Regolamento Digitalizzato - Gioco di Ruolo

# 1. Creazione del Personaggio – Scelta della Razza

Il giocatore sceglie una razza tra le seguenti opzioni:

* **Goblin**
* **Uomo Bestia (Beastfolk)**
* **Fata**

**1.1 Goblin**

**Descrizione:**  
I Goblin sono gli umanoidi più bassi di Etherium (circa 1.60 m), con pelle verde rugosa, naso arcuato e orecchie corte e appuntite. Tradizionalmente discriminati, hanno sviluppato una forte coesione interna che ha favorito l’accesso privilegiato a educazione e capitali. Oggi costituiscono una potente elite economica con reti commerciali globali e influenza politica indiretta. Scelgono di rimanere separati dalle altre razze per orgoglio, evitando matrimoni interspecie e ritenendosi superiori sul piano morale e spirituale.

**Bonus alla Creazione:**

* **Rigida Educazione**  
  Il Goblin inizia con una professione a scelta di **livello Avanzato**.  
  *Eccezione*: Se il personaggio ha **INTELLIGENZA = -1**, inizia con una professione di **livello Base**.
* **Persuasione**  
  Il Goblin è particolarmente abile nel negoziare scambi economici, ottenendo:  
  ➤ *riduzione della difficoltà* **oppure** *effetti migliorati* nelle prove ambientali o contrapposte relative.  
  Possiede la **Persuasione a livello Base** e può svilupparla in **Avanzato** investendo 1 punto in **INTELLIGENZA**.  
  *Nota*: Solo i Goblin possono ottenere **Persuasione Avanzata**.
* **Eredità**  
  Il Goblin riceve un oggetto legato al suo background.  
  ➤ L’oggetto può essere di qualsiasi tipo, ma potrebbe non essere subito utilizzabile se troppo complesso o potente.

**1.2 Uomo Bestia (Beastfolk)**

**Descrizione:**  
Gli Uomini Bestia sono umanoidi con tratti animali variabili e costituiscono la razza più diffusa in Etherium. Ogni individuo ha un habitat ideale in base alla propria fisiologia (es. pelliccia, scaglie, nudità). Spesso coinvolti in guerre ideologiche fra clan, sono ritenuti meno razionali delle altre razze e raramente ricoprono ruoli di potere, nonostante la loro adattabilità.

**Bonus alla Creazione:**

* **Adattabile**  
  L'Uomo Bestia acquisisce una caratteristica legata all’animale da cui è ispirato.  
  ➤ Tale caratteristica migliora con l’avanzare del livello.
* **Versatile**  
  Riceve +1 punto nei **Parametri Base** e **3 Token extra** da usare nei **Parametri di Combattimento**.

**1.3 Fata**

**Descrizione:**  
Le Fate sono note per la loro bellezza soprannaturale, discendenza divina e affinità con la magia. Diffuse in tutto Etherium ma concentrate soprattutto nell’Impero Fatato, vivono in tutte le classi sociali e sono spesso capaci di cambiare forma. Le famiglie custodiscono segreti magici tramandati da generazioni.

**Bonus alla Creazione:**

* **Forma Umana / Forma di Fata**  
  Una Fata può cambiare forma spendendo 2 MANA.  
  ➤ In **Forma di Fata**:
  + Può **volare** con capacità pari alla **corsa, non si possono trasportare alleati o pesi equivalenti o superiori a quelli di una persona adulta**.
  + L'equipaggiamento si **rimpicciolisce magicamente** ma rimane indossato.
  + Anche l’inventario si riduce, ma **il peso rimane invariato**.
  + Oggetti nuovi ottenuti non si rimpiccioliscono in questa forma.
  + Tutti i **danni subiti sono raddoppiati**
* **Affinità Magica**  
  Riceve un **incantesimo legato al background**.  
  ➤ L’incantesimo può essere di qualsiasi tipo, ma potrebbe non essere subito utilizzabile se troppo complesso.

