** che permette di recuperare PV e/o PM, ciascun effetto di recupero viene incrementato di **【LA × 5】**.

Quando crei una **scheggia elementale**, **pozione** o **magisfera** che infligge danno, quell'oggetto infligge **【LA】** danni extra.

OGGETTO DI EMERGENZA

Una volta per conflitto, se sei in **Crisi**, puoi eseguire un'azione aggiuntiva durante il tuo turno. Questa azione **dove** essere un'azione di **Inventario**.

PIOGGIA DI POZIONI

(+2)

Quando crei una **pozione** che fa recuperare PV e/o PM a una **singola** creatura, puoi applicarne gli effetti a fino a **【LA】** creature aggiuntive. Se lo fai, la pozione fa recuperare a ciascuna creatura metà del normale ammontare di PV e PM.

TECNOLOGIE

(+5)

Quando acquisisci questa Abilità per la prima volta, scegli un tipo di tecnologia: **alchimia**, **infusione** o **magitech** (vedi prossime pagine). Ne ottieni i **benefici base**.

Ogni volta che acquisisci nuovamente questa Abilità, scegli un'opzione: ottieni i **benefici base** di un nuovo tipo di tecnologia; **oppure** ottieni i **benefici avanzati** di un tipo di tecnologia di cui hai già ottenuto i **benefici base**; **oppure** ottieni i **benefici superiori** di un tipo di tecnologia di cui hai già ottenuto i **benefici avanzati**.

VISIONARIO

(+5)

Quando lavori a un **Progetto**, fino a **【LA × 100】** zenit di materiali vengono pagati automaticamente; inoltre, ogni giorno generi **progresso** addizionale pari a **【LA】**. Se più personaggi con questa Abilità lavorano allo stesso Progetto, gli effetti sono cumulativi.

TIPI DI TECNOLOGIA

ALCHIMIA

Anche: Bombe, Chimica, Mutazioni.

Puoi eseguire l'azione di **Inventario** per miscelare rapidamente una **pozione** dagli effetti potenti ma imprevedibili. Quando lo fai, scegli un tipo di **mix** tra quelli a tua disposizione (**base**, **avanzato** o **superiore**) spendendo l'ammontare di Punti Inventario corrispondenti.

MIX	PI	DESCRIZIONE
Base	3	Tira due d20 : assegname uno all' area e uno all' effetto .
Avanzato	4	Tira tre d20 : assegname uno all' area e uno all' effetto .
Superiore	5	Tira quattro d20 : assegname uno all' area e uno all' effetto .

Quando crei un mix, tira l'ammontare di dadi a venti facce indicato dalla descrizione, poi assegna uno di essi all'**area** (vedi tabella sotto) e un altro all'**effetto** (a destra). Scarta i dadi rimanenti, poi descrivi l'effetto del mix!

Esempio: spendi 5 Punti Inventario per un **mix superiore** e tiri quattro dadi a venti facce. Ottieni **3, 14, 9 e 4**. Potresti assegnare **14** all'**area** e **9** all'**effetto** per conferire a te e ai tuoi alleati Resistenza ad **aria** e **fuoco**; oppure optare per il danno assegnando **9** all'**area** e **4** all'**effetto** per infliggere danni da **fulmine** a un singolo nemico; o ancora assegnare **9** all'**area** e **14** all'**effetto** per infliggere quattro status!

Qualunque sia la tua scelta, i due dadi non assegnati vengono scartati.

Gli esiti “**qualsiasi**” sulla tabella dell'**effetto** sono sempre disponibili e possono essere scelti se nessuna delle opzioni ottenute con il tiro ti soddisfa.

AREA

DADO	LA POZIONE HA EFFETTO SU...
1-6	... di te oppure un alleato a te visibile presente nella scena.
7-11	... un nemico a te visibile presente nella scena.
12-16	... di te e ciascun alleato presente nella scena.
17-20	... ciascun nemico presente nella scena.

⚠ Vuoi creare aeronavi, golem, pozioni soporifere e altro? Vedi **Progetti**, a pagina 134!

EFFETTO	
Dado	Ciascuna creatura affetta dalla pozione...
Qualsiasi	... subisce 20 danni da veleno .
Qualsiasi	... recupera 30 Punti Vita.
1	... considera i suoi dadi di Destrezza e Vigore incrementati di una taglia (massimo d12) fino al termine del tuo prossimo turno.
2	Come l'effetto 1 , ma con Intuito e Volontà .
3	... subisce 20 danni da aria . Questo ammontare aumenta a 30 danni se sei di livello 20 o superiore , oppure 40 danni se sei di livello 40 o superiore .
4	Come l'effetto 3 , ma con danni da fulmine .
5	Come l'effetto 3 , ma con danni da ombra .
6	Come l'effetto 3 , ma con danni da terra .
7	Come l'effetto 3 , ma con danni da fuoco .
8	Come l'effetto 3 , ma con danni da ghiaccio .
9	... ottiene Resistenza ai danni da aria e fuoco fino al termine della scena.
10	Come l'effetto 9 , ma con danni da fulmine e ghiaccio .
11	Come l'effetto 9 , ma con danni da ombra e terra .
12	... subisce lo status furente .
13	... subisce lo status avvelenato .
14	... subisce gli status confuso , debole , lento e scoatto .
15	... guarisce da tutti gli status.
16-17	... recupera 50 Punti Vita e 50 Punti Mente.
18	... recupera 100 Punti Vita.
19	... recupera 100 Punti Mente.
20	... recupera 100 Punti Vita e 100 Punti Mente.

INFUSIONI

Anche: Munizioni Arcane, Rune da Combattimento, Unguenti per Spada.

Quando colpisci uno o più bersagli con un attacco, puoi spendere 2 Punti Inventario per creare un'**infusione** speciale e applicare l'effetto corrispondente a quell'attacco (se l'attacco ha la proprietà **multi**, gli effetti dell'infusione si applicano a ciascun bersaglio).

Non puoi applicare più di un'infusione al medesimo attacco; creare e applicare l'infusione sono entrambe parte della stessa azione con cui attacchi.

INFUSIONE EFFETTO

Infusioni Base

Cryo	L'attacco infligge 5 danni extra e tutto il danno diventa da ghiaccio .
Pyro	L'attacco infligge 5 danni extra e tutto il danno diventa da fuoco .
Volt	L'attacco infligge 5 danni extra e tutto il danno diventa da fulmine .

Infusioni Avanzate

Ciclone	L'attacco infligge 5 danni extra e tutto il danno diventa da aria .
Esorcismo	L'attacco infligge 5 danni extra e tutto il danno diventa da luce .
Sisma	L'attacco infligge 5 danni extra e tutto il danno diventa da terra .
Tenebra	L'attacco infligge 5 danni extra e tutto il danno diventa da ombra .

Infusioni Superiori

Tossina	L'attacco infligge 5 danni extra, tutto il danno diventa da veleno e ciascuna creatura colpita subisce lo status avvelenato .
Vampiro	Scegli un'opzione: recuperi un ammontare di Punti Vita pari a metà dei PV persi dal bersaglio dell'attacco; oppure recuperi un ammontare di Punti Mente pari a metà dei PV persi dal bersaglio dell'attacco. Questa infusione può essere applicata solo ad attacchi che hanno un singolo bersaglio.

MAGITECH

Anche: Arte dei Golem, Ingegneria, Robotica.

Questo tipo di tecnologia conferisce diversi benefici.

CONTROLLO MAGITECH (Base)

Puoi usare un'azione e spendere 10 Punti Mente per eseguire un Test Contrapposto di **[INT + INT]** contro un **costrutto** di rango **soldato** a te visibile nelle vicinanze (il Game Master deve dirti quali bersagli sono validi). Se hai successo, prendi il controllo della creatura fino al termine della scena (il GM ti rivela il suo profilo). Puoi controllare un solo **costrutto** alla volta, ma puoi liberarlo quando preferisci; il **costrutto** si libera anche non appena tu o un tuo alleato gli fate del male. Una volta libero, il **costrutto** ha il pieno controllo delle proprie azioni e potrebbe rivoltartisi contro.

MAGICANNONE (Avanzato)

Puoi eseguire l'azione di **Inventario** e spendere 3 Punti Inventario per creare un'arma della Categoria **da fuoco** chiamata **magicannone** (vedi sotto). Il tuo magicannone va in pezzi non appena ne crei un altro. Quando crei un magicannone, scegli il tipo di danno che infligge (**aria**, **fisico**, **fulmine**, **fuoco**, **ghiaccio** oppure **terra**).

ARMA	PRECISIONE	DANNO
 Magicannone	[DES + INT] +1	[TM + 10]
A due mani ◆ Distanza ◆ Nessuna Qualità.		

MAGISFERE (Superiore)

Sviluppi tre prototipi di magisfera, ciascuno dei quali replica un incantesimo scelto dalle liste seguenti: **Elementalista**, **Entropista** e **Spiritista**. Gli incantesimi che scegli possono provenire dalla stessa lista o da liste differenti.

Sviluppi altri due prototipi quando raggiungi il **livello 20**, e due ulteriori quando raggiungi il **livello 40** (vale anche se il tuo personaggio ha già raggiunto quei livelli).

Puoi eseguire l'azione di **Inventario** e spendere 2 Punti Inventario per creare una **magisfera** ed eseguire gratuitamente l'azione di **Incantesimo**, lanciando un incantesimo tra quelli per cui hai sviluppato un prototipo. L'incantesimo segue le normali regole (inclusi il costo in PM e il Test di Magia) e la magisfera si distrugge dopo l'uso.

CANAGLIA

ANCHE: Bandito, Ladro, Ninja



*Sarò io a trovare
la mia giustizia.*

Che siano criminali, ribelli o spie, le **Canaglie** sono più che disposte a giocare sporco per raggiungere i propri obiettivi. Di solito sono veloci, astute e sfuggenti: sebbene alcune siano tristemente note per la loro avidità e ossessione per i profitti, molte percepiscono le proprie azioni come una lotta contro l'ingiustizia, la tirannia o l'isolamento sociale.

Tragicamente, non è affatto raro che una Canaglia venga etichettata come una minaccia dalle stesse persone per cui si batte.

- ◆ Cos'è che ti spinge? Il desiderio, la vendetta, o un bruciante bisogno di libertà?
- ◆ Sei parte di una gang o gilda criminale, oppure preferisci lavorare per conto tuo?
- ◆ C'è un luogo che chiami casa? O è forse vero che, alla fine, tutti moriamo soli?
- ◆ Qual è la regola più importante del tuo personale codice d'onore?

BENEFICI GRATUITI DELLA CANAGLIA

- ◆ Aumenti permanentemente i tuoi Punti Inventario massimi di 2.

ABILITÀ DELLA CANAGLIA

ALTA VELOCITÀ (+3)

All'inizio di un conflitto, puoi spendere 10 Punti Mente. Se lo fai, scegli un'opzione e applicala prima dell'inizio del primo round: esegui un **attacco gratuito** con un'arma equipaggiata; oppure esegui un'azione di **Intralcio** o **Obiettivo**. Inoltre, ottieni un bonus pari a **[LA]** ai Test che effettui come parte dell'opzione scelta.

CI SI VEDE!

Puoi usare un'azione e spendere 1 Punto Fabula per sparire dalla scena in corso, riapparendo dovunque tu voglia in una scena **diversa** in cui sia presente un altro Personaggio Giocante. Descrivi come sei fuggito e miracolosamente finito qui!

COLPO BASSO (+5)

Quando colpisci una creatura con un attacco, se quell'attacco bersagliava **soltanto** quella creatura ed essa è afflitta da **uno o più status**, puoi far sì che l'attacco infligga danni extra pari a **[LA + il numero di status presenti sulla creatura]**.

RUBASPIRITO (+5)

Puoi usare un'azione per effettuare un Test di **[DES + VOL]** contro la Difesa Magica di una creatura a te visibile. Se hai successo e il bersaglio è di rango **soldato**, ricarichi **[LA]** Punti Inventario; se invece è di rango **élite** o **campione**, il Game Master ti consegna il suo **tesoro spirituale**, un oggetto dal valore in zenit **pari o inferiore a [il livello del bersaglio moltiplicato per 30, o per 50 se è un Cattivo]**. Questo **tesoro spirituale** appare nel tuo **zaino**; una creatura può essere derubata con successo da questa Abilità soltanto una volta.

Inoltre, ottieni un bonus pari a **[LA]** ai tuoi Test di **[DES + VOL]** per questa Abilità.

SCHIVATA (+3)

Finché non hai **armature marziali** né **scudi** equipaggiati, il tuo punteggio di Difesa viene aumentato di **[LA]**.

CHIMERISTA

ANCHE: Druido, Mago Selvaggio, Mutiforma



*Il potere senza armonia
conduce solo alla sofferenza.*

I **Chimeristi** traggono il loro potere dalle anime dei mostri e delle bestie che incontrano. Attraverso la manipolazione del proprio spirito eccentrico, questi incantatori imitano le capacità magiche dei mostri e sviluppano una comprensione soprannaturale delle creature feroci e selvatiche.

I Chimeristi si affidano spesso alla propria resistenza e forza fisica in aggiunta alla magia; di solito viaggiano in giro per il mondo cercando rarissime creature incantate.

- ◆ Chi ti ha insegnato l'arte del Chimerismo? Il tuo mentore è umano o mostruoso?
- ◆ Le persone e i mostri possono convivere in armonia, o sono destinati al conflitto?
- ◆ Che aspetto ha la tua magia?
- ◆ Sono in molti a praticare la tua arte, oppure sei tu l'eccezione?



BENEFICI GRATUITI DEL CHIMERISTA

- ◆ Aumenti permanentemente i tuoi Punti Mente massimi di 5.
- ◆ Puoi eseguire Rituali i cui effetti rientrino nella disciplina di **Ritualismo**.

ABILITÀ DEL CHIMERISTA

CHIMERISMO RITUALE

Puoi eseguire Rituali i cui effetti rientrino nella disciplina di **Chimerismo**.

Quando acquisisci questa Abilità, scegli **[INT + VOL]** oppure **[VIG + VOL]**. D'ora in poi, i tuoi Rituali di Chimerismo utilizzano le Caratteristiche scelte per il Test di Magia.

DIVORARE

(+5)

Dopo che infligi danno a una o più creature con un incantesimo, se hai un'arma della Categoria **arcana**, **flagello** o **pugnale** equipaggiata, recuperi **[LA × 2]** Punti Mente.

MAGIMIMESI

(+10)

Quando vedi una creatura della Specie **bestia**, **mostro** o **pianta** lanciare un incantesimo, puoi scegliere di imparare immediatamente quell'incantesimo come incantesimo da Chimerista: se lo fai, prendi nota della **Specie** della creatura da cui lo hai appreso.

Quando acquisisci questa Abilità, scegli **[INT + VOL]** oppure **[VIG + VOL]**. D'ora in poi, i tuoi incantesimi offensivi (di Chimerismo utilizzano le Caratteristiche scelte per il Test di Magia, a prescindere da quelle usate dalle creature da cui li hai appresi.

Puoi avere **fino a [LA + 2] incantesimi da Chimerista differenti** memorizzati in questo modo. Se vuoi memorizzare un nuovo incantesimo da Chimerista ma hai già raggiunto il limite, devi dimenticare uno dei vecchi incantesimi e sostituirlo con quello nuovo.

PATOGENESI

Quando infligi danno a una o più creature con uno dei tuoi incantesimi da Chimerista, infligi lo status **avvelenato** a ciascuna tra di esse che condivide la **Specie** con quella della creatura da cui hai originariamente appreso l'incantesimo.

VOCE FERALE

Puoi comunicare verbalmente con creature delle Specie **bestia**, **mostro** e **pianta**.

ELEMENTALISTA

ANCHE: Geomante, Mago da Battaglia, Stregone



*Ignora gli avvertimenti
di questo Mondo a tuo
rischio e pericolo.*

Gli **Elementalisti** apprendono come incanalare le anime che scorrono negli elementi base della creazione: Acqua, Aria, Fuoco e Terra. Alcuni creano complesse magie per vincolare l'energia naturale; altri cercano la sua protezione attraverso l'armonia e la comunione.

La magia elementale è capace di infliggere danni devastanti e status negativi. Per questo motivo, in molti bramano le capacità di un Elementalista... spesso per scopi malvagi.

- ◆ Chi ti ha addestrato nella disciplina degli elementi?
- ◆ La tua magia può essere devastante... hai paura dei tuoi stessi poteri?
- ◆ La magia elementale è spesso impiegata in guerra. Hai servito in un esercito?
- ◆ Che aspetto ha la tua magia?

BENEFICI GRATUITI DELL'ELEMENTALISTA

- ◆ Aumenti permanentemente i tuoi Punti Mente massimi di 5.
- ◆ Puoi eseguire Rituali i cui effetti rientrino nella disciplina di **Ritualismo**.

ABILITÀ DELL'ELEMENTALISTA

ARTIGLIERIA MAGICA

(+3)

Quando lanci un incantesimo offensivo (), se hai un'arma **arcana** equipaggiata, ottieni un bonus pari a **【LA × 2】** al Test di Magia.

CATACLISMA

(+3)

Quando lanci un incantesimo con **durata** "Istantanea", se hai un'arma **arcana** equipaggiata, puoi **incrementare il costo totale in PM di quell'incantesimo di un ammontare pari o inferiore a **【LA × 10】**** Punti Mente. Se lo fai e l'incantesimo infligge danni a una o più creature, l'incantesimo infligge 5 danni extra a ciascuna di esse per ogni 10 Punti Mente di cui ne hai incrementato il costo.

ELEMENTALISMO RITUALE

Puoi eseguire Rituali i cui effetti rientrino nella disciplina di **Elementalismo**.

I Rituali di Elementalismo utilizzano **【INT + VOL】** per il Test di Magia.

INCANTALAME

(+4)

Quando lanci un incantesimo offensivo () e bersagli **una sola creatura**, se l'incantesimo ha un **costo totale in Punti Mente pari o inferiore a **【LA × 10】**** e hai una o più armi equipaggiate della Categoría **arco, flagello, lancia, pugnale, da rissa o spada**, puoi scegliere una di queste armi. Se lo fai, il tuo Test di Magia per l'incantesimo utilizza la formula del Test di Precisione dell'arma; per esempio, il Test di Magia per un incantesimo da Elementalista lanciato attraverso una **spada di bronzo** (pag. 131) è **【DES + VIG】 +1** invece di **【INT + VOL】**.

MAGIA ELEMENTALE

(+10)

Ogni volta che acquisisci questa Abilità, impari un incantesimo da Elementalista (vedi prossime pagine). Gli incantesimi offensivi () da Elementalista utilizzano **【INT + VOL】** per il Test di Magia.

INCANTESIMI DA ELEMENTALISTA

INCANTESIMO	PM	BERSAGLIO	DURATA
Arma Elementale	10	Un'arma	Scena
Infondi energia elementale in un'arma. Scegli un tipo di danno: aria , fulmine , fuoco , ghiaccio o terra . Fino al termine di questo incantesimo, il danno inflitto dall'arma diventa del tipo scelto. Se hai quell'arma equipaggiata mentre lanci questo incantesimo, puoi eseguire un attacco gratuito con essa come parte della stessa azione.			
Puoi lanciare questo incantesimo solo su armi equipaggiate da creature consenzienti.			
Colpo in Picchiata	10	Incantatore	Istantanea
Il vento trasposta i tuoi colpi attraverso il campo di battaglia. Puoi immediatamente eseguire un attacco gratuito con un'arma da mischia equipaggiata. Questo attacco può bersagliare creature che possono essere bersagliate solo da attacchi a distanza .			
Se hai usato un'arma della Categoria lancia o da rissa per questo attacco, infligge 5 danni extra.			
Se colpisci un bersaglio volante con questo attacco, puoi obbligarlo ad atterrare.			
Fulgur 	10 × B	Fino a tre creature	Istantanea
Plasmi l'elettricità in un'onda di energia crepitante. Ciascun bersaglio colpito subisce [TM + 15] danni da fulmine .			
Opportunità: ciascun bersaglio colpito subisce lo status confuso .			
Glacies 	10 × B	Fino a tre creature	Istantanea
Ricopri i nemici con uno spesso strato di ghiaccio. Ciascun bersaglio colpito subisce [TM + 15] danni da ghiaccio .			
Opportunità: ciascun bersaglio colpito subisce lo status lento .			
Iceberg 	20	Una creatura	Istantanea
Una colonna di ghiaccio avvolge il nemico, abbassandone la temperatura corporea a livelli critici. Il bersaglio subisce [TM + 25] danni da ghiaccio .			
I danni inflitti da questo incantesimo ignorano le Resistenze.			
Ignis 	10 × B	Fino a tre creature	Istantanea
Evochi una pioggia di fiamme e la scateni sui tuoi nemici. Ciascun bersaglio colpito subisce [TM + 15] danni da fuoco .			
Opportunità: ciascun bersaglio colpito subisce lo status scosso .			

⚠ Gli incantesimi con sono **incantesimi offensivi** e richiedono **Test di Magia!**

INCANTESIMO	PM	BERSAGLIO	DURATA
Saetta	20	Una creatura	Istantanea
Scagli una saetta sfolgorante verso il nemico. Il bersaglio subisce [TM + 25] danni da fulmine .			
I danni inflitti da questo incantesimo ignorano le Resistenze.			
Terra	$10 \times B$	Fino a tre creature	Istantanea
Guglie di pietra affilata sorgono dal terreno sotto i nemici, avvolgendoli. Ciascun bersaglio colpito subisce [TM + 15] danni da terra . Questo incantesimo non può bersagliare creature che stanno volando, fluttuando, cadendo o che si trovano a mezz'aria.			
Opportunità: ciascun bersaglio colpito esegue un'azione in meno durante il suo prossimo turno (fino a un minimo di zero azioni).			
Vampata	20	Una creatura	Istantanea
Scagli un singolo raggio di fuoco verso il nemico, così rovente da penetrare quasi ogni difesa. Il bersaglio subisce [TM + 25] danni da fuoco .			
I danni inflitti da questo incantesimo ignorano le Resistenze.			
Velo Elementale	$5 \times B$	Fino a tre creature	Scena
Plasmi l'energia magica e proteggi i bersagli dalla furia degli elementi. Scegli un tipo di danno: aria , fulmine , fuoco , ghiaccio o terra . Finché questo incantesimo è attivo, ciascun bersaglio ottiene Resistenza al tipo di danno scelto.			
Ventus	$10 \times B$	Fino a tre creature	Istantanea
Evochi il potere dei venti contro i tuoi nemici. Ciascun bersaglio colpito subisce [TM + 15] danni da aria .			
Opportunità: ciascun bersaglio volante colpito deve atterrare immediatamente.			
Vortice	10	Incantatore	Scena
Un vento feroce ti circonda, deviando frecce e proiettili. Fino al termine di questo incantesimo, ottieni un bonus di +2 alla tua Difesa contro gli attacchi a distanza .			

ENTROPISTA

ANCHE: Astromante, Giocatore d'Azzardo, Mago del Caos



*Il freddo che giace
tra le stelle...
non mi provoca paura.*

In alto oltre le stelle, dove la loro luce non giunge, giace un vuoto senza fine dove la vita e lo spirito avvizziscono e si trasformano.

Questo reame è una non-realtà, una distesa eterna di caos avulsa dalle leggi di tempo, spazio e probabilità.

Gli **Entropisti** chiamano quel luogo Cosmo, Cieli, o anche semplicemente Dea Bendata: sono tra i pochi a vantare il dono di incanalare le sue energie per alterare la realtà.

- ◆ Chi ti ha insegnato come manipolare le energie mutevoli del Cosmo?
- ◆ Cosa sai del Cosmo? Pensi sia il confine della realtà, oppure un nuovo inizio?
- ◆ Che aspetto ha la tua magia?
- ◆ Sono in molti a praticare la tua arte, oppure sei tu l'eccezione?



BENEFICI GRATUITI DELL'ENTROPISTA

- ◆ Aumenti permanentemente i tuoi Punti Mente massimi di 5.
- ◆ Puoi eseguire Rituali i cui effetti rientrino nella disciplina di **Ritualismo**.

ABILITÀ DELL'ENTROPISTA

ASSORBIMENTO

(+5)

Dopo che subisci danni, puoi immediatamente recuperare **[LA × 2]** Punti Mente.

ENTROPISMO RITUALE

Puoi eseguire Rituali i cui effetti rientrino nella disciplina di **Entropismo**.

I Rituali di Entropismo utilizzano **[INT + VOL]** per il Test di Magia.

MAGIA ENTROPICA

(+10)

Ogni volta che acquisisci questa Abilità, impari un incantesimo da Entropista (vedi prossime pagine). Gli incantesimi offensivi (⚡) da Entropista utilizzano **[INT + VOL]** per il Test di Magia.

SETTEBELLO

All'inizio di ogni sessione, hai un **numero fortunato** pari a **7**. Una volta per scena, dopo che hai effettuato un Test, puoi sostituire il valore mostrato da uno dei dadi con il tuo numero fortunato (anche se portasse a un esito impossibile, come 7 su un d6). Se lo fai, il numero sostituito diventa il tuo **nuovo** numero fortunato.

RUBATEMPO

(+4)

Durante un conflitto, puoi usare un'azione e spendere fino a **[LA × 5]** Punti Mente per interferire con il flusso temporale. Per ogni 5 Punti Mente spesi in questo modo, scegli un'opzione (non puoi scegliere più volte la stessa opzione): una creatura a te visibile subisce lo status **lento**; **oppure** una creatura a te visibile guarisce dallo status **lento**; **oppure** una creatura a te visibile può immediatamente e gratuitamente eseguire l'azione di **Equipaggiamento**; **oppure** un alleato a te visibile a tua scelta che deve ancora svolgere il suo turno in questo round può invece svolgerlo subito dopo il tuo.

INCANTESIMI DA ENTROPISTA

INCANTESIMO	PM	BERSAGLIO	DURATA
Accelerazione	20	Una creatura	Scena
Pieghi il tessuto del tempo. Fino al termine di questo incantesimo, il bersaglio può eseguire un'azione aggiuntiva durante ciascuno dei suoi turni. Dopo che il bersaglio ha eseguito due azioni aggiuntive in questo modo, questo incantesimo termina.			
Anomalia 	20	Una creatura	Scena
Alteri la natura stessa del bersaglio. Fino al termine di questo incantesimo, se il bersaglio subisce danni di un tipo che Assorbe o a cui è Immune, viene invece considerato Vulnerabile a essi. Quando ciò accade, questo incantesimo termina.			
Antimagia	10	Una creatura	Istantanea
Un'onda di energia negativa spezza gli incantesimi presenti su una creatura. Se il bersaglio è sotto l'effetto di uno o più incantesimi con durata "Scena", invece non è più sotto l'effetto di quegli incantesimi.			
Arma Oscura	10	Un'arma equipaggiata	Scena
Avvolgi un'arma nelle tenebre. Fino al termine di questo incantesimo, tutto il danno inflitto dall'arma diventa ombra . Se hai quell'arma equipaggiata mentre lanci questo incantesimo, puoi eseguire un attacco gratuito con essa come parte della stessa azione. Puoi lanciare questo incantesimo solo su armi equipaggiate da creature consenzienti.			
Divinazione	10	Incantatore	Scena
Hai una premonizione. Fino al termine di questo incantesimo, dopo che una creatura a te visibile effettua un Test, se non è un fallimento critico o successo critico , puoi farle ritirare entrambi i dadi. Dopo aver causato due ritiri in questo modo, questo incantesimo termina.			
Furto Spirituale 	5	Una creatura	Istantanea
Consumi la psiche di una creatura. Il bersaglio perde [TM + 15] Punti Mente, e recuperi un ammontare di Punti Mente pari a metà dei Punti Mente persi dal bersaglio (se la perdita è stata ridotta a 0 in qualche modo, non recuperi Punti Mente).			
Furto Vitale 	10	Una creatura	Istantanea
Assorbi la vitalità altrui. Il bersaglio subisce [TM + 15] danni da ombra , e recuperi un ammontare di Punti Vita pari a metà dei Punti Vita persi dal bersaglio (se la perdita è stata ridotta a 0 in qualche modo, non recuperi Punti Vita).			

⚠ Gli incantesimi con ⚡ sono **incantesimi offensivi** e richiedono **Test di Magia!**

INCANTESIMO	PM	BERSAGLIO	DURATA
Omega ⚡	20	Una creatura	Istantanea
Condanni un nemico alla rovina, trasformandone la forza in debolezza. Il bersaglio perde un ammontare di Punti Vita pari a [20 + metà del livello del bersaglio] .			
Riflesso	10	Una creatura	Scena
Pieghi le leggi della magia. Fino al termine di questo incantesimo, se un incantesimo offensivo (⚡) viene lanciato sul bersaglio, la creatura che ha lanciato l'incantesimo offensivo in questione viene bersagliata al suo posto (eventuali altri bersagli vengono bersagliati normalmente). Dopo che ciò accade, questo incantesimo termina.			
Scommessa	fino a 20	Speciale	Istantanea
Evochi un vortice di energia caotica. Tira il tuo attuale dado di Volontà una volta per ogni 10 Punti Mente spesi per lanciare questo incantesimo, poi tieni il singolo dado che preferisci: il numero su quel dado determina gli effetti di questo incantesimo.			
1	Perdi metà dei tuoi Punti Vita attuali e metà dei tuoi Punti Mente attuali.		
2-3	Ciascuna creatura presente in scena (te incluso) subisce lo status avvelenato .		
4-6	Ciascuna creatura presente in scena (te incluso) subisce lo status lento .		
7-8	Scegli fino a tre creature a te visibili: ciascuna di esse recupera 50 Punti Vita e guarisce da tutti gli status.		
9 o più	Scegli un qualsiasi numero di creature a te visibili: ciascuna di esse subisce 30 danni. Il tipo di danno viene determinato casualmente tirando un d6 :		
1. aria 2. fulmine 3. fuoco 4. ombra 5. terra 6. veleno			
Stop ⚡	10	Una creatura	Istantanea
Intrappoli il nemico in una bolla di tempo e spazio alterati. Il bersaglio esegue un'azione in meno durante il suo prossimo turno (fino a un minimo di zero azioni).			
Umbra ⚡	$10 \times B$	Fino a tre creature	Istantanea
Una tempesta di energie oscure sbriciola la materia. Ciascun bersaglio colpito subisce [TM + 15] danni da ombra .			
Oppertunità: Ciascun bersaglio colpito subisce lo status debole .			

FURIA

ANCHE: Berserker, Pugile, Vichingo



*Vorrà dire che diventerò
ancora più forte di te!*

Le **Furie** sono note per non arrendersi mai. In battaglia così come nella vita sono energiche, determinate e spesso irrequiete. Qualsiasi ideale o desiderio le guidì, rischieranno il tutto per tutto pur di raggiungerlo.

Alcune Furie si addestrano duramente per controllare le proprie emozioni; altre vedono la forza come la soluzione ideale a ogni problema e sono sempre a un passo dal lasciare che la rabbia prenda il sopravvento.

- ◆ Ti affidi alla tua passione bruciante oppure ti sforzi di tenerla sotto controllo?
- ◆ C'è una cosa che ti manda sempre su tutte le furie. Di che si tratta?
- ◆ In passato, hai perso il controllo con conseguenze terribili. Cos'è successo?
- ◆ Che aspetto hanno le tue armi e il tuo stile di combattimento?



BENEFICI GRATUITI DELLA FURIA

- ◆ Aumenti permanentemente i tuoi Punti Vita massimi di 5.
- ◆ Puoi equipaggiare le **armi da mischia marziali** e le **armature marziali**.

ABILITÀ DELLA FURIA

ADRENALINA

(+5)

Finché sei in **Crisi**, infligi **【LA × 2】** danni extra (che sia con attacchi, incantesimi, Arcana, oggetti o qualsiasi altro metodo).

FRENESIA

I tuoi Test di Precisione con **flagelli**, **armi da lancio**, **pugnali** e **armi da rissa** generano un **successo critico** se i due dadi mostrano lo stesso numero (e non è un **fallimento critico**).

PROVOCAZIONE

(+5)

Puoi usare un'azione e spendere 5 Punti Mente per effettuare un Test Contrapposto di **【VIG + VOL】** contro una creatura a te visibile (descrivi in che modo la provochi!).

Se hai successo, il bersaglio subisce lo status **furente** e deve concentrare la sua attenzione su di te (i suoi attacchi e incantesimi offensivi devono includerti tra i bersagli se possibile). Questo obbligo termina se perdi i sensi o lasci la scena, se la creatura non è più **furente**, o se viene **provocata** con successo da qualcun altro.

Inoltre, ottieni un bonus pari a **【LA】** ai tuoi Test di **【VIG + VOL】** per questa Abilità.

SOPPORTAZIONE

(+5)

Quando esegui l'azione di **Guardia**, se scegli di **non** coprire un'altra creatura, recuperi Punti Vita pari a **【LA, moltiplicato per la forza più alta tra i tuoi Legami】** e scegli **Vigore** o **Volontà**: fino al termine del tuo prossimo turno, consideri la Caratteristica scelta incrementata di una taglia di dado (massimo **d12**).

SPIRITO INDOMABILE

(+4)

Quando spendi uno o più Punti Fabula, ottieni un beneficio aggiuntivo, scegliendo un'opzione tra: recuperi **【LA × 5】** Punti Vita; **oppure** recuperi **【LA × 5】** Punti Mente; **oppure** guarisci da un singolo status a tua scelta.

GUARDIANO

ANCHE: Paladino, Soldato, Yōjinbō



*Lascia che io
sia il tuo scudo.*

Orgogliosi e pronti ad aiutare gli altri, i **Guardiani** conoscono bene il valore della vita... e sono disposti a sacrificarsi per la persona, nazione o ideale che hanno giurato di proteggere. Sono spesso individui straordinari, come valorosi soldati o veterani sopravvissuti a mille battaglie. Sebbene alcuni Guardiani sembrino chiassosi e burberi, molti stanno semplicemente mascherando l'amaro ricordo di coloro che non sono riusciti a proteggere.

- ◆ Per proteggere chi o cosa daresti volentieri la tua vita?
- ◆ Hai servito o stai servendo una Lady o un Lord? Che tipo di persona è?
- ◆ Che cosa non sei riuscito a proteggere? Che cosa hai perduto?
- ◆ Che cosa utilizzi come armatura e/o scudo?



BENEFICI GRATUITI DEL GUARDIANO

- ◆ Aumenti permanentemente i tuoi Punti Vita massimi di 5.
- ◆ Puoi equipaggiare le **armature marziali** e gli **scudi marziali**.

ABILITÀ DEL GUARDIANO

DOPPIO SCUDO

Puoi equipaggiare uno **scudo** nel tuo slot **mano principale**. Finché hai due scudi equipaggiati, ottieni i benefici di entrambi gli oggetti e puoi considerarli come la seguente arma combinata da **mischia** a due mani della Categoria **da rissa**:

ARMA	PRECISIONE	DANNO
 Scudi Gemelli	[VIG + VIG]	[TM + 5] fisico

Infligge danni extra pari al tuo **[LA]** nell'Abilità **Maestria Difensiva** (sotto).

FORTEZZA

(+5)

Aumenti permanentemente i tuoi Punti Vita massimi di **[LA x 3]**.

GUARDIA DEL CORPO

Quando esegui l'azione di **Guardia** e scegli di coprire un'altra creatura, quella creatura ottiene Resistenza a tutti i tipi di danno fino all'inizio del tuo prossimo turno.

MAESTRIA DIFENSIVA

(+5)

Finché hai un'**armatura marziale** o uno **scudo** equipaggiati, tutto il danno che subisci viene ridotto di **[LA]** (prima di applicare eventuali Affinità).

PROTEZIONE

Quando un'altra creatura è minacciata da un **attacco**, **incantesimo** o altro **pericolo**, puoi prenderne il posto (eventuali Test che fanno parte del pericolo verranno effettuati contro di te; puoi dichiarare l'uso di questa Abilità **prima o dopo** che tali Test sono stati effettuati). Se eri già coinvolto nel pericolo, lo subirai **due volte** (risovi ciascuna istanza separatamente); puoi proteggere una sola creatura dal medesimo pericolo. Se usi questa Abilità in un conflitto, non puoi usarla di nuovo fino all'inizio del tuo prossimo turno.

LAMA OSCURA

ANCHE: Cavaliere della Morte, Cavaliere Nero, Vendicatore



*Oggi comprenderai
appieno la natura
del mio dolore.*

Le **Lame Oscure** sono tetti e potenti guerrieri dal tragico passato. In seguito a dolorose esperienze in battaglia o nella vita privata, la loro anima ha sviluppato una speciale affinità per il dolore e l'energia oscura.

Eroi a dir poco atipici, le Lame Oscure possono sacrificare la propria energia vitale per scatenare potenti attacchi e trarre determinazione, forza e perfino conoscenza dalle proprie sofferenze.

- ◆ Quale tragica esperienza ha risvegliato le tue capacità?
- ◆ In molti vedrebbero i tuoi poteri come oscuri e malfatti. Tu cosa ne pensi?
- ◆ Che aspetto hanno le tue armi e il tuo stile di combattimento?
- ◆ Sono in molti a praticare la tua arte, oppure sei tu l'eccezione?

BENEFICI GRATUITI DELLA LAMA OSCURA

- ◆ Aumenti permanentemente i tuoi Punti Vita massimi di 5.
- ◆ Puoi equipaggiare le **armi da mischia marziali** e le **armature marziali**.

ABILITÀ DELLA LAMA OSCURA

AGONIA

(+5)

Dopo che infligi danni a una o più creature, se hai un **Legame** con almeno una di esse, puoi recuperare **[LA × 2]** Punti Vita e **[LA × 2]** Punti Mente.

CUORE DI TENEBRA

Una volta per scena quando vai in **Crisi**, puoi scegliere una specifica creatura a te visibile con cui non hai un **Legame**. Se lo fai, stringi un **Legame** di **odio** con quella creatura.

FENDENTE OSCURO

(+5)

Hai imparato a incanalare la forza vitale nei tuoi attacchi. Puoi usare un'azione per eseguire un **Fendente Oscuro**: tira il tuo attuale dado di **Vigore** e perdi Punti Vita pari a **[il numero ottenuto sul dado di Vigore]**. Se questo non riduce i tuoi Punti Vita a 0, puoi eseguire un **attacco gratuito** con un'arma equipaggiata: se l'attacco colpisce uno o più bersagli, infligge danni extra pari a **[LA + il numero ottenuto sul dado di Vigore]**. Tuttavia, tutto il danno inflitto dall'attacco diventa **ombra** e il suo tipo non può essere cambiato.

LEZIONE DOLOROSA

(+3)

Subito dopo aver perso Punti Vita a causa di un'altra creatura (per via di un attacco, un incantesimo o in qualsiasi altro modo), puoi eseguire gratuitamente l'azione di **Studio** (vedi pag. 74) su quella creatura. Se lo fai, ottieni un bonus pari a **[LA]** al tuo Test. Ricorda che puoi studiare il medesimo aspetto di una creatura soltanto una volta.

SANGUE NERO

Finché sei in **Crisi**, hai Resistenza ai danni da **ombra** e **veleno**.

MAESTRO D'ARMI

ANCHE: Guerriero, Lottatore, Rōnin



*L'arma più saggia
è quella che non
abbandona il fodero.*

I **Maestri d'Armi** trascorrono anni e anni ad affinare le loro capacità combattive. Sebbene in genere vantino notevole abilità con qualsiasi arma, alcuni di loro si concentrano per diventare tutt'uno con uno specifico armamento.

Molti Maestri d'Armi seguono e proteggono un'altra persona guidati dall'amore o dalla lealtà, ma c'è anche chi vaga instancabilmente per il mondo cercando avversari temibili, armi magiche leggendarie e insegnanti esperti.

- ◆ Qual è il tuo rapporto con le armi? Sono semplici oggetti o qualcosa di più?
- ◆ La battaglia è qualcosa che cerchi oppure qualcosa che eviti?
- ◆ Hai servito o stai servendo una Lady o un Lord? Che tipo di persona è?
- ◆ Che aspetto hanno le tue armi e il tuo stile di combattimento?

BENEFICI GRATUITI DEL MAESTRO D'ARMI

- ◆ Aumenti permanentemente i tuoi Punti Vita massimi di 5.
- ◆ Puoi equipaggiare le **armi da mischia marziali** e gli **scudi marziali**.

ABILITÀ DEL MAESTRO D'ARMI

BRECCIA

(+3)

Puoi usare un'azione e spendere 5 Punti Mente per eseguire un **attacco gratuito** con un'arma da **mischia** equipaggiata. L'attacco deve bersagliare una **singola** creatura. Se ha successo, non infligge danno e scegli un'opzione: distruggi uno scudo equipaggiato dal bersaglio; **oppure** distruggi l'armatura equipaggiata dal bersaglio; **oppure** ogni volta che il bersaglio subisce danni da una qualsiasi fonte prima dell'inizio del tuo prossimo turno, quella fonte gli infligge **[LA × 2]** danni extra.

CONTRATTACCO

Dopo che un nemico **ti colpisce o ti manca con un attacco in mischia**, se il Risultato del suo Test di Precisione è un **numero pari**, puoi eseguire un **attacco gratuito** con un'arma da **mischia** equipaggiata contro quel nemico (dopo che il suo attacco è stato risolto). Questo attacco può bersagliare **solamente** quel nemico; considera il tuo **Tiro Maggiore (TM)** pari a 0 quando calcoli il danno inflitto da questo attacco.

MAESTRIA CON ARMI DA MISCHIA

(+4)

Ottieni un bonus pari a **[LA]** a tutti i Test di Precisione con armi da **mischia**.

SPEZZAOSSA

(+4)

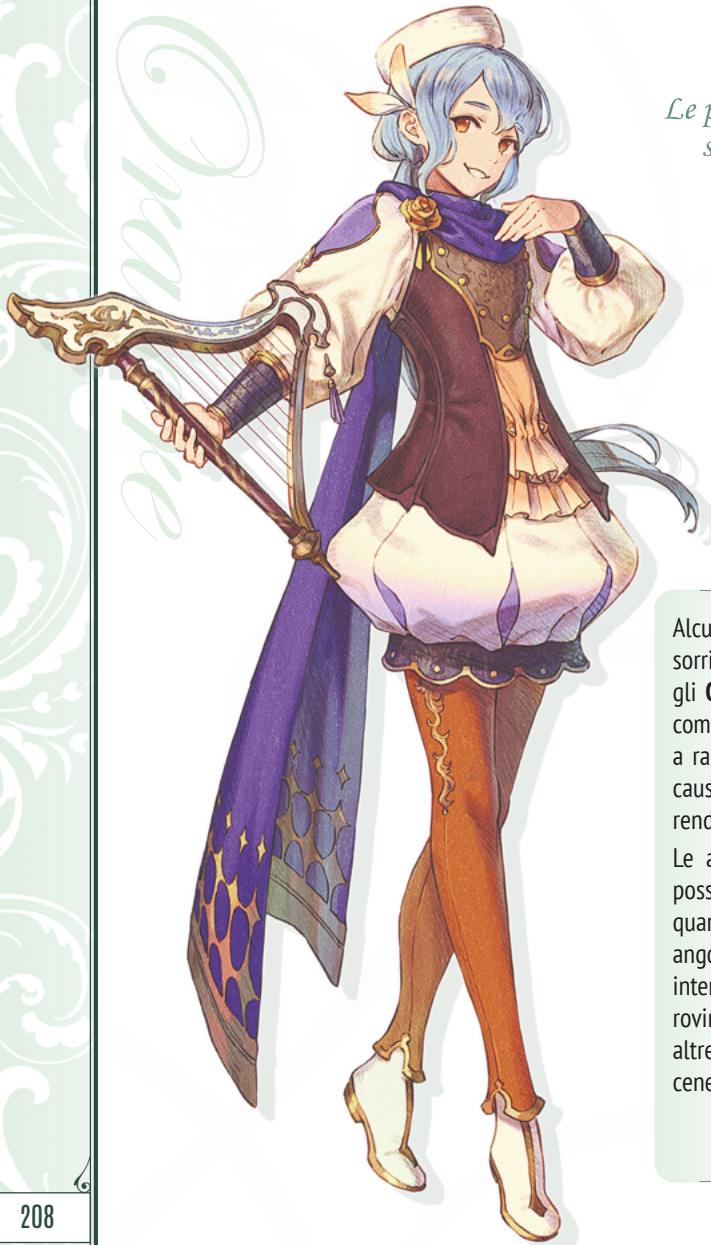
Quando colpisci uno o più bersagli con un attacco in **mischia** che infliggerebbe danno, puoi invece decidere di non infliggere danno. Se lo fai, scegli un'opzione: infliggi lo status **confuso** a ciascun bersaglio colpito; **oppure** infliggi lo status **debole** a ciascun bersaglio colpito; **oppure** ciascun bersaglio colpito perde **[LA × 10]** Punti Mente.