**1.4 Restrizioni e Regole Etniche**

* **Razze vietate:**  
  ➤ Non è possibile creare Beastfolk Lucertola.  
  ➤ Qualsiasi altro "uomo-animale normale" è invece considerato canonico.
* **Riproduzione:**  
  ➤ Se uno dei due genitori è **Fata**, il figlio sarà **sempre una Fata**.  
  ➤ Se uno dei due è **Goblin**, il figlio sarà dell’altra razza.  
  ➤ Solo due Goblin possono generare un figlio Goblin.  
  ➤ Tra Beastfolk, la razza del figlio è quella di uno dei due genitori (a discrezione del Master, salvo eccezioni).

**Esempi celebri:**

* **Coniglie Barbare:**  
  Non esistono conigli maschi. Le femmine nascono sempre Coniglie, i maschi sempre della razza del padre.
* **Topi e Ratti:**  
  ➤ I **Topi** sono piccoli, cittadini, disciplinati e attraenti (soprattutto le femmine).  
  ➤ I **Ratti** sono più grandi, religiosi, vivono in comunità chiuse e hanno una storia bellicosa.  
  ➤ I figli di un **genitore Ratto** nascono **sempre Ratti**, anche se l’altro genitore è una Fata.

# 2. Scelta del Punto Anima

Il giocatore sceglie **1 Punto Anima** tra:

* **Potenza**
* **Astuzia**
* **Spirito**

Il Punto Anima determina:

* Le **abilità** del personaggio (personalizzate in base alla storia, preferenze e obiettivi).
* Il **tipo di avanzamento di livello**.
* Il **colore dei Cristalli Anima** associati.
* Il **bonus iniziale ai parametri base**.

**2.1 Potenza (Colore: Rosso)**

* **Concetto:**  
  Forza fisica, grinta, aggressività, resistenza. Chi ha l’Anima infusa di Potenza vive il proprio corpo come strumento di azione e cambiamento.
* **Esempi tipici:**  
  Guerrieri coraggiosi, combattenti in prima linea che attirano gli attacchi su di sé o travolgono gli avversari senza paura.
* **Bonus iniziali:**  
  ➤ +1 **FORZA**  
  ➤ +1 **COSTITUZIONE**

**2.2 Astuzia (Colore: Verde)**

* **Concetto:**  
  Precisione, opportunismo, prontezza. Chi ha l’Anima infusa di Astuzia sfrutta il momento giusto per ottenere vantaggi strategici, spesso con colpi mirati e imprevedibili.
* **Esempi tipici:**  
  Ladri, cecchini, mercanti, giocatori d’azzardo: silenziosi e letali.
* **Bonus iniziali:**  
  ➤ +1 **DESTREZZA**  
  ➤ +1 **FORTUNA**

**2.3 Spirito (Colore: Blu)**

* **Concetto:**  
  Meditazione, conoscenza, controllo magico. Chi ha l’Anima infusa di Spirito è portato all’introspezione e al mistero, ambendo alla padronanza dell’etere.
* **Esempi tipici:**  
  Maghi, guaritori, saggi solitari in cerca della verità.
* **Bonus iniziali:**  
  ➤ +1 **SAGGEZZA**  
  ➤ +1 **INTELLIGENZA**

# 3. Parametri Base

Il giocatore distribuisce **4 punti liberamente** tra i seguenti 6 parametri base.

Non ci sono limiti massimi per ogni singolo parametro.