TEMPESTA DI LAME

Quando esegui un attacco in **mischia**, puoi spendere 10 Punti Mente per scegliere un'opzione: l'attacco ottiene **multi (2)**; **oppure** aumenti la proprietà **multi** dell'attacco di un punto, fino a un massimo di **multi (3)**.

ORATORE

ANCHE: Ambasciatore, Diplomatico, Intrattenitore



*Le parole hanno valore
soltanto se vengono
seguite dalle azioni.*

Alcuni sono delicati e sempre sorridenti, altri sottili e acuti: gli **Oratori** sono tanto abili a comprendere gli altri quanto a radunare alleati per la loro causa, a volte senza nemmeno rendersene conto.

Le abili parole degli Oratori possono ravvivare lo spirito quanto gettare una profonda angoscia: nel corso dei secoli, intere nazioni sono cadute in rovina a causa di esse... mentre altre sono risorte dalle loro ceneri.

- ◆ Pensi che chiunque possa essere persuaso? È vero che tutti hanno un prezzo?
- ◆ Pensavi che qualcuno fosse dalla tua parte, ma ti ha tradito. Di chi si tratta?
- ◆ Come ti senti a manipolare le persone, anche se è per una buona causa?
- ◆ In passato, le tue parole ti hanno messo nei guai. Cos'è successo?



BENEFICI GRATUITI DELL'ORATORE

- ◆ Aumenti permanentemente i tuoi Punti Mente massimi di 5.

ABILITÀ DELL'ORATORE

ALLEATO INASPETTATO

Puoi usare un'azione e spendere 1 Punto Fabula per scegliere una creatura **non ostile** in grado di sentirsi e comprenderti. Se lo fai, la creatura sarà disposta ad aiutarti finché ti comporti con gentilezza e rispetto e le tue richieste sono ragionevoli.

CONDANNA

(+4)

Puoi usare un'azione e spendere 5 Punti Mente per effettuare un Test Contrapposto di **[INT + VOL]** contro una creatura in grado di sentirsi e comprenderti (descrivi la tua accusa!). Se hai successo, il bersaglio perde **[LA × 10]** Punti Mente e subisce uno status a tua scelta tra **confuso** e **scoatto**.

Inoltre, ottieni un bonus pari a **[LA]** ai tuoi Test di **[INT + VOL]** per questa Abilità.

INCORAGGIAMENTO

(+6)

Durante un conflitto, puoi usare un'azione e spendere 5 Punti Mente per scegliere un'altra creatura in grado di sentirsi e comprenderti. La creatura recupera **[LA × 5]** Punti Vita e sceglie **Destrezza, Intuito, Vigore o Volontà**. Fino all'inizio del tuo prossimo turno, essa considera la Caratteristica scelta incrementata di una taglia di dado (massimo **d12**).

MI FIDO DI TE

(+2)

Dopo che un altro PG in grado di sentirsi effettua un Test, puoi spendere 1 Punto Fabula e invocare uno dei suoi **Tratti o Legami** per dargli la possibilità di ritirare i dadi o aumentare il Risultato del Test (come da regole standard). Poi, se hai un **Legame** verso quel personaggio, questi recupera **[LA × 10]** Punti Mente.

PERSUASIONE

(+2)

Quando hai successo su un Test per riempire o svuotare un Orologio, se il tuo approccio si basava su **diplomazia, fascino, inganno o intimidazione**, puoi spendere fino a **[LA × 20]** Punti Mente. Se lo fai, riempì o svuota una sezione aggiuntiva di quell'Orologio per ogni 20 Punti Mente spesi in questo modo.

SAPIENTE

ANCHE: Archivista, Saggio, Studioso

Sapiente



*Ah, sapevo che
sarebbe successo.*

I **Sapienti** sono noti per via dell'insaziabile curiosità e dell'appetito per la scoperta. Profondamente convinti che il potere derivi dalla conoscenza, non esiterebbero a cedere tutto l'oro del mondo pur di avere la possibilità di risolvere un buon mistero.

Sfortunatamente, molti tra i Sapienti si distraggono un po' troppo facilmente e perdono di vista le faccende "pratiche"... al punto da non accorgersi delle implicazioni più oscure delle proprie scoperte.

- ◆ Chi è (o era) il tuo mentore? In che rapporti sei (o eri) con questa persona?
- ◆ Hai frequentato un'accademia o un collegio? Che tipo di persone hai incontrato?
- ◆ C'è un mistero antichissimo che ti ossessiona. Di cosa si tratta?
- ◆ Credi anche tu che certe cose dovrebbero restare sepolte nelle sabbie del tempo?

BENEFICI GRATUITI DEL SAPIENTE

- ◆ Aumenti permanentemente i tuoi Punti Mente massimi di 5.

ABILITÀ DEL SAPIENTE

CONCENTRAZIONE

(+5)

Aumenti permanentemente i tuoi Punti Mente massimi di **[LA x 3]**.

Quando effettui un Test Aperto usando **[INT + INT]**, ottieni un bonus pari a **[LA]** a quel Test (si applica soltanto ai Test Aperti).

INTUIZIONE FULMINEA

(+3)

Quando ottieni un Risultato **pari o superiore a 13** in un Test per esaminare una creatura, un oggetto o un luogo (inclusa l'azione di **Studio** durante un conflitto) puoi porre al Game Master fino a **[LA]** domande relative a ciò che stai esaminando. Puoi porre queste domande subito oppure conservarle per dopo; quando poni una di queste domande, il Game Master risponde dicendo la verità e tu descrivi il processo deduttivo del tuo personaggio.

Questa Abilità può essere usata una volta sola sulla stessa creatura, oggetto o luogo.

MEMORIA ALLENATA

Ricordi perfettamente i dettagli di ogni scena a cui hai partecipato negli ultimi sette giorni. Puoi “tornare indietro nel tempo” all'interno della tua mente per esaminare e investigare queste scene (**Intuizione Fulminea** si applica anche a questi ricordi).

SAPERE È POTERE

Quando effettui un Test di Precisione, puoi sostituire **uno** dei dadi di Caratteristica con **Intuito** (ad esempio **[INT + INT]** per una **pistola** o **[INT + VIG]** per un'**ascia da guerra**).

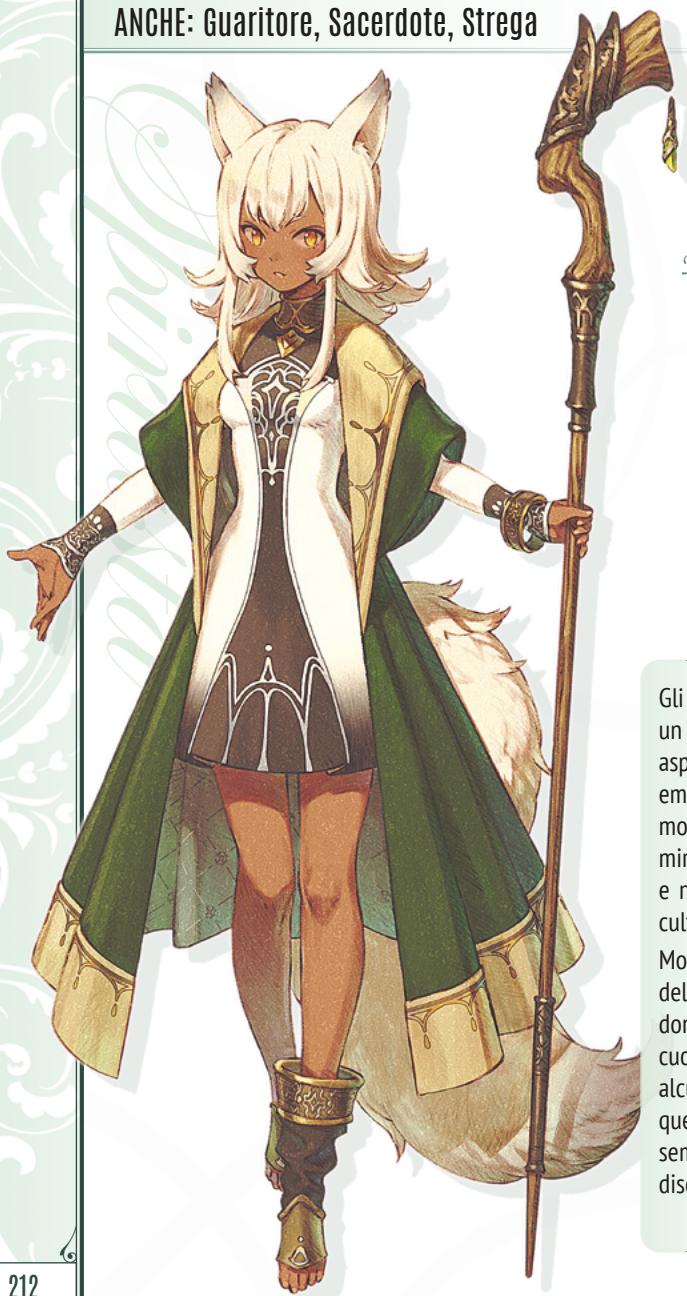
VALUTAZIONE RAPIDA

(+6)

All'inizio di un conflitto, puoi spendere fino a **[LA x 5]** Punti Mente. Per ogni 5 Punti Mente spesi in questo modo, scegli un'opzione: il Game Master ti rivela uno dei **Tratti** di una creatura a te visibile a tua scelta; **oppure** scegli una creatura a te visibile e il Game Master ti rivela l'**Affinità** di quella creatura a un tipo di danno a tua scelta.

SPIRITISTA

ANCHE: Guaritore, Sacerdote, Strega



*Mostrami le verità
nel tuo cuore.*

Gli **Spiritisti** hanno sviluppato un potente legame con gli aspetti più grezzi dell'anima: emozione, energia, vita e morte. Il loro potere è tanto miracoloso quanto terribile, e non di rado sono affiliati a culti o religioni.

Molti mondi vedono il potere dello Spiritismo come un dono divino o la prova di un cuore puro; in realtà, non c'è alcun modo di dimostrare che queste capacità non siano semplicemente frutto della disciplina e dell'empatia.

- ◆ Da dove viene la tua magia? Quali sono le tue convinzioni sulla vita e la morte?
- ◆ Come ti senti a manipolare le emozioni e la forza vitale delle altre persone?
- ◆ Cosa pensi della religione? Sei parte di un culto, religione o altra istituzione?
- ◆ Che aspetto ha la tua magia?



BENEFICI GRATUITI DELLO SPIRITISTA

- ◆ Aumenti permanentemente i tuoi Punti Mente massimi di 5.
- ◆ Puoi eseguire Rituali i cui effetti rientrino nella disciplina di **Ritualismo**.

ABILITÀ DELLO SPIRITISTA

MAGIA SPIRITUALE

(+10)

Ogni volta che acquisisci questa Abilità, impari un incantesimo da Spiritista (vedi prossime pagine). Gli incantesimi offensivi (da Spiritista utilizzano **[INT + VOL]** per il Test di Magia.

MAGIA DI SUPPORTO

Quando lanci un incantesimo che bersaglia uno o più alleati, se hai un'arma **arcana** equipaggiata, puoi scegliere uno di quegli alleati con cui hai un **Legame**. Se lo fai, quell'alleato ottiene un bonus pari alla **forza** del tuo Legame con esso al prossimo Test che effettua nella scena corrente.

POTERE CURATIVO

(+2)

Quando lanci un incantesimo che bersaglia uno o più alleati, se hai un'arma **arcana** equipaggiata, puoi far sì che ciascuno di quegli alleati recuperi un ammontare di Punti Vita pari a **[LA moltiplicato per il numero di Legami che possiedi]**.

Questo effetto di recupero è separato da quelli causati dall'incantesimo (se presenti).

SPIRITISMO RITUALE

Puoi eseguire Rituali i cui effetti rientrino nella disciplina di **Spiritismo**.

I Rituali di Spiritismo utilizzano **[INT + VOL]** per il Test di Magia.

VISMAGUS

Quando lanci un incantesimo, se non hai abbastanza Punti Mente da pagarne il costo totale, puoi invece decidere di spendere Punti Vita **pari al doppio del costo totale**. Non puoi usare questa Abilità se farlo ridurrebbe a 0 i tuoi Punti Vita. Se un incantesimo lanciato in questo modo ti consentirebbe di recuperare Punti Vita, invece non ne recuperi (l'incantesimo funziona normalmente su eventuali altri bersagli).

INCANTESIMI DA SPIRITISTA

INCANTESIMO	PM	BERSAGLIO	DURATA
Allucinazione 	5 × B	Fino a tre creature	Istantanea
Alteri la percezione dei tuoi nemici, insinuandovi allucinazioni bizzare o terrificanti. Scegli uno status tra confuso e scosto : ciascun bersaglio colpito subisce lo status scelto.			
Arma Spirituale	10	Un'arma equipaggiata	Scena
Avvolgi un'arma con l'energia purificatrice del tuo spirito. Fino al termine di questo incantesimo, tutto il danno inflitto dall'arma diventa luce . Se hai quell'arma equipaggiata mentre lanci questo incantesimo, puoi eseguire un attacco gratuito con essa come parte della stessa azione.			
Puoi lanciare questo incantesimo solo su armi equipaggiate da creature consenzienti.			
Aura	5 × B	Fino a tre creature	Scena
Proietti il tuo spirito fuori dal corpo e lo usi per avvolgere i bersagli, proteggendoli dai pericoli della magia. Fino al termine di questo incantesimo, ciascun bersaglio può considerare la sua Difesa Magica pari a 12 contro qualsiasi effetto (può comunque utilizzare il suo normale valore di Difesa Magica nel caso sia maggiore di 12).			
Barriera	5 × B	Fino a tre creature	Scena
Proietti il tuo spirito fuori dal corpo e lo intrecci in una barriera che protegge i bersagli dagli attacchi. Fino al termine di questo incantesimo, ciascun bersaglio può considerare la sua Difesa come pari a 12 contro qualsiasi effetto (può comunque utilizzare il suo normale valore di Difesa nel caso sia maggiore di 12).			
Collera 	10	Una creatura	Istantanea
Spingi una creatura a perdere qualsiasi contegno e agire in maniera avventata. Il bersaglio subisce lo status furente e non può eseguire le azioni di Guardia e Incantesimo nel suo prossimo turno.			
Guarigione	10 × B	Fino a tre creature	Istantanea
Infondi vigore nei tuoi compagni, lenendone il dolore e la stanchezza. Ciascun bersaglio recupera 40 Punti Vita. Questo ammontare aumenta a 50 Punti Vita se sei di livello 20 o superiore , oppure a 60 Punti Vita se sei di livello 40 o superiore .			

⚠ Gli incantesimi con sono **incantesimi offensivi** e richiedono **Test di Magia!**

INCANTESIMO	PM	BERSAGLIO	DURATA
Lux 	$10 \times B$	Fino a tre creature	Istantanea
Concentri la tua forza interiore in una salva di raggi accecanti. Ciascun bersaglio colpito subisce 【TM + 15】 danni da luce .			
Oppuntività:	Ciascun bersaglio colpito subisce lo status confuso .		
Pietà	20	Una creatura	Scena
Infondi coraggio nel cuore di una creatura affinché resista alla sofferenza e alla disperazione. Fino al termine di questo incantesimo, se il bersaglio sta per essere ridotto a 0 Punti Vita, rimane invece con esattamente 1 Punto Vita. Quando ciò accade, questo incantesimo termina.			
Purificazione	$5 \times B$	Fino a tre creature	Istantanea
Rafforzi e purifichi l'energia spirituale che scorre nei tuoi alleati. Ciascun bersaglio guarisce da tutti gli status.			
Rinforzo	$5 \times B$	Fino a tre creature	Scena
Proteggi i bersagli dai pericoli che ne corromperebbero l'animo e lo spirito. Scegli uno status tra avvelenato , confuso , debole , furente , lento e scoatto : fino al termine di questo incantesimo, ciascun bersaglio diventa immune allo status scelto.			
Risveglio	20	Una creatura	Scena
Consenti a una creatura di concentrare la sua energia vitale perché sia in grado di superare i propri limiti. Scegli Destrezza , Intuito , Vigore o Volontà : fino al termine di questo incantesimo, il bersaglio considera la Caratteristica scelta incrementata di una taglia di dado (massimo d12).			
Torpore 	$5 \times B$	Fino a tre creature	Istantanea
Soffochi l'energia spirituale che attraversa i corpi dei tuoi nemici, ostacolandone i movimenti. Scegli uno status tra debole e lento : ciascun bersaglio colpito subisce lo status scelto.			

TIRATORE

ANCHE: Arciere, Cecchino, Pistolero



*Scappa pure fino
in capo al mondo;
la mia freccia ti troverà.*

Moltissimi **Tiratori** gestiscono le minacce da una distanza attentamente calcolata; alcuni sono abbastanza audaci, abili o incoscienti da affrontare gli avversari a bruciapelo.

Nonostante buona parte dei Tiratori siano soldati esperti, alcuni di loro possono essere pirati, cacciatori di taglie o banditi. Non è raro che un Tiratore metta il suo talento a disposizione del popolo o si impegni a proteggere un luogo sacro o proibito da possibili intrusi.

- ◆ Alcuni credono che frecce e proiettili siano armi da codardo. Tu cosa ne pensi?
- ◆ Se ti mettono alle strette, preferisci improvvisare o battere in ritirata?
- ◆ Sei silenzioso e riservato, astuto e sicuro di te, o audace e chiassoso?
- ◆ Che aspetto hanno le tue armi e il tuo stile di combattimento?

BENEFICI GRATUITI DEL TIRATORE

- ◆ Aumenti permanentemente i tuoi Punti Vita massimi di 5.
- ◆ Puoi equipaggiare le **armi a distanza marziali** e gli **scudi marziali**.

ABILITÀ DEL TIRATORE

COLPO DI AVVERTIMENTO

(+4)

Quando colpisci uno o più bersagli con un attacco a **distanza** che infliggerebbe danno, puoi invece decidere di non infliggere danno. Se lo fai, scegli un'opzione: infliggi lo status **lento** a ciascun bersaglio colpito; **oppure** infliggi lo status **scozzo** a ciascun bersaglio colpito; **oppure** ciascun bersaglio colpito perde **[LA × 10]** Punti Mente.

FUOCO INCROCIATO

Dopo che una creatura a te visibile esegue un attacco a **distanza**, puoi spendere un ammontare di Punti Mente pari al Risultato del suo Test di Precisione per far sì che l'attacco manchi tutti i bersagli. Puoi usare questa Abilità solo se hai un'arma a **distanza** equipaggiata, ma non ha effetto se il Test di Precisione era un **successo critico**.

MAESTRIA CON ARMI A DISTANZA

(+4)

Ottieni un bonus pari a **[LA]** a tutti i Test di Precisione con armi a **distanza**.

OCCHIO DI FALCO

(+5)

Quando esegui l'azione di **Guardia**, se scegli di **non** coprire un'altra creatura, puoi scegliere un'opzione: il prossimo attacco a **distanza** che esegui prima del termine della scena corrente infligge **[LA × 2]** danni extra; **oppure** puoi eseguire immediatamente un **attacco gratuito** con un'arma equipaggiata della Categoria **arco** o **da fuoco**, considerando il tuo **Tiro Maggiore (TM)** pari a 0 quando calcoli il danno inflitto da questo attacco.

RAFFICA

Quando esegui un attacco a **distanza**, puoi spendere 10 Punti Mente per scegliere un'opzione: l'attacco ottiene **multi (2)**; **oppure** aumenti la proprietà **multi** dell'attacco di un punto, fino a un massimo di **multi (3)**.

VIANDANTE

ANCHE: Avventuriero, Cercatore di Tesori, Esploratore



*I confini sono
un inganno
della mente.*

Nomadi in cerca di una terra leggendaria, esploratori alle prese con l'ignoto e cacciatori esperti hanno una cosa in comune: sono **Viandanti**.

Sebbene molti eroi viaggino per il mondo durante le loro avventure, i Viandanti vivono per il viaggio stesso e ardono dal desiderio di visitare nuovi luoghi e imparare dagli altri.

Agli occhi dei Viandanti, le terre selvagge non sono né un nemico né un alleato, bensì un severo insegnante che può rivelare verità dimenticate.



- ◆ Cosa ti ha condotto a una vita di viaggi? L'hai scelta tu? ... sei stanco?
- ◆ C'è un luogo o una persona che consideri "casa"?
- ◆ Hai incontrato molte persone e visto molti luoghi. Quale non dimenticherai mai?
- ◆ A causa dei tuoi viaggi hai perso qualcuno o qualcosa. Cos'è successo?

BENEFICI GRATUITI DEL VIANDANTE

- ◆ Aumenti permanentemente i tuoi Punti Inventario massimi di 2.

ABILITÀ DEL VIANDANTE

CACCIATESORI

(+2)

Quando il tuo gruppo viaggia sulla mappa del mondo, fate una **scoperta** con un esito pari o inferiore a **LA + 1** sul **tiro di viaggio** (anziché soltanto con 1).

CHIACCHIERE DA TAVERNA

(+3)

Quando ti **riposi** in un ostello o taverna, puoi porre al Game Master fino a **[LA]** domande sui dintorni e sulle persone che ci vivono; il Game Master risponderà dicendo la verità e tu descriverai in che modo hai ottenuto queste informazioni.

COMPAGNO FEDELE

(+5)

Insieme al resto del gruppo, crea il tuo **compagno**: una creatura di **livello 5** di Specie **bestia, costrutto, elementale o pianta** (vedi pag. 302). La creatura **non ha punteggio di Iniziativa e non sale di livello**, può avere **fino a due attacchi base**, ottiene un bonus pari a **[LA]** ai Test di Precisione e di Magia, e possiede Punti Vita massimi pari a **[(LA moltiplicato per la taglia base del dado di Vigore del compagno) + metà del tuo livello]**.

Durante i conflitti, il tuo compagno non svolge un turno individuale, ma nel tuo turno puoi usare un'azione per fargli eseguire un'azione (solo una volta per turno). Se abbandoni una scena, il tuo compagno la abbandona insieme a te.

Se il tuo compagno viene ridotto a 0 Punti Vita, fugge dalla scena e si ricongiunge con te all'inizio della prossima scena di cui fai parte, con PV pari al suo valore di **Crisi**. Quando **riposi**, anche il tuo compagno riceve tutti i benefici del riposo.

GIRAMONDO

Riduci di una taglia il dado usato nei **tiri di viaggio** (minimo **d6**).

Se due o più personaggi hanno questa Abilità, l'effetto **non è cumulativo**.

INTRAPRENDENTE

(+4)

Ricarichi **[LA]** Punti Inventario dopo ciascun **tiro di viaggio** (vedi pag. 106).

PROLOGHI

Ora che avete costruito insieme il mondo, scelto il focus del gruppo e creato gli eroi, è tempo che cominciate a giocare!

La parte iniziale della vostra prima sessione è dedicata al **prologo**: alcune scene usate per introdurre i protagonisti e raccontare dove la loro storia ha inizio. È anche un ottimo momento per rispondere ad alcune delle domande nate durante la scelta delle **Classi** e del **tipo di gruppo**.

Una volta superata questa fase, l'avventura dovrebbe evolversi naturalmente: i Giocatori decidono obiettivi e compiono scelte, mentre il GM introduce ostacoli e sfide da superare, popolando al contempo il mondo con nuove creature e personaggi. Tuttavia, è naturale per molti non capire bene da dove iniziare quando ci si siede a giocare per la prima volta. Per questo motivo, potete consultare le tabelle di queste pagine per generare una scena iniziale adatta al tipo di gruppo scelto.

LE DOMANDE

Certamente noterete che ogni voce nelle tabelle del prologo include alcune domande volte ad aiutarvi a dipingere la scena iniziale. Chiunque al tavolo può rispondere a tali domande: non abbiate paura di suggerire qualsiasi idea interessante vi venga in mente. Una volta creato insieme questo punto di partenza, potete tutti assumere i rispettivi ruoli: ciascun Giocatore prende il controllo del proprio personaggio e il Game Master fa lo stesso con il resto del mondo di gioco.



OPZIONE: LEGAMI INIZIALI

A volte ha senso che un Personaggio Giocante provi già dei forti sentimenti nei confronti di qualcuno o qualcosa: potrebbe essere colmo d'**odio** per l'Impero di Avalon o essere **leale** alla sua famiglia. Se usate questa regola opzionale, ciascun Personaggio Giocante inizia la partita con un **Legame** (con un singolo **sentimento**).

Questa regola è ottima per campagne brevi, poiché si ha in genere poco tempo per stringere dei forti Legami tra personaggi, oppure per quei gruppi dove due o più eroi si conoscono già, hanno qualche tipo di rivalità o appartengono a fazioni opposte: queste sono esattamente il tipo di relazioni drammatiche che volete vedere in gioco!



CERCATORI

Tirate un **d6** o scegliete un'opzione adatta al gruppo:

1. Siete diretti a un luogo sacro o magico, nella speranza di trovare alcune risposte.
Cos'è questo luogo e come può aiutarvi? Qualcuno tra voi ci è mai stato?
2. Avete raggiunto i margini di un'antica foresta, dimora di creature pericolose. Sebbene sia terrificante, non avete tempo da perdere.
Quale tesoro si cela nel cuore della foresta? Chi o cosa si dice sia il suo guardiano? Perché dovete sbrigarvi a recuperarlo?
3. Pensavate che questo fosse un rifugio sicuro e potesse rivelarvi la prossima destinazione, ma è stato terribilmente contaminato. Dovete fuggire!
Cos'è questo luogo? Quale forza oscura lo ha corrotto? Era forse una trappola?
4. Il primo passo della vostra cerca è ritrovare un oggetto o ingrediente prezioso. Purtroppo, è sorvegliato da una potente entità.
Cosa cercate? Dove è custodito? Chi o cosa lo protegge e perché?
5. È tarda notte in una taverna accogliente e state discutendo la vostra prossima mossa, quando qualcuno si avvicina raccontando di un terribile evento!
Quali erano i vostri piani? Che ostacolo vi sbarra ora la strada? I vostri nemici hanno finalmente fatto la loro mossa?
6. Siete riusciti a ottenere un'udienza con una persona saggia e importante.
Chi è questa persona e come può aiutarvi nella vostra cerca? Cosa vi chiederà in cambio dei suoi preziosi consigli?



EROI DELLA RESISTENZA

Tirate un **d6** o scegliete un'opzione adatta al gruppo:

1. Eravate l'ultima speranza di una città o villaggio...ma il nemico sta per sopraffarvi. Fuoco e fumo si alzano verso il cielo.
Chi o cosa sta attaccando il luogo in cui vi trovate? Conoscete qualcuno degli abitanti? Come potete salvare questi innocenti?
2. Vi avevano detto che doveva essere una missione facile, ma ora il nemico vi ha circondati!
Dove siete e qual era la vostra missione? Qualcuno vi ha traditi?
3. Assistete a un discorso pubblico di un noto ufficiale. Attorno a voi ci sono una gran folla e molti soldati armati.
Chi è questa persona e cosa sta dicendo? È un possibile alleato o una minaccia per la vostra causa, già disperata?
4. Siete sopravvissuti a una terribile sconfitta, distrutti e senza più alcuna speranza.
Cos'è accaduto? Come mai il nemico era tanto forte? Quali sono i vostri piani ora?
5. Siete finalmente riusciti a ottenere un'udienza privata presso una figura influente.
Chi è questa persona e come può aiutare la causa? Chi vi ha fatto il suo nome?
6. State organizzando la difesa di un piccolo villaggio, preparando gli abitanti meglio che potete: il nemico sarà qui domani.
Perché il nemico è diretto qui? Cosa vuole? Queste persone possono davvero sperare di affrontarlo?



GUARDIANI

Tirate un **d6** o scegliete un'opzione adatta al gruppo:

1. Durante la cerimonia prima della vostra partenza, appare una forza oscura. La vita del Prescelto è in pericolo!
Cos'è questo potere oscuro? Perché il Prescelto è stato lasciato senza difese? Qualcuno vi ha tradito?
2. Sulla strada verso le prima tappa del vostro lungo pellegrinaggio, venite attaccati! È chiaro che qualcuno intende fermarvi...
Dove siete diretti e perché? Chi o cosa vi ha attaccato?
3. Vi trovate di fronte all'ingresso di una rete di cunicoli vecchi di secoli, un sentiero oscuro e pericoloso che porta oltre le montagne.
Cosa si trova oltre le montagne? Cosa vi ha costretto a prendere questa via? Cosa sapete di chi ha scavato questi cunicoli?
4. Siete ospiti di una ricca amicizia di vecchia data del Prescelto, quando sentite voci sospette su questa persona... e non sapete più di chi fidarvi!
Chi è questa persona e cosa dicono le voci a riguardo? Chi vi ha fornito questa informazione? Che cosa la rende almeno in parte credibile?
5. Siete a pochi passi dal completare la vostra missione, quando una potente entità appare di fronte a voi... l'occasione è andata perduta e ora dovete combattere per difendere il Prescelto.
Chi o cosa è questa entità e come mai si trova qui? Siete stati traditi? Chi può aiutarvi a trovare un'altra strada?
6. Gli abitanti di una città o villaggio hanno bisogno d'aiuto e il Prescelto potrebbe essere l'unica persona in grado di offrirlo.
Cosa minaccia queste persone e perché il Prescelto è l'unico che può aiutarle? Non dovrete, invece, concentrarvi sulla vostra missione?



RIVOLUZIONARI

Tirate un **d6** o scegliete un'opzione adatta al gruppo:

1. State per incontrare in segreto un potenziale alleato. Non avete molto tempo per parlare e dovete evitare a ogni costo di essere scoperti.
Chi è questa persona e come può aiutare la causa? Chi vi ha fatto il suo nome?
2. Un ufficiale di alto rango sta tenendo un discorso pubblico, scortato da molti soldati. Siete tutti lì, nascosti tra la folla.
Qual è il vostro obiettivo? Qualcuno di voi ha mai incontrato l'ufficiale?
3. Le autorità hanno localizzato il vostro covo e ora dovete fare una scelta difficile: restare e combattere o fuggire sperando di non essere catturati!
Come hanno trovato questo luogo? Qualcuno potrebbe avervi tradito?
4. Avete rubato un oggetto prezioso che aiuterà la ribellione, ma vi rendete conto che è più di quel che sembra... e ha implicazioni sinistre.
Cosa avete rubato e quali oscure verità nasconde? Avete mai visto nulla di simile? Chi è pronto a tutto per riaverlo indietro?
5. Vi hanno comunicato le coordinate di una struttura segreta del nemico. È un'occasione d'oro e non intendete sprecarla!
Cos'è questa struttura e perché è tanto importante? Chi o cosa la sorveglia?
6. State per eliminare un bersaglio importante, quando qualcosa va terribilmente storto... e siete in grave pericolo!
Qual era la vostra missione e chi vi ha passato le informazioni? Era una trappola?



UNITI DAL FATO

Tirate un **d6** o scegliete un'opzione adatta al gruppo:

1. State viaggiando a bordo dello stesso vascello, trasporto o carovana, quando venite attaccati all'improvviso!
Perché state viaggiando con questo gruppo? Chi o cosa vi ha attaccati? Cosa cerca?
2. Siete stati convocati da una figura autorevole o di grande potere.
Chi vi ha convocati? Perché siete stati scelti? Siete stati condotti qui contro la vostra volontà? Qualcuno di voi conosce questa persona?
3. Dopo una terribile battaglia, appare una minaccia potente e sconosciuta e gli eroi di entrambi gli schieramenti devono affrontarla.
Stavate combattendo per fazioni opposte? Avete incontrato prima questa entità? Collaborerete?
4. Siete incarcerati in una prigione o segreta... e domani sarete giustiziati.
Perché siete stati imprigionati? Siete colpevoli o innocenti? Riuscite a scappare con le vostre sole forze o avete bisogno d'aiuto?
5. Alcuni di voi sono qui per rubare qualcuno o qualcosa di prezioso. Gli altri sono stati pagati per proteggere questo "tesoro". Eppure, c'è qualcosa di strano...
Chi vi ha assoldati? Chi o cosa è il tesoro? Questa situazione è parte di un imbroglio?
6. Persone provenienti da vari paesi e organizzazioni sono giunte per indagare su un fenomeno bizzarro. Voi vi trovate tra di loro.
Perché siete qui? Siete stati inviati da altri? Quali sono le vostre teorie e convinzioni su questo fenomeno?

ESPERIENZA E LIVELLI

In Fabula Ultima, la potenza di un personaggio è misurata dal suo livello: dopo la creazione, i Personaggi Giocanti iniziano la partita dal livello 5 e possono raggiungere il livello 50.

OTTENERE PUNTI ESPERIENZA

Per salire di livello e accumulare potere, ciascun Personaggio Giocante deve ottenere **Punti Esperienza**, abbreviati in **PX**.

Alla fine di ogni sessione, un Personaggio Giocante ne ottiene una quantità variabile, come spiegato nella **scheda del personaggio**:

- ◆ Il personaggio ottiene automaticamente **5 PX**. Questo gli permette di progredire indipendentemente dagli eventi della sessione.
- ◆ Il personaggio ottiene **un ammontare di PX pari ai Punti Ultima spesi dai Cattivi** durante la sessione. Più un Cattivo ne spende, meno si sta trattenendo... e tali avversità rafforzano gli eroi.

Per questo, può essere utile tenere conto dei Punti Ultima spesi mettendo dei segnalini in un contenitore.

- ◆ Infine, il personaggio ottiene **un ammontare di PX pari ai Punti Fabula spesi dal gruppo** durante la sessione, **divisi per il numero di PG** che hanno partecipato. Ogni volta che spendete Punti Fabula, state permettendo a tutti di crescere e rafforzarsi! Come per i Punti Ultima, può essere utile tenere traccia dei Punti Fabula spesi mettendo dei segnalini in un contenitore; ricorda che non è necessario indicare chi li ha spesi.

Inoltre, a pag. 230 potete trovare alcune regole opzionali per l'avanzamento. Usatele pure per personalizzare le vostre partite!

- ◆ Le opzioni **Caratterizzazione**, **Incursione** o **MVP** consentiranno ai vostri personaggi di crescere più in fretta. È possibile che possiate quindi decidere di non assegnare più i 5 Punti Esperienza automatici a ogni sessione. Discutetene tutti insieme.
- ◆ Le sessioni dovrebbero durare circa quattro ore ciascuna. In caso siano più corte o più lunghe, sarebbe meglio assegnare i Punti Esperienza ogni quattro ore di gioco.

ANNOTARE L'ESPERIENZA E SALIRE DI LIVELLO

Quando ottieni dei Punti Esperienza, prendine nota sulla scheda del personaggio:



PUNTI ESPERIENZA

Dopo aver ottenuto Punti Esperienza al termine di una sessione, hai la possibilità di salire di livello: se hai **10 o più Punti Esperienza, devi spenderne 10** e aumentare il livello del personaggio di **1** (ovviamente, i PX in eccesso si conservano). Nota bene che indipendentemente dai Punti Esperienza accumulati (anche se sono multipli di dieci), puoi guadagnare **solo 1 livello per sessione** in questo modo.

GUADAGNARE UN NUOVO LIVELLO DEL PERSONAGGIO

Per ciascun livello guadagnato, il tuo personaggio riceve diversi benefici:

- ◆ Puoi cambiare la sua **Identità** e/o il suo **Tema**.
- ◆ Incrementi i suoi Punti Vita e Punti Mente massimi di 1 punto ciascuno. Nota che questo **non** modifica i Punti Vita e Punti Mente attuali.
- ◆ Se ha raggiunto il livello **20 o 40**, scegli una delle sue Caratteristiche e ne incrementi la taglia di dado base di un grado (massimo **d12**).
Questo è l'unico modo per potenziare le Caratteristiche; ogni volta che lo fai, potresti dover cambiare anche i valori collegati (vedi prossima pagina).
- ◆ Incrementi di 1 il livello di una delle sue Classi, oppure guadagni il primo livello in una Classe che non avevi ancora scelto (vedi prossima pagina).

Ci sono però due importanti limitazioni per l'avanzamento di livello:

- ◆ Non puoi avere più di 10 livelli in una singola Classe. Una volta guadagnato il decimo livello, hai **padroneggiato** quella Classe (cioè conferisce un'**Abilità Eroica**, come spiegato nella prossima pagina) e non puoi più investirvi dei livelli.
- ◆ Non puoi mai avere contemporaneamente più di **tre Classi non padroneggiate**. Se vuoi diversificare ulteriormente il personaggio, devi prima padroneggiare una delle Classi in cui hai già investito almeno un livello.

INCREMENTARE LE CARATTERISTICHE

Quando incrementi una delle quattro Caratteristiche, ricorda che ciò può modificare Punti Vita massimi, Punti Mente massimi, Difesa e Difesa Magica del personaggio:

- ◆ I Punti Vita massimi sono pari al **livello totale del personaggio + cinque volte la taglia di dado base di Vigore**.
Il valore di **Crisi** è pari a metà dei Punti Vita massimi (arrotondata per difetto).
- ◆ I Punti Mente massimi sono pari al **livello totale del personaggio + cinque volte la taglia di dado base di Volontà**.
- ◆ La Difesa è pari alla **taglia di dado attuale di Destrezza**.
- ◆ La Difesa Magica è pari alla **taglia di dado attuale di Intuito**.

Nota bene che questi valori possono essere ulteriormente modificati da Classi, Abilità ed equipaggiamento.

INVESTIRE LIVELLI NELLE CLASSI

Proprio come quando hai creato il personaggio, investire un livello in una Classe permette di acquisire una delle **Abilità di Classe** corrispondenti, che sia un'Abilità totalmente nuova, oppure una in tuo possesso che può essere acquisita più volte [+].

- ◆ Il livello del personaggio in ciascuna Classe non può mai superare 10. Una volta raggiunto il livello **10** in una Classe, questa è considerata **padroneggiata**: puoi quindi acquisire un'**Abilità Eroica** a scelta (vedi pag. 232).
Nota che l'Abilità Eroica è **in aggiunta** all'Abilità di Classe normalmente ottenuta investendo il decimo livello nella Classe in questione.
- ◆ Se un'Abilità può essere acquisita più volte, essa indicherà anche quante volte puoi farlo. Per esempio, [+5] indica un'Abilità che può essere acquisita fino a cinque volte, mentre [+10] ne indica una che può essere acquisita fino a dieci volte.
- ◆ Se investi un livello in una Classe che non avevi ancora scelto, ne ottieni anche i **benefici gratuiti**. Mescolare e combinare una varietà di Classi differenti può rivelarsi molto utile (ma non dimenticare di padroneggiarne qualcuna!).

*Finché ricorderemo le lacrime e i sorrisi che abbiamo condiviso,
i caduti vivranno per sempre.*

Cambiare identità o tema

Se decidi di cambiare **Identità** e/o **Tema** quando guadagni un livello, spiega che cosa ha provocato questo cambiamento: magari hai abbandonato l'**Ira** e imparato il valore della **Pietà**, oppure i tuoi giorni da **Paladino Vincolato dal Giuramento** sono finiti e sei divenuto uno **Spergiuro Ribelle**.

Non temere il cambiamento: sfruttalo per rivelare al gruppo che desideri esplorare un'altra sfaccettatura del tuo personaggio!

Creare personaggi di livello alto

Se il gruppo desidera iniziare a un livello superiore a 5, potete creare normalmente i personaggi e farli salire di livello fino al limite desiderato.

Potreste anche voler aumentare il denaro concesso per l'acquisto dell'equipaggiamento iniziale; un incremento di circa 50 zenit per livello dovrebbe essere sufficiente: per esempio, un personaggio di livello 30 potrebbe iniziare con 2000 zenit.

Oggetti rari e accessori dovrebbero essere resi disponibili ai PG di livello più alto.

Sostituire un personaggio

A volte, un Personaggio Giocante incontrerà una fine eroica o il Giocatore potrebbe decidere che il suo arco narrativo si è concluso in modo soddisfacente. Quando un Giocatore passa a un nuovo personaggio, questo viene creato **allo stesso livello di quello precedente** e con lo stesso ammontare di **Punti Esperienza**.



PERSONAGGI “STRANI”

Prima o poi, un personaggio investirà livelli in Classi che non aveva scelto durante la creazione e ciò potrebbe portare a combinazioni apparentemente strane o impreviste.

Un mago che investe qualche livello nella Classe **Chimerista** diventa per forza un druido? La risposta è no.

Quando sceglie una Classe molto diversa dal concept iniziale, il personaggio sta sperimentando ed evolvendo: mentre un druido cerca di entrare in sintonia con le belve, un mago potrebbe limitarsi ad analizzare freddamente le loro capacità.

Abbracciate la varietà di Classi e create personaggi memorabili!



REGOLE OPZIONALI PER L'AVANZAMENTO

A seconda della campagna che state giocando, potreste voler applicare una o più delle seguenti regole opzionali. Potreste anche decidere di introdurlle a campagna già avviata, oppure smettere di usarle se vi accorgete che stanno facendo più male che bene.

È importante che capiate che queste regole opzionali sui Punti Esperienza modificano inevitabilmente il focus del gioco: dopotutto, le persone tendono a fare ciò per cui vengono ricompensate.



INCURSIONE

Usando questa regola opzionale, i Personaggi Giocanti ottengono PX al termine di ogni battaglia in cui i nemici sono fuggiti o sono stati ridotti a 0 Punti Vita. L'ammontare di PX ottenuto da ciascun personaggio è pari a **[5 meno il numero di round svolti durante lo scontro]**; per esempio, ogni scontro concluso durante il sesto round o in seguito non conferisce esperienza aggiuntiva, mentre uno terminato a metà del primo round permette a ciascun partecipante di ottenere 5 PX.

- Questi punti aggiuntivi vengono ottenuti da tutti i personaggi che hanno partecipato allo scontro (anche quelli che a un certo punto si sono Arresi o sono fuggiti).
- Si può combinare questa regola con i **Punti Superiorità** (vedi pag. 83) per ottenere un gioco altamente basato sull'approccio tattico!

È utile se: il gruppo ama gli scontri molto tattici e non ci sono problemi se la campagna è prevalentemente incentrata sul combattimento. Usando questa regola opzionale, il Game Master dovrà investire più tempo ad assicurarsi che ogni incontro sia una sfida interessante che permetta anche l'uso di strategie astute.



PIOGGIA DI PX

Usando questa regola opzionale, ciascun PG guadagna automaticamente un livello alla fine di ogni sessione (in aggiunta al normale avanzamento).

È utile se: la campagna sarà relativamente breve, ai Giocatori piace sperimentare nuove opzioni a ogni sessione e non è un problema che la partita diventi una sorta di rapida corsa alle armi.



CARATTERIZZAZIONE

Usando questa regola opzionale, il gruppo vota quale Giocatore ha incarnato meglio l'**Identità** e/o il **Tema** del proprio personaggio durante la sessione. Questi ottiene **2 PX** aggiuntivi. In caso di pareggio, tutti i Giocatori più votati ottengono il bonus!

Tuttavia, ci sono alcune limitazioni: non si può ottenere questo bonus in PX due volte di seguito e non si può votare sé stessi o il Game Master.

Se questa regola viene applicata insieme a **MVP** (vedi sotto), le due ricompense vanno assegnate a persone diverse. Si vota prima per **Caratterizzazione** e poi per **MVP**.

È utile se: al gruppo piace interpretare a fondo le scene più intense e non c'è il rischio che un Giocatore rubi la scena di continuo, oscurando gli altri. Se ciò dovesse accadere, è meglio smettere di usare questa opzione.



MVP

Usando questa regola opzionale, alla fine di ogni sessione il gruppo vota l'MVP (dall'inglese "Most Valuable Player", ossia il Giocatore che si è distinto maggiormente). Questi ottiene **2 PX** aggiuntivi. In caso di pareggio, tutti i Giocatori più votati ottengono il bonus!

Come per la regola opzionale **Caratterizzazione**, non si può ottenere questo bonus in PX due volte di seguito e non si può votare sé stessi o il Game Master.

Se questa regola viene applicata insieme a **Caratterizzazione** (vedi sopra), le due ricompense devono essere ottenute da persone diverse. Si vota prima per **Caratterizzazione** e poi per **MVP**.

È utile se: il gruppo vuole premiare i Giocatori più proattivi, chi fa da scudo agli altri o rovescia le sorti di uno scontro.



DISPARITÀ DI LIVELLO

Usando le regole opzionali **Caratterizzazione** o **MVP**, alcuni personaggi potrebbero finire per essere di livello più alto degli altri. Il sistema non ne soffre particolarmente, almeno finché la disparità è inferiore a cinque livelli, ma bisogna comunque discuterne per capire se l'uso di queste regole sta incoraggiando un ambiente di gioco piacevole.

Se qualcuno, anche una sola persona, si sente frustrato dalla situazione, è meglio smettere di usarle.

ABILITÀ EROICHE

Quando un Personaggio Giocante padroneggia una Classe portandola a livello 10, quel personaggio può acquisire un'**Abilità Eroica** scelta dalla lista qui sotto.

- ◆ A meno che sia specificato diversamente, ogni Abilità Eroica può essere acquisita solo **una volta**; tuttavia, alcune Abilità Eroiche migliorano raggiungendo certi livelli.
- ◆ Alcune Abilità Eroiche hanno dei **requisiti** che devono essere rispettati per poterle acquisire, come l'aver padroneggiato una specifica Classe.

Sperimentate con le Abilità Eroiche e create combinazioni uniche!

LISTA DI ABILITÀ EROICHE

Abilità Eroiche disponibili per qualsiasi personaggio

Ambidestrismo	Combatti con due armi di Categorie differenti.
Incantesimi Aggiuntivi	Impari due incantesimi da una Classe a tua scelta.
PI Plus	Aumenti i tuoi Punti Inventario massimi.
PM Plus	Aumenti i tuoi Punti Mente massimi.
PV Plus	Aumenti i tuoi Punti Vita massimi.

Abilità eroiche che richiedono padronanza di una Classe

Avversità	Lama Oscura	Gli status ti rendono più forte.
Bastione	Guardiano	Resisti ai danni e agli status nel primo round.
Colpi Potenziati	Furia o Maestro d'Armi	Infliggi danni extra in mischia.
Cometa	Entropista	Impari l'incantesimo Cometa .
Compagno Eroico	Viandante	Il tuo compagno diventa più forte.
Echi Arcani	Arcanista	Gli Arcana ti aiutano con gli Orologi.
Immunità a Status	Viandante	Ignori uno status a tua scelta.
Incantesimi Potenziati	Chimerista, Elementalista, Entropista o Spiritista	Infliggi danni extra con gli incantesimi.

LISTA DI ABILITÀ EROICHE**Abilità Eroiche che richiedono padronanza di una Classe (cont.)**

Incrollabile	Guardiano	Sopravvivi a un colpo fatale una volta per scena.
Maestria Chimerica	Chimerista	Impari incantesimi da nuove Specie e puoi memorizzarne di più.
Matemagia	Sapiente	Amplia le magie a bersaglio singolo.
Miglioria	Artefice	Modifichi le Qualità degli oggetti.
Mira Perfetta	Tiratore	Scegli due opzioni quando usi Colpo di Avvertimento .
Pioggia di Colpi	Maestro d'Armi	Concentri gli attacchi multi su un singolo bersaglio.
Prevedibile!	Sapiente	Obblighi un nemico a spendere PM per eseguire certe azioni.
Proiettili Potenziati	Tiratore	Infliggi danni extra a distanza.
Repetita luvant	Oratore	Usi Condanna o Incoraggiamento due volte di seguito.
Retorica Disarmante	Oratore	Convinci i nemici a ritirarsi.
Rivelazione	Arcanista	Vincoli un Arcanum sconosciuto e potenzi i congedi .
Saccheggio	Canaglia	Rubi da più creature.
Speranza	Spiritista	Impari l'incantesimo Speranza .
Spezzacuore	Lama Oscura	Sacrifichi PV per danni massicci.
Stretta della Scimmia	Furia	Equipaggi alcune armi a due mani in un solo slot.
Svanire	Canaglia	Svanisci dopo un attacco.
Tasche Profonde	Artefice	Riduci i costi in Punti Inventario.
Vulcano	Elementalista	Impari l'incantesimo Vulcano .

AMBIDESTRISMO

Ottieni i benefici del **combattere con due armi** (vedi pag. 69) anche quando utilizzi due armi di Categorie differenti, perfino se una è un'arma da **mischia** e l'altra è un'arma a **distanza** (per esempio un'arma appartenente alla Categoria **pugnali** e una appartenente alla Categoria **da fuoco**).

AVVERSITÀ

Requisiti: devi aver padroneggiato la Classe **Lama Oscura**.

Finché sei afflitto da uno o più status, ottieni un bonus di +1 a qualsiasi Test per ogni status da cui sei afflitto, e infliggi 2 danni extra per ogni status da cui sei afflitto (che sia con attacchi, incantesimi, Arcana, oggetti o qualsiasi altro metodo).

BASTIONE

Requisiti: devi aver padroneggiato la Classe **Guardiano**.

Durante il primo round di ciascuna scena di conflitto, ottieni Resistenza a tutti i tipi di danno e non puoi subire status (tuttavia, **non** guarisci da eventuali status subiti in precedenza). Questi benefici durano solo fino al termine del primo round.

COMETA

Requisiti: devi aver padroneggiato la Classe **Entropista**.

Impari l'incantesimo supremo da **Entropista: Cometa**.

Cometa	PM: 50	Bersaglio: Speciale	Durata: Istantanea
--------	--------	---------------------	--------------------

Spalanchi un vasto portale verso il Cosmo, richiamando detriti astrali dal vuoto oltre lo squarcio. Scegli un'opzione: una creatura a te visibile subisce 60 danni; **oppure** scegli un qualsiasi numero di creature a te visibili e ciascuna di esse subisce 40 danni. Ciascun ammontare aumenta di 5 se sei di **livello 20 o superiore**, oppure di 10 se sei di **livello 40 o superiore**.

COLPI POTENZIATI

Requisiti: devi aver padroneggiato una o più Classi tra **Furia** e **Maestro d'Armi**.

Quando colpisci uno o più bersagli con un attacco in **mischia**, ciascun bersaglio subisce 5 danni extra.

L'ammontare di danno extra aumenta a 10 se sei di **livello 40 o superiore**.

COMPAGNO EROICO

Requisiti: devi aver padroneggiato la Classe **Viandante** e aver acquisito l'Abilità **Compagno Fedele**.

Il legame con il tuo compagno si rafforza.

Ottieni i seguenti benefici:

- ◆ I Punti Vita massimi del compagno aumentano di 10.
- ◆ Scegli una Caratteristica del compagno tra **Destrezza**, **Intuito**, **Vigore** e **Volontà**. La Caratteristica scelta aumenta permanentemente di una taglia di dado (massimo **d12**).
- ◆ Il compagno ottiene un'Abilità aggiuntiva. Quando raggiungi (o se hai già raggiunto) il livello **40**, il tuo compagno ottiene un'ulteriore Abilità. Ricorda di discutere la scelta di queste Abilità con il Game Master e con gli altri Giocatori del tuo gruppo.



ECHI ARCANI

Requisiti: devi aver padroneggiato la Classe **Arcanista**.

Quando hai successo su un Test per riempire o svuotare le sezioni di un Orologio, se i **domini** di uno o più Arcana tra quelli che hai vincolato sono applicabili al Test in questione, puoi riempire o svuotare una sezione aggiuntiva di quell'Orologio.

Il Game Master ha l'ultima parola su quali domini siano applicabili e quali no.

IMMUNITÀ A STATUS

Requisiti: devi aver padroneggiato la Classe **Viandante**.

Diventi completamente immune a un singolo status a tua scelta.

INCANTESIMI AGGIUNTIVI

Quando acquisisci questa Abilità, impari due incantesimi scelti da una delle liste seguenti: **Elementalista**, **Entropista** o **Spiritista**. Entrambi gli incantesimi devono provenire dalla medesima lista, e seguono le normali regole per il lancio di incantesimi di quella Classe.

INCANTESIMI POTENZIATI

Requisiti: devi aver padroneggiato una o più Classi tra **Chimerista**, **Elementalista**, **Entropista** e **Spiritista**.

Quando lanci un incantesimo che infligge danno a una o più creature, quell'incantesimo infligge 5 danni extra a ciascuna creatura.

L'ammontare di danno extra aumenta a 10 se sei di **livello 40 o superiore**.

INCROLLABILE

Requisiti: devi aver padroneggiato la Classe **Guardiano**.

Una volta per scena, se stai per essere ridotto a 0 Punti Vita, puoi invece scegliere di sopportare il dolore e rimanere esattamente con 1 Punto Vita.

MAESTRIA CHIMERICA

Requisiti: devi aver padroneggiato la Classe **Chimerista**.

Scegli due Specie tra **costrutto**, **demone**, **elementale** e **non morto**. Ora puoi utilizzare **Magimimesi** per imparare incantesimi dalle creature di quella Specie.

Questa Abilità Eroica può essere **acquisita una seconda volta**, selezionando le altre due Specie.

Ogni volta che acquisisci questa Abilità, aumenti anche di 2 il tuo limite massimo di incantesimi da Chimerista memorizzati.

MATEMAGIA

Requisiti: devi aver padroneggiato la Classe **Sapiente**.

Quando lanci un incantesimo con **bersaglio** “Una creatura”, puoi **raddoppiare il costo totale in Punti Mente di quell’incantesimo**. Se lo fai, scegli una Caratteristica (**Destrezza, Intuito, Vigore o Volontà**) e una taglia di dado (**d6, d8, d10 o d12**). Ora l’incantesimo bersaglia **tutte** le creature nella scena la cui **attuale** taglia di dado di Caratteristica corrisponde alla tua scelta, siano esse alleate o nemiche (potresti anche finire col bersagliare te stesso). Gli effetti dell’incantesimo vengono applicati per intero a ciascun bersaglio.

Se si tratta di un incantesimo offensivo (⚡), segue le regole standard: effettui un singolo Test di Magia e lo confronti con la Difesa Magica di ciascun bersaglio per determinare chi viene colpito dall’incantesimo.

MIGLIORIA

Requisiti: devi aver padroneggiato la Classe **Artefice**.

Una volta per **riposo**, puoi scegliere un’opzione: aggiungi una **Qualità** a un’arma, armatura o scudo che non ne ha; oppure sostituisci la **Qualità** corrente di un’arma, armatura o scudo con un’altra **Qualità**.

Quando usi questa Abilità, devi scegliere una Qualità dalla lista standard per quel tipo di oggetto, a patto che il modificatore di costo per la Qualità scelta sia **pari o inferiore a +1000 zenith**. Poi, devi spendere un ammontare di zenith pari al **doppio** del modificatore di costo della Qualità che hai scelto. L’oggetto modificato sarà pronto al termine del riposo; puoi modificare **un solo oggetto per riposo**.

La lista standard di **Qualità delle armi** si trova a pag. 269, mentre la lista standard di **Qualità di armature e scudi** si trova a pag. 280.

MIRA PERFETTA

Requisiti: devi aver padroneggiato la Classe **Tiratore** e aver acquisito l’Abilità **Colpo di Avvertimento**.

Quando colpisci una o più creature con un attacco a **distanza** e scegli di non infliggere danni per ottenere i benefici dell’Abilità **Colpo di Avvertimento**, puoi scegliere **due** opzioni invece di una (per esempio, potresti infliggere gli status **lento** e **scoatto** a tutti i bersagli colpiti, oppure infliggere uno status a ciascun bersaglio e ridurne i PM).

PIOGGIA DI COLPI

Requisiti: devi aver padroneggiato la Classe **Maestro d'Armi** e acquisito l'Abilità **Tempesta di Lame**.

Quando esegui un attacco in **mischia** con la proprietà **multi**, se scegli di bersagliare soltanto **una** creatura, l'attacco infligge 5 danni extra se ha **multi (2)**, oppure 10 danni extra se ha **multi (3 o superiore)**.

PI PLUS

Aumenti permanentemente i tuoi Punti Inventory massimi di 4.

PM PLUS

Aumenti permanentemente i tuoi Punti Mente massimi di 10.

L'ammontare di PM addizionali aumenta a 20 se sei di **livello 40 o superiore**.

PREVEDIBILE!

Requisiti: devi aver padroneggiato la Classe **Sapiente**.

Durante una scena di conflitto, puoi usare un'azione e spendere 20 Punti Mente per anticipare le mosse di una creatura a te visibile, a patto che tu conosca **due o più Tratti** di quella creatura. Se lo fai, scegli un'azione tra le seguenti: **Attacco, Guardia, Incantesimo, Obiettivo, Abilità**. Fino all'inizio del tuo prossimo turno, la creatura deve spendere 20 Punti Mente ogni volta che decide di eseguire l'azione scelta. Se non può farlo, deve eseguire un'azione differente.

PROIETTILI POTENZIATI

Requisiti: devi aver padroneggiato la Classe **Tiratore**.

Quando colpisci uno o più bersagli con un attacco a **distanza**, ciascun bersaglio subisce 5 danni extra.

L'ammontare di danno extra aumenta a 10 se sei di **livello 40 o superiore**.

*"Riposa ora, sorella. Troppo a lungo hai dovuto proteggermi.
Oggi sarà mio compito essere forte per entrambe."*

PV PLUS

Aumenti permanentemente i tuoi Punti Vita massimi di 10.

L'ammontare di PV addizionali aumenta a 20 se sei di **livello 40 o superiore**.

REPETITA IUVANT

Requisiti: devi aver padroneggiato la Classe **Oratore**.

Una volta per turno durante un conflitto, dopo aver usato l'Abilità **Condanna** o l'Abilità **Incoraggiamento**, puoi immediatamente usare quella stessa Abilità una seconda volta (sul medesimo bersaglio o su un altro). Devi comunque pagare il costo in Punti Mente per il secondo uso dell'Abilità.

RETORICA DISARMANTE

Requisiti: devi aver padroneggiato la Classe **Oratore**.

Durante una scena di conflitto, puoi usare un'azione e scegliere una creatura di rango **soldato** che sia in grado di sentirti e comprenderti (il Game Master deve dirti quali bersagli sono validi). Se la creatura è afflitta dallo status **scosso** o è in **Crisi**, puoi spendere un ammontare di Punti Mente pari a **[20 + metà del livello di quella creatura]** per far sì che abbandoni la scena pacificamente.

Descrivi in che modo convinci quella creatura a desistere.

RIVELAZIONE

Requisiti: devi aver padroneggiato la Classe **Arcanista**.

Entri in contatto con un Arcanum sconosciuto, creato collaborando con il resto del gruppo, e lo vincoli alla tua anima. Finché sei in vita, nessun altro nel vostro mondo può riuscire a vincolarlo.

Una volta per scena se sei **fuso** con un Arcanum, puoi usare un'azione e spendere 2 Punti Fabula per innescare l'effetto di **congedo** di quell'Arcanum senza congedarlo. Farlo **non innesca** l'Abilità **Cerchio Arcano** (pag. 177).

SACCHEGGIO

Requisiti: devi aver padroneggiato la Classe **Canaglia** e acquisito l'Abilità **Rubaspirito**.

Quando usi l'Abilità **Rubaspirito**, puoi bersagliare un qualsiasi numero di creature contemporaneamente (effettui un singolo Test e lo confronti con la Difesa Magica di ciascuna creatura bersagliata).

SPERANZA

Requisiti: devi aver padroneggiato la Classe **Spiritista**.

Impari l'incantesimo supremo da **Spiritista: Speranza**.

Speranza	PM: 40	Bersaglio:	Speciale	Durata:	Istantanea
----------	--------	------------	----------	---------	------------

Riacendi la fiamma del coraggio e della speranza nel cuore di un eroe sconfitto. Scegli un Personaggio Giocante che si è **arreso** ma è ancora presente in scena: quel PG riprende immediatamente conoscenza e recupera un ammontare di Punti Vita pari al proprio punteggio di **Crisi**. Nota che questo incantesimo non annulla le **conseguenze** della resa di quel PG, ed è inutile se il PG ha lasciato la scena come parte della propria resa (ad esempio se è stato catturato, trascinato lontano, intrappolato in una dimensione parallela e così via).

Un Personaggio Giocante può ricevere i benefici di questo incantesimo solo una volta per scena; se un PG viene riportato nel conflitto da questo incantesimo e successivamente ridotto a 0 Punti Vita una seconda volta, deve **sacrificarsi o arrendersi** come da normali regole (ciò include una nuova **conseguenza** e altri 2 Punti Fabula se si arrende).

SPEZZACUORE

Requisiti: devi aver padroneggiato la Classe **Lama Oscura**.

Quando colpisci una creatura con un attacco, se quell'attacco bersagliava **soltanto** quella creatura e hai un **Legame** verso di essa, puoi scegliere di perdere metà dei tuoi Punti Vita attuali (arrotondata per difetto). Se lo fai, l'attacco infligge danni extra pari a **[10 moltiplicato per la forza del tuo Legame verso la creatura]**.

Puoi usare questa Abilità solo nel tuo turno durante un conflitto, e solo **una volta per turno**.

STRETTA DELLA SCIMMIA

Requisiti: devi aver padroneggiato la Classe **Furia**.

Puoi equipaggiare armi a due mani della Categoria **flagello, lancia, pesante e spada** in un singolo slot mano.

Questo ti consente, ad esempio, di ottenere i benefici del **combattere con due armi** (vedi pag. 69) mentre utilizzi due armi a due mani, **oppure** di equipaggiare un'arma a due mani nello **slot mano primaria** e uno scudo nello **slot mano secondaria**.

SVANIRE

Requisiti: devi aver padroneggiato la Classe **Canaglia**.

Quando colpisci una o più creature con un attacco, puoi spendere 1 Punto Fabula. Se lo fai, ciascuna di quelle creature non può eseguire azioni che richiedono di poterti vedere fino all'inizio del tuo prossimo turno.

TASCHE PROFONDE

Requisiti: devi aver padroneggiato la Classe **Artefice**.

Quando spendi Punti Inventario, devi spendere un Punto Inventario in meno del normale (fino a un minimo di 1).

VULCANO

Requisiti: devi aver padroneggiato la Classe **Elementalista**.

Impari l'incantesimo supremo da **Elementalista: Vulcano**.

Vulcano

PM: 40

Bersaglio: Speciale

Durata: Istantanea

Invoca la collera del pianeta e la concentri in una potente ondata di fuoco e magma che si propaga intorno a te. Scegli un'opzione: una creatura a te visibile subisce 50 danni da **fuoco**; **oppure** scegli un qualsiasi numero di creature a te visibili e ciascuna di esse subisce 30 danni da **fuoco**.

Ciascun ammontare aumenta di 5 se sei di **livello 20 o superiore**, oppure di 10 se sei di **livello 40 o superiore**.

I danni inflitti da questo incantesimo ignorano Resistenze e Immunità.



Alberto Zaccagni - 554363

GAME MASTER

Game Master di **Fabula Ultima**, questo capitolo è dedicato a te! Al suo interno potrai trovare utili consigli e procedure per condurre il gioco al meglio.

In quanto Game Master, il tuo ruolo principale consiste nel dare vita al mondo che il gruppo ha creato. Avete piantato insieme i semi della vostra campagna di gioco, ora sta a te curarli e aiutarli a sbocciare.

Mentre i Giocatori hanno la responsabilità di giocare il ruolo di personaggi eroici e guidare la storia perseguitando obiettivi e prendendo decisioni, il tuo compito è interpretare il resto del mondo e mettere alla prova i protagonisti: sono proprio i conflitti che ne risultano a rendere memorabile una partita.

NESSUNO NASCE GAME MASTER

L'esperienza è la chiave per essere un Game Master abile. Note dettagliatissime e una preparazione accurata non ti impediranno di commettere errori o giocare delle sessioni poco avvincenti: è **perfettamente normale**. Tutti facciamo errori, non importa se siamo Game Master o Giocatori... e purtroppo è possibile che pure questioni esterne al gioco ci mettano lo zampino, impedendo al gruppo di divertirsi come dovrebbe.

Ciò detto, se impari dall'esperienza, coinvolgi l'intero gruppo nel processo creativo e combini il tutto con i consigli di questo capitolo, vedrai che passerete piacevolmente delle ore a divertirvi con questo gioco, sviluppando insieme delle storie incredibili.

COME USARE QUESTO CAPITOLO

Nelle prossime pagine puoi trovare una varietà di strumenti ideati per facilitare la tua esperienza come Game Master. Ti conviene leggerle con attenzione prima di avventurarti nel mondo di **Fabula Ultima** e magari darci una ripassata dopo qualche sessione.

Molti dettagli ti risulteranno più chiari dopo aver visto come funziona il gioco una volta portato al tavolo.

IL RUOLO DEL GAME MASTER

Che questa sia la tua prima volta nel ruolo di Game Master o che tu sia un veterano che ha imparato e giocato centinaia di regolamenti, **Fabula Ultima** richiede che tu svolga alcune mansioni specifiche al tavolo.

Alcune di queste sono già state riassunte a pag. 26 nel Capitolo **Introduzione**, ma ora potrai vederle bene nel dettaglio!

PRIMA DI GIOCARE

Prima di giocare la “sessione zero”, ossia la sessione in cui andate a creare il mondo e i Personaggi Giocanti, ecco cosa dovresti fare:

- ◆ **Impara le regole.** Leggi questo manuale più scrupolosamente che puoi, prestando particolare attenzione alle parti relative a **Conflitti, Orologi** e **Test**. Probabilmente, durante le prime sessioni farai qualche errore o dimenticherai dei dettagli; è naturale quando conosci qualcosa di nuovo.
Prenditi il tempo che ti serve: se necessario, ferma un attimo il gioco e vai a controllare i punti su cui hai dei dubbi. Cerca di incoraggiare anche gli altri a imparare bene il regolamento, così che possano aiutarti e ottenere il massimo dai loro personaggi.
- ◆ **Trai ispirazione.** Cerca immagini, musica e materiale visivo di vario genere (come ritratti di personaggi o creature e panorami) che possano fornirti la giusta ispirazione o darti una buona idea del tono di gioco. Durante la prima sessione, questi dettagli contribuiranno a scatenare l’immaginazione e la creatività di tutti.
Raccomanda anche all’intero gruppo di fare lo stesso, cercando e condividendo immagini d’ispirazione!
- ◆ **Dai un’occhiata alle Classi.** Se hai tempo, cerca di familiarizzare con le diverse opzioni per la creazione del Personaggio: in questo modo, potrai aiutare meglio i tuoi Giocatori a tradurre nelle meccaniche di gioco l’idea di eroe che hanno in mente!



DURANTE LA SESSIONE ZERO

Una volta che il tuo gruppo è pronto a iniziare un nuovo viaggio in **Fabula Ultima**:

- ◆ **Aiuta i Giocatori.** Contribuisci a trovare le informazioni di cui hanno bisogno nel manuale, offri idee e spingi il gruppo a prendere in mano questo nuovo mondo: non sei qui per raccontare una storia, ma per aiutare gli altri a scrivere la propria.
- ◆ **Fai domande.** Quando un Giocatore sceglie un'opzione per il suo personaggio, fai in modo che racconti i dettagli: dove ha appreso questa capacità? Qual è il suo stile di combattimento? Perché ha scelto un certo Tema? Le domande incluse nei profili delle Classi sono sicuramente d'aiuto. Non dimenticare di prendere appunti per poter meglio sfruttare le risposte del Giocatore in seguito (e soprattutto per non dimenticare i dettagli importanti...).
- ◆ **Fai fluire la creatività.** Mostra entusiasmo per le scelte dei Giocatori e incoraggiali ad aggiungere elementi alla storia, lasciando la loro impronta sul mondo. Musica e materiale visivo sono utili per creare la giusta “atmosfera”, ma assicurati che non diventino invece elementi di disturbo.
- ◆ **Pensa alle minacce e ai Cattivi.** Man mano che il gruppo definisce la storia del vostro mondo e la situazione iniziale da giocare nel **prologo**, inizia a pensare ai primi antagonisti che incontreranno. Per alcuni consigli sui Cattivi, vedi pag. 254. Può essere spesso utile inserire un primo Cattivo già nel **prologo** o poco dopo (magari qualcuno che il gruppo ha già riconosciuto come una minaccia) e usarlo per animare un po' le cose; tieniti pure i Cattivi più subdoli per un momento successivo!
- ◆ **Tieni traccia dei cambiamenti.** Definendo le premesse della storia, il gruppo potrebbe accorgersi che alcune scelte fatte in precedenza non hanno più molto senso. Poiché è tua responsabilità tenere traccia delle informazioni che riguardano il mondo di gioco, assicurati di aggiornare i tuoi appunti ogni volta che il gruppo propone (e apporta) un cambiamento.
- ◆ **Inizia con il botto.** Non temere di partire con una posta alta già durante il **prologo**: gli inizi lenti possono funzionare, ma quelli esplosivi sono spesso più memorabili. Magari gli eroi potrebbero entrare in scena mentre sono inseguiti da un enorme mostro, oppure poche ore prima di essere giustiziati per tradimento.
Fai del tuo meglio per tenere tutti sulla corda sin dall'inizio!

DURANTE IL GIOCO

Durante ogni sessione, dovresti attenerti a questi principi:

- ◆ **Ritrai un mondo meraviglioso.** Fornisci ai PNG delle peculiarità uniche, aggiungi a ogni luogo dei particolari memorabili, ma non perderti troppo nei dettagli: presenta delle brevi descrizioni e lascia che sia poi il gruppo a fare domande.
- ◆ **Gestisci le informazioni.** Una parte importante del tuo ruolo in ogni sessione riguarda le informazioni: i Giocatori ti faranno molte domande (dalla forma delle stanze al comportamento delle persone) e starà a te decidere se i personaggi possono conoscerle (grazie a semplici osservazioni o in base al loro background) o se occorre un Test. In tal caso, saranno i dadi a determinare quanto i personaggi conoscono una persona o cosa, oppure se sanno almeno dove reperire tali informazioni.
- ◆ **Cerca input dagli altri.** Se un elemento è rilevante per il ruolo di un personaggio (soprattutto se legato alla sua **Classe** e **Identità**), dovresti chiedere al Giocatore di aiutarti a descriverlo: permetti a tutti di stabilire i dettagli del mondo di gioco.
- ◆ **Reagisci alle scelte degli eroi.** Sii pronto a adattarti alle azioni e agli obiettivi degli eroi; lasciali liberi di tentare qualsiasi strategia, ma non trattenerti quando è il momento di applicarne le conseguenze.
- ◆ **Imponi la trasparenza.** Assicurati che tutti al tavolo sappiano quale è la posta in gioco quando si effettua un Test o si sceglie un determinato approccio.
- ◆ **Tieni alta la pressione.** Qualunque sia l'obiettivo dei PG, ci sarà sempre qualcosa a ostacolarli. Gli eroi non dovrebbero mai disporre di tempo sufficiente per fare tutto quello che vogliono; ponili di fronte a scelte difficili, usa gli Orologi per segnalare minacce incombenti e non lasciare che i Cattivi stiano con le mani in mano.
- ◆ **Pensa cinematograficamente.** Descrivi situazioni e azioni come cutscene di un videogioco: tieni un buon ritmo e assicurati che il gruppo ne percepisca l'energia e il dinamismo. Questo è importante soprattutto nelle **scene di conflitto**, dove l'aspetto strategico del gioco è al suo culmine: meccaniche e descrizioni dovrebbero andare a braccetto.
- ◆ **Apri e chiudi le scene.** Quando hai l'impressione che una scena sia risolta, proponi pure di concluderla. Se qualcuno vuole continuare, è importante che lo comunichi; altrimenti, proseguite con la storia.
- ◆ **Progetta scontri interessanti.** Evita gli "scontri riempitivi" e concentra su quelli più intensi e drammatici contro potenti antagonisti. Vedi pag. 292 per maggiori dettagli.

TRA LE SESSIONI

Quando ti prepari per la prossima sessione, tieni a mente i seguenti consigli:

- ◆ **Pensa alle scelte degli eroi.** Rifletti sulle decisioni prese dai Personaggi Giocanti nelle sessioni precedenti e immagina varie possibili conseguenze, minacce e antagonisti. Tieni a mente gli obiettivi del gruppo e cerca di costruirci intorno conflitti e sfide interessanti. Non si tratta tanto di scrivere montagne di scene e dialoghi, quanto di fare una passeggiata, ascoltare buona musica e immaginarsi delle sequenze straordinarie nella propria testa.
- ◆ **Pensa a cosa stanno facendo i Cattivi.** I Cattivi sono l'ostacolo più grande alle azioni dei Personaggi Giocanti e dovresti passare del tempo a considerare i loro piani a breve e lungo termine. Inoltre, non dimenticarti di aggiornare il livello e le statistiche dei Cattivi, in modo che possano rappresentare una sfida adeguata per i Personaggi Giocanti durante le **scene di conflitto**.
- ◆ **Chiedi ai Giocatori quali sono i loro obiettivi.** Mentre ti prepari per la sessione successiva, contatta i Giocatori e informati sui loro piani: intendono assaltare il palazzo dell'Imperatore? Esploreranno le profondità della Grotta Azzurra? O pensano forse di raccogliere le prove dell'innocenza di qualcuno? Conoscere gli obiettivi della sessione successiva ti permette di risparmiare tempo prezioso in fase di preparazione; prova a prendere la buona abitudine di porre queste domande già a fine sessione, quando gli eventi sono ancora freschi nelle menti di tutto il gruppo.
- ◆ **Progetta nuovi Personaggi Non Giocanti.** Prima o poi, i PNG del **Bestiario** non saranno più sufficienti: non appena hai tempo, usa le regole a pag. 302 per progettare nuovi avversari e creature per la campagna, basandoti sul territorio che il gruppo sta attraversando. Questo diventerà sempre più facile man mano che giochi: non solo riuscirai a ricordarti meglio le regole, ma potrai anche capire a fondo le capacità dei Personaggi Giocanti; non preoccuparti se non riesci a usare immediatamente le creature che hai progettato, puoi sempre fare qualche aggiustamento e inserirle alla prima occasione buona!
- ◆ **Cerca ispirazione.** Guarda film e serie TV, leggi libri e fumetti, gioca ai videogiochi e cerca online illustrazioni che stimolino l'immaginazione: sperimenta una varietà di storie e tipi di estetica differenti per rendere unica ogni sessione e non restare mai a corto di idee.

CLASSI DEL PERSONAGGIO

Quando un Giocatore investe livelli in una Classe, significa che è interessato a come questa possa contribuire alla partita. In termini di meccaniche, le Classi sono solo pacchetti di Abilità, ma influenzano anche il concept generale del PG e suggeriscono che tipo di scene potranno avere luogo, così come gli avversari che potresti creare.

Di seguito trovi alcuni consigli utili su come far sì che il gruppo ottenga il massimo dalle proprie Classi e come progettare delle situazioni basate sulle loro Abilità. Presta molta attenzione alle Classi scelte in fase di creazione del personaggio, perché determineranno per diverse sessioni il ruolo del personaggio e le sue capacità.



ARCANISTA

- ◆ Gli Arcana dovrebbero giocare un ruolo importante nell'ambientazione. Magari qualche culto o teocrazia potrebbe venerarli o considerarli la prova di un lignaggio nobiliare.
- ◆ Progetta con cura la cerca o prova necessaria per vincolare ciascun Arcanum. Questa dovrebbe essere collegata ai suoi poteri e a ciò che rappresenta: per esempio, vincolare la **Torre** potrebbe richiedere di sacrificare qualcosa a cui si tiene per proteggere gli altri.
- ◆ Crea pure nuovi Arcana servendoti di quelli presentati nel manuale come linee guida. Se l'Arcanista è anche un Sapiente o discende da una dinastia di evicatori, dovresti creare questi nuovi Arcana assieme a chi controlla quel Personaggio Giocante.
- ◆ L'avanzamento di un Arcanista dipende dall'incontrare nuovi Arcana. Tienilo bene a mente e assicurati che ne abbia l'occasione.



ARTEFICE

- ◆ La tecnologia può essere potente e terrificante. Imposta situazioni in cui si possano vedere i pericoli di un progresso privo di etica e sfida l'Artefice a dimostrare come la sua scienza sia diversa.
- ◆ Un Artefice eccelle nel creare invenzioni ed è un'ottima Classe per i Giocatori più creativi. Sii pronto ad aiutarlo nel progettare queste invenzioni e collaborate per creare oggetti dell'Inventory unici disponibili nel vostro mondo!
- ◆ L'Artefice è una Classe molto flessibile: ha accesso a tutti i tipi di danno e può essere un ottimo supporto creando oggetti curativi. Ricordatelo quando progetti gli scontri.



CANAGLIA

- ◆ Gli ideali che muovono una Canaglia sono spesso contorti e manipolabili. È terribilmente facile per un ribelle divenire un oppressore e gli eroi del passato erano spesso considerati criminali dai loro contemporanei.
 - ◆ Molti potrebbero esitare ad aiutare una Canaglia, soprattutto se appartiene a qualche tipo di organizzazione criminale. Discuti questi dettagli dell'ambientazione con il Giocatore della Canaglia: magari tali gruppi potrebbero avere un linguaggio segreto e i propri nascondigli!
 - ◆ L'Abilità **Rubaspirito** permette alla Canaglia di ottenere oggetti preziosi che incarnano l'essenza degli avversari, rappresentando in qualche modo la storia della creatura da cui provengono. Per esempio, un avversario particolarmente malevolo e colmo d'invidia potrebbe generare una **mangiacarni** (vedi pag. 279), che rappresenta come queste emozioni ne stiano divorzando l'anima. D'altro canto, una persona spietata ed egocentrica potrebbe produrre un **diamante**, gelido ma prezioso.
Ricorda che questi oggetti si aggiungono alle normali ricompense di gioco (vedi pag. 264); il gruppo ha così accesso a più scelte e ricchezza del solito... ma questo è parte del fascino della Canaglia.
- Non temere di concedere qualche nuovo giocattolo al gruppo!



CHIMERISTA

- ◆ Imposta delle scene in cui il conflitto tra natura e tecnologia sia centrale, obbligando il Chimerista a scegliere per chi lottare: le tematiche ecologiche e ambientali dovrebbero essere parte integrante della trama principale.
- ◆ Includi una buona varietà di creature da cui il Chimerista possa ottenere i suoi incantesimi (**bestie**, **mostri** e **pianete**). Cerca di farlo almeno una volta ogni due sessioni. Una buona strategia è chiedere direttamente al Giocatore che tipo di incantesimi vorrebbe imparare e ideare una creatura adatta allo scopo.

Vedi pag. 302 per le regole su come progettare i PNG.



ELEMENTALISTA

- ◆ La magia elementale si concentra sull'infliggere diversi tipi di danno. Quando progetti gli scontri, assicurati che le capacità dell'Elementalista diventino fondamentali per uscirne vittoriosi: crea avversari che Assorbono certi elementi e che sono Vulnerabili ad altri.
- ◆ A causa della sua potenza, la magia elementale è spesso usata in battaglia. Se gli Elementalisti sono comuni nell'ambientazione in cui state giocando, avranno di sicuro influito sulla storia militare. Discutine con il Giocatore.

ENTROPISTA

- ◆ La magia entropica è profondamente legata alla morte, al caos e all'oblio. È facile bollarla come "malvagia", ma i Personaggi Giocanti sono eroi. Crea situazioni dove tale contrasto diventa importante!
- ◆ L'Entropista è tra le poche Classi capaci di infliggere danni privi di tipo, perdite dirette di Punti Vita, limitare le azioni dei nemici e fornire turni in più agli alleati. Cerca di progettare conflitti in cui queste capacità si rivelino fondamentali.
- ◆ L'Entropismo Rituale permette di ottenere effetti incredibili, come piegare il tempo e lo spazio. Questi Rituali sono costosi e pericolosi, ma un Personaggio Giocante può sempre provare a eseguirne uno; semplicemente, ricordate che il fallimento potrebbe essere egualmente devastante.

FURIA

- ◆ Rabbia e passione sono gli elementi chiave della Furia. Imposta delle scene dove agire d'istinto possa rivelarsi svantaggioso e mostra le conseguenze di violenza e imprudenza: c'è un motivo per cui molti considerano le Furie come bombe a orologeria e si sentono a disagio quando sono loro vicino.
- ◆ In battaglia, colpisci la Furia duramente: è un personaggio resistente che può infliggere danni seri quando va in **Crisi**. Più la ferisci, maggiore sarà la sua forza.
- ◆ A causa del suo temperamento, una Furia tende a essere abbastanza conosciuta nella sua terra d'origine... dopotutto, sono delle vere combinagui. Discuti la "fama" della Furia con il Giocatore che la controlla.



GUARDIANO

- ◆ Crea occasioni di vero eroismo, situazioni in cui il Guardiano debba scegliere tra sé stesso e gli altri. I momenti più interessanti sono quelli in cui il Guardiano ha l'occasione di proteggere con le sue capacità qualcuno che prima era un suo nemico... cosa farà?
- ◆ L'Abilità **Protezione** funziona su un solo bersaglio: una minaccia che colpisce un'intera area costringe il Giocatore a fare scelte difficili. Rendilo un elemento importante.
- ◆ Un avversario Guardiano che decida di rischiare la sua vita per proteggere un Cattivo (per lealtà o addirittura amore) può divenire una figura particolarmente tragica... una per cui sarà difficile non provare rispetto.



LAMA OSCURA

- ◆ Se qualcuno sceglie la Lama Oscura come perno focale per l'identità del personaggio, la tragedia che ha risvegliato i suoi poteri in passato dovrebbe avere un ruolo centrale nella storia. Permetti al Giocatore di parlarne, quindi imposta delle scene che rievochino questo oscuro passato.
- ◆ I **non morti** sono incredibilmente resistenti all'Abilità **Fendente Oscuro**, grazie alla loro capacità di negare i danni da **ombra**. Tienilo a mente.
- ◆ La Lama Oscura è l'epitome dell'eroe cupo e tragico, che a un certo punto potrebbe decidere di lasciarsi il passato alle spalle. Discutine con il suo Giocatore: magari potrebbe voler anche "rovesciare" le sue Abilità; ad esempio, potrebbe stringere Legami d'affetto con **Cuore di Speranza** e infliggere danno da **luce** con **Fendente Celestiale**.



MAESTRO D'ARMI

- ◆ In tempo di guerra i guerrieri abili sono una risorsa, in tempo di pace una minaccia. Le capacità del Maestro d'Armi sono degne del rispetto altrui... e attirano guai.
- ◆ Considera l'idea di introdurre un Maestro d'Armi rivale, un avversario ricorrente con le proprie convinzioni e stile di combattimento.
- ◆ Molti Maestri d'Armi hanno imparato da un mentore eccezionale. Creare questa figura insieme al Giocatore e darle un ruolo nella storia, che si tratti di un alleato o un antagonista inaspettato, può aggiungere grande spessore al personaggio.



ORATORE

- ◆ L'Oratore attira facilmente l'attenzione. Forse è di bell'aspetto, carismatico o spontaneo, oppure c'è un'altra ragione... dovresti chiederlo al Giocatore.
- ◆ Le parole sono potenti; possono salvare le persone, ma anche causare rovina. Non dimenticarti mai di mostrare a un Oratore le conseguenze delle sue minacce e promesse; ricordati anche che ci sono sempre alcune persone invidiose o sospettose del suo fascino e popolarità.
- ◆ Quando un Oratore usa l'Abilità **Condanna**, chiedigli di descrivere le sue parole. Se l'argomentazione che usa è particolarmente forte o debole, applica un **modificatore situazionale** al Test (+2 se ha colpito nel segno, -2 se è con l'acqua alla gola).
- ◆ **Alleato Inaspettato** è un'Abilità molto potente, ma non un "controllo mentale". Se l'Oratore abusa della fedeltà e della fiducia del bersaglio, perderà in fretta questo beneficio. Chiarisci subito questo aspetto all'Oratore quando sembra chiedere troppo al suo nuovo alleato.



SAPIENTE

- ◆ Quando il Giocatore di un Sapiente pone una domanda, ricordati che si suppone avere un'istruzione encyclopedica. Sii generoso con le informazioni e ricordati di coinvolgerlo spesso nella descrizione di una scena: permettigli di sfoggiare liberamente le sue conoscenze aggiungendo dettagli a luoghi, oggetti e persone.
- ◆ Se un Sapiente acquisisce l'Abilità **Valutazione Rapida**, assicurati di rivelare dei **Tratti** particolarmente utili quando ne fa uso: sapere che un drago è "alato" potrebbe sembrare uno spreco di risorse, mentre Tratti come "codardo" o "leale" sono sicuramente delle informazioni più interessanti.



SPIRITISTA

- ◆ Quando le persone capiscono che c'è uno Spiritista tra loro potrebbero divenire sospettose o spaventate: dopotutto, la sua magia può influenzare menti ed emozioni. Questa può essere una capacità terrificante... soprattutto in mano a un **Cattivo**. Se lo Spiritista si affida spesso a Rituali per alterare le emozioni altrui, qualcuno potrebbe arrabbiarsi; accertati che il personaggio ne affronti le conseguenze.

- ◆ Lo Spiritista influenza l'energia delle anime nella forma più pura, un potere legato strettamente a concetti come la vita e la morte. Se nel vostro gruppo c'è uno Spiritista, dovreste spendere un po' di tempo per esplorare queste tematiche.
- ◆ Lo Spiritista appartiene a una chiesa o a un'altra organizzazione simile? Crede che i suoi poteri abbiano un'origine divina? Se sì, cosa gli chiede in cambio questa entità?
- ◆ Uno Spiritista può aiutare il gruppo a riprendersi in fretta da danni e status. Tienilo a mente quando cerchi di progettare delle situazioni particolarmente impegnative.
- ◆ Grazie alla capacità di infliggere danni da **luce** con i suoi incantesimi, lo Spiritista è il peggior nemico dei **non morti**: non dimenticarlo quando progetti gli scontri!