**Elenco Parametri Base:**

* **FORZA**  
  Resistenza muscolare e potenza fisica. Aumenta la probabilità di successo in prove di sforzo intenso o prolungato.
* **DESTREZZA**  
  Agilità e coordinazione. Migliora furtività, movimento silenzioso, uso delle mani e **INIZIATIVA** in combattimento (INIZIATIVA = DESTREZZA + DADO ANIMA).
* **COSTITUZIONE**  
  Resistenza a stanchezza, clima, e stati alterati fisici (es. avvelenamento, sanguinamento).
* **SAGGEZZA**  
  Intuizione e forza mentale. Migliora la probabilità di infliggere o resistere a stati alterati psichici.
* **INTELLIGENZA**  
  Conoscenze teoriche e abilità tecniche. Ogni punto consente di apprendere o migliorare **competenze professionali/scientifiche** (es. Alchimia, Medicina, Ingegneria).
* **FORTUNA**  
  Influenza la probabilità che accadano eventi positivi o si evitino eventi negativi.

**3.1 Opzioni Avanzate di Distribuzione**

Per ottenere punti extra:

* **Opzione 1**  
  ➤ Imposta **2 parametri a -1**  
  ➤ Ottieni **+1 punto** da assegnare a uno degli altri 4 parametri.
* **Opzione 2**  
  ➤ Imposta **4 parametri a -1**  
  ➤ Ottieni **+2 punti** da assegnare liberamente agli altri 2 parametri.

# 4. Valori di Riferimento

| **Valore** | **Significato** |
| --- | --- |
| -1 | Sottosviluppato |
| 0 | Incapace |
| 1 | Abile |
| 2 | Eccellente |
| 3 | Straordinario |
| 4 | Leggendario |
| 5+ | Divino |

# 5. Conoscenze e Professioni

**5.1 Conoscenza di Base: Lingua Comune**

Tutti i personaggi iniziano il gioco con la seguente competenza:

* **Lingua Comune – AVANZATO**  
  ➤ Il personaggio comprende e si esprime perfettamente nella lingua più diffusa di Etherium.

**5.2 Professione Iniziale**

* Ogni personaggio inizia con **una Professione di livello BASE**, che rappresenta la sua occupazione o area di competenza.
* La professione va personalizzata in fase di creazione con:  
  ➤ un **Nome**  
  ➤ una **Descrizione** coerente con il background del personaggio.

⚠️ **Eccezione:**  
Se il personaggio ha **INTELLIGENZA = -1**, **non ottiene alcuna Professione** iniziale.

**5.3 Effetti delle Conoscenze e Professioni**

Le prove effettuate nell’ambito di una **competenza conosciuta** hanno **vantaggi**:

* **Riduzione della difficoltà** della prova  
  **oppure**
* **Miglioramento degli effetti** in caso di successo

⚠️ Se la competenza è posseduta a **livello AVANZATO**, gli effetti benefici sono amplificati.

**5.4 Elenco delle Professioni**

Le seguenti professioni coprono un ampio spettro di ruoli. Ogni voce indica cosa è possibile fare a **livello BASE** e cosa si sblocca a **livello AVANZATO**.

**ALCHIMIA**

➤ Identificare ingredienti, estrarne i principi attivi, conoscerne effetti e applicazioni.  
➤ Preparare pozioni, veleni, unguenti, acidi, bombe.  
**Avanzato**: crea nuove formulazioni complesse.

**FABBRO**

➤ Riconoscere qualità e valore di armi/armature metalliche, identificare incantamenti o maledizioni.  
➤ Maneggiare, trasportare, riparare e modificare l’equipaggiamento.  
**Avanzato**: forgiatura di nuovi oggetti metallici.

**GIOIELLIERE**

➤ Riconoscere qualità, valore e incantamenti di gioielli, accessori e pietre preziose.  
➤ Gestire e modificare tali oggetti.  
**Avanzato**: produzione di nuovi gioielli incantati o speciali.

**CACCIATORE**

➤ Progettare e piazzare trappole, disinnescarle, seguire tracce, catturare o addestrare animali.  
**Avanzato**: migliora efficacia delle trappole e interazione avanzata con creature.

**MUSICISTA**

➤ Suonare strumenti, comporre musica, intonazione, riparazione e costruzione di strumenti musicali.

**AGRICOLTURA**

➤ Gestione della vita rurale: coltivazione, allevamento, cura degli animali da fattoria.

**INGEGNERIA**

➤ Progettare, costruire, riconoscere e riparare meccanismi e trappole complesse.  
➤ Include interazione con ascensori, ponti levatoi, serrature.  
**Avanzato**: capacità di scasso e costruzioni ingegneristiche avanzate.

**ARTIGIANATO**

➤ Valutazione, modifica e manutenzione di oggetti in legno, cuoio o materiali organici.  
**Avanzato**: produzione di armi e armature organiche.

**MARINERIA**

➤ Conoscenze nautiche e aeronautiche, gestione della vita da equipaggio in viaggi marittimi o aerei.

**MILITARE**

➤ Conoscenze di sopravvivenza in guerra, strategia, catene di comando, terreni militari.

**MEDICINA**

➤ Anatomia, malattie, cure e farmaci.  
➤ Velocizza la rigenerazione dei **Punti Ferita** durante il riposo (vedi Sezione “Riposo”).  
**Avanzato**: effetti rigenerativi ulteriormente potenziati.

**ARCANISTA**

➤ Teoria della magia, conoscenza dell’Anima e dell’Etere.  
➤ Capacità di comprendere e decifrare incantesimi.  
**Avanzato**: possibilità di **scrivere nuovi incantesimi** (richiede “l’ispirazione giusta”).

# 6. Parametri di Combattimento e Token

**6.1 Token Iniziali**

In fase di creazione, ogni personaggio riceve **50 Token da distribuire** tra i **Parametri di Combattimento**.

⚠️ Ogni parametro ha un **costo differente in Token per punto**.

**6.2 Tabella Parametri di Combattimento**

| **Parametro** | **Costo (Token)** | **Effetto** |
| --- | --- | --- |
| **SALUTE** | 3 | Ogni punto aumenta i **Punti Ferita (HP)** di **+5 / +7 / +9** |
| **MIRA** | 4 | Aumenta la probabilità di colpire (mischia, distanza o magia) |
| **ATTACCO** | 3 | Aumenta i danni inflitti da attacchi fisici, a distanza e alcuni incantesimi |
| **+CRITICO** | 4 | Aumenta la probabilità di infliggere **colpi critici devastanti** |
| **DIFESA** | 5 | Riduce la probabilità di subire un attacco |
| **RIDUZIONE DANNI** | 6 | Riduce i danni subiti da ogni fonte |
| **DISCIPLINA** | 3 | Ogni punto aumenta i **Punti Mana (MANA)** di **+6 / +9 / +12** |

**6.3 Punti Vita e Mana Iniziali**

Tutti i personaggi partono con:

* **Punti Ferita Base (HP): 8**
* **Punti Mana Base (MANA): 5**

I valori totali dipendono dai punti assegnati in SALUTE e DISCIPLINA.

**Calcolo Punti Totali:**

* **Punti Ferita Totali = 4 + (5/7/9 × SALUTE)**
* **Punti Mana Totali = 5 + (6/9/12 × DISCIPLINA)**

**6.4 Scelta di Tecniche o Incantesimi Iniziali**

In base al Punto Anima scelto (vedi Sezione 2):

* **Potenza / Astuzia:**  
  ➤ Il personaggio sceglie **1 Tecnica** associata alla propria classe.
* **Spirito:**  
  ➤ Il personaggio sceglie **2 Incantesimi** associati alla propria classe.