TIRATORE

- ◆ Essendo una della Classi più orientate al combattimento, giocare un Tiratore è abbastanza semplice: sa fare una cosa sola, ma molto bene. Quando progetti i conflitti, crea situazioni in cui le sue capacità siano fondamentali, ad esempio coinvolgendo avversari volanti (il flagello dei combattenti da mischia).
- ◆ Se un Tiratore ha militato nell'esercito, approfittane per discutere con il Giocatore del suo passato, definendo i dettagli di guerre, battaglie ed eventi storici. Il personaggio potrebbe anche conoscere i nomi di alcuni generali e ufficiali militari.



VIANDANTE

- ◆ Considerando quanto frequenti possano diventare le **scoperte** in un gruppo che include un Viandante con l'Abilità **Cercatesori** e/o **Giramondo**, è una buona idea prepararne una lista in anticipo, così da poterle usare al volo.
- ◆ Quando sei a corto di idee, rivolgiti pure al Giocatore del Viandante e chiedigli di raccontare qualcosa sulla regione, il territorio e le creature che lo abitano. Dopodiché, costruisci tranquillamente la sessione intorno alle sue risposte.
- ◆ L'Abilità **Compagno Fedele** è un'opzione molto potente che aggiunge un nuovo personaggio al gruppo. Progetta insieme al Giocatore questa particolare creatura e non aver timore di ritoccare in seguito le sue statistiche se vi rendete conto che è poco efficace o risulta molto più forte di altri personaggi. I compagni migliori sono quelli che aiutano l'intero gruppo!

CATTIVI SI DIVENTA

Se i Personaggi Giocanti rappresentano le forze eroiche e positive nel mondo, i Cattivi sono l'opposto. Come Game Master hai la responsabilità di progettare, introdurre e interpretare questi personaggi.

Conosci già qual è la differenza in termini di gioco tra un Cattivo e un comune Personaggio Non Giocante: i Punti Ultima. Questa sezione include piuttosto gli aspetti su cui dovresti concentrarti per creare e interpretare simili antagonisti all'interno della storia.

Dunque, che cosa rende un cattivo davvero... Cattivo?

OBIETTIVI

Il desiderio di ottenere qualcosa è l'aspetto più importante di un antagonista. Che sia riplasmare il mondo, vendicarsi di chi lo ha fatto soffrire o conquistare un paese confinante, un Cattivo deve avere degli obiettivi in mente.

Questi sono estremamente utili per il tuo ruolo da Game Master: quando non sai come far agire un Cattivo o come potrebbe reagire a una data situazione, concentrati sui suoi obiettivi e troverai quasi sicuramente la risposta.

- ◆ I **Cattivi minori** hanno obiettivi semplici o molto personali, come salvare la vita di qualcuno, rubare un artefatto magico o prendere il controllo di un villaggio.
- ◆ I **Cattivi maggiori** dovrebbero avere obiettivi complessi che influiscono su molte persone, come conquistare un intero regno o distruggere un'entità divina.
- ◆ I **Cattivi supremi** si pongono degli obiettivi che possono toccare il mondo intero e cambiare le leggi della realtà, come riavvolgere il tempo, eliminare l'energia delle anime o divenire qualche tipo di divinità.

Ricorda anche che i Cattivi possono **ascendere**: un giovane mago (Cattivo minore) potrebbe scoprire di dover rubare l'energia magica a un'intera nazione per far resuscitare una persona cara, divenendo così un Cattivo maggiore. Quando però il suo tentativo fallisce (probabilmente per l'intervento dei Personaggi Giocanti), il mago disperato cerca allora un modo di fondersi con le divinità dello spazio e del tempo per cancellare la realtà e crearne una nuova... un obiettivo alquanto tragico, perfetto per un Cattivo supremo.

Considera che può essere molto importante anche permettere ad alcuni Cattivi di divenire alleati nel corso della campagna: i Giocatori saranno così incoraggiati a cercare maggiormente il dialogo con i loro avversari e considerare più punti di vista all'interno di una determinata situazione, invece di presumere che tutti siano o buoni o malvagi.

PRESSIONE

I Cattivi dovrebbero continuamente agire per raggiungere i loro obiettivi. Se i Personaggi Giocanti passano molto tempo a riposare o a occuparsi di questioni non direttamente collegate ai piani dell'antagonista, questi non resterà con le mani in mano ad aspettarli, ma si porterà più vicino al suo obiettivo.

Quando i piani di un Cattivo avanzano, **devi sempre comunicarlo chiaramente** ai Giocatori, magari con una scena del Game Master, oppure mediante pettegolezzi o conversazioni tra gli eroi e alcuni PNG. Non limitarti a sorprenderli dicendo: "Ah già, vi ho forse accennato che questo tizio di cui non sapevate assolutamente nulla ha appena riscritto la realtà?"

Se pensi di includere molti Cattivi nella vostra campagna di gioco (o semplicemente il tuo gruppo gioca con irregolarità ed è difficile ricordarsi tutto), considera l'idea di sfruttare degli Orologi per tenere traccia dei progressi di ciascun Cattivo.

Obiettivi più complessi e drammatici richiedono Orologi con più sezioni:

- ◆ I **Cattivi minori** dovrebbero avere Orologi da 4 a 6 sezioni.
- ◆ I **Cattivi maggiori** dovrebbero avere Orologi da 8 a 10 sezioni.
- ◆ I **Cattivi supremi** dovrebbero avere Orologi da 10 a 12 sezioni.

Se i Personaggi Giocanti riescono a sventare i piani di un Cattivo, l'Orologio attuale viene svuotato o sostituito con un altro, che rappresenta come l'avversario stia ora cercando di raggiungere lo stesso obiettivo in un altro modo.

LATI INASPETTATI

Mai creare antagonisti monodimensionali. I Cattivi dovrebbero avere lati profondi, tragici o quantomeno inaspettati: forse credono davvero di stare facendo il bene del mondo, hanno le proprie ottime ragioni per isolarsi da tutti, oppure si sentono costretti a percorrere questo sentiero di rovina e il loro più grande desiderio è di imbattersi in qualcuno che li fermi. Un antagonista potrebbe addirittura essere tanto onorevole da guarire completamente gli eroi prima di affrontarli in battaglia!

Ciò non significa che i Personaggi Giocanti debbano per forza simpatizzare con tutti i Cattivi (alcuni sono decisamente al di là di ogni redenzione), ma questa loro negatività deve per forza avere un'origine. Scoprendola, il gruppo vedrà il Cattivo sotto una luce diversa e magari potrebbe trovare un modo per aiutarlo a comprendere che sta facendo più male che bene.

IL RIFLESSO OSCURO

Se pensi agli antagonisti più memorabili di film, fumetti e giochi, ti rendi presto conto che condividono una peculiarità: in un modo o nell'altro, sono l'opposto dell'eroe (o degli eroi) della storia.

- ◆ Se gli eroi sono uniti in un gruppo, l'antagonista si sente solo e abbandonato.
- ◆ Se gli eroi combattono per la giustizia, l'antagonista crede che questa sia un'illusione e che il mondo appartenga ai forti.
- ◆ Se gli eroi sono pronti a morire per la causa, l'antagonista è terrorizzato dalla morte.
- ◆ Se gli eroi credono nelle seconde occasioni, queste sono state negate all'antagonista.
- ◆ Se gli eroi sono la speranza, l'antagonista rappresenta la disperazione.

Quando progettvi un Cattivo, cerca di trovare almeno un aspetto che ne faccia il riflesso oscuro di uno o più Personaggi Giocanti.

Quando lo introduci e ogni volta che lo fai comparire in scena, evidenzia che incarna la negazione stessa delle qualità degli eroi o un tetro esempio di cosa potrebbero divenire se smarrissero la retta via.

STILE E MODI DI FARE

Spendi alcuni minuti a riflettere su come un Cattivo parla, agisce, si muove e si veste. È galante e raffinato o non gli importa delle apparenze? Indossa un'uniforme particolare? I suoi scagnozzi lo imitano?

Nota bene che tali "modi di fare" non hanno nulla a che vedere con le tue capacità attoriali o l'attitudine a fare strane vocine: si intende proprio dire che ogni Cattivo dovrebbe avere uno stile unico e riconoscibile, che dovresti descrivere di conseguenza. Ciò detto, se riesci a improvvisare cadenze particolari e il tuo gruppo ama questo tipo di recitazione, sentiti libero di sfruttare al massimo queste capacità!

“Quando hai scelto di combattere non per proteggere la tua gente, ma per dimostrare che aveva torto... questo è ciò che ti ha reso malvagio.”

CAPACITÀ IN CONFLITTO

Quando crei un Cattivo, considera come si comporta durante i conflitti.

- ◆ Ciascun Cattivo preferisce un diverso tipo di conflitto: alcuni amano le interazioni sociali, altri prediligono affrontare gli eroi in battaglia. I più fastidiosi sono quelli che tentano di evitare lo scontro in ogni modo possibile... ma i Punti Ultima non sono una risorsa infinita.
- ◆ Per essere una vera sfida per gli eroi, i Cattivi dovrebbero essere di rango **élite** o **campione** (vedi pag. 295) o essere accompagnati da qualche loro alleato. Ciò fa sì che possano eseguire più azioni durante ogni round di conflitto.
- ◆ Vista la loro importanza, ogni battaglia contro un Cattivo dovrebbe essere trattata come uno **scontro con un boss** (vedi pag. 300 per i dettagli su come progettarne uno).

Gli antagonisti più potenti potrebbero godere di una sorta di “plot armor” che impedisce ai Personaggi Giocanti di affrontarli finché non ottengono un oggetto o incantesimo specifico, oppure qualche altro elemento particolare. Cerca in genere di non abusare di questo trucco: ricorrere a questi “trucchetti” una o due volte nel corso dell’intera campagna dovrebbe essere più che sufficiente.

INFINE, L'ENTRATA IN SCENA

L’entrata in scena di un Cattivo dovrebbe essere un momento emozionante, che definisce il tono del suo ruolo nella storia. Immaginala come una cutscene di un videogioco: in pochi secondi devi mostrare l’aspetto del Cattivo e le forze a sua disposizione: soldati, tecnologie perdute, potenti magie o una sana dose di forza sovrumanica.

Se proprio dovessi scegliere su cosa concentrarti durante la fase di “preparazione” prima di una sessione, questo dovrebbe essere un elemento principale, dal momento che devi condensare tutte le informazioni chiave in una manciata di frasi. Potresti creare qualcosa del genere:

Avvicinandosi con passi pesanti, la figura poggia una mano su una spada di fattura mai vista prima... il gesto è delicato, ma la sua presa è salda.

“Sembra che siamo qui per lo stesso motivo,” dice. “Sfortunatamente, non posso permettervi di avere quel che mi serve. State indietro, e nessuno si farà male.”

Con poche parole avete evidenziato come questa sia, probabilmente, un’avversaria fiera, onorevole e determinata. E quella spada non promette nulla di buono!

DUNGEON

A pag. 110 hai già potuto leggere alcune linee guida su come gestire l'esplorazione dei dungeon durante il gioco, ma... come li si prepara? Quante informazioni occorrono? Devi avere a portata di mano una mappa?

Prima di tutto, meglio chiarire una cosa: i dungeon **non sono un elemento necessario** in **Fabula Ultima**; potete giocare intere campagne senza doverne esplorare uno.

Di solito, un dungeon assolve ad almeno una delle seguenti funzioni:

- ◆ Erode lentamente le risorse degli eroi prima di un conflitto importante, obbligandoli ad affrontare diversi nemici più deboli.
- ◆ Fornisce informazioni su un personaggio, luogo o popolo.
- ◆ Ricompensa un'esplorazione attenta con tesori nascosti, che potrebbero rivelarsi utili per proseguire all'interno del dungeon stesso o in situazioni future.

Se un dungeon non contribuisce a uno di questi scopi, non dovresti proprio inserirlo nel gioco: i dungeon "fini a sé stessi" non sono mai una buona idea.

PREPARATO E IMPROVVISATO

Per prima cosa, dovresti distinguere tra **dungeon preparati** (quelli ideati prima dell'inizio della sessione) e **dungeon improvvisati** (quelli introdotti organicamente durante la sessione).

Anche se quelli preparati tendono a essere più complessi, ciò non significa che quelli improvvisati al momento siano noiosi, sebbene debbano essere per forza più semplici.

- ◆ Un dungeon preparato permette di usare tutte le tre modalità d'esplorazione; la maggior parte delle volte puoi ricorrere alle **scene da dungeon** o all'**esplorazione dettagliata** (vedi pag. 110), ma puoi tranquillamente cavartela con un **interludio** se la planimetria non è così rilevante.
- ◆ D'altro canto, un dungeon improvvisato permette di rado un'**esplorazione dettagliata** (a meno che tu non abbia un **archivio dei dungeon** a portata di mano, vedi pag. 261) e viene in genere gestito con una combinazione di **scene da dungeon** e **interludi**.

Questa distinzione non ha nulla a che fare con l'**importanza** del dungeon: un luogo chiave può essere introdotto senza preavviso a metà di una sessione, oppure potresti pianificare con settimane d'anticipo una rovina minore lungo la strada senza alcuna rilevanza per la trama. Non preoccuparti, capirai meglio tra poco.

IL DUNGEON È IMPORTANTE?

Alcuni luoghi del vostro mondo di gioco sono naturalmente più importanti di altri. La torre in cui un malvagio stregone nasconde il Cristallo dell'Equilibrio? Questa è ovviamente più importante delle fogne che collegano la capitale alla campagna circostante. Eppure, entrambi i luoghi possono divenire dungeon.

- ◆ Se un luogo è centrale per la sessione e riesci a saperlo in anticipo, decidi solamente lo stile dell'esplorazione (**per scene, dettagliata** o tramite **interludio**) e preparati di conseguenza (vedi prossima pagina).
- ◆ Se il luogo è importante e devi improvvisare, limitati a pochi dettagli e vai dritto al punto. Qui, l'**interludio** è il tuo miglior amico, poiché puoi concentrarti sul vero motivo della presenza dei Personaggi Giocanti nel dungeon: se ci sono ostacoli, chiedi di effettuare un Test di Gruppo così da determinare se i PG arrivano a destinazione sani e salvi o devono affrontare qualche tipo di sfida. Vai sul semplice e magari potresti concludere il tutto con una bella battaglia impegnativa contro un Cattivo! Tuttavia, se pensi che questo luogo meriti maggiore attenzione, potresti sospendere o chiudere la sessione, spiegando che hai bisogno di un po' di tempo per prepararti.
- ◆ Se il luogo non è particolarmente importante e hai tempo per prepararlo, valuta se sia effettivamente necessario: potrebbe spesso bastarti descrivere come gli eroi attraversano quel luogo (con un **interludio**) e richiedere uno o due Test. Un fallimento indica che il gruppo si perde (molto rilevante se gli eroi hanno le ore contate) o incontra qualche creatura ostile.
- ◆ Infine, se un luogo non è importante e devi improvvisare, semplifica al massimo: limitati a descriverlo e inserisci una sfida (qualche tipo di meccanismo, un negoziato o una battaglia) prima di raggiungere qualsiasi cosa si nasconde all'interno.

Come potresti aver già notato, gli elementi chiave di un dungeon sono:

- ◆ Lo stile e l'estetica, ossia come **appare**.
- ◆ Cosa si trova all'interno, un **obiettivo** o una **minaccia**.
- ◆ Quali **ostacoli** bisogna affrontare per poterlo attraversare.

Tutto questo è vero a prescindere dallo stile dell'esplorazione; l'unica differenza è il livello di dettaglio e la complessità.

PREPARARE UN DUNGEON

Se hai tempo per preparare un dungeon e sai che i Personaggi Giocanti intendono esplorarlo, dovresti trovarsi bene con questi passaggi:

1 Pensa all'aspetto e al tema generale del dungeon: è una rovina spettrale o un lussuoso castello? Oppure una rete di antichi cunicoli?

2 Abbozza una mappa approssimativa del dungeon. Non deve per forza essere bella, solo **funzionale**: sarai l'unico a usarla, quindi la cosa importante è che le note siano chiare (soprattutto se intendi usarla settimane o mesi dopo). Se sei a corto di idee, il web è letteralmente sommerso da mappe di dungeon di ottima qualità: non c'è nulla di male a trarne ispirazione.

3 Colloca delle **ricompense** (vedi pag. 264) nel dungeon: oggetti magici, denaro o anche Punti Inventario. Cerca di non di piazzarne troppe nella stessa stanza, perché ciò scoraggia l'esplorazione.

4 Colloca **ostacoli** e **minacce** (trappole, enigmi, creature ostili) nel dungeon, possibilmente a guardia delle ricompense.

- ◆ Quando prepari un ostacolo o minaccia, **non** decidere in anticipo come i Personaggi Giocanti dovrebbero affrontarlo: questo è compito loro..
- ◆ Evita di perseguitare gli eroi con tonnellate di nemici deboli; concentrati piuttosto su due o tre incontri importanti (vedi pag. 292 per altri dettagli).
- ◆ Se la ricompensa è un oggetto, la creatura di guardia potrebbe usarlo in battaglia.

5 Metti in moto uno o due **Orologi di Pericolo** adeguati al dungeon per dimensioni ed effetti: gli eroi subiranno un'imboscata? C'è un sistema di sicurezza magico? I cunicoli saranno inondati dalla lava?

6 Decidi l'elemento focale del dungeon (un antagonista, un prezioso artefatto, un'informazione vitale, ecc.) e scegli dove collocarlo. La maggior parte delle volte, questo dovrebbe trovarsi il più lontano possibile dall'ingresso, ma potresti anche renderlo facilmente accessibile (in tal caso, il resto del dungeon potrebbe includere "contenuti opzionali").

ARCHIVIO DEI DUNGEON

Se tu e il gruppo amate le esplorazioni dettagliate (e hai il tempo di farlo) potrebbe tornarti utile preparare un **archivio dei dungeon**.

È un processo molto semplice: ogni volta che hai un attimo di tempo, prendi qualche nota su potenziali dungeon (basta un block notes, oppure un tablet o un sistema d'archiviazione in cloud). Dopodiché, quando devi “improvvisare” un dungeon puoi estrarre uno dall'archivio. Forse necessiterà di qualche aggiustatina al volo, ma è anni luce meglio di dover immaginare tutto sul momento.

Quando prepari dei dungeon per l'archivio, ricorda i seguenti principi:

- ◆ **Flessibilità.** Assicurati che i dungeon possano adattarsi a molte situazioni e contesti. Questo dipende largamente dall'ambientazione di gioco, ma ogni dungeon dovrebbe poter essere collocato in almeno due o tre aree diverse sulla mappa del mondo.
- ◆ **Internet è tuo amico.** Ripeterlo non è mai abbastanza: se trovi su internet mappe di videogiochi o altri giochi da tavolo, scarica, stampa o salva ciò che può esserti utile (ma assicurati di limitare questi elementi all'uso personale).
Puoi ovviamente disegnarle da te (può essere molto rilassante!), ma ciò richiede tempo. Cerca di gestire le tue energie in modo efficiente!
- ◆ **Collegamenti.** Uno dei vantaggi di preparare diversi dungeon in anticipo è poterli collegare insieme in vari modi. Per esempio, potresti progettare una serie di quattro templi, ognuno legato a un elemento naturale, e collocarli sulla mappa del mondo, oppure far sì che un dungeon contenga indizi sulla posizione di quello seguente.

Il rischio più grande di usare un archivio dei dungeon è volerne “incastrare” a tutti i costi uno preparato per un determinato luogo o decidere di non usare un'idea davvero unica e interessante solo perché si preferisce “andare sul sicuro” con qualcosa di già preparato. Come Game Master, è tua responsabilità trovare un equilibrio tra dungeon improvvisati e preparati: entrambi hanno pregi e difetti.

GENERAZIONE CASUALE DEI DUNGEON

Se hai bisogno d'ispirazione quando progettvi un dungeon (che sia improvvisato al momento o preparato in anticipo), puoi tirare qualche d20 sulle tabelle delle prossime pagine o scegliere delle opzioni da esse.

Concept del Dungeon

- | | |
|-------------------------------------------|-------------------------------------------|
| 1. Piramide o ziggurat. | 11. Colonia di mostri. |
| 2. Torre di stregoneria. | 12. Foresta pietrificata. |
| 3. Rete di caverne o cunicoli. | 13. Labirinto dimenticato. |
| 4. Antica nave o aeronave. | 14. Isola leggendaria. |
| 5. Interno di un colosso magitech. | 15. Fossa senza fondo. |
| 6. Città perduta. | 16. Santuario sottomarino. |
| 7. Grande cattedrale. | 17. Interno di un'enorme creatura. |
| 8. Castello o fortezza. | 18. Altro pianeta o dimensione. |
| 9. Fabbrica alimentata a vapore. | 19. Fogne. |
| 10. Magione lussuosa. | 20. Prigione. |

Elemento Centrale

- | | |
|-----------------------------------------------|----------------------------------------------|
| 1. Arma benedetta. | 11. Informazioni vitali per gli eroi. |
| 2. Meccanismo apocalittico. | 12. Incantesimo o rituale proibito. |
| 3. Mostro leggendario. | 13. Capo di una fazione ostile. |
| 4. Modo per comunicare con un Arcanum. | 14. Creatura antica e saggia. |
| 5. Uovo di una creatura divina. | 15. Anima tormentata. |
| 6. Accesso a una città nascosta. | 16. Sapere dimenticato. |
| 7. Cimelio o magia terraformante. | 17. Prototipo magitech da guerra. |
| 8. Cuore pulsante di un malvagio. | 18. Cristallo elementale. |
| 9. Persona rapita. | 19. Divinità malvagia o demone. |
| 10. Mago o strega potente. | 20. Portale per un altro mondo. |

Abitanti

- | | |
|------------------------------------------|---------------------------------------|
| 1. Esperimenti magici falliti. | 11. Creature angeliche. |
| 2. Banditi o fuorilegge. | 12. Costrutti magitech. |
| 3. Sogni e incubi. | 13. Bizzarre mostruosità vegetali. |
| 4. Studiosi e ricercatori. | 14. Soldati o guerrieri addestrati. |
| 5. Manifestazioni di energia elementale. | 15. Sciami di insetti letali. |
| 6. Belve feroci. | 16. Golem e gargoyle. |
| 7. Sacerdoti e seguaci di una religione. | 17. Orrori non morti. |
| 8. Creature da un altro mondo. | 18. Fedeli di un'antica divinità. |
| 9. Drachi ed enormi lucertole. | 19. Demoni e belve infernali. |
| 10. Belve contaminate dalla magia. | 20. Servi fedeli e guardie del corpo. |

Peculiarità

- | | |
|---------------------------------------------|------------------------------------------|
| 1. Sezioni pericolanti (rischio di crollo). | 11. Gravità variabile o zone fluttuanti. |
| 2. Scariche di magia elementale. | 12. Sorveglianza estremamente stretta. |
| 3. Condotti per il vapore e fornaci. | 13. Specchi magici. |
| 4. Corridoi e scale mobili. | 14. Fiumi e cascate. |
| 5. Magnifiche decorazioni. | 15. Nebbia tossica e nubi di spore. |
| 6. Tempo e spazio distorti. | 16. Caldo (o freddo) estremo. |
| 7. Rune e cerchi magici. | 17. Improvvise raffiche di vento. |
| 8. Passaggi segreti e ascensori. | 18. Sezioni sottomarine. |
| 9. Melodia continua e inquietante. | 19. Pozze di acido o lava. |
| 10. Tombe e catacombe. | 20. Ricoperto di vegetazione. |

RICOMPENSE

Poche cose emozionano i Giocatori quanto trovare tesori e ricompense di vario tipo: che siano recuperate dalle profondità di un pericoloso labirinto o donate da un sovrano riconoscente, queste permettono agli eroi di sviluppare nuove strategie, acquistare equipaggiamento costoso o magari lavorare a Progetti e invenzioni.

CONFERIRE RICOMPENSE

Segui queste linee guida per assegnare correttamente ricompense ai Giocatori, indipendentemente da come le hanno ottenute. Di base, devi preoccuparti di due cose:

- ♦ Il livello più alto tra i PG del gruppo. Normalmente, tutti i personaggi dovrebbero essere di pari livello, ma alcune regole opzionali possono modificare la situazione.
- ♦ Il numero di Personaggi Giocanti nel gruppo.

Puoi “assemblare” una ricompensa adatta sfruttando la tabella sottostante, che indica i valori **medi** (in zenit) su cui fare affidamento. Alterarli ti permette di elargire ricompense molto generose o scoperte minori. La tabella suggerisce anche un **valore massimo** per ogni oggetto ritrovato da personaggi di quel livello.

Puoi trovare le informazioni sugli oggetti rari nelle prossime pagine.

PG di livello più Alto	Valore Massimo per Oggetto	Ricompensa Media		
		2 PG	3 PG	4 o più PG
5+	500 z	500 z	750 z	1000 z
10+	1000 z	800 z	1200 z	1800 z
20+	1500 z	1000 z	1500 z	2000 z
30+	2000 z	1600 z	2400 z	3200 z
40+	Qualsiasi	2000 z	3000 z	4000 z

Esempio: la ricompensa media per un gruppo di cinque personaggi di livello 26 equivale a 2000 zenit; nessuno degli oggetti inclusi può valere singolarmente più di 1500 zenit.

In generale, cerca di dividere il budget della ricompensa in una varietà di **armi, accessori, scudi, armature e oggetti di valore**; evita anche di usarlo tutto per un singolo oggetto molto potente o di consegnare agli eroi una valanga di monete.

FREQUENZA DELLE RICOMPENSE

I valori della tabella sono basati sull'idea che il gruppo riceva mediamente una ricompensa per sessione (ossia ogni quattro o cinque ore di gioco). Questa non è una regola fissa, ma più che altro un suggerimento: ci potrebbero essere intere sessioni senza che il gruppo riceva alcun oggetto particolare, riuscendo piuttosto a ottenere contatti interessanti o ritrovare un potente **artefatto**.

Le tabelle devono esserti d'**aiuto**, non devono essere un'**imposizione**.

CREARE RICOMPENSE INTERESSANTI

Quando crei delle ricompense, tieni a mente i seguenti consigli:

- ◆ **Scopri cosa desiderano i Giocatori.** Se un Giocatore dice che vorrebbe un certo oggetto per il suo personaggio, prendine nota: potresti includerlo in una ricompensa futura. Considera anche l'idea di ricorrere a un **Sondaggio** o **Lista dei Desideri**, come spiegato a pag. 123.
 - ◆ **Gli oggetti “raccontano” una storia.** Quando collochi un certo oggetto tra le ricompense trovate dai personaggi, pensa che cosa racconta sulla zona circostante e i suoi abitanti: chi ha portato lo scettro di cristallo in questo santuario? Perché l'antica viverna sorvegliava un anello senza apparente valore?
 - ◆ **Un po' qui, un po' là.** Quando si presenta l'occasione e non sembra una scelta forzata, suddividi la ricompensa in piccole ricompense minori legate a diversi luoghi, creature o minacce. Un classico esempio è un dungeon con diversi tesori nascosti.
 - ◆ **Presagio.** Questo è un classico dei JRPG, che si finisce per amare o odiare. Consiste nell'assegnare ricompense che si riveleranno poi utili in scontri futuri (di cui magari ancora non si sa nulla), come l'**artiglio argento** (vedi pag. 278) in un dungeon trabocante di **non morti**, che sono quindi Vulnerabili ai danni da **luce** dell'arma.
- Con questo metodo avrai sicuramente delle sessioni in cui è più forte il “feeling da videogioco” e usarlo è una questione di gusti, per cui assicurati di discuterne per bene con il resto del gruppo.

CANAGLIE E RUBASPIRITO

I PG che investono livelli nella **Canaglia** finiranno probabilmente per acquisire l'Abilità **Rubaspirito**, che permette di estrarre oggetti dai nemici più potenti. Gli oggetti ottenuti in questo modo sono considerati in aggiunta alle normali ricompense.

PROGETTARE OGGETTI RARI

Nel corso del gioco, avrai spesso bisogno di ideare oggetti rari, che siano parte di una ricompensa, qualche tesoro perduto, un'arma arcana ricavata dall'anima di un demone o mostro, oppure delle curiosità vendute da un mercante.

In questi casi, puoi:

- ◆ **Scegliere un oggetto raro esistente.** Questa è la soluzione più semplice! Serviti pure e prendi uno degli oggetti presentati nelle prossime pagine. Assicurati di scegliere quello più appropriato alla situazione di gioco, come il martello **mjolnir** per un demone delle tempeste.
- ◆ **Creare un nuovo oggetto raro.** Segui le linee guida presentate in queste pagine per progettare nuovi oggetti. A volte basta prenderne uno esistente e modificare il tipo di danno che infligge o i bonus che conferisce, ma è sempre meglio ideare qualcosa che si leghi perfettamente al luogo e alle circostanze del suo ritrovamento.

Gli oggetti rari dovrebbero raccontare la loro storia!

ATTENZIONE AI BONUS!

Gli oggetti che conferiscono bonus a determinati Test così come quelli che incrementano Difesa o Difesa Magica sono molto potenti, perché **Fabula Ultima** presenta una crescita matematica piuttosto lenta e graduale.

Persino un semplice +1, dall'apparenza innocua, può fare un'enorme differenza. Per questo, cerca di evitare di concedere ai personaggi troppi oggetti rari che migliorano i Test di Precisione, i Test di Magia, la Difesa e la Difesa Magica.

In genere, un personaggio non dovrebbe poter avere equipaggiati allo stesso momento più di **due** oggetti di questo tipo. Sentiti libero di inserirne degli altri, ma assicurati che siano opzioni mutuamente escludibili: meglio equipaggiare un **elmo crestato** che fornisce +1 ai Test di Precisione o un **cappello a punta giallo** che fornisce +1 ai Test di Magia?

EVITA DI COPIARE ABILITÀ E INCANTESIMI GIÀ ESISTENTI

Quando crei una capacità particolare per un oggetto raro, evita di copiare gli effetti di un'Abilità o incantesimo proprio di una certa Classe. Piuttosto, controlla le Abilità scelte dai Personaggi Giocanti e idea qualcosa che possa entrare in sinergia con esse, oppure che fornisca alternative (anche costose) quando queste Abilità si rivelano poco efficaci.

COSA FACCIO SE SBAGLIO?

Non preoccuparti se un oggetto si rivela più potente del previsto. Cerca innanzitutto di resistere alla tentazione di sottrarlo al gruppo o renderlo inutile creando situazioni in cui non faccia mai la differenza. Piuttosto, parlane con i Giocatori, spiegando l'errore e modificando gli effetti dell'oggetto insieme a loro.



OPZIONE: COMPRARE LE QUALITÀ

Usando questa regola, i Personaggi Giocanti possono pagare fabbri e altri artigiani per **aggiungere** una Qualità a un'**armatura, scudo o arma** che non ne ha già una, oppure per **sostituirne** una esistente (ricorda che nessun oggetto può avere più di **una Qualità**).

Per farlo, il Giocatore seleziona una Qualità dalla lista base collegata a quel tipo di oggetto, a patto che il modificatore di costo di tale Qualità sia **pari o inferiore a +1000 zenith**. Dopodiché, il personaggio deve pagare un ammontare in zenith pari al doppio del modificatore di costo della Qualità scelta. Fatto ciò, la lavorazione richiede generalmente un giorno per oggetto. Diversi personaggi possono decidere di mettere in comune le proprie risorse per acquistare le Qualità più costose.

Esempio: sostituire l'attuale Qualità di un'arma con la Qualità **Multi** (vedi pag. 269) costa 2000 zenith; sostituirla con la Qualità **Resistenza** ne costa 1400.

Puoi trovare la lista base delle **Qualità delle armi** a pag. 269, mentre quella delle **Qualità di armature e scudi** si trova a pag. 280.

Se un Personaggio Giocante acquisisce l'Abilità Eroica **Miglioria** (vedi pag. 237), ottiene automaticamente accesso a questa regola opzionale.

PROGETTARE ARMI RARE

Le armi sono gli oggetti rari più complessi da progettare, ma questo è anche ciò che le rende delle ricompense particolarmente uniche e gratificanti!

1

Scegli un'arma base dalla lista a pag. 130 e 131, ignorando colpo senz'armi, arma improvvisata (mischia) e arma improvvisata (distanza).

2

Normalmente, le armi infliggono danno fisico, ma puoi modificarlo in un tipo a scelta (aria, fulmine, fuoco, ghiaccio, luce, ombra, terra o veleno) incrementandone il costo di 100 zenith.

3

Puoi quindi applicare qualsiasi dei seguenti cambiamenti:

- ◆ Se un'arma è a due mani, puoi renderla un'arma a una mano. Se lo fai, riduci il suo danno di 4.
- ◆ Se un'arma è a una mano e non appartiene alle Categorie da lancio, pugnale o da rissa, puoi renderla un'arma a due mani. Se lo fai, aumenta il suo danno di 4.
- ◆ Puoi aggiungere un bonus di +1 al Test di Precisione dell'arma. Se lo fai, incrementane il costo di 100 zenith. Non puoi aggiungere questo bonus se l'arma conferisce già un bonus di +1 o superiore ai Test di Precisione.
- ◆ Puoi aumentare il danno dell'arma di 4, incrementandone il costo di 200 zenith.
- ◆ Fai attenzione se decidi di modificare le Caratteristiche coinvolte nel Test di Precisione: gran parte del “feeling” e del bilanciamento di una Categoria di armi può dipendere proprio dalle Caratteristiche che essa utilizza. Un Test di Precisione basato su una sola Caratteristica costa 50 zenith in più di quelli che ne usano due differenti.

4

Infine, puoi aggiungere una singola Qualità scelta dalla lista a destra o usare quelle elencate come linee guida per idearne una nuova. Questo aumenta il costo finale in modo variabile.

Se l'arma ha un modificatore finale al danno di +10 o superiore, diventa in automatico un'arma marziale (♦).

Si dice che gli Effi di Picco Cuoreardente possano creare armi capaci di bandire i demoni.

QUALITÀ	COSTO	EFFETTO
Qualità Difensive		
Antistatus	+500 z	Sei immune a un singolo status.
Resistenza	+700 z	Sei Resistente a un singolo tipo di danno (eccetto fisico).
Amuleto	+800 z	Ottieni un bonus di +1 alla Difesa Magica.
Baluardo	+800 z	Ottieni un bonus di +1 alla Difesa.
Doppia Resistenza	+1000 z	Sei Resistente a due tipi di danno (eccetto fisico).
Spezzaspade	+1000 z	Sei Resistente al danno fisico .
Immunità	+1500 z	Sei Immune a un singolo tipo di danno (eccetto fisico).
Omniscudo	+2000 z	Ottieni un bonus di +1 alla Difesa e alla Difesa Magica.
Salute Perfetta	+2000 z	Sei immune a tutti gli status.
Qualità Offensive		
Magica	+100 z	L'arma bersaglia la Difesa Magica invece della Difesa.
Cacciatrice	+300 z	L'arma infligge 5 danni extra alle creature di una determinata Specie .
Perforante	+400 z	I danni inflitti dall'arma ignorano le Resistenze.
Doppia Cacciatrice	+500 z	L'arma infligge 5 danni extra alle creature di due determinate Specie .
Multi	+1000 z	Gli attacchi con l'arma hanno la proprietà multi (2) .
Status	+1500 z	Ciascun bersaglio colpito dall'arma subisce lo status (scegliere uno: confuso, debole, lento, scosso).
Status Plus	+2000 z	Ciascun bersaglio colpito dall'arma subisce lo status (scegliere uno: avvelenato, furente).

ESEMPI DI ARMI ARCANI RARE

ARMA	COSTO	PRECISIONE	DANNO
	Mazza Benedetta 200 z	【VOL + VOL】	【TM + 2】 luce
	Una mano ♦ Mischia ♦ Nessuna Qualità.		
	Enciclopedia 600 z	【INT + INT】	【TM + 6】 fisico
	Due mani ♦ Mischia ♦ Sei immune allo status confuso .		
	Ars Goetia 800 z	【INT + INT】	【TM + 6】 luce
	Due mani ♦ Mischia ♦ Ottieni un bonus di +2 ai Test di Magia contro la Difesa Magica dei demoni , nonché un bonus di +2 ai Test Contrapposti contro i demoni .		
	Ferula 1050 z	【INT + VOL】	【TM + 2】 fisico
	Una mano ♦ Mischia ♦ Ottieni un bonus di +1 ai Test di Magia.		
	Scettro del Tiranno 1200 z	【VOL + VOL】	【TM + 6】 ombra
	Due mani ♦ Mischia ♦ Quando colpisci una o più creature con quest'arma, ciascuna di esse perde 10 Punti Mente.		
	Cultes des Ghoules 1400 z	【INT + INT】	【TM + 6】 aria
	Una mano ♦ Mischia ♦ Quando colpisci una o più creature con quest'arma, puoi recuperare 5 Punti Vita.		
	Caduceo 1600 z	【VOL + VOL】	【TM + 6】 fisico
	Due mani ♦ Mischia ♦ Gli incantesimi da te lanciati che permettono di recuperare Punti Vita ne fanno recuperare 5 in più.		
	Necronomicon 1800 z	【INT + VOL】 +1	【TM + 6】 ombra
	Due mani ♦ Mischia ♦ Quando colpisci una o più creature con un incantesimo offensivo (⚡) ciascuna di esse subisce lo status scozzo .		
	Libro Giallo 2100 z	【INT + INT】	【TM + 6】 fisico
	Due mani ♦ Mischia ♦ Gli incantesimi da te lanciati infliggono 5 danni extra.		
	Bastone Rafflesia 2200 z	【VOL + VOL】	【TM + 6】 veleno
	Due mani ♦ Mischia ♦ Quando colpisci una o più creature con un incantesimo offensivo (⚡), ciascuna di esse subisce lo status avvelenato .		

ESEMPI DI ARCHI RARI

ARMA	COSTO	PRECISIONE	DANNO
	Balestrino Una mano • Distanza • Nessuna Qualità.	150 z [DES + INT]	[TM + 4] fisico
	Arco Composito Due mani • Distanza • Nessuna Qualità.	250 z [DES + VIG] +1	[TM + 8] fisico
	Spezzassedi ♦ Due mani • Distanza • I danni inflitti da quest'arma ignorano le Resistenze.	750 z [DES + INT]	[TM + 12] fisico
	Yoichi Due mani • Distanza • Sei immune allo status scozzo .	900 z [DES + DES] +1	[TM + 8] aria
	Folgore Due mani • Distanza • Sei Resistente al danno da fulmine .	1000 z [DES + DES]	[TM + 8] fulmine
	Arco del Predone Due mani • Distanza • Quando riduci una creatura a 0 Punti Vita con quest'arma, puoi ricaricare immediatamente 2 Punti Inventario.	1250 z [DES + INT]	[TM + 8] fuoco
	Balestra Gatling ♦ Due mani • Distanza • Gli attacchi con quest'arma hanno la proprietà multi (2).	1350 [DES + INT]	[TM + 12] fisico
	Cacciadraghi ♦ Due mani • Distanza • Quando colpisci un bersaglio volante con quest'arma, puoi costringerlo ad atterrare immediatamente.	1500 z [DES + DES]	[TM + 12] terra
	Gelida Invidia ♦ Due mani • Distanza • Quando colpisci una o più creature con quest'arma, se hai almeno un Legame di inferiorità , puoi recuperare 10 Punti Mente.	1500 z [DES + DES]	[TM + 12] ghiaccio
	Occhio Meduseo ♦ Due mani • Distanza • I bersagli colpiti dall'arma subiscono lo status lento .	2000 z [DES + DES]	[TM + 12] veleno
	Artemide ♦ Due mani • Distanza • Sei Immune al danno da ombra .	2100 z [DES + DES] +1	[TM + 12] luce

ESEMPI DI FLAGELLI RARI

ARMA	COSTO	PRECISIONE	DANNO
	Vecchia Frusta 650 z	[DES + DES]	[TM + 8] fisico
	Due mani ♦ Mischia ♦ Infligge 5 danni extra a bestie e mostri .		
	Stella della Sera 750 z	[DES + DES]	[TM + 4] ombra
	Una mano ♦ Mischia ♦ Sei immune allo status scozzo .		
	Scacciastreghe 800 z	[DES + DES] +1	[TM + 8] fisico
	Due mani ♦ Mischia ♦ Il danno inflitto da quest'arma riduce i Punti Mente del bersaglio invece dei Punti Vita . Se i Punti Mente del bersaglio vengono ridotti a 0, eventuale danno in eccesso viene inflitto ai Punti Vita come di consueto.		
	Salamandra 1000 z	[DES + VIG]	[TM + 8] fisico
	Una mano ♦ Mischia ♦ Sei Resistente al danno da fuoco .		
	Nunchaku 1100 z	[DES + VIG]	[TM + 8] fisico
	Una mano ♦ Mischia ♦ Ottieni un bonus di +1 alla Difesa.		
	Dominatrix 1200 z	[DES + VOL]	[TM + 8] fuoco
	Una mano ♦ Mischia ♦ Ottieni un bonus di +2 ai Test di Precisione e di Magia contro i bersagli afflitti dallo status furente .		
	Frustalama ♦ 1400 z	[DES + VIG] +1	[TM + 12] fisico
	Due mani ♦ Mischia ♦ Gli attacchi con quest'arma hanno la proprietà multi (2).		
	Filo di Seta ♦ 1450 z	[DES + DES]	[TM + 12] aria
	Due mani ♦ Mischia ♦ Sei Resistente al danno fisico .		
	Kusarigama 1650 z	[DES + DES]	[TM + 8] fisico
	Due mani ♦ Mischia ♦ I bersagli colpiti dall'arma subiscono lo status lento .		
	Jormungand ♦ 2400 z	[DES + VIG]	[TM + 12] ombra
	Due mani ♦ Mischia ♦ Gli attacchi con quest'arma hanno la proprietà multi (3).		
	Baffo di Koi ♦ 2800 z	[DES + VOL]	[TM + 12] fisico
	Due mani ♦ Mischia ♦ Sei Immune al danno da luce e ombra .		

ESEMPI DI ARMI DA FUOCO RARE

ARMA	COSTO	PRECISIONE	DANNO
 Revolver ♦	300 z	【DES + DES】	【TM + 8】 fisico
Una mano ♦ Distanza ♦ Nessuna Qualità.			
 Istinggar ♦	350 z	【DES + INT】 +1	【TM + 12】 fisico
Due mani ♦ Distanza ♦ Nessuna Qualità.			
 Sparamagie ♦	400 z	【INT + INT】	【TM + 8】 fisico
Una mano ♦ Distanza ♦ Gli attacchi con quest'arma bersagliano la Difesa Magica.			
 Diamantella ♦	650 z	【DES + INT】 +1	【TM + 8】 fisico
Una mano ♦ Distanza ♦ Infligge 5 danni extra ai costrutti.			
 Cacciateste ♦	800 z	【DES + INT】	【TM + 8】 fisico
Una mano ♦ Distanza ♦ Infligge 5 danni extra ai bersagli con cui hai un Legame di odio.			
 Pistola Cometa ♦	950 z	【DES + INT】 +1	【TM + 8】 ombra
Una mano ♦ Distanza ♦ Sei immune allo status confuso.			
 Cannone Scudo ♦	1050 z	【DES + INT】	【TM + 12】 fisico
Due mani ♦ Distanza ♦ Ottieni un bonus di +1 alla Difesa.			
 Alchibugio ♦	1300 z	【DES + INT】	【TM + 8】 veleno
Una mano ♦ Distanza ♦ Le pozioni che crei con i Punti Inventario infliggono 5 danni extra e permettono di recuperare 5 Punti Vita extra.			
 Calamità ♦	1550 z	【DES + INT】	【TM + 16】 fuoco
Due mani ♦ Distanza ♦ Gli attacchi con quest'arma hanno la proprietà multi (2).			
 Colpo Freddante ♦	1850 z	【DES + INT】	【TM + 8】 ghiaccio
Una mano ♦ Distanza ♦ I bersagli colpiti dall'arma subiscono lo status lento.			
 Quatermain ♦	2600 z	【DES + INT】 +1	【TM + 12】 aria
Due mani ♦ Distanza ♦ Infligge danni extra pari alla differenza tra i tuoi Punti Inventario massimi e quelli attuali.			

ESEMPI DI LANCE RARE

ARMA	COSTO	PRECISIONE	DANNO
	Lingua di Drago ♦	500 z 【DES + VIG】 +1	【TM + 12】 fuoco
	Due mani ♦ Mischia ♦ Gli attacchi con quest'arma bersagliano la Difesa Magica.		
	Ronzinante ♦	500 z 【DES + VIG】	【TM + 8】 fisico
	Una mano ♦ Mischia ♦ Infligge 1 danno extra per ogni status da cui sei afflitto.		
	Serpelancia ♦	800 z 【DES + VIG】	【TM + 16】 fisico
	Due mani ♦ Mischia ♦ I danni inflitti da quest'arma ignorano le Resistenze.		
	Alabarda ♦	1000 z 【DES + VIG】	【TM + 12】 fisico
	Due mani ♦ Mischia ♦ Ottieni un bonus di +1 alla Difesa.		
	Corno di Narvalo ♦	1200 z 【DES + VIG】	【TM + 12】 ghiaccio
	Una mano ♦ Mischia ♦ Sei Resistente al danno da ghiaccio.		
	Valorbarda ♦	1300 z 【VIG + VOL】	【TM + 12】 terra
	Due mani ♦ Mischia ♦ Finché hai almeno tre Legami di lealtà o affetto, ottieni un bonus di +1 alla Difesa e alla Difesa Magica.		
	Morrigan ♦	1400 z 【DES + VIG】 +1	【TM + 12】 ombra
	Due mani ♦ Mischia ♦ Quando colpisci una o più creature con quest'arma, puoi recuperare 10 Punti Mente.		
	Gae Bolg ♦	1800 z 【DES + VIG】 +1	【TM + 12】 fisico
	Due mani ♦ Mischia ♦ Se ottieni un successo critico in un Test di Precisione con quest'arma, puoi spendere l'opportunità per infliggere 10 danni extra.		
	Longinus ♦	2000 z 【DES + VIG】 +1	【TM + 16】 fisico
	Due mani ♦ Mischia ♦ I bersagli colpiti dall'arma subiscono lo status debole.		
	Nove Denti ♦	2500 z 【DES + VIG】	【TM + 16】 veleno
	Due mani ♦ Mischia ♦ Assorbi il danno da veleno.		
	Gungnir ♦	3000 z 【DES + VIG】	【TM + 16】 luce
	Due mani ♦ Mischia ♦ Sei Immune al danno da fuoco e ghiaccio.		

ESEMPI DI ARMI DA LANCIO RARE

ARMA	COSTO	PRECISIONE	DANNO
	Ascia da Lancio 350 z	【DES + VIG】	【TM + 8】 fisico
	Una mano ♦ Distanza ♦ Nessuna Qualità.		
	Luna Crescente 350 z	【DES + INT】	【TM + 4】 luce
	Una mano ♦ Distanza ♦ Gli attacchi con quest'arma bersagliano la Difesa Magica.		
	Stella Cadente 350 z	【DES + INT】 +1	【TM + 4】 fuoco
	Una mano ♦ Distanza ♦ Nessuna Qualità.		
	Boomerang 750 z	【DES + VIG】 +1	【TM + 4】 fisico
	Una mano ♦ Distanza ♦ Infligge 5 danni extra a bestie e mostri.		
	Vento Danzante 850 z	【DES + VOL】	【TM + 8】 aria
	Una mano ♦ Distanza ♦ I danni inflitti da quest'arma ignorano le Resistenze.		
	Agopuntore 950 z	【DES + INT】 +1	【TM + 8】 fisico
	Una mano ♦ Distanza ♦ Sei immune allo status avvelenato.		
	Girandola Blu 950 z	【DES + INT】	【TM + 4】 ghiaccio
	Una mano ♦ Distanza ♦ Sei Resistente al danno da ghiaccio.		
	Ago della Megera 1050 z	【DES + INT】 +1	【TM + 4】 terra
	Una mano ♦ Distanza ♦ Sei Resistente al danno da ombra.		
	Chakram 1250 z	【DES + VIG】 +1	【TM + 4】 fisico
	Una mano ♦ Distanza ♦ Gli attacchi con quest'arma hanno la proprietà multi (2).		
	Vajra 2050 z	【DES + VOL】 +1	【TM + 8】 fulmine
	Una mano ♦ Distanza ♦ I bersagli colpiti dall'arma subiscono lo status scosso.		
	Asteriode Nero 2250 z	【DES + INT】	【TM + 4】 ombra
	Una mano ♦ Distanza ♦ Ottieni un bonus di +1 alla Difesa e alla Difesa Magica.		
	Dardo dello Sciame 2300 z	【DES + DES】	【TM + 4】 veleno
	Una mano ♦ Distanza ♦ I bersagli colpiti dall'arma subiscono lo status avvelenato.		

ESEMPI DI ARMI PESANTI RARE

ARMA	COSTO	PRECISIONE	DANNO
	Bardica ♦ 350 z	[VIG + VIG] +1	[TM + 14] fisico
	Due mani ♦ Mischia ♦ Nessuna Qualità.		
	Maglio dell'Artigiano 450 z	[INT + VIG]	[TM + 6] fisico
	Una mano ♦ Mischia ♦ Infligge 5 danni extra ai costrutti.		
	Beowulf ♦ 550 z	[VIG + VIG]	[TM + 10] fisico
	Una mano ♦ Mischia ♦ Infligge 5 danni extra ai mostri.		
	Ventre della Belva ♦ 650 z	[VIG + VIG]	[TM + 14] veleno
	Due mani ♦ Mischia ♦ Infligge 5 danni extra agli umanoidi.		
	Abbattiselve ♦ 750 z	[VIG + VIG]	[TM + 10] fisico
	Una mano ♦ Mischia ♦ Infligge 5 danni extra a bestie e piante.		
	Adamartello ♦ 1050 z	[VIG + VIG]	[TM + 14] fisico
	Due mani ♦ Mischia ♦ Ottieni un bonus di +1 alla Difesa.		
	Auramaglio ♦ 1350 z	[VIG + VIG]	[TM + 14] luce
	Due mani ♦ Mischia ♦ Gli attacchi con quest'arma hanno la proprietà multi (2).		
	Gravitomaglio ♦ 1850 z	[VIG + VIG]	[TM + 14] terra
	Due mani ♦ Mischia ♦ I bersagli colpiti dall'arma subiscono lo status lento.		
	Mjolnir ♦ 1850 z	[VIG + VIG]	[TM + 10] fulmine
	Una mano ♦ Mischia ♦ I bersagli colpiti dall'arma subiscono lo status confuso.		
	Ala di Wyrm ♦ 2050 z	[VIG + VIG]	[TM + 18] fuoco
	Due mani ♦ Mischia ♦ Sei Immune al danno da fuoco.		
	Anima Predatrice ♦ 2550 z	[VIG + VIG]	[TM + 18] ombra
	Due mani ♦ Mischia ♦ I bersagli colpiti dall'arma subiscono lo status furente.		
	Kolosso d'Inverno ♦ 2550 z	[VIG + VIG]	[TM + 18] ghiaccio
	Due mani ♦ Mischia ♦ Ottieni un bonus di +1 alla Difesa e alla Difesa Magica.		

ESEMPI DI PUGNALI RARI

ARMA	COSTO	PRECISIONE	DANNO
	Latroductus Una mano ♦ Mischia ♦ Nessuna Qualità.	250 z [DES + INT] +1	[TM + 4] veleno
	Cercacuore Una mano ♦ Mischia ♦ Infligge 5 danni extra ai demoni.	550 z [DES + VOL]	[TM + 4] luce
	Fendiatomi Una mano ♦ Mischia ♦ I danni inflitti da quest'arma ignorano le Resistenze.	600 z [DES + DES] +1	[TM + 4] fisico
	Lama Silente Una mano ♦ Mischia ♦ Sei immune allo status lento .	700 z [DES + DES]	[TM + 4] aria
	Magibisturi Una mano ♦ Mischia ♦ Quando colpisci una creatura con quest'arma, se essa era l'unico bersaglio ed è sotto gli effetti di uno o più incantesimi con durata "Scena", puoi sceglierne uno e cessarne gli effetti su quella creatura.	850 z [DES + INT] +1	[TM + 4] ombra
	Lama dell'Assassino Una mano ♦ Mischia ♦ Infligge 5 danni extra ai bersagli che sono in Crisi .	1000 z [DES + INT] +1	[TM + 4] fisico
	Mannaia dello Chef Una mano ♦ Mischia ♦ Quando colpisci una o più creature con quest'arma, puoi recuperare 5 Punti Vita.	1350 z [DES + INT] +1	[TM + 8] fisico
	Coltello Spinato Una mano ♦ Mischia ♦ I bersagli colpiti dall'arma subiscono lo status scosso .	1650 z [DES + INT] +1	[TM + 4] fisico
	Dito Gelido Una mano ♦ Mischia ♦ I bersagli colpiti dall'arma subiscono lo status debole .	1950 z [DES + INT] +1	[TM + 8] ghiaccio
	Calabrone Una mano ♦ Mischia ♦ Gli attacchi con quest'arma hanno la proprietà multi (3).	2200 z [DES + DES] +1	[TM + 4] fisico
	Spina nel Fianco Una mano ♦ Mischia ♦ I bersagli colpiti dall'arma subiscono lo status furente .	2450 z [INT + INT] +1	[TM + 8] fuoco

ESEMPI DI ARMI DA RISSA RARE

ARMA	COSTO	PRECISIONE	DANNO
	Nekode 250 z	[DES + VIG] +1	[TM + 6] fisico
	Una mano ♦ Mischia ♦ Nessuna Qualità.		
	Pugno Infernale 350 z	[DES + VIG]	[TM + 6] ombra
	Una mano ♦ Mischia ♦ Gli attacchi con quest'arma bersagliano la Difesa Magica.		
	Stretta Gelida 750 z	[DES + VIG]	[TM + 6] ghiaccio
	Una mano ♦ Mischia ♦ Sei immune allo status furente .		
	Zampa d'Orso ♦ 850 z	[DES + VIG]	[TM + 10] fisico
	Una mano ♦ Mischia ♦ Sei immune allo status debole .		
	Pugno a Scoppio 950 z	[DES + VIG]	[TM + 6] fuoco
	Una mano ♦ Mischia ♦ Sei Resistente ai danni da fuoco .		
	Artiglio Argenteo 1100 z	[DES + DES]	[TM + 6] luce
	Una mano ♦ Mischia ♦ Ottieni un bonus di +1 alla Difesa Magica.		
	Vecchie Bende 1250 z	[DES + VIG] +1	[TM + 6] fisico
	Una mano ♦ Mischia ♦ Sei Resistente al danno da ombra e veleno .		
	Pugno Tempesta 1300 z	[VIG + VIG]	[TM + 6] fulmine
	Una mano ♦ Mischia ♦ Gli attacchi con quest'arma hanno la proprietà multi (2).		
	Chela d'Aragosta ♦ 1950 z	[DES + VIG] +1	[TM + 10] fisico
	Una mano ♦ Mischia ♦ I bersagli colpiti dall'arma subiscono lo status lento .		
	Demolipugno ♦ 2000 z	[VIG + VIG]	[TM + 10] terra
	Una mano ♦ Mischia ♦ I bersagli colpiti dall'arma subiscono lo status confuso .		
	Artiglio Venefico 2250 z	[DES + VIG] +1	[TM + 6] fisico
	Una mano ♦ Mischia ♦ I bersagli colpiti dall'arma subiscono lo status avvelenato .		
	Mano di Dio ♦ 2550 z	[DES + VIG] +1	[TM + 10] luce
	Una mano ♦ Mischia ♦ I danni inflitti da quest'arma ignorano le Immunità.		

ESEMPI DI SPADE RARE

ARMA	COSTO	PRECISIONE	DANNO
	Zweihänder ♦ 400 z	【DES + VIG】+1	【TM + 14】 fisico
	Due mani ♦ Mischia ♦ Nessuna Qualità.		
	Pioggia Cadente ♦ 450 z	【DES + DES】+1	【TM + 10】 ghiaccio
	Due mani ♦ Mischia ♦ Gli attacchi con quest'arma bersagliano la Difesa Magica.		
	Flamberga ♦ 500 z	【DES + VIG】+1	【TM + 10】 fuoco
	Una mano ♦ Mischia ♦ Nessuna Qualità.		
	Lama Elegante ♦ 700 z	【DES + INT】+1	【TM + 6】 fisico
	Una mano ♦ Mischia ♦ Sei immune allo status furente .		
	Joyeuse ♦ 900 z	【VIG + VOL】+1	【TM + 10】 fisico
	Una mano ♦ Mischia ♦ Sei immune allo status scozzo .		
	Daga Mancina ♦ 1000 z	【DES + VIG】+1	【TM + 6】 fisico
	Una mano ♦ Mischia ♦ Ottieni un bonus di +1 alla Difesa.		
	Fucilama ♦ 1000 z	【DES + VIG】+1	【TM + 10】 fisico
	Due mani ♦ Mischia ♦ Quest'arma può bersagliare le creature volanti .		
	Lama Mortifera ♦ 1000 z	【DES + VIG】+1	【TM + 6】 ombra
	Una mano ♦ Mischia ♦ Finché sei in Crisi , quest'arma infligge 5 danni extra.		
	Rikizō ♦ 1200 z	【DES + INT】+1	【TM + 10】 fisico
	Due mani ♦ Mischia ♦ Infligge 2 danni extra per ogni Classe che hai padroneggiato.		
	Mangiacarni ♦ 1300 z	【VIG + VIG】	【TM + 10】 veleno
	Una mano ♦ Mischia ♦ Infligge 5 danni extra ai bersagli afflitti dallo status debole .		
	Kusanagi ♦ 1500 z	【DES + VIG】+1	【TM + 14】 aria
	Due mani ♦ Mischia ♦ Gli attacchi con quest'arma hanno la proprietà multi (2).		
	Excalibur ♦ 2300 z	【VIG + VOL】+1	【TM + 10】 luce
	Due mani ♦ Mischia ♦ Sei immune a tutti gli status.		

PROGETTARE ARMATURE E SCUDI RARI

Progettare armature e scudi rari è più semplice. Scegli uno degli oggetti elencati nelle liste di pag. 132 e 133 e aggiungi una singola Qualità, che ne incrementa il costo secondo quanto indicato nella tabella sottostante.

Come sempre, sentiti libero di creare nuove Qualità per armature e scudi rari, sfruttando quelle esistenti come linee guida.

QUALITÀ	COSTO	EFFETTO
Qualità Difensive		
Antistatus	+500 z	Sei immune a un singolo status.
Resistenza	+700 z	Sei Resistente a un singolo tipo di danno (eccetto fisico).
Doppia Resistenza	+1000 z	Sei Resistente a due tipi di danno (eccetto fisico).
Spezzaspade	+1000 z	Sei Resistente al danno fisico .
Immunità	+1500 z	Sei Immune a un singolo tipo di danno (eccetto fisico).
Salute Perfetta	+2000 z	Sei immune a tutti gli status.
Qualità di Potenziamento		
Iniziativa Plus	+500 z	Ottieni un bonus di +4 al modificatore d'Iniziativa.
Magia Plus	+1000 z	Ottieni un bonus di +1 ai Test di Magia.
Precisione Plus	+1000 z	Ottieni un bonus di +1 ai Test di Precisione.
Vitalità Plus	+1000 z	Quando recuperi Punti Vita, recuperi 5 Punti Vita extra.
Guarigione Plus	+1500 z	Gli incantesimi da te lanciati che permettono di recuperare Punti Vita fanno recuperare 5 PV extra.
Armi Plus	+2000 z	I tuoi attacchi con armi (scegliere: da mischia o a distanza) infliggono 5 danni extra.
Incantesimi Plus	+2000 z	Gli incantesimi da te lanciati infliggono 5 danni extra.

ESEMPI DI ARMATURE RARE

ARMATURA	COSTO	DIFESA	D. MAGICA	INIZIATIVA
Budingiacca	600 z	Dado DES +1	Dado INT +1	-1
	Sei immune allo status avvelenato .			
Tunica delle Ombre	650 z	Dado DES +1	Dado INT +1	+4
	Ottieni un bonus di +4 al modificatore d'Iniziativa (già incluso).			
Veste della Volpe	650 z	Dado DES +1	Dado INT +1	-
	Sei immune allo status lento .			
Desperado	750 z	Dado DES +1	Dado INT +1	-1
	Quando usi l'Abilità Raffica (vedi pag. 217), il suo costo in Punti Mente è dimezzato.			
Livrea Domestica	800 z	Dado DES +1	Dado INT +2	-2
	Quando una pozione o magisfera che hai creato con i Punti Inventario permette di recuperare Punti Vita, fa recuperare 5 Punti Vita extra.			
Veste Domestica	800 z	Dado DES +1	Dado INT +2	-2
	Quando una pozione o magisfera che hai creato con i Punti Inventario permette di recuperare Punti Mente, fa recuperare 5 Punti Mente extra.			
Ali della Valchiria ♦	900 z	11	Dado INT +1	-3
	Quando lanci l'incantesimo Colpo in Picchiata (vedi pag. 194), il suo costo in Punti Mente è dimezzato.			
Corazza di Cristallo ♦	900 z	11	Dado INT	-3
	Sei Resistente al danno da ombra .			
Giacca Borchiata	900 z	Dado DES +1	Dado INT +1	-1
	Ottieni un bonus di +1 ai Test di Precisione con le armi della CATEGORIA pugnale .			
Armatura Eroica ♦	1000 z	12	Dado INT	-4
	I successi critici ottenuti nei Test di Precisione e di Magia effettuati per attacchi e incantesimi offensivi (⚡) che ti includono tra i bersagli non generano opportunità .			

ARMATURA	COSTO	DIFESA	D. MAGICA	INIZIATIVA
	Cintura Nera 1000 z	Dado DES	Dado INT	-
	I tuoi attacchi con le armi della Categoria da rissa infliggono 5 danni extra.			
	Veste da Meditazione 1000 z	Dado DES +1	Dado INT +2	-2
	Quando recuperi Punti Mente, recuperi 5 Punti Mente extra.			
	Veste dell'Arcimago 1200 z	Dado DES +1	Dado INT +2	-2
	Ottieni un bonus di +1 ai Test di Magia.			
	Robotuta ♦ 1250 z	11	Dado INT +1	-3
	Sei Immune al danno da terra e veleno , ma Vulnerabile al danno da fulmine .			
	Adamantiastra ♦ 1300 z	12	Dado INT	-4
	Sei Resistente al danno fisico .			
	Yoroi Ardente ♦ 1300 z	12	Dado INT	-4
	Ottieni un bonus di +1 ai Test di Precisione.			
	Ghigno Diabolico ♦ 1500 z	12	Dado INT	-4
	Dopo che una creatura ti colpisce con un attacco in mischia , inflagi 5 danni da fuoco a quella creatura (dopo che il suo attacco è stato risolto).			
	Bioarmatura ♦ 1700 z	11	Dado INT	-3
	Sei Immune al danno da veleno .			
	Tunica Bianca 1700 z	Dado DES +1	Dado INT +2	-2
	Gli incantesimi da te lanciati che fanno recuperare PV fanno recuperare 5 PV extra.			
	Abito della Nonnina 2000 z	Dado DES	Dado INT +2	-1
	Finché hai quest'armatura equipaggiata, considera il tuo dado di Volontà incrementato di una taglia (massimo d12).			
	Tunica Nera 2200 z	Dado DES +1	Dado INT +2	-2
	Gli incantesimi da te lanciati infliggono 5 danni extra.			
	Tunica Rossa 2500 z	Dado DES	Dado INT +2	-1
	Finché indossi quest'armatura, sei considerato equipaggiato con un'arma della Categoria arcana per soddisfare le condizioni di Abilità che ne richiedono una.			

ESEMPI DI SCUDI RARI

SCUDO	COSTO	DIFESA	D. MAGICA	INIZIATIVA
	Aegis, Fulgor	800 z	+2	-
Sei Resistente al danno da fulmine .				
	Aegis, Gelum	800 z	+2	-
Sei Resistente al danno da ghiaccio .				
	Aegis, Gorgonis	800 z	+2	-
Sei Resistente al danno da veleno .				
	Aegis, Ignis	800 z	+2	-
Sei Resistente al danno da fuoco .				
	Aegis, Lux	800 z	+2	-
Sei Resistente al danno da luce .				
	Aegis, Terra	800 z	+2	-
Sei Resistente al danno da terra .				
	Aegis, Umbra	800 z	+2	-
Sei Resistente al danno da ombra .				
	Aegis, Ventus	800 z	+2	-
Sei Resistente al danno da aria .				
	Demonscudo ♦	950 z	+2	+2
Dopo che una creatura ti infligge danno, se sei in Crisi , puoi infliggere lo status scosso a quella creatura.				
	Scudo Primaverile ♦	1150 z	+2	+2
Quando recuperi Punti Vita, recuperi 5 Punti Vita extra.				
	Scudo Serafico ♦	2050 z	+2	+2
Finché sei in Crisi , sei immune a tutti gli status.				
	Adamantorre ♦	2500 z	+3	+3
Ottieni un bonus di +1 alla Difesa e alla Difesa Magica (già inclusi).				

PROGETTARE ACCESSORI

Quando crei un accessorio, devi semplicemente decidere che Qualità conferisce; come per gli altri oggetti rari, puoi sceglierne una dalla lista sottostante o inventarne una più adatta alle tue esigenze.

Il costo dell'oggetto dipende dalla sua Qualità.

Nel creare accessori, non aver timore di sperimentare con una varietà di effetti personalizzati che possano meglio riflettere la natura e le origini dell'oggetto. Molti degli esempi seguenti hanno proprietà uniche che non compaiono nella tabella sottostante proprio perché gli accessori migliori sono quelli che conferiscono bonus peculiari e incoraggiano strategie non convenzionali.

QUALITÀ	COSTO	EFFETTO
Qualità Difensive		
Antistatus	500 z	Sei immune a un singolo status.
Resistenza	700 z	Sei Resistente a un singolo tipo di danno (eccetto fisico).
Amuleto	800 z	Ottieni un bonus di +1 alla Difesa Magica.
Baluardo	800 z	Ottieni un bonus di +1 alla Difesa.
Doppia Resistenza	1000 z	Sei Resistente a due tipi di danno (eccetto fisico).
Spezzaspede	1000 z	Sei Resistente al danno fisico .
Immunità	1500 z	Sei Immune a un singolo tipo di danno (eccetto fisico).
Omniscudo	2000 z	Ottieni un bonus di +1 alla Difesa e alla Difesa Magica.
Salute Perfetta	2000 z	Sei immune a tutti gli status.
Qualità di Potenziamento		
Cambio Danno	300 z	Tutto il danno che infliggi con armi, incantesimi e Abilità diventa di un tipo specifico.
Iniziativa Plus	500 z	Ottieni un bonus di +4 al modificatore d'Iniziativa.

QUALITÀ	COSTO	EFFETTO
Qualità di Potenziamento (cont.)		
Magia Plus	1000 z	Ottieni un bonus di +1 ai Test di Magia.
Precisione Plus	1000 z	Ottieni un bonus di +1 ai Test di Precisione.
Vitalità Plus	1000 z	Quando recuperi Punti Vita, recuperi 5 Punti Vita extra.
Guarigione Plus	1500 z	Gli incantesimi da te lanciati che permettono di recuperare Punti Vita fanno recuperare 5 PV extra.
Armi Plus	2000 z	I tuoi attacchi con armi (scegliere: da mischia o a distanza) infliggono 5 danni extra.
Incantesimi Plus	2000 z	Gli incantesimi da te lanciati infliggono 5 danni extra.

ESEMPI DI ACCESSORI

ACCESSORIO	COSTO
 Cintura dell'Esploratore	500 z
	Ottieni un bonus di +4 al modificatore d'Iniziativa.
 Guanti Caldi	500 z
	Sei immune allo status scozzo .
 Guanti Eleganti	500 z
	Sei immune allo status confuso .
 Guanti Ruvidi	500 z
	Sei immune allo status debole .
 Guanti Soffici	500 z
	Sei immune allo status lento .
 Stivali del Pivello	600 z
	Quando ottieni un fallimento critico , se hai meno di 10 Punti Esperienza, ottieni subito 1 Punto Esperienza .

ACCESSORIO	COSTO
	Ciondolo d'Ambra 700 z Sei Resistente al danno da terra .
	Ciondolo d'Ametista 700 z Sei Resistente al danno da ombra .
	Ciondolo di Diamante 700 z Sei Resistente al danno da luce .
	Ciondolo d'Opale 700 z Sei Resistente al danno da aria .
	Ciondolo di Rubino 700 z Sei Resistente al danno da fuoco .
	Ciondolo di Smeraldo 700 z Sei Resistente al danno veleno .
	Ciondolo di Topazio 700 z Sei Resistente al danno da fulmine .
	Ciondolo di Zaffiro 700 z Sei Resistente al danno da ghiaccio .
	Maschera Han'nya 700 z I danni che infliggi alle creature afflitte dallo status scozzo ignorano le Resistenze.
	Anello della Stregoneria 800 z Ottieni un bonus di +1 alla Difesa Magica.
	Stivali del Viaggiatore 900 z Quando il gruppo fa una scoperta durante un viaggio, ottieni subito 1 Punto Fabula.
	Cappello a Punta Giallo 1000 z Ottieni un bonus di +1 ai Test di Magia.

ACCESSORIO	COSTO
	Elmo Crestato 1000 z Ottieni un bonus di +1 ai Test di Precisione
	Guanti Cremisi 1000 z Quando esegui un attacco con la proprietà multi , ottieni un bonus di +2 al Test di Precisione.
	Anello dell'Apprendista 1500 z Finché hai almeno due Legami di ammirazione , ottieni un bonus di +1 alla Difesa e alla Difesa Magica.
	Anello del Gufo 1500 z Ottieni un bonus di +2 ai Test Contrapposti che coinvolgono l' Intuito .
	Anello del Leone 1500 z Ottieni un bonus di +2 ai Test Contrapposti che coinvolgono la Volontà .
	Anello dei Racconti 1500 z Quando ottieni un successo critico , puoi spendere l' opportunità per ottenere 1 Punto Fabula.
	Anello Cipolla 2000 z Finché hai questo accessorio equipaggiato, aumenta i tuoi Punti Vita massimi e Punti Mente massimi di 2 per ogni tua Classe .
	Guanti in Pelle di Multigroa 2000 z Sei immune a tutti gli status.
	Anello del Gelo 2500 z Assorbi il danno da ghiaccio , ma sei Vulnerabile a quello da fuoco .
	Anello del Magma 2500 z Assorbi il danno da fuoco , ma sei Vulnerabile a quello da ghiaccio .
	Anello dell'Uovo 3000 z Quando sei ridotto a 0 Punti Vita, puoi invece decidere di rimanere con esattamente 1 Punto Vita. Se lo fai, l'anello si rompe (ripararlo costa 2000 z).

ARTEFATTI

Se gli oggetti rari consentono di personalizzare il proprio eroe, gli **artefatti** sono probabilmente ciò attorno a cui gira l'intera campagna. Non si limitano a fornire bonus ai Test, aumentare il danno o permettere di ignorare degli status: gli artefatti sono così potenti da attirare l'attenzione delle fazioni più importanti del mondo.

Gli artefatti non vengono venduti e comprati, eccetto per somme davvero astronomiche... e anche in tal caso, ben pochi sono disposti a separarsi da oggetti tanto potenti.

ARTEFATTI IN PARTITA

Non esistono regole per progettare gli artefatti: i loro effetti dovrebbero andare ben oltre quelli di comuni oggetti magici e incantesimi, venendo limitati solo da ciò che tu in quanto GM ritieni possa essere appropriato. Ovviamente, non puoi inserire un artefatto in ogni sessione: ogni arco narrativo dovrebbe includerne al massimo uno o due.

Assicurati che gli artefatti siano elementi centrali della storia che si sta sviluppando attorno al tavolo di gioco e non solo “giocattoli magici superpotenti”.



ASTROSCOPIO

Un globo di grandi dimensioni, denso di stelle e nubi vorticanti.

Chiunque poggi la mano su questo potentissimo artefatto e fissi lo sguardo sull'energia che vortica al suo interno può manipolare l'alternarsi del giorno e della notte entro un raggio di **1 giorno di viaggio**; sempre nella stessa area può modificare il clima (vento, tempesta, caldo, neve, nuvole e così via). Il funzionamento è lo stesso di un Rituale di Entropismo (per giorno e notte) o di Elementalismo (per effetti meteorologici), ma l'artefatto non consuma Punti Mente e chi lo utilizza non ha bisogno di padroneggiare nessuna delle discipline in questione.





BACCHETTA DELLE SELVE

Una piccola bacchetta di legno, lunga un dito, decorata con foglie smeraldine.

Troppo piccolo e fragile per essere usato come arma, questo artefatto permette di trasformare le persone in animali. Chi la impugna può usare un'azione per tramutare una creatura consenziente (compreso sé stesso) in un piccolo animale, come un gatto, un topo, un pesce, un uccellino, un cucciolo di cane o uno scoiattolo.

Tutto ciò che il bersaglio ha con sé diviene parte della sua nuova forma e finché resta un animale non può parlare, combattere o usare la magia. Tuttavia, la bacchetta non può divenire parte dell'equipaggiamento del personaggio trasformato... se la usa su sé stesso, dovrà poi trasportarla in bocca, nel becco o tra gli artigli.

Chi impugna la bacchetta può usare un'azione per annullare la trasformazione, ma attenzione: se viene persa o rubata, l'effetto può essere annullato solo da un potente incantatore (Rituale di **Chimerismo** di potenza **estrema**).



ELMO DEI PENSIERI

Realizzato con il teschio di un essere sconosciuto, è veramente leggero.

Chiunque indossi questo artefatto può percepire senza difficoltà i pensieri superficiali e le emozioni di chi gli sta attorno. Concentrandosi e usando un'azione, chi lo indossa può leggere i pensieri di una singola creatura vivente. Il potere di questo artefatto è tanto tremendo che il bersaglio percepisce solo un leggero solletico alla base del cranio, senza rendersi conto che la sua mente sta venendo violata.



FENDIANIME

Una lama incredibilmente affilata che brilla di una luce inquietante...

Simile alla parte inferiore di uno spadone spezzato, questo artefatto è quasi inutile in un vero scontro, ma il suo vero potere risiede altrove: eseguendo una corretta serie di forme e movimenti, chi lo brandisce può isolare una singola coscienza dal flusso delle anime e reciderne il collegamento con esso. Questo è un effetto di **Ritualismo** di potenza **estrema**, che diviene più facile se l'anima in questione appartiene a qualcuno morto di recente, se questi aveva un carattere molto forte o se chi impugna il Fendianime vi era profondamente legato. In base al Risultato del Test, l'anima potrebbe essere solo temporaneamente estratta dal flusso o divenire totalmente incapace di ritornarvi, venendo condannata a svanire gradualmente o a rimanere intrappolata in un tormento eterno.



PIUMA ULTIMA

Questa magnifica piuma risplende dei colori dell'arcobaleno.

Innumerevoli studiosi discutono da tempo sulla natura e l'origine di questa piuma lunga quanto un avambraccio, ma non sono ancora giunti ad alcuna risposta. Solo due fatti sono certi: è l'ultima del suo genere e diverse leggende suggeriscono che sia possibile ridurla in una polvere sottile capace di far risorgere una creatura morta di recente.

Fino ad ora, nessuno ha avuto il coraggio di verificare la veridicità della leggenda, soprattutto perché ciò significherebbe distruggere la piuma...



SANGUE OSCURO

Una grossa fiala piena di una sostanza nera, oleosa e collosa.

Si dice che questo liquido sia stato prelevato da una sorgente corrotta nelle profondità della terra. Chiunque ne beva ottiene una strana capacità: quando viene ucciso, il suo spirito non ritorna al flusso delle anime che permea il mondo, ma conserva la propria coscienza e rimane legato al mondo dei vivi. Tuttavia, perché mai qualcuno possa voler scegliere un simile fato è ancora un mistero...



SCAGLIA DEL VENTO

Una scaglia d'oro traslucida, più o meno grande quanto una testa umana.

Non si sa a quale creatura appartenesse questa magnifica scaglia, ma doveva trattarsi di un'autentica meraviglia della natura. Chiunque indossi questo artefatto ottiene la capacità di levitare e volare a piacimento, almeno finché la scaglia resta in contatto con la sua pelle. Alcuni sostengono che l'uso prolungato possa alterare la fisiologia della persona, tramutandola gradualmente in... chi lo sa.



SCETTRO DELLA TERRA CHE SORGE

Un bastone lungo circa un metro, di un metallo simile all'ottone.

Questo potente artefatto proviene da un'era di tecnologie perdute. La sua anima è composta da un metallo quasi indistruttibile ed estremamente leggero, noto come oricalco, mentre sulla cima dello scettro è incastonata una gemma formata da spiriti della terra cristallizzati. Qualora dovesse essere posizionato al centro di una struttura nota come "anello di oricalco", la cui natura e forma è ancora sconosciuta, lo scettro potrebbe sollevare dal suolo intere regioni, facendole fluttuare e muovere.



SCHEGGIA DELLA VOCE

Una scheggia di cristallo vetroso grande quanto un pugno.

Si dice che chiunque possieda questo oggetto possa udire delle voci la cui saggezza conduca a potere, ricchezza e prosperità. Alcuni credono che appartengano a un pantheon di divinità dimenticate, altri che siano le voci di persone sagge e generose vissute in epoche passate (o che vivranno nel futuro!).

In ogni caso, le voci possono essere udite solo da chi stringe in pugno l'artefatto... il che significa che le altre persone potranno solo decidere se fidarsi o meno.



TOMO DEL CANCELLAIO

Un pesante grimorio. Talvolta, l'occhio rosso sulla copertina sembra muoversi...

Le pagine di questo tomo dall'aspetto antico sono coperte di scarabocchi incomprensibili e immagini inquietanti, che rappresentano creature da incubo in adorazione del cielo.

Se esposto alla luna piena, l'inchiostro brilla di una sfumatura rossastra e si solleva dalle pagine, formando un groviglio di tentacoli tremanti che squarciano la realtà.

Fino all'alba, l'artefatto apre un portale verso il Cosmo, per poi richiudersi.



ZENIT DEL MORTO

Somiglia a un'antica moneta d'oro, eccetto per il teschio sul verso.

Facile da smarrire, questa anonima moneta d'oro sembra consumata dal tempo. Molti di coloro che vedono il teschio scintillante sul verso ridono credendo che sia uno scherzo di chi l'ha forgiata, ma i vecchi marinai direbbero di gettarla subito negli abissi dell'oceano: un'antica leggenda narra di una moneta d'oro indistruttibile che conferisce a chi la porta il comando di un esercito di pirati spettrali... in cambio della propria anima.

PROGETTARE GLI SCONTRI

In quanto Game Master, parte del tuo ruolo prevede di ideare scontri che siano una sfida adeguata per i Personaggi Giocanti e che arricchiscano la storia. Le prossime pagine includono molti strumenti e suggerimenti che possono aiutarti a gestire la parte regolistica, ma prima considera i seguenti principi:

- ♦ **Scontri significativi.** Uno scontro ha luogo quando due fazioni opposte non trovano una soluzione e decidono di perseguire i propri obiettivi con la violenza. Per questo, gli scontri devono avere senso: devono basarsi sugli eventi precedenti della storia, aggiungere nuovi personaggi ed elementi alla trama, aiutandola a procedere in qualche direzione rilevante.
- ♦ **Persone, non numeri.** I personaggi non sono solo una manciata di statistiche: provano sentimenti, hanno personalità, vite e obiettivi, combattendo per un buon motivo. Persino i personaggi secondari non vanno trattati come mere pedine sacrificabili senza volto.
- ♦ **Più della somma delle sue parti.** Esistono molti elementi che possono influenzare il grado di pericolo di una situazione, come le capacità dei Personaggi Giocanti o una particolare sinergia tra due creature mostruose. Dopo aver aggiunto l'ambiente, la casualità del tiro di dado e qualche occasionale ricorso ai Rituali, è chiaro che non puoi sempre prevedere l'esito di uno scontro... e va bene così.
Essere il Game Master **non ha niente a che fare con “l'avere il controllo della situazione”**, ma piuttosto con il sapere come **reagire** all'inaspettato. Gli scontri sono così: a volte la situazione diventa imprevedibile o gli eroi surclassano i loro avversari. Non pensarci troppo.
- ♦ **Bilanciamento.** Nonostante i consigli nelle prossime pagine siano volti a progettare scontri più o meno equilibrati, ricorda che non c'è nulla di male nell'inserire qualche scontro facile ogni tanto, oppure nell'affrontare boss incredibilmente difficili da sconfiggere. Evita solo che diventino la norma, perché alla lunga perdono il loro fascino! Soprattutto, rispetta le attese dei Giocatori e ciò che vi eravate preposti in sessione zero (vedi pag. 147), progettando gli scontri sulla base di quanto concordato in termini di sfida e complessità.
- ♦ **Prenditi il tuo tempo.** Quando gli eroi decidono di affrontare un nemico per cui non hai delle statistiche pronte, sei perfettamente autorizzato a prenderti una pausa per progettare la creatura. Le regole a pag. 302 sono state appositamente ideate per semplificare questa operazione e renderla più rapida possibile; quando le avrai imparate meglio, ti sarà facile creare degli avversari adatti in pochi minuti.
In caso d'emergenza, puoi sempre consultare il **Bestiario**!

QUANTI SCONTRI?

Gli scontri di **Fabula Ultima** consumano spesso molte delle risorse degli eroi. Normalmente, un gruppo di Personaggi Giocanti può affrontare una delle seguenti opzioni prima di dover riposare o ricaricare i Punti Inventario:

- ◆ Tre scontri **facili**.
- ◆ Due scontri **medi**, oppure uno **medio** e uno **facile**.
- ◆ Uno scontro **dificile**.

Vedi la prossima pagina per capire cosa rende uno scontro **facile**, **medio** o **dificile**.

LIVELLO DEL GRUPPO E LIVELLO DEL NEMICO

Quando progettisti uno scontro, comincia prendendo in considerazione quali Personaggi Giocanti sono presenti in scena e calcolando il **Livello del Gruppo**.

Il **Livello del Gruppo** è pari al livello più alto tra quelli dei Personaggi Giocanti coinvolti nello scontro. Per esempio, un gruppo con due Personaggi Giocanti di livello 10 e uno di livello 12 ha un **Livello del Gruppo** pari a 12.

Dal momento che la capacità dei personaggi di infliggere danni o sopportarli aumenta con il livello, questo valore ti permette di calcolare l'entità della minaccia rappresentata dai nemici, che si tratti di creature completamente nuove o tratte dal **Bestiario**.

Se il livello del nemico è...	Allora quel nemico...
Più basso del Livello del Gruppo	È probabilmente troppo debole.
Entro 5 punti dal Livello del Gruppo	Probabilmente è uno scontro facile.
Entro 10 punti dal Livello del Gruppo	Probabilmente è una sfida ardua.
11+ punti sopra il Livello del Gruppo	È probabilmente troppo forte.

I PNG del **Bestiario** (vedi pag. 319) sono presentati per incrementi di cinque livelli, cosa che dovrebbe fornirti una buona varietà di possibili nemici adatti ai tuoi scontri.

RANGHI DEGLI AVVERSARI

I PNG avversari di **Fabula Ultima** possono essere di rango **soldato**, **élite** o **campione**.

SOLDATI

Un PNG di rango **soldato** ha capacità più o meno pari a quelle di un PG di pari livello. I PNG presentati nel **Bestiario** sono tutti di rango **soldato**. Per esempio, un Cactroll (vedi pag. 348) di livello 15 è all'incirca alla pari con un PG di livello 15.

Anche i PNG progettati con le regole di pag. 302 sono di rango **soldato**.

L'idea di fondo è che quando assembli uno scontro dovresti includere un numero di nemici di rango **soldato** pari a quello fornito da queste linee guida:

Sfida	Numero di PNG avversari di Rango Soldato
Scontro Facile	Pari al numero dei Personaggi Giocanti meno 1.
Scontro Medio	Pari al numero dei Personaggi Giocanti.
Scontro Difficile	Pari al numero dei Personaggi Giocanti più 1.

Se il gruppo di PG è accompagnato da PNG alleati che svolgono un proprio turno nel conflitto, ciascuno di essi conta come un Personaggio Giocante in più.

Per movimentare le cose, i PNG **soldato** possono essere potenziati in **élite** o **campione**.



I Boschi Pietrificati sono il terreno di caccia del Gran Behemoth. Eppure, alcuni di coloro che lo hanno incontrato sono stati risparmiati.



CREARE UN ÉLITE

Un PNG **élite** conta come due **soldati** del medesimo livello. Per trasformare un **soldato** in un **élite**, segui questi passaggi:

- ◆ **Punti Vita.** Raddoppia i Punti Vita massimi del PNG.
- ◆ **Abilità.** Il PNG acquisisce un'Abilità a tua scelta. Questa può essere un'**Abilità da PNG** (vedi pag. 306) o un'Abilità presa da qualsiasi Classe.
- ◆ **Turni.** Durante una scena di conflitto, un PNG **élite** svolge due turni per round.
- ◆ **Iniziativa.** Il punteggio d'Iniziativa del PNG aumenta di 2.



CREARE UN CAMPIONE

Un PNG **campione** può sostituire un numero variabile di **soldati** del medesimo livello. Per trasformare un **soldato** in un **campione**, segui questi passaggi:

- ◆ **Punti Vita.** Moltiplica i Punti Vita massimi del PNG per il numero di PNG di rango **soldato** che sostituisce.
- ◆ **Punti Mente.** Raddoppia i Punti Mente massimi del PNG.
- ◆ **Abilità.** Il PNG acquisisce un numero di Abilità a tua scelta pari al numero di **soldati** che sostituisce. Queste possono essere **Abilità da PNG** (vedi pag. 306) o Abilità prese da qualsiasi Classe.
- ◆ **Turni.** Durante una scena di conflitto, un PNG di rango **campione** svolge un numero di turni per round pari al numero dei **soldati** che sostituisce.
- ◆ **Iniziativa.** Il punteggio d'Iniziativa del PNG aumenta di 1 per ogni PNG di rango **soldato** che sostituisce.

Ricorda: anche se i PNG di rango **élite** e **campione** possono svolgere più turni per round, devono comunque rispettare l'**alternanza** con i Personaggi Giocanti, vale a dire che non possono svolgere più turni di seguito se c'è ancora almeno un Personaggio Giocante che deve svolgere il proprio turno durante il round.

LIVELLI E RANGHI

Sfrutta **livelli e ranghi** come delle “manopole” con cui regolare la sfida che ogni scontro rappresenta.

Esempio: nel progettare uno scontro che coinvolge tre Personaggi Giocanti di livello 10, due **soldati** di livello 10 costituiscono una sfida estremamente facile, mentre un **campione** di livello 20 che sostituisca ben quattro **soldati** rappresenta una sfida fattibile, ma ben più impegnativa.