**6.5 Equipaggiamento Iniziale**

* **Arma a una mano**:  
  ➤ Il personaggio sceglie un’arma a una mano, **mischia** o **distanza**.
* **Consumabile iniziale**:  
  ➤ Il personaggio equipaggia **1 consumabile nella cintura** (es. pozione, bomba, etc.).
* **Cintura base**
* **Fodero base**

**6.6 Avanzamento di Livello**

Ogni volta che il personaggio sale di livello, ottiene Token aggiuntivi da spendere nei Parametri di Combattimento:

| **Livello** | **Token Bonus** |
| --- | --- |
| 2 – 3 – 4 | +4 Token |
| 5 – 6 – 7 | +6 Token |
| 8 – 9 – 10 | +8 Token |

**6.7 Bonus da Anima al Salire di Livello**

Ad ogni livello, il personaggio riceve un bonus automatico **+1** a un parametro di combattimento, in base al proprio **colore dell’Anima**:

| **Anima** | **Bonus Parametro per Livello** |
| --- | --- |
| **Potenza** | +1 SALUTE |
| **Astuzia** | +1 ATTACCO |
| **Spirito** | +1 DISCIPLINA |

**6.8 Punti Anima Extra ai Livelli 4 e 7**

Ai livelli **4** e **7**, il personaggio ottiene **+1 Punto Anima** aggiuntivo.  
Questo comporta:

➤ **+1 a ciascuno dei due parametri base collegati** all’Anima.

| **Anima** | **Parametri associati** |
| --- | --- |
| **Potenza** | FORZA e COSTITUZIONE |
| **Astuzia** | DESTREZZA e FORTUNA |
| **Spirito** | SAGGEZZA e INTELLIGENZA |

# 7. Sistema di Turni e Combattimento

**7.1 Sequenza del Turno**

Ogni personaggio, nel proprio turno, ha accesso alle seguenti **quattro azioni**:

1. **Azione di Movimento**  
   (es. caricare, fuggire, cercare copertura)
2. **Azione di Comunicazione**  
   (es. parlare, fare segnali)
3. **Azione di Consumabile**  
   (es. lanciare una bomba, bere una pozione già equipaggiata)
4. **Azione Tattica**  
   (es. attacco, tecnica, incantesimo, fuga, azione complessa)

⚠️ È possibile **saltare** una o più azioni a scelta, ma **non si accumulano nei turni successivi**.

**7.2 Iniziativa**

All’inizio del combattimento, si determina l’ordine dei turni:

* Ogni personaggio lancia il **DADO ANIMA** (D10/D12/D20)
* Si somma il punteggio di **DESTREZZA**
* Si ordina in **ordine decrescente** di risultato

**7.3 Sistema di Prova Contrapposta (Attacco vs Difesa)**

**Attacco:**  
MIRA + DADO ANIMA

**Difesa:**  
DIFESA + DADO ANIMA

* Se l’attaccante ottiene un punteggio maggiore, l’attacco ha successo.
* In caso di pareggio: **si rilancia**.

**Danno inflitto:**  
ATTACCO + Danno Arma + Bonus da Tecniche / Consumabili – RIDUZIONE DANNI del bersaglio

⚠️ Le **armi a due mani** infliggono danno aumentato:  
Danno × 1.5 (arrotondato per eccesso)

**7.4 Tipo di Dado Anima per Livello**

| **Livello Personaggio** | **Dado Anima Usato** |
| --- | --- |
| Livelli 1–3 | D10 |
| Livelli 4–7 | D12 |
| Livelli 8–10 | D20 |

**7.5 Critico Naturale**

Regolamento reworkato – Critici con effetto aggiuntivo e moltiplicatori di danno.

Quando un **attacco infligge un critico naturale**, si consultano gli effetti nella **Tabella Critico** in base al punteggio ottenuto.

**Tabella Critico – Effetti**

| **Risultato** | **Moltiplicatore Danno** | **Effetti Aggiuntivi** |
| --- | --- | --- |
| 1–5 | – | Attacco Furtivo, Impedimento, etc. (vedi legenda) |
| 6–12 | ×1 | Effetti critici vari (Disorientamento, etc.) |
| 13–22 | ×2 | Come sopra, con più impatto |
| 23–32 | ×3 | Come sopra, con impatti combinati |
| 33–40 | ×4 | Effetti critici cumulativi |
| 41+ | ×5 / ×7 | Ignora Riduzione Danni + effetto devastante |