Tutto ciò che si trova nel mezzo costituirebbe una sfida adeguata, con un ideale scontro con tre PNG di rango **soldato** di livello 15 a rappresentare l’opzione “più comune”.

DURATA IDEALE

In **Fabula Ultima**, uno scontro dovrebbe durare **tre o quattro round**. Tienilo a mente quando ne progetti uno.

Se preferisci ragionare in termini di danno, considera che in media il colpo a segno di un nemico dovrebbe infliggere danni pari a circa **un terzo dei Punti Vita di un PG**. Allo stesso modo, l’attacco di un Personaggio Giocante dovrebbe infliggere danno pari a **un terzo dei Punti Vita tipici di un PNG di rango soldato**.

TIPI DI DANNO

Progettando uno scontro, considera i tipi di danno che il gruppo può infliggere:

- ◆ Combina avversari con differenti Vulnerabilità e Resistenze.
- ◆ Conferisci agli avversari più potenti la capacità di modificare le proprie Vulnerabilità e Resistenze.
- ◆ Se un avversario ha Vulnerabilità che due o più PG possono sfruttare, cerca di bilanciarlo aumentandone Punti Vita, Difesa o Difesa Magica.
- ◆ Se un avversario ha un grande ammontare di Punti Vita (il che accade spesso per i PNG di rango **campione**), indeboliscilo con almeno una Vulnerabilità sfruttabile dal gruppo.

Cerca di apportare le giuste modifiche per far sì che i Personaggi Giocanti non si limitino a utilizzare sempre la stessa opzione per infliggere quanti più danni possibile round dopo round (potrebbe essere parecchio noioso!).

INFORMAZIONI E SUGGERIMENTI

Anche quando gli eroi affrontano un nemico temibile, è importante che lo scontro risulti trasparente. In qualità di Game Master, hai il compito di comunicare chiaramente questi elementi:

- ◆ **Crisi.** Rendi sempre chiaro ai Giocatori se un nemico si trova in **Crisi** e fornisci indizi su eventuali nuove capacità o cambi di Affinità dovute a questo stato.
- ◆ **Affinità ai danni.** Quando un nemico subisce danni, comunica ai Giocatori l’Affinità corrispondente (se è Vulnerabile, Resistente, ecc.). Informali anche se infliggono lo stesso tipo di danno e l’Affinità è cambiata.
- ◆ **Modifiche in attacchi e capacità.** Assicurati che i Giocatori capiscano quando un nemico usa un’Abilità e se i suoi effetti cambiano durante la scena.
- ◆ **“Attacchi carichi”.** Se un nemico sta per usare un attacco potente (quel tipo di attacchi che i Personaggi Giocanti dovrebbero provare ad attutire con l’azione di **Guardia**), descrivine il caricamento all’inizio del round, magari rilasciandone gli effetti solo in seguito, in modo che il gruppo possa prepararsi.

Permetti sempre al gruppo di effettuare scelte tattiche informate.

BERSAGLI CASUALI

Questo è il metodo standard per determinare i bersagli in **Fabula Ultima**, e ti solleva dalla responsabilità di scegliere chi viene bersagliato da un attacco nemico. Assegna semplicemente un numero a ciascun Personaggio Giocante per determinare tirando un dado chi viene bersagliato ogni volta.

SCIAMI

Se i PG si trovano ad affrontare un gran numero di creature identiche e vuoi che il gruppo si senta più forte, puoi raggruppare tutte le creature in un singolo **sciame**.

Alcuni esempi di sciami includono orde di zombi sbavanti, nugoli di insetti letali o intere unità di fucilieri magitech addestrati.

Trasformare delle creature in uno sciame è molto semplice: dal punto di vista delle regole non cambia nulla, semplicemente la creatura “viene descritta” come formata da una moltitudine di entità più piccole all’interno della narrazione della scena.

OSTACOLI E STRATEGEMMI

Puoi aggiungere ulteriori complicazioni agli scontri, tra cui:

- ◆ **Difensori.** Alcune creature potrebbero proteggere i propri alleati dagli attacchi; il gruppo deve quindi prima sconfiggere questi difensori o trovare un modo per aggirarli (di solito usando un Orologio da 8 a 10 sezioni).
- ◆ **Opzioni limitate.** Alcuni avversari potrebbero essere suscettibili solo a determinate azioni, a meno che gli eroi non riescano a modificare le condizioni dello scontro.
- ◆ **Stratagemmi.** Alcuni scontri richiedono che il gruppo esegua determinate azioni in un certo ordine o impieghi alcuni tipi di danno per eliminare gli attacchi più potenti dei loro nemici. Per esempio, un golem potrebbe non riuscire più a lanciare il suo raggio elettrico se viene colpito con danno da **fulmine** mentre sta caricando le sue bobine elementali.
- ◆ **Ondate.** Questa è una situazione comune nei videogiochi. Ogni ondata è formata da un gruppo che include da tre a cinque avversari; sconfiggerla ne fa arrivare un’altra, trasformando lo scontro in una battaglia di logoramento. Per rendere le cose più facili ai Personaggi Giocanti, puoi concedere loro un round di tregua tra un’ondata e l’altra per recuperare le energie.
- ◆ **Rinforzi.** Puoi decidere di far sì che nuovi avversari si uniscano allo scontro alla fine di ogni round. Questi dovrebbero avere attacchi semplici ed essere facili da sconfiggere. Inoltre, stabilisci un limite per l’arrivo dei rinforzi: non dovrebbero arrivarne di nuovi finché alcuni di quelli presenti non sono stati sconfitti.

Indipendentemente dalle opzioni che scegli, dovresti progettare gli scontri in modo che siano una sfida per la capacità dei Giocatori di lavorare in gruppo: non impedire del tutto l’uso di qualche Abilità dei loro personaggi, ma piuttosto spingili a sperimentare ciò che sono in grado di fare adottando nuove strategie.

EFFETTI AMBIENTALI

Ogni scontro può essere reso più complesso aggiungendovi qualche effetto ambientale. Probabilmente ti conviene farlo solo dopo una o due sessioni, quando tutti hanno già avuto modo di familiarizzare con le regole del combattimento!

Quando introduci un effetto ambientale, dovresti permettere ai Giocatori di trovare un modo per disattivarlo o rovesciarne gli effetti contro i loro avversari. Solitamente, ciò richiede di riempire un Orologio con l'azione di **Obiettivo**.

Ecco alcuni esempi di effetti ambientali; se infliggono danni, questi dovrebbero basarsi sulla tabella a pag. 93.



AURA ELEMENTALE

Questo effetto conferisce a tutte le creature Resistenza o Vulnerabilità a un determinato tipo di danno (per esempio, una cattedrale maledetta conferisce a tutti Resistenza al danno da **luce**, oppure l'oceano garantisce Resistenza al danno da **fuoco** ma Vulnerabilità a quello da **fulmine**).



PERICOLO CRESCENTE

Potresti aggiungere alla scena uno o più elementi di pericolo crescente. Per esempio, un campo di battaglia maledetto potrebbe imporre una nuova penalità alla fine di ogni round (come una perdita di Punti Mente, uno status o addirittura una perdita diretta di Punti Vita). Questo aggiunge un limite di tempo allo scontro e costringe gli eroi a correre dei rischi per eliminare in fretta il nemico.



TRAPPOLE E PERICOLI

Un pericolo naturale o un congegno meccanico possono infliggere danni ad alcune creature alla fine di ogni round, oppure a chi compie un'azione specifica. Alcuni classici includono nebbie velenose, tempeste di fulmini e anomalie magiche.



ZONA INSTABILE

Il campo di battaglia potrebbe reagire a determinate azioni, danneggiando tutti i presenti o alcuni scelti a caso. Per esempio, dei barili di esplosivo potrebbero detonare quando viene lanciato un incantesimo che infligge danni da **fuoco** o si esegue un attacco dello stesso tipo.

SCONTI CON I BOSS

Gli scontri contro potenti boss costituiscono probabilmente l'elemento più caratteristico dei videogiochi JRPG da cui **Fabula Ultima** trae ispirazione.



SFIDE IMPEGNATIVE

La maggior parte degli scontri con i boss dovrebbe essere **difficile**, includendo perciò un numero di PNG di rango **soldato** pari a quello dei Personaggi Giocanti più 1, oppure una combinazione equivalente di **soldati**, **élite** e **campioni**. Ovviamente, puoi sempre optare per un singolo, enorme **campione** che affronti l'intero gruppo da solo, come un drago o un gigantesco robot!



PUNTI ULTIMA

Ogni boss degno di questo nome dovrebbe probabilmente essere trattato almeno come un **Cattivo minore** e avere quindi una riserva di Punti Ultima (vedi pag. 101).



BOSS COMPOSTI DA PIÙ PARTI

Questo è un tipo di battaglia che funziona sempre bene! Crea un boss il cui "corpo principale" corrisponda a un PNG di rango **élite** o **campione** e i cui "arti" siano assimilabili a PNG di rango **soldato**. Potresti anche fornire al corpo la capacità di rigenerare gli arti distrutti spendendo 1 Punto Ultima!

Esempio: un granchio gigante con un corpo centrale (**campione**, conta come due PNG) e due chele (**soldato**) può essere una sfida interessante per un gruppo di tre eroi.

Potresti anche aggiungere un tocco di classe facendo sì che gli arti attacchino il gruppo in modi diversi: quelli "difensivi" bloccano la via verso il corpo principale, mentre quelli "magici" lanciano incantesimi offensivi e difensivi.

Dall'esempio precedente: l'enorme chela destra ha un sacco di Punti Vita e può usare l'Abilità **Protezione** del Guardiano (vedi pag. 203). Quella sinistra è ornata di gemme e può lanciare incantesimi di ghiaccio e fulmine.

Il vantaggio di questi boss composti da più parti è che i Personaggi Giocanti possono affrontare lo scontro in diversi modi e possono percepire maggiormente quando stanno riducendo le capacità del nemico se ne distruggono o bloccano gli arti.

*“Questo mondo mi ha deluso troppe volte.
Creerò una nuova realtà, libera da persone come me e voi!”*



FASI MULTIPLE

Ecco un altro classico dei JRPG. Potresti progettare degli scontri con i boss dove il nemico principale, una volta ridotto a 0 Punti Vita, si trasforma in una versione più potente, un PNG completamente nuovo con Punti Vita e Punti Mente al massimo.

Questo PNG viene quindi “sconfitto” (cioè deve scegliere se **Fuggire** o **Arrendersi**) solo quando tutte le sue fasi vengono ridotte a 0 Punti Vita.

Nel progettare uno scontro con fasi multiple, la prima di queste dovrebbe essere un “riscaldamento” (una sfida **media** o addirittura **facile**) e il “vero” scontro dovrebbe iniziare solo dopo la trasformazione del boss. Per una sfida di livello massimo, potresti ideare uno scontro a tre fasi, partendo con quella più facile, continuando con quella media per poi concludere con quella più difficile!

In tal caso, può essere una buona idea lasciare agli eroi un round per prepararsi tra una fase e l'altra.

Cerca solo di ricordare che una battaglia con fasi multiple può richiedere molto tempo: assicurati di averne a sufficienza per svolgerla all'interno della sessione o rimandare il tutto a quella successiva!



ROUTINE

Puoi anche assegnare allo scontro con un boss una **routine**, ossia fargli eseguire la **stessa sequenza d'azioni, round dopo round**. Questa soluzione rende lo scontro leggermente più facile da gestire come Game Master, ma permette anche di percepirla **molto** più simile a quello di un videogioco.

Non piace a tutti, ma può essere interessante da provare.



PREPARATI

Un ultimo consiglio: poiché progettare un boss interessante e complesso può richiedere anche una mezz'ora di lavoro, **prepara in anticipo le statistiche dei tuoi Cattivi e potenziali boss**.

Aggiornare queste statistiche per portarle al livello del gruppo è un procedimento molto più veloce di dover improvvisare tutto al momento.

PROGETTARE PNG

Durante la partita, potresti doverti trovare ad aver bisogno di PNG le cui statistiche non sono incluse nel **Bestiario**.

In tal caso, hai due possibilità:

- ♦ **Reskin.** Il cosiddetto “reskin” consiste nello scegliere un PNG di livello appropriato e descriverlo in modo diverso, con qualche piccola modifica. Per esempio, se hai bisogno di un drago per la tua sessione ma il gruppo è di livello 9, puoi usare un **draco** (che è di livello 10) e aggiungergli la capacità di volare, dato che il resto del profilo è già adatto.
- ♦ **Creare da zero.** L’alternativa è progettare la tua creatura personalizzata. Questo processo può normalmente richiedere da dieci a quindici minuti, ma si allunga per i PNG di alto livello.

In questa sezione trovi le informazioni per progettare da zero PNG di **rango soldato**. Nota bene che anche se il sistema fornisce linee guida molto chiare, la sfida rappresentata da ciascun PNG può **di gran lunga** variare a seconda delle capacità dei Personaggi Giocanti!

1

Pensa al ruolo del PNG nel mondo e scegli quattro **Tratti** che lo rendono unico: elementi della personalità, bisogni, istinti o peculiarità uniche dipendenti dalla sua natura. Un po’ come l’**Identità**, il **Tema** e l’**Origine** dei Personaggi Giocanti, questi Tratti ti aiutano a rendere il PNG un’entità più convincente e “tridimensionale”.

I **Cattivi** possono anche **invocare** i loro Tratti per ritirare nei Test (vedi pag. 46).

2

Scegli il livello del PNG, da un minimo di **5** a un massimo di **60**.

3

Scegli la Specie del PNG: **bestia**, **costrutto**, **demone**, **elementale**, **mostro**, **pianta**, **non morto** o **umanoide**. Ciascuna Specie ha le proprie regole.

Puoi trovare maggiori dettagli sulle Specie nelle prossime pagine.

4

Scegli una delle seguenti combinazioni di Caratteristiche del PNG.

♦ **Tuttofare:** d8, d8, d8, d8

♦ **Specializzato:** d10, d10, d6, d6

♦ **Standard:** d10, d8, d8, d6

♦ **Iperspecializzato:** d12, d8, d6, d6

Quando raggiunge i livelli **20**, **40** e **60**, il PNG può incrementare una delle sue Caratteristiche di una taglia di dado (massimo **d12**).

5

Il PNG può avere un qualsiasi numero di attacchi base, che siano da mischia () o a distanza (). Gli attacchi base vengono presentati nel seguente formato:

(Nome dell'Attacco) • **[Caratt. + Caratt.]** • **[TM + 5]** danni da **(tipo)**.

I Test di Precisione di questi attacchi possono basarsi su qualsiasi combinazione a tua scelta, come **[INT + VOL]** o **[VIG + VIG]**, e sei libero di assegnarvi qualsiasi tipo di danno appropriato.

Gli attacchi base possono anche essere modificati dalle Abilità (vedi sotto). Se un PNG può equipaggiare delle armi, queste figurano tra gli attacchi base.

6

Scegli le Abilità del PNG. Ciascun PNG ha diritto a un certo numero di Abilità gratuite in base alla **Specie** (vedi prossima pagina). Inoltre, il PNG:

- ◆ Acquisisce un'Abilità aggiuntiva ogni **dieci** livelli.
- ◆ Acquisisce un'Abilità aggiuntiva per ogni Vulnerabilità ricevuta. La Vulnerabilità al danno **fisico** conta per **due** Abilità in più.

Le Abilità possono essere tratte dalle **Abilità da PNG** (vedi pag. 306) o da quelle Classi.

7

Calcola le statistiche derivate del PNG:

- ◆ L'**Iniziativa** è pari a **[taglia di dado base di Destrezza + taglia di dado base di Intuito]** diviso 2.
- ◆ I **Punti Vita massimi** sono pari a **[due volte il livello del PNG] + [cinque volte la taglia di dado base di Vigore]**.
- ◆ Il valore di **Crisi** è pari a metà dei Punti Vita massimi del PNG.
- ◆ I **Punti Mente massimi** sono pari a **[il livello del PNG] + [cinque volte la taglia di base di Volontà]**.
- ◆ La **Difesa** è pari alla taglia di dado attuale di **Destrezza**.
- ◆ La **Difesa Magica** è pari alla taglia di dado attuale di **Intuito**.

8

Ciascun PNG ottiene un bonus ai **Test di Precisione** e ai **Test di Magia** pari a **[livello del PNG diviso 10, arrotondato per difetto fino a un minimo di 0]**.

Inoltre, tutti i PNG di livello **20 o superiore** infliggono **5** danni extra con attacchi e incantesimi. Questo bonus aumenta a **10** danni extra per PNG di livello **40 o superiore**, **15** danni extra per PNG di livello **60**.

SPECIE DEI PNG

Un PNG deve appartenere a una delle seguenti Specie.

	BESTIA	Abilità iniziali: 4
<p>Le bestie sono creature selvatiche dall'intelligenza animale. I loro corpi possono essere alterati dalla magia; in genere non lanciano incantesimi.</p> <p>Esempi: formica guerriera, orso solare, ratto gigante.</p>		
Regole	Le bestie non possono acquisire l'Abilità Equipaggiabile .	
<hr/>		
	COSTRUTTO	Abilità iniziali: 2
<p>I costrutti sono esseri artificiali animati grazie al potere delle anime, spesso costruiti da alchimisti, maghi o scienziati.</p> <p>Esempi: gargoyle, golem, soldato magitech.</p>		
Regole	I costrutti sono Immuni al danno da veleno e Resistenti al danno da terra . Sono inoltre immuni allo status avvelenato .	
<hr/>		
	DEMONE	Abilità iniziali: 3
<p>I demoni sono l'incarnazione di leggende e convinzioni. Hanno un corpo, ma non sono propriamente "vivi"; alcuni possono reincarnarsi se uccisi.</p> <p>Esempi: diavolo, imp, incubo.</p>		
Regole	I demoni sono Resistenti a due tipi di danno a tua scelta.	
<hr/>		
	ELEMENTALE	Abilità iniziali: 2
<p>Gli elementali sono manifestazioni tangibili delle grandi forze della natura. Alcuni di loro sono senzienti, ma i più sono sprovvisti di ragione.</p> <p>Esempi: fenice, ninfa, titano.</p>		
Regole	Gli elementali sono Immuni al danno da veleno e a un altro tipo di danno a tua scelta. Sono inoltre immuni allo status avvelenato .	



MOSTRO

Abilità iniziali: 4

I **mostri** sono belve magiche, in genere abbastanza intelligenti e dotate di poteri soprannaturali. Hanno spesso un aspetto bizzarro.

Esempi: basilisco, drago, mimic.

Regole

I **mostri** non seguono regole speciali.



NON MORTO

Abilità iniziali: 2

I **non morti** possono essere cadaveri rianimati con la magia o spiriti che non riescono a tornare al flusso delle anime che forma ogni creazione.

Esempi: mummia, scheletro, zombi.

Regole

I **non morti** sono Immuni al danno da **ombra** e da **veleno** e Vulnerabili al danno da **luce**. Inoltre, sono immuni allo status **avvelenato**.

In aggiunta, quando un effetto (come quello di un Arcanum, una pozione o un incantesimo) permetterebbe a un **non morto** di recuperare PV, chi controlla l'effetto può invece decidere di far perdere al **non morto** un ammontare di Punti Vita pari a metà dell'ammontare che avrebbe dovuto recuperare.



PIANTA

Abilità iniziali: 3

Le **piante** non sono comune vegetazione. Si tratta infatti di creature evolute in pericolosi predatori a causa di mutazioni o influssi magici.

Esempi: acchiappadraghi, mandragola, treant.

Regole

Le **piante** sono Vulnerabili al danno da (scegliere uno tra: **aria**, **fulmine**, **fuoco**, **ghiaccio**). Sono inoltre immuni agli status **confuso**, **furente** e **scosso**.



UMANOIDE

Abilità iniziali: 3

Gli **umanoidi** sono una categoria comprendente le creature intelligenti che vivono in comunità e usano strumenti ed equipaggiamento.

Esempi: bandito, cobaldo, ogre.

Regole

Gli **umanoidi** acquisiscono sempre gratuitamente l'Abilità **Equipaggiaabile**.

ABILITÀ DA PNG

Di seguito puoi trovare una lista delle Abilità da PNG più comuni. Sentiti libero di crearne di personalizzate usando queste come linee guida.

Ricorda che il tuo scopo quando progetti un PNG è di realizzare un incontro memorabile e una sfida interessante. Tieni a mente punti di forza e debolezze dei Personaggi Giocanti, così da creare un PNG con attacchi e Abilità che sinergizzino bene con questi!

Ciascuna Abilità può essere acquisita più volte, tranne quelle indicate come **limitate**. Tuttavia, ti conviene variare ogni volta che ti è possibile.

ASSORBIRE DANNO

Scegli un tipo di danno a cui il PNG è già Resistente o Immune: il PNG diventa capace di Assorbire il tipo di danno scelto.

Questa Abilità è perfetta per gli **elementali**, che divengono più forti se colpiti con lo stesso elemento da cui sono composti, e dovrebbe normalmente essere accompagnata da una o due Vulnerabilità che i Personaggi Giocanti più astuti possono sfruttare.

ATTACCO SPECIALE

Scegli uno degli **attacchi** del PNG e aggiungigli un effetto speciale. Ecco dei buoni esempi:

- ◆ L'attacco ottiene la proprietà **multi** (2).
- ◆ L'attacco bersaglia la Difesa Magica invece della Difesa.
- ◆ Il bersaglio subisce uno status.
- ◆ Il bersaglio viene intrappolato, inghiottito o catturato. Liberarsi richiede probabilmente di riempire un Orologio di dimensioni variabili (di solito da 4 a 6 sezioni).
- ◆ L'attacco infligge più danni ai bersagli afflitti da status.
- ◆ L'attacco fa recuperare al PNG un ammontare di PV pari a metà dei PV persi dal bersaglio.
- ◆ Se il bersaglio è confuso o scosso, il PNG ne controlla la prossima azione.
- ◆ Se il bersaglio è lento o debole, l'attacco lo pietrifica.
- ◆ L'attacco impedisce al bersaglio di eseguire un'azione specifica nel suo prossimo turno.
- ◆ L'attacco conferisce al PNG qualche tipo di bonus che dura fino al suo prossimo turno.

Alcuni effetti sono molto più potenti di altri. Quando scegli un effetto per questa Abilità, confrontalo con quelli di altri PNG dello stesso livello presenti nel **Bestiario** e considera quanto l'attacco possa risultare efficace in questa particolare situazione.

ATTO FINALE

(LIMITATA)

Quando viene ridotto a 0 Punti Vita, il PNG può eseguire immediatamente un qualche tipo di azione o attacco. Robot che si autodistruggono o elementali di fuoco esplosivi sono grandi classici.

Prenditi pure alcune libertà con questa Abilità, rendendola sia un potente effetto che un bel grattacapo per gli alleati stessi del PNG. Se infligge danno, questo dovrebbe essere **minore** (vedi pag. 93).

AZIONE UNICA

Il PNG può eseguire l'azione di **Abilità** per generare un effetto unico. Ecco alcuni esempi:

- ◆ Il prossimo attacco o incantesimo del PNG infligge 10 danni extra.
- ◆ Il PNG può cambiare “posa”, invertendo o alterando le proprie **Affinità**.
- ◆ Il PNG può chiamare dei rinforzi (che dovrebbero essere avversari molto deboli).

DANNO EXTRA

Scegli un **attacco** o **incantesimo** del PNG: questo infligge ora 5 danni extra. Se il PNG acquisisce questa Abilità più volte, devi sempre applicarla a una diversa fonte di danno. Fai attenzione quando applichi questa Abilità per aumentare i danni inflitti da attacchi con la proprietà **multi**.

DIFESA EXTRA

Scegli un'opzione:

- ◆ Il PNG ottiene un bonus di +2 alla Difesa e +1 alla Difesa Magica.
- ◆ Il PNG ottiene un bonus di +1 alla Difesa e +2 alla Difesa Magica.

Questa Abilità può essere acquisita fino a due volte e i suoi effetti sono cumulativi con quelli conferiti da equipaggiamento e altre Abilità.

EFFETTO CRISI

Finché è in **Crisi**, il PNG ottiene un beneficio o capacità speciale. Ecco dei buoni esempi:

- ♦ Le Affinità del PNG cambiano.
- ♦ I Danni inflitti dal PNG ignorano le Resistenze (o persino le Immunità).
- ♦ Un **attacco** del PNG (o più di essi) ottiene la proprietà **multi (2)**.

Poiché questa Abilità si attiva solo quando il PNG è già gravemente danneggiato, è opportuno che i suoi effetti siano sufficientemente potenti.

EQUIPAGGIABILE

(LIMITATA)

Il PNG ottiene uno slot **accessorio**, uno **armatura**, uno per la **mano principale** e uno per la **mano secondaria**. I PNG **soldato** dovrebbero usare oggetti **base**, mentre **élite** e **campioni** possono usare oggetti **rari**. Se il PNG perde un'arma equipaggiata, eventuali Abilità assegnate a quell'**attacco base** dovrebbero essere trasferite ai **colpi senz'armi**.

IMMUNITÀ AL DANNO

IL PNG diventa Immune a un tipo di danno a tua scelta a cui però non sia già Vulnerabile. Fai attenzione quando rendi un PNG Immune al danno **fisico**, poiché è il tipo di danno più comune nei primi livelli di gioco.

IMMUNITÀ AGLI STATUS

IL PNG diventa immune a due status a tua scelta.

INCANTATORE

Scegli un'opzione:

- ♦ Il PNG apprende un incantesimo e aumenta i propri Punti Mente massimi di 10.
- ♦ Il PNG apprende due incantesimi.

I PNG possono imparare gli incantesimi delle Classi oppure quelli tratti dalla lista degli Incantesimi da PNG a pag. **310**. Il Test di Magia degli incantesimi offensivi (**⚡**) si effettua con **[VIG + VOL]** o **[INT + VOL]**.

INIZIATIVA EXTRA

(LIMITATA)

IL PNG ottiene un bonus di +4 al punteggio d'Iniziativa.

PUNTI VITA EXTRA

I Punti Vita massimi del PNG aumentano di 10.

Questa Abilità è ottima per compensare basse difese o Vulnerabilità.

REAZIONE

Il PNG reagisce a una condizione specifica (come essere mancato da un attacco o colpito da un incantesimo offensivo). Ecco dei buoni esempi:

- ◆ Il PNG esegue un **attacco** dopo che è stato mancato da un attacco in mischia.
- ◆ Il PNG infligge danno **minore** quando viene colpito da un incantesimo offensivo.
- ◆ Il PNG recupera dei Punti Mente se viene danneggiato.

RESISTENZA AL DANNO

Il PNG diventa Resistente a due tipi di danno a tua scelta. Se scegli un tipo di danno a cui il PNG è già Vulnerabile, il PNG non diventa resistente a quel tipo di danno, bensì perde la Vulnerabilità (soltanto le Vulnerabilità dovute alla Specie della creatura possono essere rimosse in questo modo).

SPECIALIZZAZIONE

Scegli un'opzione:

- ◆ Il PNG ottiene un bonus di +3 a tutti i Test di Precisione.
- ◆ Il PNG ottiene un bonus di +3 a tutti i Test di Magia.
- ◆ Il PNG ottiene un bonus di +3 ai Test Contrapposti in un determinato contesto.

Questa Abilità può essere acquisita fino a tre volte, scegliendo sempre un Test diverso.

VOLANTE

(LIMITATA)

Il PNG è in grado di volare o levitare. Oltre agli ovvi benefici narrativi, le creature a terra non possono raggiungere il PNG con attacchi in mischia finché questi si trova a mezz'aria (ma il PNG può eseguire attacchi in mischia contro chi è a terra).

Se il PNG subisce danni di un tipo a cui è **Vulnerabile**, è **immediatamente costretto ad atterrare** e perde i benefici di questa Abilità fino al termine del round, quando il PNG prenderà nuovamente il volo. Inoltre, il PNG può essere costretto ad atterrare spendendo un'**opportunità**.

Finché è in **Crisi**, il PNG perde tutti i benefici di questa Abilità.

INCANTESIMI DA PNG

Quando assegni uno di questi incantesimi a un PNG, forniscigli un nome adeguato e alterane gli effetti in base alle necessità. Molti incantesimi presentano già un certo grado di personalizzazione, dal momento che ti consentono di scegliere tra diversi status o tipi di danno: fai questa scelta quando progetti il PNG.

Potresti assegnare a una creatura **Soffio Maligno** dalla lista sottostante, scegliendo danno da **ghiaccio** e lo status **lento**; quindi, potresti ribattezzarlo **Lancia Gelida**.

INCANTESIMO	PM	BERSAGLIO	DURATA
Devastazione	30	Speciale	Istantanea
Il PNG sceglie un qualsiasi numero di creature a lui visibili: ciascuna subisce 30 danni da (scegliere il tipo) . Questo incantesimo può essere lanciato solo una volta per turno . Questo incantesimo dovrebbe essere scelto solo per PNG di rango élite e campione di livello 30 o più . Inoltre, tali creature dovrebbero poterlo lanciare solo nel loro ultimo turno del round .			
Divoracorpo	10	Una creatura	Istantanea
Il bersaglio subisce [TM + 15] danni da (scegliere il tipo) e il PNG recupera un ammontare di Punti Vita pari a metà dei Punti Vita persi dal bersaglio.			
Divoramente	10	Una creatura	Istantanea
Il bersaglio subisce [TM + 15] danni da (scegliere il tipo) e il PNG recupera un ammontare di Punti Mente pari a metà dei Punti Vita persi dal bersaglio.			
Grido di Guerra	$10 \times B$	Fino a tre creature	Scena
Fino al termine di questo incantesimo, ciascun bersaglio ottiene un bonus di +1 ai Test di Precisione.			
Guscio	10	Incantatore	Scena
Fino al termine di questo incantesimo, il PNG diventa Resistente al danno fisico .			
Indebolire	10	Una creatura	Scena
Fino al termine di questo incantesimo, il bersaglio subisce 5 danni extra da tutte le fonti che infliggono danno da (scegli il tipo) .			

INCANTESIMO	PM	BERSAGLIO	DURATA
Leccarsi le Ferite	5	Incantatore	Istantanea
Il PNG recupera 20 Punti Vita. Questo ammontare sale a 30 Punti Vita se il PNG è di livello 20 o superiore , 40 Punti Vita se il PNG è di livello 40 o superiore o 50 Punti Vita se il PNG è di livello 60 .			
Maledizione ⚡	5	Una creatura	Istantanea
Il bersaglio subisce lo status (scegliere uno tra: confuso, debole, lento e scosso).			
Maledizione XL ⚡	10	Una creatura	Istantanea
Il bersaglio subisce gli status (scegliere due tra: confuso, debole, lento e scosso).			
Rabbia ⚡	$10 \times B$	Fino a tre creature	Istantanea
Ciascun bersaglio colpito subisce lo status furente .			
Soffio ⚡	5	Una creatura	Istantanea
Il bersaglio subisce [TM + 10] danni da (scegliere il tipo).			
Soffio Maligno ⚡	10	Una creatura	Istantanea
Il bersaglio subisce [TM + 15] danni da (scegliere il tipo) e lo status (scegliere uno tra: confuso, debole, lento e scosso).			
Status ad Area	20	Speciale	Istantanea
Il PNG sceglie un qualsiasi numero di creature a lui visibili: ciascuna di esse subisce lo status (scegliere uno tra: confuso, debole, lento e scosso).			
Veleno ⚡	$10 \times B$	Fino a tre creature	Istantanea
Ciascun bersaglio colpito subisce lo status avvelenato .			
Velocizzare	20	Una creatura	Istantanea
Il bersaglio può eseguire immediatamente un attacco gratuito con un'arma equipaggiata (o con un attacco base , se è un PNG).			

ESEMPI DI BOSS

ANGELA, LA PIROMANTE

Nella sessione di oggi, il gruppo di gioco è sulle tracce di una misteriosa organizzazione che da qualche tempo ruba rari tomii di magia e si procura “ingredienti sospetti”. I Personaggi Giocanti sono riusciti a localizzare uno dei nascondigli di questa organizzazione, annidato tra le rovine annerite e coperte di muschio di una vecchia torre di vedetta. Purtroppo, non sono stati esattamente discreti nelle loro ricerche e c’è una brutta sorpresa ad attenderli: Angela, una dei fondatori dell’organizzazione e abile piromante, è stata informata del loro arrivo e ha deciso di affrontarli in prima persona. Questo è appena successo e hai bisogno di chiedere qualche minuto di pausa per preparare una battaglia adeguata. Non hai molto tempo, quindi cerchi di essere veloce, creando comunque una sfida interessante.

- ◆ Prima di tutto, controlli i livelli dei Personaggi Giocanti. Due sono al livello 10, uno al livello 9 e uno al livello 11. Ciò significa che PNG adatti dovrebbero variare in media tra il livello 10 e il livello 20.
- ◆ Poiché Angela funge da minaccia principale, decidi di crearla come PNG di livello 20. È di Specie **umanoide**, quindi può equipaggiare oggetti e acquisisce tre Abilità iniziali. Inoltre, è perfetta per essere un **Cattivo minore**, per cui ha anche **5 Punti Ultima**. Idealmente potrebbe essere di rango **élite** o **campione**, ma per ora inizi a progettarla come un PNG di rango **soldato**.
- ◆ Angela è un’abile maga con una forte personalità, perciò le assegni i seguenti **Tratti**: ambiziosa, arrogante, sapiente e spietata. È facile provocarla e non si ferma davanti a nulla pur di proteggere gli interessi dell’organizzazione, il che include distruggere tutte le eventuali prove nascoste nel covo se non le resta altra scelta.
- ◆ Ti è abbastanza semplice scegliere le Caratteristiche appropriate: **d10** in Volontà e **d8** in tutte le altre (normalmente, una Caratteristica avrebbe dovuto ricevere **d6** come taglia di dado base, ma Angela è di livello 20, quindi una Caratteristica viene aumentata di una taglia).
- ◆ Il corpo a corpo non sarà uno dei punti di forza di Angela, ma decidi di sfruttare uno dei suoi vantaggi come **umanoide** per equipaggiarla con una **ferula** (vedi pag. 270), un’arma rara che potenzia i suoi Test di Magia. Le conferisci anche un altro attacco base, che rappresenta il suo frequente ricorso alla magia di fuoco: trattasi di un attacco a **distanza** basato su **【INT + VOL】** che infligge **5 danni da fuoco**. Lo chiami **“Dardo Fiammeggiante”**. Poiché Angela è un PNG di livello 20, tutti i suoi attacchi e incantesimi infliggono 5 danni extra, per cui la ferula infligge un totale di **【TM + 7】 danni fisici** e Dardo Fiammeggiante un totale di **【TM + 10】 danni da fuoco**, rendendola un po’ più pericolosa.



- ♦ Adesso c'è la parte migliore: le **Abilità**. Poiché Angela è di livello 20 e la sua Specie è **umanoide**, inizia con un totale di cinque Abilità ("inizia" perché, se dovesse diventare di rango **élite** o **campione**, ne otterrà delle altre).

Prima di tutto, Angela è una maga e non puoi tralasciare questo dettaglio: le assegni l'Abilità **Incantatore**. Ogni volta che un PNG acquisisce questa Abilità, puoi decidere di fargli imparare due incantesimi, oppure di fargliene imparare solo uno aumentando però i Punti Mente massimi di 10. Scegli di prendere due volte questa Abilità, conferendo ad Angela un totale di tre incantesimi e un leggero aumento di Punti Mente. Ma quali incantesimi dovrebbe poter lanciare? È una piromante con una vocazione per la magia oscura, perciò gli incantesimi da Elementalista ed Entropista sono adatti: qualcosa come **Furto Vitale** e **Ignis**. Il terzo incantesimo è invece **Vampata**: gli eroi devono temere la sua potenza e un incantesimo di questo tipo lascerà sicuramente il segno. Inoltre, poiché Angela è un PNG di livello 20, tutti gli incantesimi infliggono 5 danni extra.

Ci sono ancora tre Abilità da scegliere, ma decidi di andare sul semplice: **Resistenza al Danno** per proteggerla da **fuoco** e **ombra**, quindi due volte **Attacco Speciale**, così che Dardo Fiammeggiante possa bersagliare la Difesa Magica invece della Difesa e infliggere lo status **debole**.

- ◆ Essendo Angela di livello 20, ottiene un bonus di +2 ai Test di Precisione e Magia. Lo annoti tra le statistiche.
- ◆ Infine, assegna qualche protezione ad Angela sotto forma di una **veste del saggio**, che porta la sua **Difesa** a **9** e la **Difesa Magica** a **10**. Ha inoltre Iniziativa pari a **6**, mentre **Punti Vita** e **Punti Mente** massimi sono entrambi pari a **80**.
- ◆ Se Angela fosse un PNG di rango soldato, sarebbe finita qui, ma non è così.

Gli eroi la affrontano proprio nel suo laboratorio magico, dove può contare su alcuni alleati animati da magia. Non c'è molto tempo, per cui ti affidi a un PNG già presente nel Bestiario, la **lanterna arcana** (vedi pag. 328).

Non volendo rendere lo scontro troppo arduo per un gruppo di quattro Personaggi Giocanti, rendi Angela un PNG di rango **élite** che si fa accompagnare da due lanterne arcane (ribattezzate “lanterne arcane di Angela”).

- ◆ Purtroppo, le Lanterne sono solo di livello 5: un po' troppo deboli, per cui devi portarle al livello 10... o provare qualcosa di alternativo. Non sarebbe divertente se Angela ne avesse una bella scorta? Sono anche abbastanza facili da eliminare, vista la Vulnerabilità al danno **fisico**, ma... se avessero un effetto speciale quando muoiono?
- Grande idea! Sostituisci quindi l'azione **Trasferimento di Mana** delle lanterne con **Scoppio di Mana**: quando una lanterna arcana viene ridotta a 0 Punti Vita, esplode in un'ondata di energia spirituale, che fa recuperare 10 Punti Mente a tutti i personaggi in scena, amici e nemici. Tuttavia, una nuova lanterna si unisce allo scontro alla fine di ogni round (con un limite di tre lanterne presenti in campo contemporaneamente). Questo crea una dinamica interessante: i Personaggi Giocanti possono concentrarsi su Angela e rischiare di essere travolti da un'ondata di lanterne, oppure eliminare i **costrutti** ma ripristinare gradualmente i Punti Mente della maga, permettendole così di lanciare più incantesimi.

- ◆ Bisogna ancora trasformare Angela in un PNG di rango **élite**; ciò significa che svolge due turni per round, raddoppia i PV (portandosi a un solido valore di **160**) e acquisisce un'Abilità aggiuntiva. Ottiene anche un bonus di +2 all'Iniziativa.

Nonostante tu sia già abbastanza soddisfatto del risultato, decidi di sfruttare l'Abilità aggiuntiva per creare un effetto narrativo che dimostri quanto Angela sia determinata a mettere fine alle interferenze degli eroi: quando va in **Crisi** per la prima volta, Angela inizia a incanalare magia per provare a distruggere l'intero laboratorio; rappresenti ciò con un Orologio da 6 sezioni, chiamato “**Cenere alla Cenere**”, che riempie automaticamente 1 sezione all'inizio di ogni turno di Angela. Ovviamente, i PG possono eseguire l'azione di **Obiettivo** per provare a svuotare le sezioni dell'Orologio, ma l'unico modo per salvare le prove è svuotare completamente l'Orologio e sconfiggere Angela o costringerla alla fuga.

ANGELA

Liv 20 • UMANOIDE

Tratti: ambiziosa, arrogante, sapiente, spietata.

DES d8	INT d8	VIG d8	VOL d10	PV	160 • 80	PM	80	Iniz. 8
DIF +1	D. MAG +2				RS		RS	

Equipaggiamento: ferula, veste del saggio.

ATTACCHI BASE

- ✗ **Ferula** • [INT + VOL] +2 • [TM + 7] danni fisici.
- ✗ **Dardo Fiammeggiante** • [INT + VOL] +2 • [TM + 10] danni da fuoco e il bersaglio subisce lo status debole. Questo attacco bersaglia la Difesa Magica.

INCANTESIMI

- ★ **Furto Vitale** 🔥 • [INT + VOL] +3 • 10 PM • Una Creatura • Istantanea.
Il bersaglio subisce [TM + 15] danni da ombra e Angela recupera un ammontare di Punti Vita pari a metà dei Punti Vita persi dal bersaglio.
- ★ **Ignis** 🔥 • [INT + VOL] +3 • 10 × B PM • Fino a tre creature • Istantanea.
Ciascun bersaglio colpito subisce [TM + 20] danni da fuoco.
Oppure: ciascun bersaglio colpito subisce lo status scosso.
- ★ **Vampata** 🔥 • [INT + VOL] +3 • 20 PM • Una Creatura • Istantanea.
Il bersaglio subisce [TM + 30] danni da fuoco.

LANTERNA ARCANA DI ANGELA

Liv 5 • COSTRUTTO

Tratti: luminosa, magica, minuscola, pronta ad aiutare.

DES d8	INT d8	VIG d6	VOL d10	PV	40 • 20	PM	55	Iniz. 8
DIF +1	D. MAG +2	VU			RS	RS	RS	IM

ATTACCHI BASE

- ✗ **Scarica Elementale** • [DES + INT] • [TM + 5] danni. Quando la lanterna esegue questo attacco, tira un d6 per determinare il tipo di danno: 1-2 fulmine; 3-4 fuoco; 5-6 ghiaccio.

REGOLE SPECIALI

Costrutto • La lanterna arcana di Angela è immune allo status avvelenato.

Scoppio di Mana • Quando viene ridotta a 0 Punti Vita, la lanterna arcana di Angela esplode in un'ondata di pura energia magica. Quando ciò accade, ciascuna altra creatura in scena recupera 10 Punti Mente.

LO SPINALODONTE

La sessione di oggi è stata piuttosto tranquilla: gli eroi hanno passato un po' di tempo nel porto, raccogliendo informazioni sulle isole vicine, e hanno infine deciso di fare vela per il Monolito d'Argento, una misteriosa struttura che emerge dagli abissi e sembra collegare l'oceano al cielo. Effettuano un **tiro di viaggio**, corrispondente a **d10**, visto che si trovano in mezzo all'oceano, ottenendo **10**.

Il gruppo ha voglia di uno "scontro casuale", perciò decidi di progettare un incontro con una bestia mostruosa. A volte, non c'è niente di meglio di una sana battaglia.

- ◆ Il gruppo è formato da due eroi di livello 9, quindi devi fare attenzione, perché non hanno una grande varietà di azioni o Abilità. Dando un'occhiata al Bestiario, il **pescespina** (vedi pag. 326) attira la tua attenzione: è praticamente un pesce volante di livello 10... il che rende le cose interessanti, vista la presenza nel gruppo di un combattente rigorosamente da mischia.
- ◆ Gran parte delle Abilità del pescespina va già bene, ma hai voglia di impostare uno scontro difficile (che comprende quindi un numero di PNG di rango **soldato** pari a quello dei Personaggi Giocanti più 1) e lo rendi di rango **campione**. Poiché rimpiazza tre PNG di rango **soldato**, il pescespina (o meglio, lo spinalodonte!) acquisisce tre nuove Abilità e alcune sue statistiche vengono potenziate.
- ◆ In termini numerici, lo spinalodonte ha tre volte i Punti Vita di un comune pescespina (per un totale di **150**), il doppio dei Punti Mente e un bonus di +3 all'Iniziativa.
- ◆ Infine, le Abilità. Desideri che persino il suo attacco più debole, **Getto Oceanico**, sia una minaccia per entrambi i Personaggi Giocanti, per cui potresti prendere l'Abilità **Attacco Speciale** per renderlo un attacco con la proprietà **multi (2)**. Tuttavia, ti sembra un po' eccessivo, per cui opti per **Effetto Crisi**, così che ottenga la proprietà **multi** solo se si trova in **Crisi**. Una brutta sorpresa, ma sicuramente più gestibile.

Adesso è il momento di rendere speciale la creatura. È un enorme pesce volante e gli eroi si trovano su una barca nel bel mezzo dell'oceano, quindi gli conferisci un'Azione Unica: la capacità di immergersi e divenire non bersagliabile dagli attacchi normali fino all'inizio del suo turno seguente o finché non perde PV. Questa Abilità può risultare un po' frustrante, ma uno dei PG è un'abile Elementalista che saprà certamente farsi valere; può infatti infliggere danni da **fulmine** con l'incantesimo **Saetta**, costringendo così lo spinalodonte a uscire dall'acqua e combattere sul ponte dell'imbarcazione.

Infine, prendi per la creatura l'Abilità **Immunità al Danno** e scegli il tipo **ghiaccio**, sperando che i Personaggi Giocanti si ricordino di passare almeno un turno a **studiare** il pesciolone per non rompere il ghiaccio con un bel buco nell'acqua!



SPINALODONTE

Liv 10 • BESTIA

Tratti: aggressivo, affilato, pelle spessa, rapido.

DES d10	INT d10	VIG d6	VOL d6	PV	150 • 75	PM	80	Iniz. 17
DIF +0	D. MAG +0	↙	↗	⚡ VU	RS	⚡ RS	❄ IM	✖ RS

ATTACCHI BASE

- ✗ **Tuffospina** ♦ [DES + DES] +1 ♦ [TM + 10] danni fisici.
- ✗ **Getto Oceanico** ♦ [DES + INT] +1 ♦ [TM + 5] danni da ghiaccio e il bersaglio subisce lo status lento.

ALTRÉ AZIONI

- ⚙ **Immersione** ♦ Lo spinalodonte si immerge in acqua e non può più essere bersagliato dagli attacchi (incantesimi e altri effetti possono ancora essere usati contro di lui). Questo effetto dura fino all'inizio del suo prossimo turno o finché non perde un qualsiasi ammontare di PV.

REGOLE SPECIALI

Effetto Crisi ♦ Finché lo spinalodonte è in **Crisi**, l'attacco **Getto Oceanico** ottiene **multi** (2).

Volante ♦ Finché lo spinalodonte si trova a mezz'aria, le creature a terra non possono raggiungerlo con attacchi **in mischia** (ma lo spinalodonte può eseguire attacchi in mischia contro chi è a terra senza penalità).

Se lo spinalodonte subisce danni di un tipo a cui è Vulnerabile, è immediatamente costretto ad atterrare e perde i benefici di questa Abilità fino al termine del round, momento in cui lo spinalodonte prende nuovamente il volo. Inoltre, lo spinalodonte può essere costretto ad atterrare spendendo un'**opportunità**.

Finché è in **Crisi**, lo spinalodonte perde tutti i benefici di questa Abilità.



Alberto Zaccagni - 554363

BESTIARIO

Quest'ultimo capitolo presenta una vasta gamma di PNG che il Game Master può utilizzare come riferimento quando progetta gli avversari nei primi 20 livelli di gioco. Future uscite potrebbero aggiungerne degli altri; nel mentre, si può sperimentare con le regole per **Progettare PNG** (pag. 302) e creare qualcosa di davvero unico!

SPECIE E LIVELLI

Il capitolo è diviso in sezioni, una per ogni Specie di PNG, elencate in ordine alfabetico: **bestie, costrutti, demoni, elementali, mostri, non morti, piante e umanoidi**.

All'interno di ciascuna sezione, i PNG sono presentati in ordine crescente di livello, procedendo per incrementi di cinque: livello 5, 10, 15, 20 e così via.

Tutti i PNG sono di rango **soldato** (non **élite** o **campione**).

STUDIARE UN PNG

Per saperne di più su un PNG, si può effettuare un Test Aperto di **[INT + INT]**; durante un conflitto, questo si traduce in un'azione di **Studio**.

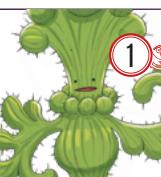
In base al Risultato, il Game Master rivela le seguenti informazioni:

Risultato	Informazioni Rivelate
10 o più	Rango, Specie, PV massimi e PM massimi del PNG.
13 o più	Come sopra, più Tratti, Caratteristiche, Difesa, Difesa Magica e Affinità .
16 o più	Come sopra, più attacchi base e incantesimi .

Il Game Master può applicare un **bonus di +2** o una **penalità di -2** per creature molto comuni o rare. Una volta effettuato il tiro di dadi, il personaggio conosce solo quanto rivelato e non può ripetere il Test, nemmeno se incontra un PNG identico a quello analizzato. Tuttavia è ancora possibile studiare aspetti diversi della creatura (come motivazioni o desideri); se il PNG cambia profilo, ad esempio trasformandosi o cambiando fase, può essere studiato nuovamente.

COME LEGGERE IL PROFILO DI UN PNG

Ecco un esempio del profilo di un PNG di questo Bestiario. Le prossime pagine spiegano come leggere queste informazioni; alcune creature possono essere più semplici, altre più complesse.



CACTROLL

Liv 15 ♦ PIANTA

1

Questi enormi cactus spendono la maggior parte del giorno immobili tra le dune, divenendo estremamente attivi di notte.

2

Tratti tipici: inquietante, possente, sensibile all'acqua, territoriale.

3	DES d8	INT d6	VIG d12	VOL d6	PV	90 • 45	PM	55	Iniz. 7
4	DIF +0	D. MAG +0			RS		RS	VU RS	

ATTACCHI BASE

- ✓ **Stretta Perforante** ♦ [VIG + VIG] +1 ♦ [TM + 10] danni fisici.
- ✓ **Raffica di Spine** ♦ [DES + VIG] +1 ♦ [TM + 5] danni fisici.

INCANTESIMI

- ★ **Prosciugamento** ⚡ ♦ [VIG + VOL] +1 ♦ 10 PM ♦ Una creatura ♦ Istantanea.
Il bersaglio subisce [TM + 15] danni da **veleno**, e il cactroll recupera un ammontare di Punti Vita pari a metà dei Punti Vita persi dal bersaglio.

ALTRÉ AZIONI

- ⚙ **Succo di Cactroll** ♦ Il cactroll guarisce dagli status **lento** e **debole**, e poi esegue un **attacco** gratuito con **Raffica di Spine**.

REGOLE SPECIALI

- Pianta** ♦ Il cactroll è immune agli status **confuso**, **furente** e **scosso**.



INCANTESIMI DEI NEMICI

Alcuni incantesimi possono includere nella descrizione il **nome** del PNG che li lancia (in questo caso, il cactroll). Se un Chimeraista impara uno di questi, deve sostituire tutti i riferimenti al PNG con la seconda persona singolare, seguendo il formato standard presentato negli incantesimi delle Classi.



1. NOME, LIVELLO E SPECIE

In cima al profilo del PNG ci sono il suo nome, il livello (compreso tra un minimo di **5** e un massimo di **60**) e la Specie.



2. DESCRIZIONE E TRATTI TIPICI

Ogni profilo include una breve descrizione del PNG, seguita dai suoi **Tratti** più comuni (che non sono universali!). Il Game Master dovrebbe sempre tenerne conto quando interpreta un PNG o valuta le conseguenze di determinate azioni: un PNG **pacifico** è più propenso a ragionare di uno **aggressivo**.

I **Cattivi** possono spendere Punti Ultima per **invocare i Tratti** e ritirare i dadi (pag. 101).



3. CARATTERISTICHE

Questa riga include le statistiche primarie e secondarie del PNG:

- ◆ **Destrezza (DES)**, **Intuito (INT)**, **Vigore (VIG)** e **Volontà (VOL)** sono elencate usando le taglie di dado base del PNG. Naturalmente, status e altri effetti possono ridurre temporaneamente questi valori.
- ◆ **PV** indica i Punti Vita massimi del PNG, seguiti dal valore di **Crisi**.
- ◆ **PM** indica i Punti Mente massimi del PNG.
- ◆ **Iniz.** indica il valore di Iniziativa, comprendente tutti i bonus e le penalità rilevanti, come quelli conferiti da armature o Abilità.



4. DIFESA

Questa sezione include le statistiche difensive del PNG:

- ◆ La **Difesa (DIF)** viene indicata con un valore fisso (se il PNG indossa un'armatura **marziale**) o un bonus da sommare all'attuale taglia di dado di **Destrezza**.
- ◆ La **Difesa Magica (D.MAG)** viene sempre indicata con un bonus da sommare all'attuale taglia di dado di **Intuito** del PNG.

Questi valori includono già eventuali benefici conferiti da scudi e Abilità.



5. AFFINITÀ AL DANNO

Qui sono elencate le **Affinità** del PNG rispetto ai nove tipi di danno presenti nel gioco (in ordine: **fisico**, **aria**, **fulmine**, **ombra**, **terra**, **fuoco**, **ghiaccio**, **luce** e **veleno**).

- ◆ Uno **spazio vuoto** indica che il PNG non ha una particolare **Affinità** a questo tipo di danno.
- ◆ **VU** indica che il PNG è **Vulnerabile** a questo tipo di danno, raddoppiando le perdite di Punti Vita causate da esso.
- ◆ **RS** indica che il PNG è **Resistente** a questo tipo di danno, dimezzando le perdite di Punti Vita causate da esso.
- ◆ **IM** indica che il PNG è **Immune** a questo tipo di danno, annullando le perdite di Punti Vita causate da esso.
- ◆ **AS** indica che il PNG **Assorbe** questo tipo di danno, recuperando Punti Vita pari al danno subito.

Per maggiori informazioni sulle **Affinità**, vedi pag. 92.



6. ATTACCHI BASE

Questa sezione presenta gli attacchi principali del PNG nel seguente formato:

- ☒ **Nome dell'Attacco** ♦ **[Test di Precisione]** ♦ **[Calcolo dei Danni]** danni (da) **tipo**.
- ☒ **Nome dell'Attacco** ♦ **[Test di Precisione]** ♦ **[Calcolo dei Danni]** danni (da) **tipo**.
- ◆ Il simbolo ☒ o ☓ indica se si tratta di un attacco in **mischia** o a **distanza**.
- ◆ **[Test di Precisione]** indica quali Caratteristiche tirare nel Test di Precisione.
- ◆ **[Calcolo dei Danni]** indica come calcolare i danni inflitti dall'attacco, di solito comando al **Tiro Maggiore** un valore fisso, oltre a specificare il **tipo** di danno. Alcuni attacchi non infliggono danni.
- ◆ Molti attacchi hanno effetti secondari o regole speciali, come colpire la Difesa Magica invece della Difesa. Se presenti, questi sono elencati dopo l'eventuale calcolo dei danni e si verificano solo se l'attacco va a segno (salvo eccezioni).



7. INCANTESIMI

Alcune creature possono lanciare incantesimi nel seguente formato:

★ **Nome dell'Incantesimo** ♦ **[Test di Magia]** ♦ **Costo in PM** ♦ **Bersaglio** ♦ **Durata**.
Effetto dell'incantesimo.

- ◆ Il simbolo ★ indica che questo è un incantesimo; richiede l'azione di **Incantesimo**.
- ◆ Se il nome è accompagnato dal simbolo ⚡, si tratta di un **incantesimo offensivo**.
- ◆ **[Test di Magia]** indica quali Caratteristiche tirare nel Test di Magia (se si tratta di un incantesimo offensivo).
- ◆ **Costo in PM** indica il costo in Punti Mente dell'incantesimo.
- ◆ **Bersaglio** indica cosa è possibile bersagliare con l'incantesimo.
- ◆ **Durata** indica se l'incantesimo ha durata **instantanea** o continua fino alla chiusura della **scena**.
- ◆ Infine, il testo descrive gli effetti dell'incantesimo, incluse eventuali **opportunità**, specificando anche se l'effetto possa cambiare a seconda del livello di chi lancia l'incantesimo.

Per maggiori dettagli sugli incantesimi, vedi pag. 114.



8. ALTRE AZIONI

Alcuni PNG dispongono di azioni uniche nel seguente formato:

⚙ **Nome dell'Azione** ♦ Effetto dell'azione.

- ◆ Il simbolo ⚙ indica che questo effetto richiede l'azione di **Abilità**.
- ◆ Gli effetti di queste azioni uniche sono quindi spiegati nel dettaglio.



9. REGOLE SPECIALI

Questa sezione include tutte le eventuali capacità uniche e le Abilità passive o reattive del PNG, come il contrattacco o la possibilità di volare.

BESTIE



GHIGLIOPENDRA

Liv 5 • BESTIA

Centopiedi di grandi dimensioni che si appallottolano per respingere gli attacchi, solo per scattare e mordere un attimo dopo.

Tratti tipici: lenta, pesante, resiliente, territoriale.

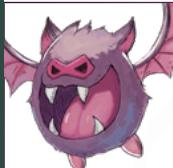
DES d8	INT d6	VIG d10	VOL d8	PV	60 • 30	PM	45	Iniz. 7
DIF +2	D. MAG +1				RS	RS	VU	VU

ATTACCHI BASE

- ✗ **Mandibola** ♦ [DES + VIG] ♦ [TM + 5] danni da **veleno** e il bersaglio subisce lo status **debole**.
- ✗ **Sfera Tagliente** ♦ [DES + VIG] ♦ [TM + 5] danni **fisici**. Se la ghigliopendra ha eseguito l'azione di **Guardia** nel suo turno precedente, questo attacco infligge 5 danni extra.

REGOLE SPECIALI

Appallottolarsi ♦ Quando esegue l'azione di **Guardia**, la ghigliopendra diventa Immune ai danni **fisici** fino all'inizio del suo prossimo turno.



PIPISTRELLO VAMPIRO

Liv 5 • BESTIA

Al contrario dei comuni pipistrelli, questi predatori troppo cresciuti attaccano persone e animali. Sono sorprendentemente intelligenti.

Tratti tipici: aggressivo, intelligente, rumoroso, teme la luce.

DES d10	INT d8	VIG d6	VOL d8	PV	50 • 25	PM	45	Iniz. 9
DIF +0	D. MAG +0		VU			RS	VU	VU RS

ATTACCHI BASE

- ✗ **Succhiasangue** ♦ [DES + DES] ♦ [TM + 5] danni **fisici**, e il pipistrello vampiro recupera un ammontare di Punti Vita pari a metà dei Punti Vita persi dal bersaglio.
- ✗ **Stridio** ♦ [DES + VOL] ♦ [TM + 5] danni da **aria** e il bersaglio subisce lo status **confuso**.

REGOLE SPECIALI

Volante ♦ Vedi pag. 309 per la spiegazione dettagliata di questa Abilità.



RATTO GIGANTE

Liv 5 ♦ BESTIA

Ratti di grandi dimensioni che vivono in fogne e cunicoli. Il loro morso causa violenti attacchi di febbre, ma si scacciano facilmente col fuoco.

Tratti tipici: affamato, feroce, teme il fuoco, veloce.

DES d12	INT d8	VIG d6	VOL d6	PV	40 • 20	PM	35	Iniz. 14		
DIF +0	D. MAG +0									

ATTACCHI BASE

✗ **Morso Infetto** ♦ [DES + VIG] ♦ [TM + 5] danni **fisici** e il bersaglio subisce lo status **avvelenato**.

REGOLE SPECIALI

Rapido ♦ Quando riempie o svuota sezioni di Orologi relativi a fughe o inseguimenti, il ratto gigante può riempire o svuotare una sezione aggiuntiva.

Topo in Trappola ♦ Finché è in **Crisi**, il ratto gigante ottiene un bonus di +3 a tutti i Test.



ULULANTE GRIGIO

Liv 5 ♦ BESTIA

Spesso addestrati per la guardia, questi grandi canidi possono rivelarsi estremamente fedeli nei confronti dei loro padroni e compagni.

Tratti tipici: attento, intelligente, leale, vigile.

DES d10	INT d8	VIG d8	VOL d6	PV	50 • 25	PM	35	Iniz. 9		
DIF +0	D. MAG +0									

ATTACCHI BASE

✗ **Morso Feroce** ♦ [DES + VIG] +3 ♦ [TM + 10] danni **fisici**.

REGOLE SPECIALI

Protezione ♦ Quando un'altra creatura è in pericolo, l'ululante grigio può decidere di prenderne il posto (vedi l'Abilità **Protezione**, pag. 203).



FORMICA BOMBARDA

Liv 10 ♦ BESTIA

Formiche di taglia umana che sono un'estensione della volontà della Regina, una misteriosa creatura che vive nelle profondità della terra.

Tratti tipici: esplosiva, infiammabile, senza mente, territoriale.

DES d10	INT d6	VIG d10	VOL d6	PV	70 • 35	PM	40	Iniz. 12	
DIF +0	D. MAG +0			RS			VU		RS

ATTACCHI BASE

- ✗ **Formicarica** ♦ [DES + VIG] +1 ♦ [TM + 10] danni **fisici**.
- ✗ **Formicannone** ♦ [DES + INT] +1 ♦ [TM + 5] danni **fisici** e il bersaglio subisce lo status **confuso**.

REGOLE SPECIALI

Mente Vuota ♦ La formica bombarda è immune agli status **confuso** e **furente**.

Scavaterra ♦ Quando esegue l'azione di **Guardia**, mentre si trova su terra, sabbia o roccia, la formica bombarda ottiene +2 alla Difesa e diventa Vulnerabile al danno da **terra** fino all'inizio del suo prossimo turno.



PESCESPINA

Liv 10 ♦ BESTIA

Poco più lunghi di un braccio, questi pesci usano le loro pinne per volare a breve distanza e possono mordere con ferocia.

Tratti tipici: aggressivo, pelle spessa, piccolo, rapido.

DES d10	INT d10	VIG d6	VOL d6	PV	50 • 25	PM	40	Iniz. 14
DIF +0	D. MAG +0			VU RS		RS RS		RS

ATTACCHI BASE

- ✗ **Tuffospina** ♦ [DES + DES] +1 ♦ [TM + 10] danni **fisici**.
- ✗ **Getto Oceanico** ♦ [DES + INT] +1 ♦ [TM + 5] danni da **ghiaccio** e il bersaglio subisce lo status **lento**.

REGOLE SPECIALI

Volante ♦ Vedi pag. 309 per la spiegazione dettagliata di questa Abilità.

La Grande Lupa del Sud prese su di sé la malattia della propria gente, ma il dolore la portò alla pazzia.



ORSO SOLARE

Liv 15 ♦ BESTIA

Sono tra le bestie più grandi e intelligenti al mondo. Corre voce che alcuni esemplari possano comunicare telepaticamente.

Tratti tipici: enorme, intelligente, pacifico, peloso.

DES d8	INT d8	VIG d10	VOL d6	PV	80 + 40	PM	45	Iniz. 8
DIF +1	D. MAG +2			RS	VU	VU	RS	RS RS

ATTACCHI BASE

- ✗ **Stretta dell'Orso** ♦ $[DES + VIG] +1$ ♦ $[TM + 10]$ danni **fisici** e il bersaglio subisce lo status **debole**.

REGOLE SPECIALI

Benedizione Solare ♦ Finché l'orso solare è in **Crisi**, **Stretta dell'Orso** infligge 5 danni extra e tutti i danni inflitti con quell'attacco diventano da **fuoco**.

Possanza ♦ L'orso solare è immune agli status **lento** e **debole**.



ULULANTE BIANCO

Liv 20 ♦ BESTIA

Gli ululanti bianchi si incontrano di rado nelle zone urbane, perché preferiscono monti e foreste. Sono belli da mozzare il fiato.

Tratti tipici: coraggioso, regale, sagace, vigile.

DES d8	INT d8	VIG d10	VOL d8	PV	90 + 45	PM	60	Iniz. 8
DIF +2	D. MAG +1		RS				VU RS	

ATTACCHI BASE

- ✗ **Fauci Artiche** ♦ $[DES + VIG] +5$ ♦ $[TM + 15]$ danni **fisici** e il bersaglio subisce lo status **debole**.

INCANTESIMI

- ★ **Iceberg** ♦ $[VIG + VOL] +2$ ♦ 20 PM ♦ **Una creatura** ♦ **Instantanea**. Il bersaglio subisce $[TM + 30]$ danni da **ghiaccio**. Questi danni ignorano le Resistenze.

- ★ **Leccarsi le Ferite** ♦ 5 PM ♦ **Incantatore** ♦ **Instantanea**.

L'ululante bianco recupera 30 Punti Vita (40 dal **livello 40+**, 50 dal **livello 60+**).

REGOLE SPECIALI

Aura Regale ♦ Gli alleati dell'ululante bianco sono immuni allo status **scozzo**.

COSTRUTTI



LANTERNA ARCANA

Liv 5 ♦ COSTRUTTO

I maghi usano spesso queste creature come ricettacoli magici. In caso d'emergenza, le lanterne possono anche aiutare in battaglia.

Tratti tipici: luminosa, magica, minuscola, pronta ad aiutare.

DES d8	INT d8	VIG d6	VOL d10	PV	40 • 20	PM	55	Iniz. 8	
DIF +1	D. MAG +2	🗡 VU	⚡	⚡	💀	✊ RS	🔥 RS	❄️ RS	☀️ IM

ATTACCHI BASE

- ☒ **Scarica Elementale** ♦ [DES + INT] ♦ [TM + 5] danni. Quando la lanterna arcana esegue questo attacco, tira un d6 per il tipo di danno: 1-2 fulmine; 3-4 fuoco; 5-6 ghiaccio.

ALTRÉ AZIONI

- ⚙ **Trasferimento di Mana** ♦ La lanterna arcana può usare un'azione e spendere fino a 10 PM per scegliere una creatura a lei visibile. La creatura scelta recupera lo stesso ammontare di PM.

REGOLE SPECIALI

- Costrutto** ♦ La lanterna arcana è immune allo status **avvelenato**.



CLANGORMATTO

Liv 10 ♦ COSTRUTTO

Giullari giocattolo gettati via, posseduti da spiriti vendicativi. Forse cercano solo qualcuno con cui giocare?

Tratti tipici: inquietante, piccolo, rumoroso, vendicativo.

DES d8	INT d10	VIG d8	VOL d6	PV	60 • 30	PM	50	Iniz. 13	
DIF +0	D. MAG +0	🗡	🍌 VU	⚡	💀	✊ RS	🔥 RS	❄️	☀️ IM

ATTACCHI BASE

- ☒ **Calcio del Giullare** ♦ [DES + INT] +1 ♦ [TM + 5] danni fisici. Questo attacco infligge 5 danni extra ai bersagli afflitti dallo status **confuso** o **scoatto**.

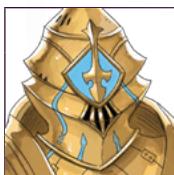
INCANTESIMI

- ★ **Giullare Danzante** ♦ 20 MP ♦ Speciale ♦ Istantanea.

Il clangormatto sceglie un qualsiasi numero di creature a lui visibili: ciascuna subisce lo status **scoatto**.

REGOLE SPECIALI

- Costrutto** ♦ Il clangormatto è immune allo status **avvelenato**.



FANTE MAGITECH

Liv 10 • COSTRUTTO

Armature mosse dall'energia dell'anima. Pur essendo davvero potenti in battaglia, le loro tattiche possono risultare alquanto prevedibili.

Tratti tipici: leale, prevedibile, spietato, vigile.

DES d8	INT d8	VIG d10	VOL d6	PV	80 • 40	PM	40	Iniz. 5
DIF 11	D. MAG +0		VU VU	RS RS RS	IM			

Equipaggiamento: ascia da guerra, corazza di bronzo.

ATTACCHI BASE

- ✗ **Colpo d'Ascia** ♦ [VIG + VIG] +1 ♦ [TM + 14] danni fisici e il bersaglio subisce lo status **lento**.

REGOLE SPECIALI

Costrutto ♦ Il fante magitech è immune allo status **avvelenato**.

Nucleo Esposto ♦ Finché è in **Crisi**, il fante magitech perde la Resistenza ai danni da **fuoco** e **ghiaccio**, mentre il danno del **Colpo d'Ascia** diventa da **fulmine**.



GARGOYLE

Liv 10 • COSTRUTTO

Nonostante il peso, i gargoyle possono levitare usando i propri limitati poteri magici. Sono ottimi guardiani.

Tratti tipici: fluttuante, sagace, vigile, vincolato a un luogo.

DES d10	INT d8	VIG d8	VOL d6	PV	70 • 35	PM	50	Iniz. 9
DIF +0	D. MAG +0		RS		RS RS VU	IM		

ATTACCHI BASE

- ✗ **Artigli di Pietra** ♦ [DES + VIG] +1 ♦ [TM + 5] danni fisici. Questo attacco bersaglia la Difesa Magica.

INCANTESIMI

- ★ **Raffica di Pietre** ♦ [VIG + VOL] +1 ♦ 10 PM ♦ Una creatura ♦ Istantanea.
Il bersaglio subisce [TM + 15] danni da **terra** e lo status **scosso**.

REGOLE SPECIALI

Costrutto ♦ Il gargoyle è immune allo status **avvelenato**.

Volante ♦ Vedi pag. 309 per la spiegazione dettagliata di questa Abilità.



FENDICIELI

Liv 15 • COSTRUTTO

Spesso usati dalle forze aeree degli imperi più grandi, i fendicieli sono dotati di un temibile arsenale di armi magitech.

Tratti tipici: leale, pesantemente armato, veloce, volante.

DES d10	INT d8	VIG d8	VOL d6	PV	80 • 40	PM	45	Iniz. 9
DIF +0	D. MAG +0	⚡	🍌 VU ⚡ VU 💀	✊ RS 🐾 IM ⛧ VU ✨ 💀 IM				

ATTACCHI BASE

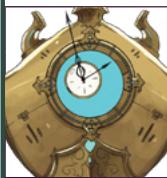
- ✓ **Picchiata Tagliente** • [DES + DES] +1 • [TM + 10] danni fisici. Dopo aver eseguito questo attacco, il fendiceli perde i benefici di **Volante** fino all'inizio del suo prossimo turno.
- ✗ **Gatling** • [DES + INT] +1 • [TM + 5] danni fisici. Questo attacco ha **multi** (2).
- ✗ **Razzo Incendiario** • [DES + INT] +1 • [TM + 10] danni da **fuoco**.

REGOLE SPECIALI

Costrutto • Il fendiceli è immune allo status **avvelenato**.

Rapido e Rabbioso • Il fendiceli è immune agli status **lento** e **debole**.

Volante • Vedi pag. 309 per la spiegazione dettagliata di questa Abilità.



GOLEM DI BRONZO

Liv 15 • COSTRUTTO

Questi automi a orologeria sono spesso impiegati come guardiani da aristocratici e mercanti. Sono imponenti ma lenti.

Tratti tipici: incombente, lento, poderoso, sferragliante.

DES d6	INT d8	VIG d12	VOL d6	PV	100 • 50	PM	45	Iniz. 7
DIF +2	D. MAG +1	⚡	🍌 VU ⚡ VU 💀	✊ RS 🐾	❄️	✨	💀 IM	

ATTACCHI BASE

- ✓ **Pugno** • [DES + VIG] +1 • [TM + 10] danni fisici e il bersaglio subisce lo status **scozzo**.
- ✗ **Turbine** • [DES + VIG] +1 • [TM + 5] danni da **aria**. Questo attacco ha **multi** (2).

REGOLE SPECIALI

Costrutto • Il golem di bronzo è immune allo status **avvelenato**.

Le acque un tempo splendenti dell'Oasi di Dagda sono ora scomparse. Il Golem attacca tutto ciò che si avvicina.



GOLEM DELLE FORESTE

Liv 20 • COSTRUTTO

Druidi e streghe intrecciano spesso questi esseri, ordinando loro di proteggere dei luoghi sacri.

Tratti tipici: infiammabile, privo di emozione, solitario, torreggiante.

DES d6	INT d6	VIG d12	VOL d10	PV	110 • 55	PM	80	Iniz. 6
DIF +0	D. MAG +0		RS RS	RS VU VU	IM			

ATTACCHI BASE

- ✗ **Artigli Lignei** • [VIG + VIG] +2 • [TM + 10] danni **fisici**. Questo attacco ha **multi** (2).
- ✗ **Esplosione Vitale** • [DES + VIG] +2 • [TM + 15] danni da **luce**.

INCANTESIMI

- ★ **Antimagia** • 10 PM • Una creatura • **Istantanea**.
Se il bersaglio è sotto l'effetto di uno o più incantesimi con **durata** "Scena", invece non è più sotto l'effetto di quegli incantesimi.
- ★ **Soffio Sporigeno** • [VIG + VOL] +2 • 10 PM • Una creatura • **Istantanea**.
Il bersaglio subisce [TM + 15] danni da **veleno** e lo status **debole**.
- ★ **Trappola di Viticci** • 20 PM • **Speciale** • **Istantanea**.
Il golem delle foreste sceglie un qualsiasi numero di creature a lui visibili: ciascuna subisce lo status **lento**.

REGOLE SPECIALI

Costrutto • Il golem delle foreste è immune allo status **avvelenato**.

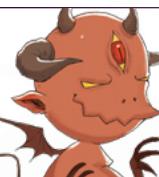


BOSS COSTRUTTI

Quando si progetta un boss **costrutto**, può essere interessante dividerlo in **sezioni** (come un robusto corpo centrale con arti telescopici) o far sì che esponga il suo **nucleo magitech** quando è in **Crisi**, aumentando i suoi danni elementali ma abbassando le difese e offrendo nuove Vulnerabilità.

Inoltre, se nel gruppo c'è un **Artefice** specializzato in **Magitech**, questi potrebbe prendere il controllo di un arto di rango **soldato** e costringere il boss a prendersi a pugni da solo! È sicuramente il genere di scena che un gruppo si ricorda per anni.

DEMONI



IMP

Liv 5 ♦ DEMONE

I più deboli tra i demoni, gli imp nascono dai pensieri maligni di una persona o piccola comunità. Sono codardi.

Tratti tipici: contaminato, codardo, dispettoso, sagace.

DES d8	INT d8	VIG d6	VOL d10	PV	50 • 25	PM	55	Iniz. 8
DIF +0	D. MAG +0							

ATTACCHI BASE

✗ **Unghie Congelanti** ♦ [DES + VOL] ♦ [TM + 5] danni da **ghiaccio**. Bersaglia la Difesa Magica.

INCANTESIMI

★ **Collera** ♦ [INT + VOL] ♦ 10 PM ♦ Una creatura ♦ Istantanea.

Il bersaglio subisce lo status **furente** e non può eseguire le azioni di **Guardia** e **Incantesimo** nel suo prossimo turno.

★ **Guscio** ♦ 10 PM ♦ Incantatore ♦ Scena.

Fino al termine di questo incantesimo, l'imp ottiene Resistenza ai danni **fisici**.



RUOTA DI LAMPI

Liv 10 ♦ DEMONE

Nati dalle paure dei viaggiatori, questi demoni crudeli si muovono dentro grandi ruote di legno circondate da fulmini.

Tratti tipici: crudele, sfolgorante, sghignazzante, veloce.

DES d12	INT d6	VIG d6	VOL d8	PV	60 • 30	PM	60	Iniz. 9
DIF +0	D. MAG +0							

ATTACCHI BASE

✗ **Bruscosterzo** ♦ [DES + VIG] +1 ♦ [TM + 10] danni **fisici**.

INCANTESIMI

★ **Fulgor** ♦ [INT + VOL] +1 ♦ 10 × B PM ♦ Fino a tre creature ♦ Istantanea.

Ciascun bersaglio colpito subisce [TM + 15] danni da **fulmine**.

Opportunità: ciascun bersaglio colpito subisce lo status **confuso**.

REGOLE SPECIALI

Rapido ♦ Quando riempie o svuota sezioni di Orologi relativi a fughe o inseguimenti, la ruota di lampi può riempire o svuotare due sezioni aggiuntive.



ULULANTE TENEBROSO

Liv 15 • DEMONE

Si dice che questi cani imponenti appaiano poco prima di una grande catastrofe. Non sono malvagi, solo forieri di disgrazie.

Tratti tipici: agghiacciante, grande, silenzioso, ultraterreno.

DES d8	INT d6	VIG d10	VOL d8	PV	80 • 40	PM	55	Iniz. 7
DIF +1	D. MAG +2			VU RS	RS			

ATTACCHI BASE

✗ **Morso Fatuo** ♦ [DES + VIG] +4 ♦ [TM + 10] danni fisici. Bersaglia la Difesa Magica.

INCANTESIMI

★ **Soffio di Braci** 🔥 ♦ [VIG + VOL] +1 ♦ 10 PM ♦ Una creatura ♦ Istantanea.

Il bersaglio subisce [TM + 15] danni da fuoco e lo status debole.

★ **Ululato di Sventura** 🔥 ♦ [VIG + VOL] +1 ♦ 5 PM ♦ Una creatura ♦ Istantanea.

Il bersaglio subisce lo status scosso.



ECHIDNA

Liv 20 • DEMONE

Pericolosi demoni che incarnano il sospetto e il conflitto. Le loro gambe terminano in masse di serpenti che si contorcono.

Tratti tipici: imperscrutabile, sagace, sapiente, strisciante.

DES d8	INT d10	VIG d6	VOL d10	PV	70 • 35	PM	80	Iniz. 9
DIF +0	D. MAG +0		VU	RS	IM RS VU			

ATTACCHI BASE

✗ **Nido di Vipere** ♦ [DES + INT] +5 ♦ [TM + 15] danni da veleno.

☒ **Sguardo Freddo** ♦ [DES + VOL] +5 ♦ [TM + 10] danni da ghiaccio e il bersaglio non può eseguire l'azione di Obiettivo nel suo prossimo turno. Bersaglia la Difesa Magica.

INCANTESIMI

★ **Sciogllicervello** 🔥 ♦ [INT + VOL] +2 ♦ 5 × B PM ♦ Fino a tre creature ♦ Istantanea.
Ciascun bersaglio colpito perde [TM + 10] Punti Mente.

REGOLE SPECIALI

Eloquenza ♦ L'echidna ottiene un bonus di +3 ai Test Contrapposti durante le interazioni sociali.

ELEMENTALI



GHIANDINA

Liv 5 • ELEMENTALE

Queste fatine si riuniscono dove la forza vitale scorre incontaminata. Se questa viene corrotta, si fanno sopraffare dalla furia.

Tratti tipici: curiosa, gentile, giocosa, luminosa.

DES d10	INT d6	VIG d6	VOL d10	PV	40 • 20	PM	55	Iniz. 8
DIF +0	D. MAG +0							

ATTACCHI BASE

- ✗ **Ago Acuminato** ♦ [DES + DES] ♦ [TM + 5] danni fisici. Questo attacco infligge 5 danni extra ai bersagli afflitti dallo status **lento**.

INCANTESIMI

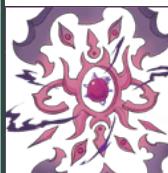
- ★ **Aggrovigliare** ♦ [INT + VOL] ♦ 5 PM ♦ Una creatura ♦ Istantanea.
Il bersaglio subisce lo status **lento**.

- ★ **Guarigione** ♦ 10 × B PM ♦ Fino a tre creature ♦ Istantanea.
Ciascun bersaglio recupera 40 Punti Vita (50 dal **livello 20+**, 60 dal **livello 40+**).

REGOLE SPECIALI

Elementale ♦ La ghiandina è immune allo status **avvelenato**.

Volante ♦ Vedi pag. 309 per la spiegazione dettagliata di questa Abilità.



SCHEGGIA DEL CAOS

Liv 5 • ELEMENTALE

Frammenti irrazionali di energia negativa che hanno preso forma. Si nutrono di materiale in decomposizione e resti di energia arcana.

Tratti tipici: affamata, aliena, diffonde oscurità, piccola.

DES d8	INT d10	VIG d8	VOL d6	PV	50 • 25	PM	35	Iniz. 9
DIF +0	D. MAG +0							

ATTACCHI BASE

- ✗ **Dardo Caotico** ♦ [DES + INT] ♦ [TM + 5] danni da **ombra** e il bersaglio subisce lo status **debole**.

REGOLE SPECIALI

Elementale ♦ La scheggia del caos è immune allo status **avvelenato**.

Mente Vuota ♦ La scheggia del caos è immune agli status **confuso**, **furente** e **scoatto**.



FULMIBUDINO

Liv 10 • ELEMENTALE

Spesso creati da scienziati magitech e maghi, questi esseri sono poco più che batterie magiche di melma.

Tratti tipici: affamato, elettrico, lento, soffice.

DES d6	INT d6	VIG d10	VOL d10	PV	70 • 35	PM	70	Iniz. 6		
DIF +1	D. MAG +2	RS		AS		VU	RS			IM

ATTACCHI BASE

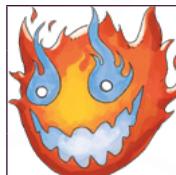
✗ Budibotta • [DES + VIG] +1 • [TM + 5] danni fisici.

INCANTESIMI

★ Onda Elettrica • [VIG + VOL] +1 • 10 PM • Una creatura • Istantanea.
Il bersaglio subisce [TM + 15] danni da fulmine e lo status lento.

REGOLE SPECIALI

Elementale • Il fulmibudino è immune allo status avvelenato.



GRENADO

Liv 10 • ELEMENTALE

Nati in prossimità di incendi e fornaci industriali, questi elementali instabili incarnano l'essenza più distruttiva del fuoco.

Tratti tipici: bruciante, instabile, sfolgorante, volatile.

DES d8	INT d6	VIG d8	VOL d10	PV	60 • 30	PM	60	Iniz. 7		
DIF +1	D. MAG +2					VU	AS	VU		IM

ATTACCHI BASE

✗ Sbuffo Fiammeggiante • [DES + VOL] +1 • [TM + 10] danni da fuoco e il bersaglio perde la Resistenza ai danni da fuoco fino al termine del prossimo turno del grenado.

REGOLE SPECIALI

Detonazione • Quando viene ridotto a 0 Punti Vita, il grenado esplode, infliggendo danni minori (10) da fuoco a ogni altra creatura nella scena. Se viene ridotto a 0 Punti Vita con danni da ghiaccio, il grenado non esplode.

Elementale • Il grenado è immune allo status avvelenato.



NINFA

LIV 15 ♦ ELEMENTALE

Questi spiriti vivono in boschi, laghi, montagne e fiumi. Nonostante tendano a essere pacifici, difendono le loro dimore con ferocia.

Tratti tipici: saggia, sospettosa, territoriale, veloce.

DES d8	INT d10	VIG d6	VOL d8	PV	70 • 35	PM	55	Iniz. 10
DIF +0	D. MAG +0					IM RS RS	RS	IM

ATTACCHI BASE

- ✓ **Tocco Stagionale** ♦ [DES + INT] +1 ♦ [TM + 10] danni da **aria**. Chi viene colpito da questo attacco subisce anche uno status diverso in base alla stagione: **confuso** in primavera, **debole** in estate, **lento** in autunno e **scoatto** in inverno.

REGOLE SPECIALI

Elementale ♦ La ninfa è immune allo status **avvelenato**.



PUNGINEVE

LIV 15 ♦ ELEMENTALE

Dalla superficie di queste sfere di pura magia invernale grandi come barili emergono e scompaiono spuntini di ghiaccio.

Tratti tipici: fluttuante, gelido, roteante, teme il calore.

DES d8	INT d10	VIG d6	VOL d8	PV	70 • 35	PM	65	Iniz. 9
DIF +1	D. MAG +2			VU		VU AS	AS	IM

ATTACCHI BASE

- ✓ **Morso Freddo** ♦ [DES + INT] +1 ♦ [TM + 5] danni da **ghiaccio**.

INCANTESIMI

- ★ **Soffio Gelido** ♦ [INT + VOL] +4 ♦ 10 PM ♦ Una creatura ♦ Istantanea.
Il bersaglio subisce [TM + 15] danni da **ghiaccio** e lo status **debole**.

REGOLE SPECIALI

Elementale ♦ Il pungineve è immune allo status **avvelenato**.



VERROCCIOSO

Liv 20 • ELEMENTALE

Colossali formazioni rocciose risvegliate dagli spiriti della terra. Restano immobili per secoli, per poi sollevarsi e seminare distruzione.

Tratti tipici: distruttivo, irritabile, massiccio, roccioso.

DES d8	INT d6	VIG d12	VOL d8	PV	110 • 55	PM	60	Iniz. 7
DIF +0	D. MAG +0		VU RS	IM				

ATTACCHI BASE

- ✗ **Rocciocarica** • $[DES + VIG] +2$ • $[TM + 15]$ danni fisici. Questo attacco ha **multi** (2). Se l'attacco manca almeno un bersaglio, il verroccioso perde un ammontare **minore** (20) di Punti Vita.
- ✗ **Rocciozanna** • $[VIG + VIG] +2$ • $[TM + 10]$ danni fisici.

INCANTESIMI

- ★ **Raffica di Rocce** • $[VIG + VOL] +2$ • 10 PM • Una creatura • Istantanea. Il bersaglio subisce $[TM + 20]$ danni da **terra** e lo status **confuso**.
- ★ **Terra** • $[VIG + VOL] +2$ • $10 \times B$ PM • Fino a tre creature • Istantanea. Ciascun bersaglio colpito subisce $[TM + 20]$ danni da **terra**. Questo incantesimo non può bersagliare creature che stanno volando, fluttuando, cadendo o che si trovano a mezz'aria. **Opportunità:** ciascun bersaglio colpito esegue un'azione in meno durante il suo prossimo turno (fino a un minimo di zero azioni).

ALTRÉ AZIONI

- ✿ **Grugnito Arrabbiato** • Nel suo prossimo turno, il verroccioso **deve** eseguire **Rocciocarica** e chi viene colpito subisce anche lo status **scosso**.

REGOLE SPECIALI

Elementale • Il verroccioso è immune allo status **avvelenato**.



SGHERRI ELEMENTALI

Gli **elementali** non sono molto utilizzati come boss, ma fungono da ottime spalle per questi. Può risultare parecchio divertente sfruttare coppie di **elementali** di tipo “opposto” (come fuoco e ghiaccio), in modo che il gruppo debba variare continuamente la propria strategia e alternare gli attacchi: ciò che ferisce uno guarisce l’altro, e viceversa.

MOSTRI



CAIT SITH

Liv 5 ♦ MOSTRO

Quando i gatti più sfortunati muoiono durante l'inverno, alcuni spiriti possono possederne i corpi, trasformandoli in magici cait sith.

Tratti tipici: curioso, giocoso, intelligente, minuscolo.

DES d8	INT d8	VIG d6	VOL d10	PV	40 • 20	PM	65	Iniz. 12
DIF +1	D. MAG +2			VU			RS RS	VU

ATTACCHI BASE

- ✗ **Graffio** ♦ [DES + VIG] ♦ [TM + 5] danni fisici.
- ✗ **Fuoco Fatuo** ♦ [INT + VOL] ♦ [TM + 5] danni da fuoco o ghiaccio. Questo attacco bersaglia la Difesa Magica.

INCANTESIMI

- ★ **Termocontrollo** ♦ [INT + VOL] ♦ 15 PM ♦ Una creatura ♦ Scena.

Il cait sith sceglie tra fuoco e ghiaccio. Fino al termine di questo incantesimo, il bersaglio subisce 5 danni extra da tutte le fonti che infliggono il tipo di danno scelto.