**Legenda Effetti Critici**

* **Attacco Furtivo**: il bersaglio **non può colpire** l’attaccante con la sua prossima azione tattica a bersaglio singolo.
* **Impedimento**: fino alla fine del prossimo turno, il bersaglio ha:  
  ➤ ATTACCO dimezzato **oppure**  
  ➤ non può muoversi **oppure**  
  ➤ MIRA dimezzata.
* **Disorientamento**: 50% di probabilità di **perdere il turno**.
* **Dimezza Riduzione Danni**: si applica per quell’attacco.
* **Ignora Riduzione Danni**: l’intera RIDUZIONE DANNI è ignorata per quell’attacco.

**7.6 Regole Situazionali e Speciali**

**Attaccare un Bersaglio Senza Arma o Scudo in Mischia**

* L’attaccante lancia **2 DADI ANIMA per la MIRA**
* Si sceglie il **risultato più alto** (vantaggio)

**Attacco a Distanza su Bersaglio Ingaggiato (Fuoco Amico)**

* C’è un **30% di probabilità** di colpire l’alleato in mischia con il bersaglio.
* Per evitarlo, si può usare la tecnica:  
  ➤ **“Coordinazione: Attacco a distanza”**

**Cambio Arma in Combattimento**

* Se il **fodero è equipaggiato**:  
  ➤ cambiare set arma = **azione di Consumabile** (costo: 0 MANA)
* Se **non è equipaggiato**:  
  ➤ cambiare set arma = **azione Tattica** (costo: 0 MANA)
* Si può cambiare arma **una sola volta per turno**, **prima** dell’azione Tattica.

⚠️ Lo **scudo** non richiede fodero.

**Utilizzo di Consumabili**

* Se **equipaggiato nella cintura**:  
  ➤ Uso = **Azione di Consumabile** (costo: 0 MANA)
* Se **nell’inventario**:  
  ➤ Uso = **Azione Tattica** (costo: 0 MANA)

**Attacco di Sorpresa**

* Il personaggio effettua la prova con **MIRA ×2**
* Bonus al critico: **+1 per livello**

⚠️ L’attacco di sorpresa non è sempre disponibile. Dipende dal contesto.

**Punti Mana Azzerati**

* Il personaggio può **usare tecniche o incantesimi** anche senza MANA sufficiente.
* Spende **1 HP per ogni punto MANA mancante**.

⚠️ Uso frequente di questa opzione può causare **danni permanenti**, fisici o mentali.

**Punti Salute Azzerati**

* Il personaggio diventa **Incapacitato**:
  + Non può muoversi, agire o percepire.
  + È completamente vulnerabile.
* Se un alleato lo **difende**, subisce una penalità di **-3 a DIFESA** (divisibile tra più alleati).

**Esempio:**  
Bartolomeo (-2) e Malkavio (-1) difendono Puble, che è Incapacitato.  
Se Malkavio cade, Bartolomeo decide se difendere anche lui con penalità totale -6.

⚠️ Se il personaggio Incapacitato **non è difeso**, può subire **danni permanenti o morte** a discrezione del Master.

**Trasportare un Compagno Incapacitato**

* Richiede **prova di FORZA**, difficoltà variabile.
* In caso di fallimento: **si perde il turno**.

**Riposo**

* Almeno **8 ore di riposo** permettono di recuperare:  
  ➤ **% dei Punti Ferita e Mana** (lancio dado percentuale arrotondato alla decina per difetto)
* Se possiedi **Medicina – Base**:  
  ➤ rigenerazione **×2**
* Se possiedi **Medicina – Avanzato**:  
  ➤ rigenerazione **×3**

# 8. Scuole di Magia

Ogni **Scuola di Magia** rappresenta un colore dell’Etere e ha un’identità tematica, un’origine concettuale, e un impatto sociale o ambientale.  
Un personaggio può essere affiliato a una o più scuole a seconda della propria progressione.