MELM CARAMEL

Liv 5 ♦ MOSTRO

I melm caramel vivono spesso in simbiosi con altri mostri più grandi. Si possono riconoscere facilmente grazie al loro tipico verso: *pwih, pwih!*

Tratti tipici: caloroso, luminoso, soffice, terribilmente carino.

DES d8	INT d6	VIG d10	VOL d8	PV	60 • 30	PM	55	Iniz. 7
DIF +1	D. MAG +2	RS		RS			RS RS	VU

ATTACCHI BASE

- ✗ **Dolcebava** ♦ [DES + VIG] ♦ [TM + 10] danni fisici.
- ✗ **Dolcesoffio** ♦ [DES + INT] ♦ [TM + 5] danni da aria.

INCANTESIMI

- ★ **Dolcedanza** ♦ 10 PM ♦ Una creatura ♦ Istantanea.

Il bersaglio recupera 30 Punti Vita (40 dal **livello 20+**, 50 dal **livello 40+**), e guarisce da uno status scelto dal melm caramel.



TERRORDOTTERO

Liv 5 • MOSTRO

Grosse falene che si cibano di cadaveri. Le loro ali traslucide sono coperte di spore velenose che causano tremende vertigini.

Tratti tipici: inquietante, peloso, puzzolente, volante.

DES d10	INT d6	VIG d8	VOL d8	PV	60 • 30	PM	55	Iniz. 8
DIF +0	D. MAG +0							

ATTACCHI BASE

✗ **Morso di Falena** ♦ [DES + VIG] ♦ [TM + 10] danni fisici.

INCANTESIMI

★ **Nube Velenosa** ⚡ ♦ [VIG + VOL] ♦ 10 × B PM ♦ Fino a tre creature ♦ Instantanea.
Ciascun bersaglio colpito subisce lo status avvelenato.

REGOLE SPECIALI

Volante ♦ Vedi pag. 309 per la spiegazione dettagliata di questa Abilità.



DRACO

Liv 10 • MOSTRO

Nonostante siano i rappresentanti più deboli tra i draghi, i drachi restano nemici formidabili; fortunatamente, sono anche molto pigri.

Tratti tipici: affamato, pigro, pesante, squamato.

DES d8	INT d8	VIG d10	VOL d6	PV	70 • 35	PM	50	Iniz. 8
DIF +2	D. MAG +1							

ATTACCHI BASE

✗ **Morso** ♦ [VIG + VIG] +4 ♦ [TM + 10] danni fisici.

INCANTESIMI

★ **Soffio di Drago** ⚡ ♦ [VIG + VOL] +4 ♦ 10 PM ♦ Una creatura ♦ Instantanea.
Il bersaglio subisce [TM + 15] danni da fuoco e lo status scosso.



IDROZOA

Liv 10 ♦ MOSTRO

Ciascun tentacolo strisciante di queste bizzarre meduse fluttuanti è carico di una potente neurotossina.

Tratti tipici: fluttuante, luminescente, silenziosa, trasparente.

DES d8	INT d8	VIG d10	VOL d6	PV	70 • 35	PM	40	Iniz. 8	
DIF +1	D. MAG +2			VU			RS		RS

ATTACCHI BASE

- ✓ **Tentacolo Urticante** ♦ [DES + VIG] +1 ♦ [TM + 5] danni da **fulmine** e il bersaglio subisce lo status **furente**.
- ✓ **Tocco Acido** ♦ [VIG + VIG] +1 ♦ [TM + 10] danni da **veleno** e il bersaglio perde 1 Punto Inventario.

REGOLE SPECIALI

Volante ♦ Vedi pag. 309 per la spiegazione dettagliata di questa Abilità.



MALOCCHIO

Liv 10 ♦ MOSTRO

Mostruosità alate con un occhio solo, temute perché maledicono con lo sguardo. Alcuni dicono che nascano dagli occhi delle streghe morte.

Tratti tipici: alato, ipnotico, sagace, silenzioso.

DES d10	INT d6	VIG d8	VOL d8	PV	60 • 30	PM	60	Iniz. 12	
DIF +0	D. MAG +0		RS	VU		RS		VU	

ATTACCHI BASE

- ✓ **Artiglio** ♦ [DES + VIG] +1 ♦ [TM + 10] danni **fisici**.
- ✓ **Sguardo Entropico** ♦ [DES + VOL] +1 ♦ [TM + 5] danni da **ombra**. Se il bersaglio è afflitto dallo status confuso, questi esegue un'azione in meno nel suo prossimo turno (fino a un minimo di 0 azioni).

INCANTESIMI

- ★ **Sguardo del Fato** ♦ [VIG + VOL] +4 ♦ 10 PM ♦ **Una creatura** ♦ **Istantanea**. Il bersaglio subisce gli status **confuso** e **debole**.

REGOLE SPECIALI

Volante ♦ Vedi pag. 309 per la spiegazione dettagliata di questa Abilità.



COCCATRICE

Liv 15 • MOSTRO

Paffute, puzzolenti e inaspettatamente rapide, le coccatrici sono abomini simili a polli con becchi che trasformano le creature in pietra.

Tratti tipici: agile, imprevedibile, piccola, puzzolente.

DES d8	INT d10	VIG d8	VOL d6	PV	70 • 35	PM	45	Iniz. 9
DIF +1	D. MAG +2							

ATTACCHI BASE

- ✗ **Beccata Pietrificante** • $[DES + INT] +4$ • Nessun danno. Questo attacco bersaglia la Difesa Magica. Ciascun bersaglio colpito da questo attacco subisce lo status **lento**; se un bersaglio è già afflitto dallo status **lento**, questi deve superare un Test di $[VIG + VOL]$ con **LD 10** per non essere trasformato in pietra (e riportarlo alla normalità è sicuramente di per sé un'avventura).
- ✗ **Beccata Tossica** • $[DES + VIG] +4$ • $[TM + 10]$ danni da **veleno**.



MIMIC

Liv 15 • MOSTRO

Diabolici mutaforma capaci di farsi passare per oggetti. Alcuni dicono che siano la punizione divina per gli avventurieri più avidi.

Tratti tipici: famelico, furtivo, sagace, senza forma.

DES d10	INT d8	VIG d8	VOL d6	PV	70 • 35	PM	45	Iniz. 9
DIF +1	D. MAG +2							

ATTACCHI BASE

- ✗ **Artiglio del Mimic** • $[DES + VIG] +4$ • $[TM + 5]$ danni **fisici**. Se il mimic ha colto di sorpresa il bersaglio, questo attacco infligge danni raddoppiati.
- ✗ **Rubaoggetto** • $[DES + INT] +4$ • $[TM + 5]$ danni **fisici**. Ciascun bersaglio colpito da questo attacco perde 2 Punti Inventario.

REGOLE SPECIALI

Mutare Forma • Quando è trasformato, un mimic è indistinguibile dall'oggetto copiato, salvo un **unico dettaglio strano e/o inquietante**, che il Game Master **dove** includere nella sua descrizione.

NON MORTI



URNA TEMIBILE

Liv 5 ♦ NON MORTO

Urne sepolcrali piene di vecchie ossa e abitate da spiriti senza pace, divorati dall'invidia verso i vivi.

Tratti tipici: fluttuante, fragile, minuscola, sghignazzante.

DES d10	INT d6	VIG d6	VOL d10	PV	50 • 25	PM	55	Iniz. 8	
DIF +1	D. MAG +2	🗡 VU	⚡	⚡	💀 IM	🧠	👉 VU	❄️	☀️ VU 💀 IM

ATTACCHI BASE

- ✗ **Colpetto dell'Urna** ♦ [DES + VIG] ♦ [TM + 5] danni fisici.
- ✗ **Risata Caotica** ♦ [DES + VIG] ♦ [TM + 5] danni da ombra e il bersaglio subisce lo status scosso. Questo attacco bersaglia la Difesa Magica.

REGOLE SPECIALI

Non Morto ♦ L'urna temibile è immune allo status avvelenato e ciò che le farebbe recuperare Punti Vita può invece ferirla (vedi pag. 305).



ZOMBI

Liv 5 ♦ NON MORTO

Resti putrefatti di umanoidi animati dalla magia oscura e mossi da una fame insaziabile. Sono robusti ma goffi.

Tratti tipici: inquietante, lento, privo di intelletto, putrefatto.

DES d6	INT d6	VIG d12	VOL d8	PV	70 • 35	PM	45	Iniz. 6	
DIF +2	D. MAG +1	🗡	⚡	⚡	💀 IM	✊ VU	👉 VU	❄️	☀️ VU 💀 IM

ATTACCHI BASE

- ✗ **Graffio Zombi** ♦ [VIG + VIG] ♦ [TM + 5] danni fisici.
- ✗ **Morso Famelico** ♦ [DES + VIG] ♦ [TM + 5] danni da ombra e il bersaglio subisce lo status debole.

REGOLE SPECIALI

Mente Vuota ♦ Lo zombi è immune agli status confuso, furente e scosso.

Non Morto ♦ Lo zombi è immune allo status avvelenato e ciò che gli farebbe recuperare Punti Vita può invece ferirlo (vedi pag. 305).



MAGO SCHELETICO

Liv 10 • NON MORTO

Spesso tenenti di qualche necromante, questi cadaveri animati sono dotati di un intelletto maligno e possono incanalare la magia oscura.

Tratti tipici: ambizioso, astuto, sapiente, spietato.

DES d6	INT d8	VIG d8	VOL d10	PV	60 • 30	PM	70	Iniz. 5
DIF +2	D. MAG +4				IM	VU	RS	RS VU IM

Equipaggiamento: bastone, veste del saggio.

ATTACCHI BASE

✗ Bastone • [VOL + VOL] +1 • [TM + 6] danni fisici e il mago scheletrico recupera 5 PM.

INCANTESIMI

★ Umbra • [INT + VOL] +1 • 10 × B PM • Fino a tre creature • Instantanea.

Ciascun bersaglio colpito subisce [TM + 15] danni da ombra.

Opportunità: ciascun bersaglio colpito subisce lo status scosso.

REGOLE SPECIALI

Non Morto • Il mago scheletrico è immune allo status avvelenato e ciò che gli farebbe recuperare Punti Vita può invece ferirlo (vedi pag. 305).



SOLDATO SCHELETICO

Liv 10 • NON MORTO

Spesso incontrate a guardia di antiche rovine o al servizio di qualche necromante, queste creature sono guerrieri abili e spietati.

Tratti tipici: crudele, sanguinario, senza mente, silenzioso.

DES d8	INT d8	VIG d10	VOL d6	PV	70 • 35	PM	40	Iniz. 6
DIF 12	D. MAG +0		VU		IM	VU		VU IM

Equipaggiamento: brigantina, scudo di bronzo, spada di bronzo.

ATTACCHI BASE

✗ Spada di Bronzo • [DES + VIG] +5 • [TM + 11] danni fisici.

REGOLE SPECIALI

Mente Vuota • Il soldato scheletrico è immune agli status confuso, furente e scosso.

Non Morto • Il soldato è immune allo status avvelenato e il recupero di PV può ferirlo (pag. 305).



GHOUL

Liv 15 ♦ NON MORTO

Possenti cadaveri posseduti da anime rese folli da un terribile anatema, i ghoul infestano i cimiteri nutrendosi di morti ancora caldi.

Tratti tipici: aggressivo, grande, poderoso, terrificante.

DES d8	INT d6	VIG d12	VOL d6	PV	90 • 45	PM	45	Iniz. 7
DIF +0	D. MAG +0	🗡️	⚡	⚡	⚡	💀 IM	⚡	☀️ VU 💀 IM

ATTACCHI BASE

- ✗ **Alito Velenoso** ♦ [DES + VIG] +1 ♦ [TM + 5] danni da **veleno** e il bersaglio subisce lo status **avvelenato**.
- ✗ **Artigli Furiosi** ♦ [VIG + VIG] +1 ♦ [TM + 10] danni **fisici**. Questo attacco ha **multi** (2).

REGOLE SPECIALI

Non Morto ♦ Il ghoul è immune allo status **avvelenato** e ciò che gli farebbe recuperare Punti Vita può invece ferirlo (vedi pag. 305).



ULULANTE OSSEO

Liv 15 ♦ NON MORTO

Privati della loro vita e del loro istinto di fedeltà, questi abomini scheletrici sono mossi da una fame terribile e insaziabile.

Tratti tipici: eternamente affamato, feroce, resiliente, veloce.

DES d10	INT d6	VIG d10	VOL d6	PV	80 • 40	PM	55	Iniz. 8
DIF +0	D. MAG +0	🗡️ RS	⚡ VU	⚡	⚡	💀 IM	⚡	⚡ RS ☀️ VU 💀 IM

ATTACCHI BASE

- ✗ **Fauci Seghettate** ♦ [DES + VIG] +1 ♦ [TM + 10] danni **fisici** e il bersaglio subisce lo status **lento**.

INCANTESIMI

- ★ **Alito Marcio** ⚡ ♦ [VIG + VOL] +1 ♦ 10 PM ♦ Una creatura ♦ Instantanea.
Il bersaglio subisce [TM + 15] danni da **ombra** e lo status **debole**.

REGOLE SPECIALI

Non Morto ♦ Lululante osseo è immune allo status **avvelenato** e ciò che gli farebbe recuperare Punti Vita può invece ferirlo (vedi pag. 305).



ANIMA INCATENATA

Liv 20 • NON MORTO

Talvolta, gli spiriti che non sono riusciti a trovare pace nell'aldilà a causa di un'esistenza tormentata divengono potenti fantasmi.

Tratti tipici: eterea, in agonia, maledetta, vendicativa.

DES d12	INT d8	VIG d6	VOL d8	PV	70 • 35	PM	70	Iniz. 10
DIF +0	D. MAG +0	🗡 IM	🍌 VU	⚡	反腐 IM	_RS	⚡ VU	🎲 RS ⚡ VU 💀 IM

ATTACCHI BASE

- ✗ **Artiglio Furente** • [DES + VOL] +5 • [TM + 10] danni da **ombra** e il bersaglio subisce lo status **furente**.

INCANTESIMI

- ★ **Lamento Agghiacciante** ⚡ • [INT + VOL] +5 • 10 PM • Una creatura • Istantanea.
Il bersaglio subisce [TM + 20] danni da **ghiaccio** e lo status **scozzo**.

REGOLE SPECIALI

Non Morto • L'anima è immune allo status **avvelenato** e il recupero di PV può ferirla (pag. 305).



MUMMIA

Liv 20 • NON MORTO

Preservati grazie ad antichi rituali, questi orrori zoppicanti sono privi di qualsiasi volontà e obbediscono solo ai comandi ricevuti in origine.

Tratti tipici: eternamente leale, infiammabile, maledetta, silenziosa.

DES d6	INT d8	VIG d10	VOL d10	PV	90 • 45	PM	70	Iniz. 7	
DIF +0	D. MAG +0	🗡	🍌 VU	⚡	反腐 IM	🔥	⚡ VU	❄️	⚡ VU 💀 IM

ATTACCHI BASE

- ✗ **Artiglio Sepolare** • [VIG + VOL] +5 • [TM + 10] danni da **terra**. Ciascun bersaglio colpito da questo attacco subisce lo status **lento**; se un bersaglio è già afflitto dallo status **lento**, questi diventa Vulnerabile a tutti i tipi di danno finché non rimuove lo status **lento**.

REGOLE SPECIALI

Antica Maledizione • Quando viene ridotta a 0 Punti Vita, la mummia si polverizza e getta una terribile maledizione: tutte le creature nella scena subiscono gli status **scozzo** e **debole**.

Mente Vuota • La mummia è immune agli status **confuso**, **furente** e **scozzo**.

Non Morto • La mummia è immune allo status **avvelenato** e il recupero di PV può ferirla (pag. 305).

PIANTE



MALEDIZUCCA

Liv 5 ♦ PIANTA

I resti in collera di zucche intagliate, gettati via al termine di antiche festività autunnali. Sono spesso protagonisti di racconti dell'orrore.

Tratti tipici: furiosa, marcia, piccola, puzzolente.

DES d8	INT d8	VIG d8	VOL d8	PV	50 • 25	PM	55	Iniz. 8		
DIF +1	D. MAG +2	slash	banana VU	slash	skull RS	punch VU	banana RS	ice	sun	skull

ATTACCHI BASE

- ✗ **Morso Marcio** ♦ [DES + VIG] +3 ♦ [TM + 5] danni da **veleno**.

INCANTESIMI

- ★ **Sputopolpa** ⚡ ♦ [VIG + VOL] ♦ 10 PM ♦ Una creatura ♦ Scena.

Fino al termine dell'incantesimo, il bersaglio subisce 5 danni extra da tutte le fonti che infliggono danni da **veleno**.

REGOLE SPECIALI

Pianta ♦ La maledizucca è immune agli status **confuso**, **furente** e **scozzo**.



MANDRAGOLA

Liv 5 ♦ PIANTA

Minuscole e maliziose, queste piante sono note per portare una tremenda sfortuna a chiunque le incontri.

Tratti tipici: inquietante, malevola, minuscola, veloce.

DES d10	INT d8	VIG d6	VOL d8	PV	50 • 25	PM	45	Iniz. 9	
DIF +0	D. MAG +0	slash	banana RS	slash	skull	punch RS	sun	ice	skull VU

ATTACCHI BASE

- ✗ **Schiaffoglia** ♦ [DES + VIG] ♦ [TM + 5] danni **fisici**. Questo attacco infligge 5 danni extra ai bersagli afflitti dallo status **scozzo**.

- ✗ **Urlo della Mandragola** ♦ [VOL + VOL] ♦ Nessun danno. Il bersaglio subisce lo status **scozzo**. Questo attacco bersaglia la Difesa Magica, ma non ha effetto su chi non può udire la mandragola.

REGOLE SPECIALI

Pianta ♦ La mandragola è immune agli status **confuso**, **furente** e **scozzo**.



MALERBA

Liv 10 • PIANTA

Ammassi di viticci che circondano nuclei coriacei, aprendosi per rivelare fauci senza fondo. Alcuni dicono che siano esperimenti falliti.

Tratti tipici: aggressiva, maledetta, rapida, spinosa.

DES d10	INT d8	VIG d8	VOL d6	PV	60 • 30	PM	40	Iniz. 9	
DIF +0	D. MAG +0	🗡️	🍌 VU	⚡	反腐 IM	🛡️ RS	ঔ VU	❄️	☠️ RS

ATTACCHI BASE

- ✗ **Morso Oscuro** ♦ [DES + VIG] +1 ♦ [TM + 10] danni da ombra.
- ✗ **Liane Intorpidenti** ♦ [DES + DES] +1 ♦ [TM + 5] danni fisici e il bersaglio subisce lo status **debole**. Finché è afflitto dallo status **debole**, il bersaglio non può eseguire l'azione di **Guardia**.

REGOLE SPECIALI

Pianta ♦ La malerba è immune agli status **confuso**, **furente** e **scoatto**.



MICOIDE

Liv 10 • PIANTA

Queste creature tozze e lente sono pacifiche, ma possono diventare aggressive se le loro paludi vengono contaminate.

Tratti tipici: amante del fango, lento, pacifico, senza occhi.

DES d6	INT d8	VIG d10	VOL d8	PV	70 • 35	PM	60	Iniz. 7	
DIF +2	D. MAG +1	🗡️	💨	⚡	反腐 RS	🛡️ RS	ঔ VU	❄️	☠️

ATTACCHI BASE

- ✗ **Schiaffo Fungino** ♦ [DES + VIG] +1 ♦ [TM + 5] danni fisici.

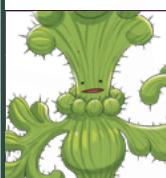
INCANTESIMI

- ★ **Sbuffo Sporigeno** ⚡ ♦ [VIG + VOL] +1 ♦ 10 PM ♦ Una creatura ♦ Instantanea.
Il bersaglio subisce [TM + 15] danni da **veleno** e lo status **scoatto**.

REGOLE SPECIALI

Gran Cappello ♦ Quando il micoide esegue l'azione di **Guardia**, può scegliere un'altra creatura: fino all'inizio del prossimo turno del micoide, la creatura scelta ottiene Resistenza a tutti i tipi di danno.

Pianta ♦ Il micoide è immune agli status **confuso**, **furente** e **scoatto**.



CACTROLL

Liv 15 • PIANTA

Questi enormi cactus spendono la maggior parte del giorno immobili tra le dune, divenendo estremamente attivi di notte.

Tratti tipici: inquietante, possente, sensibile all'acqua, territoriale.

DES d8	INT d6	VIG d12	VOL d6	PV	90 • 45	PM	55	Iniz. 7
DIF +0	D. MAG +0	slash	banana RS	slash	skull	punch RS	sun RS	crossbones VU sun RS

ATTACCHI BASE

- ✗ **Stretta Perforante** ♦ [VIG + VIG] +1 ♦ [TM + 10] danni fisici.
- ✗ **Raffica di Spine** ♦ [DES + VIG] +1 ♦ [TM + 5] danni fisici.

INCANTESIMI

- ★ **Prosciugamento** ↘ ♦ [VIG + VOL] +1 ♦ 10 PM ♦ Una creatura ♦ Istantanea.
Il bersaglio subisce [TM + 15] danni da **veleno**, e il cactroll recupera un ammontare di Punti Vita pari a metà dei Punti Vita persi dal bersaglio.

ALTRÉ AZIONI

- ✿ **Succo di Cactroll** ♦ Il cactroll guarisce dagli status **lento** e **debole**, e poi esegue un **attacco** gratuito con **Raffica di Spine**.

REGOLE SPECIALI

- Pianta** ♦ Il cactroll è immune agli status **confuso**, **furente** e **scosso**.



ATTACCHI COMPLESSI

L'attacco **Mangiadraghi** dell'acchiappadrighi (a destra) è un buon esempio di quanto l'effetto di un attacco possa essere complesso, con tanto di Orologio a tenere traccia dei personaggi catturati. Attacchi simili non dovrebbero essere progettati troppo spesso, o quantomeno dovrebbero essere la meccanica principale di determinati scontri.

Inoltre, è bene ricordare che effetti come questo richiedono un po' di attenzione in più da parte del Game Master. Per esempio, un personaggio può vedere l'alleato inghiottito e lanciargli un incantesimo? Se il GM inserisce una creatura con attacchi complessi, deve assicurarsi che il gruppo abbia ben compreso cosa sta affrontando.



ACCHIAPPADRAGHI

Liv 20 • PIANTA

Il nome di queste piante gigantesche non è casuale: le loro fauci sono tanto grandi da poter staccare gli arti di un drago adulto. Tuttavia, queste sono più spesso abituate a divorare animali e humanoidi.

La buona notizia è che tali mostruosità hanno radici molto profonde: è possibile fuggire, se si riescono a evitare i loro letali viticci.

Tratti tipici: affamata, colossale, paziente, radicata sul posto.

DES d8	INT d8	VIG d10	VOL d8	PV	90 • 45	PM	60	Iniz. 8				
DIF +0	D. MAG +0											

ATTACCHI BASE

- ✗ **Mangiadraghi** ♦ [VIG + VIG] +5 ♦ [TM + 10] danni **fisici**. Se un bersaglio colpito da questo attacco è afflitto dallo status **debole**, questi viene inghiottito dall'acchiappadraghi: una creatura inghiottita subisce danni **minori (20) fisici** all'inizio di ogni turno dell'acchiappadraghi e non può eseguire altre azioni se non quella di **Obiettivo** (con lo scopo di liberarsi). Liberare un bersaglio inghiottito è un Orologio da **quattro** sezioni; un'acchiappadraghi di rango **soldato** può trattenere inghiottita una sola creatura alla volta, mentre un'acchiappadraghi di rango **élite** o **campione** può trattenerne due. Se tutte le sue bocche sono occupate quando inghiotte una creatura, l'acchiappadraghi deve prima sputare una creatura già inghiottita.
- ☒ **Sferzaviticci** ♦ [DES + VIG] +5 ♦ [TM + 15] danni da **aria** e il bersaglio subisce lo status **debole**.

INCANTESIMI

- ★ **Gas Stordente** ⚡ ♦ [VIG + VOL] +2 ♦ 10 × B PM ♦ Fino a tre creature ♦ Istantanea. Ciascun bersaglio perde metà dei suoi Punti Mente attuali.
- ★ **Predigestione** ⚡ ♦ [VIG + VOL] +2 ♦ 10 PM ♦ Una creatura ♦ Scena. Fino al termine dell'incantesimo, il bersaglio subisce 10 danni extra da tutte le fonti che infliggono danni **fisici**.

REGOLE SPECIALI

Pianta ♦ L'acchiappadraghi è immune agli status **confuso**, **furente** e **scosso**.

UMANOIDI



BRIGANTE

Liv 5 ♦ UMANOIDE

Presenza comune sulle strade meno pattugliate, i briganti assaltano viaggiatori solitari e piccole carovane.

Tratti tipici: forte, fiero, irritabile, vanaglorioso.

DES d6	INT d8	VIG d10	VOL d8	PV	60 • 30	PM	45	Iniz. 10
DIF +3	D. MAG +1					RS	RS	

Equipaggiamento: abito da viaggio, ascia, scudo di bronzo.

ATTACCHI BASE

- ✗ **Ascia del Brigante** ♦ [VIG + VIG] ♦ [TM + 10] danni fisici.

REGOLE SPECIALI

Pessimo Carattere ♦ Finché è in **Crisi**, il brigante è immune a tutti gli status.



GUARDIA

Liv 5 ♦ UMANOIDE

Questi soldati sono soliti pattugliare le strade delle città o scortare le carovane nelle selve.

Tratti tipici: addestrata, coraggiosa, disciplinata, leale.

DES d8	INT d8	VIG d8	VOL d8	PV	60 • 30	PM	45	Iniz. 5
DIF 11	D. MAG +0							

Equipaggiamento: balestra, corazza di bronzo, lancia pesante.

ATTACCHI BASE

- ✗ **Lancia Pesante** ♦ [DES + VIG] ♦ [TM + 12] danni fisici.

- ✗ **Balestra** ♦ [DES + INT] ♦ [TM + 8] danni fisici.

REGOLE SPECIALI

Formazione Difensiva ♦ La guardia ottiene un bonus di +1 alla **Difesa** e alla **Difesa Magica** finché almeno un'altra guardia è coinvolta nel conflitto.

Protezione ♦ Quando un'altra creatura è in pericolo, la guardia può decidere di prenderne il posto (vedi l'Abilità **Protezione** a pag. 203).



SCOUT COBOLDO

Liv 5 • UMANOIDE

Queste creature davvero piccole sono coperte da fitti peli color carbone e vivono soprattutto nelle foreste e sui monti.

Tratti tipici: attento, peloso, piccolo, veloce.

DES d10	INT d8	VIG d6	VOL d8	PV	40 + 20	PM	45	Iniz. 8
DIF +1	D. MAG +1		RS			RS		

Equipaggiamento: abito da viaggio, pugnale d'acciaio.

ATTACCHI BASE

- ✗ **Pugnale d'Acciaio** ♦ [DES + INT] +1 ♦ [TM + 4] danni fisici. Questo attacco infligge 5 danni extra a chi è afflitto da almeno uno status.
- ✗ **Sasso** ♦ [DES + VIG] ♦ [TM + 5] danni fisici e il bersaglio subisce lo status **confuso**.



STREGA COBOLDA

Liv 5 • UMANOIDE

Alcuni coboldi sviluppano un profondo legame con bestie e mostri, apprendendone le capacità e usandole per potenziare i propri alleati.

Tratti tipici: criptica, pelosa, piccola, saggia.

DES d8	INT d8	VIG d6	VOL d10	PV	50 + 25	PM	55	Iniz. 6
DIF +1	D. MAG +2		RS			RS		

Equipaggiamento: bastone, veste del saggio.

ATTACCHI BASE

- ✗ **Bastone di Quercia** ♦ [VOL + VOL] ♦ [TM + 6] danni fisici.

INCANTESIMI

- ★ **Alito Fetido** ♦ [INT + VOL] ♦ 5 PM ♦ Una creatura ♦ Istantanea.
Il bersaglio subisce [TM + 10] danni da veleno.
- ★ **Risveglio** ♦ 20 PM ♦ Una creatura ♦ Scena.
La strega cobolda sceglie tra **Destrezza**, **Intuito**, **Vigore** e **Volontà**: fino al termine di questo incantesimo, il bersaglio considera la Caratteristica scelta incrementata di una taglia di dado (massimo d12).



ALVEARIDE

Liv 10 • UMANOIDE

Mezze api e mezze umane, queste creature hanno una lunga tradizione artistica e artigianale, ma tendono a essere piuttosto isolazioniste.

Tratti tipici: amante della bellezza, laborioso, riservato, ronzante.

DES d10	INT d8	VIG d8	VOL d6	PV	70 • 35	PM	50	Iniz. 11	
DIF +1	M. DIF +2	🗡️	🍌 RS	⚡	💀	✊	👉 VU	❄️	☀️ RS

Equipaggiamento: katana, veste del saggio.

ATTACCHI BASE

✗ **Arrialama** • [DES + INT] +5 • [TM + 10] danni fisici.

INCANTESIMI

★ **Danza della Api** • 20 PM • Una creatura • Istantanea.

Il bersaglio può eseguire subito un **attacco gratuito** con un'arma equipaggiata (o con un **attacco base**, se è un PNG).

REGOLE SPECIALI

Volante • Vedi pag. 309 per la spiegazione dettagliata di questa Abilità.



MERCENARIO

Liv 10 • UMANOIDE

I mercenari sono esperti di sopravvivenza e combattimento. Le loro capacità e il loro equipaggiamento li rendono assai pericolosi.

Tratti tipici: cinico, competente, spietato, tetro.

DES d8	INT d8	VIG d8	VOL d8	PV	60 • 30	PM	50	Iniz. 5
DIF 11	D. MAG +1	🗡️	🍌 RS	⚡	💀	✊	👉 VU	❄️ RS

Equipaggiamento: corazza runica, pistola, spada di bronzo.

ATTACCHI BASE

✗ **Spada di Bronzo** • [DES + VIG] +5 • [TM + 11] danni fisici.

✗ **Pistola** • [DES + INT] +4 • [TM + 8] danni fisici.

ALTRÉ AZIONI

✿ **Attacco Caricato** • Il prossimo attacco del mercenario ottiene **multi (2)** e ignora le Resistenze.

Soldati simili a demoni sono stati visti ispezionare il Lago del Gran Cratere. Cosa stavano cercando?



CECCHINO

Liv 15 • UMANOIDE

I cecchini forniscono fuoco di supporto dalle retrovie o eliminano bersagli chiave. Non sono particolarmente adatti agli scontri ravvicinati.

Tratti tipici: disciplinato, furtivo, osservatore, preciso.

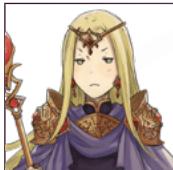
DES d10	INT d10	VIG d6	VOL d6	PV	60 • 30	PM	45	Iniz. 13
DIF +1	D. MAG +1				RS			

Equipaggiamento: abito da viaggio, arco corto, pugnale d'acciaio.

ATTACCHI BASE

✓ **Pugnale** • [DES + INT] +5 • [TM + 4] danni fisici.

✗ **Arco da Cecchino** • [DES + DES] +4 • [TM + 8] danni fisici e il bersaglio subisce lo status confuso o lento (a scelta del cecchino).



MAGO DA GUERRA

Liv 20 • UMANOIDE

Racchiusi in armature runiche e dotati di molti incantesimi d'attacco e di supporto, si trovano spesso a guidare contingenti militari.

Tratti tipici: ambizioso, disciplinato, sagace, sapiente.

DES d8	INT d8	VIG d8	VOL d10	PV	80 • 40	PM	90	Iniz. 9
DIF 11	D. MAG +1						RS	

Equipaggiamento: bastone, corazza runica.

ATTACCHI BASE

✓ **Bastone Decorato** • [VOL + VOL] +2 • [TM + 11] danni fisici.

INCANTESIMI

★ **Fulgor** • [INT + VOL] +5 • 10 × B PM • Fino a tre creature • Istantanea.

Ciascun bersaglio colpito subisce [TM + 20] danni da fulmine.

Opportunità: ciascun bersaglio colpito subisce lo status confuso.

★ **Guarigione** • 10 × B PM • Fino a tre creature • Istantanea.

Ciascun bersaglio recupera 40 Punti Vita (50 dal livello 20+, 60 dal livello 40+).

INDICE ANALITICO

A

Abilità, 36
Abilità da PNG, 306
Abilità di Classe, 161
Abilità Eroiche, 232
Livello Abilità (LA), 36, 161
Abilità, azione di, 74
accessorio, 126, 284
affetto, Legame di, 56
Affinità (al danno), 92
ambiente di gioco, 140
ammirazione, Legame di, 56
Arcanismo, disciplina, 112, 118
Arcanista, Classe, 176, 248
arma, 128
 armi base, 130, 166
 Categorie di armi, 128
armatura, 127
 armature base, 132, 168
arrotondare per difetto, 33
artefatto, 288
Artefice, Classe, 182, 248
Assorbimento, 92
Attacco, azione di, 68
 attacco gratuito, 69
avanzare di livello, 227
avvelenato, status, 94
azione, 66

B

bestia, Specie, 304, 324
Bestiario, 319
boss, scontri con i, 300

C

campagna, 32
campione, rango, 295
Canaglia, Classe, 188, 249

Caratteristica, 36, 162
 incrementare le Caratteristiche, 228
Test di Caratteristica, 42
Cattivo, 100
 ascensione di un Cattivo, 102
Cattivi a 0 Punti Vita, 87
Cattivi e Punti Fabula, 103
progettare Cattivi, 254
Chimerismo, disciplina, 113, 118
Chimerista, Classe, 190, 249
Classe, 36, 160, 248
 investire livelli in una Classe, 160, 228
 padroneggiare una Classe, 228
colpo senz'armi, 128
combattere con due armi, 69
confuso, status, 94
congedo, effetto di, 178
costrutto, Specie, 304, 328
creazione del gruppo, 152
creazione del mondo, 148
creazione del personaggio, 154
 personaggi classici, 172
 personaggi di livello alto, 229

D

danno, 92
 Affinità al danno, 92
 danno extra, 93
 improvvisare il danno, 93
 tipo di danno, 92
debole, status, 94
demone, Specie, 304, 332
Destrezza (DES), 36, 162
Difesa, 37, 127, 164
 Difesa Magica, 37, 127, 164
discipline, magia, 112, 118
dungeon, 110, 258
 archivio dei dungeon, 261

E

- effetti legati al turno, 77
elementale, Specie, 304, 334
Elementalismo, disciplina, 113, 118
Elementalista, Classe, 192, 250
élite, rango, 295
Entropismo, disciplina, 113, 118
Entropista, Classe, 196, 250
Equipaggiamento, azione di, 70

F

- fallimento critico**, 40
furente, status, 94
fusione, effetto di, 178
Furia, Classe, 200, 250

G

- Game Master (GM), 10, 26, 244
gioco di squadra, 76
giorno di viaggio, 106
Guardia, azione di, 70
Guardiano, Classe, 202, 251

I

- Identità, 34, 155
cambiare Identità, 229
Immunità al danno, 92
immunità agli status, 94
incantesimo, 114
effetti cumulativi degli incantesimi, 116
incantesimi da PNG, 310
incantesimi offensivi, 116
lanciare un incantesimo, 115
termine dell'effetto di un incantesimo, 116
Incantesimo, azione di, 70
inferiorità, Legame di, 56

Iniziativa, 61, 164

modificatore di Iniziativa, 37, 61, 164

Intralcio, azione di, 71

Intuito (INT), 36, 162

Inventario, azione di, 71

L

Lama Oscura, Classe, 204, 251

leader, 50

lealtà, Legame di, 56

Legame, 35, 56

cancellare un Legame, 57

forza di un Legame, 35, 56

invocare un Legame, 47

Legami e scene di riposo, 91

rafforzare un Legame, 57

stringere un Legame, 57

lento, status, 94

linee e veli, 140

livello, 35, 227

Livello di Difficoltà (LD), 40, 43

M

Maestro d'Armi, Classe, 206, 251

magia, 112

mezzo di trasporto, 124

modificatore, 40

modificatore situazionale, 49

mostro, Specie, 305, 338

multi, proprietà, 69

N

non morto, Specie, 305, 342

O

Obiettivo, azione di, 72
odio, Legame di, 56
oggetto equipaggiato, 122
oggetto **marziale** (◆), 126
oggetto raro, 266
accessori, 126, 284
armature rare, 280
armi rare, 268
scudi rari, 280
ondate, 298
opportunità, 41
Oratore, Classe, 208, 252
Origine, 34, 159
Orologio, 52
Orologio di Obiettivo, 72
Orologio di Pericolo, 111
riempire un Orologio, 53
svuotare un Orologio, 54
Otto Pilastri, 14

P

padroneggiare una Classe, 227, 228
pericolo, 108
personaggio, 10, 34
Personaggio Giocante (PG), 10, 34
Personaggio Non Giocante (PNG), 10, 302
pianta, Specie, 305, 346
PNG, progettare i, 302
pozione, 104, 184
Progetto, 134
prologo, 220
Punto Esperienza (PX), 226
PX per i giocatori assenti, 143
regole opzionali per l'avanzamento, 230

Punto Fabula, 35, 96
ottenere Punti Fabula, 96
spendere Punti Fabula, 97
Punto Inventario (PI), 37, 104, 163
ricaricare Punti Inventario, 105
spendere Punti Inventario, 104
Punto Mente (PM), 37, 85, 163
0 Punti Mente, 85
Punti Mente massimi, 85, 163
Punto Superiorità, 83
Punto Ultima, 101
spendere Punti Ultima, 101
Punto Vita (PV), 37, 84, 163
0 Punti Vita, 86
Crisi, 84
Punti Vita massimi, 84, 163

R

rango degli avversari, 294
regole opzionali per i conflitti, 82
Resa, 87, 89
Resistenza, 92
ricompensa, 123, 264
riposo, 90
scena di riposo, 91
Risultato, 40
round, 62
Rituale, 118
Rituali durante i conflitti, 121
Ritualismo, disciplina, 113, 118

S

Sacrificio, 88
Sapiente, Classe, 210, 252
scena, 30
scena del Game Master, 31
scena di conflitto, 31, 58
scena di interludio, 31
sciame, 297
scontri, progettare gli, 292
scontri con i boss, 300
scontri, tra Personaggi Giocanti, 141
scoperta, 109
scozzo, status, 94
scudo, 129
scudi base, 133, 169
sentimento, 56
servizio, 124
sessione, 32
sfiducia, Legame di, 56
slot equipaggiamento, 122
soldato, rango, 294
sommare, sottrarre, moltiplicare, dividere, 33
Specie, PNG, 304
Spiritismo, disciplina, 113, 118
Spiritista, Classe, 212, 252
status, 94
Studio, azione di, 74
studiare un PNG, 319
successo a un costo, 45
successo critico, 40
supporto, 50

T

taglia di dado, 23
taglia di dado attuale, 36
taglia di dado base, 36
Tema, 34, 158
cambiare il Tema, 229
Test, 38
Test Aperto, 49
Test di Caratteristica, 42
Test Contrapposto, 48
Test di Gruppo, 50
Test di Magia, 48
Test di Precisione, 48
Test di Supporto, 50
tipo di gruppo, 152
Tiratore, Classe, 216, 253
Tiro Maggiore (TM), 40
tiro di viaggio, 106
Tratto, 34
invocare un Tratto, 46
Tratti dei PNG, 302
turno, 62

U

umanide, specie, 305, 350

V

vendere oggetti, 124
viaggio, 106
Viandante, Classe, 218, 253
Vigore (VIG), 36, 162
Volontà (VOL), 36, 162
Vulnerabilità, 92

Z

zaino, 37, 122
zenit (z), 37, 122

OPERE DI ISPIRAZIONE

VIDEOGIOCHI

- ◆ **Alchemy Stars** di Proxima Beta;
- ◆ **Arknights** di Hypergrif e Studio Montaigne;
- ◆ **Atelier (serie)** di Gust Corporation;
- ◆ **Bravely Default (serie)** di Silicon Studio e Square Enix;
- ◆ **Chrono Trigger** di Square;
- ◆ **Dragon Quest (serie)** di Armor Project e Square Enix;
- ◆ **Etrian Odyssey (serie)** di Atlus;
- ◆ **Final Fantasy (serie)** di Square Enix;
- ◆ **Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia** di Intelligent Systems;
- ◆ **Granblue Fantasy** di Cygames;
- ◆ **Jade Cocoon** di Genki;
- ◆ **Mana (serie)** di Koichi Ishii e Square;
- ◆ **Ni no Kuni: Wrath of the White Witch** di Level-5, Studio Ghibli e Namco Bandai;
- ◆ **Octopath Traveler** di Acquire e Square Enix;
- ◆ **Persona (serie)** di Atlus e P-studio;
- ◆ **Radiant Historia** di Atlus;
- ◆ **Shadow Hearts (serie)** di Sacnoth;
- ◆ **Shin Megami Tensei (serie)** di Atlus;
- ◆ **Suikoden (serie)** di Konami;
- ◆ **Tales (serie)** di Namco Bandai;
- ◆ **The Last Story** di Mistwalker e AQ Interactive;
- ◆ **The Legend of Dragoon** di Sony Computer Entertainment;
- ◆ **The Legend of Heroes (serie)** di Nihon Falcom Corporation;
- ◆ **Vagrant Story** di Square;
- ◆ **Xenoblade Chronicles (serie)** di Monolith Soft;
- ◆ **Xenogears** di Square.

ALTRI MEDIA

- ◆ **Avatar - La Leggenda di Aang** di Michael Dante DiMartino e Bryan Konietzko;
- ◆ **DanMachi** di Fujino Ōmori e Suzuhito Yasuda;
- ◆ **Darling in the Franxx** di Studio Trigger e A-1 Pictures;
- ◆ **Dungeon Food** di Ryoko Kui;
- ◆ **Fairy Tail** di Hiro Mashima;
- ◆ **Fullmetal Alchemist** di Hiromu Arakawa;
- ◆ **I Cieli di Escalowne** di Shōji Kawamori;
- ◆ **Inuyasha** di Rumiko Takahashi;
- ◆ **Laputa - Castello nel Cielo** di Hayao Miyazaki;
- ◆ **Log Horizon** di Mamare Touno e Kazuhiro Hara;
- ◆ **Mushi-shi** di Yuki Urushibara;
- ◆ **Nausicaa della Valle del Vento** di Hayao Miyazaki;
- ◆ **Principessa Mononoke** di Hayao Miyazaki;
- ◆ **Radiant** di Tony Valente;
- ◆ **Re:Zero** di Tappei Nagatsuki e Shin'ichirō Ōtsuka;
- ◆ **Record of Lodoss War** di Ryō Mizuno;
- ◆ **RWBY** di Monty Oum e Rooster Teeth Productions;
- ◆ **Shaman King** di Hiroyuki Takei;
- ◆ **Spice and Wolf** di Isuna Hasekura e Jū Ayakura;
- ◆ **Star Wars (ep. IV-VI)** di George Lucas;
- ◆ **Star Wars Rebels** di Lucasfilm Animation;
- ◆ **Sword Art Online** di Reki Kawahara e abec;
- ◆ **That Time I Got Reincarnated as a Slime** di Fuse e Mitz Vah;
- ◆ **The Dragon, The Hero, And the Courier** di Yamada Gregorius;
- ◆ **The Rising of the Shield Hero** di Aneko Yusaki;
- ◆ **Tower of Druaga: The Aegis of Uruk** di Studio Gonzo;
- ◆ **Wakfu (serie animata)** di Ankama Animations;
- ◆ **Yashahime** di Sunrise.

La tua storia
è appena iniziata.