**🔲 Struttura di ogni Scuola:**

* **Temi chiave**: le aree di influenza della scuola
* **Stile magico**: il modo in cui si manifesta
* **Maestri tipici**: chi la pratica a livello elevato
* **Note sociali**: come viene percepita nel mondo
* **Colore associato**: rappresentazione dell’Etere

**⚪ Magia Bianca**

* **Temi chiave:** Guarigione, protezione, supporto
* **Stile magico:** Curativo e benevolo
* **Maestri tipici:** Medici, guaritori spirituali
* **Note sociali:** Visti come forze positive; rispettati universalmente
* **Colore etereo:** **Bianco** = assenza di Etere

**Capacità avanzate:**  
➤ Chi la padroneggia può **chiudere ferite mortali**, **rimuovere malattie o maledizioni**

⚠️ Non può salvare chi è già “reclamato dalla morte”.

**⚫ Magia Nera**

* **Temi chiave:** Distruzione, caos, forze naturali violente
* **Stile magico:** Devastante e instabile
* **Maestri tipici:** Armi viventi, maghi imperiali da guerra
* **Note sociali:** Temuti e sorvegliati; potenti ma pericolosi
* **Colore etereo:** **Nero** = somma di tutti i colori dell’Etere

**Capacità avanzate:**  
➤ Invocare **palle di fuoco**, **tempeste**, **terremoti** capaci di distruggere intere città.

**🟢 Magia Verde**

* **Temi chiave:** Natura, crescita, armonia, empatia
* **Stile magico:** Silenzioso e connesso all’ambiente
* **Maestri tipici:** Eremiti, druidi, veggenti delle foreste
* **Note sociali:** Isolati e autosufficienti
* **Colore etereo:** **Verde**

**Capacità avanzate:**  
➤ Comunicare con animali e spiriti naturali, leggere le **tracce della storia** in acqua, roccia o vento.

**🔴 Magia Rossa**

* **Temi chiave:** Creatività, violenza, mutamento
* **Stile magico:** Impulsivo e trasformativo
* **Maestri tipici:** Artigiani prodigiosi o barbari posseduti
* **Note sociali:** Ammirati o temuti, lasciano il segno
* **Colore etereo:** **Rosso**

**Capacità avanzate:**  
➤ **Plasmare la materia**, **trasformare il proprio corpo**, generare shock istantanei come eruzioni o esplosioni.

**🔵 Magia Blu**

* **Temi chiave:** Pensiero, conservazione, immortalità
* **Stile magico:** Contemplativo, statico
* **Maestri tipici:** Architetti, ingegneri, saggi custodi
* **Note sociali:** Visti come immortali, legati alla struttura
* **Colore etereo:** **Blu**

**Capacità avanzate:**  
➤ **Preservare oggetti o esseri viventi**, **bloccare il tempo**, **resistere all’invecchiamento**.

**🟣 Scuole Minori – Magie Binate**

Le **Scuole Minori** uniscono **due colori eterei primari**, generando magie complesse e spesso contraddittorie.  
Esempi:

* **Porpora** = Rosso + Blu
* **Ciano** = Verde + Blu
* **Marrone** = Verde + Rosso
* **Stile magico:** Equilibrato e imprevedibile
* **Note sociali:** Considerate rare e difficili da padroneggiare
* **Maestri tipici:** Solitari, anomali, eretici o innovatori

**Strategia comune:**  
Molti incantatori **evitano** queste scuole per concentrarsi su una singola affinità… oppure cercano di **fonderle tutte** in uno stile di magia totalizzante (es. Scuola Nera).

**📘 Riflessioni sul Design Digitale**

Per digitalizzazione, ogni scuola può avere:

* **Tag automatici**: [guarigione], [elementale], [trasformazione], [tempo], ecc.
* **Affinità**: Personaggi, incantesimi, talenti, ambienti
* **Sinergie**: Bonus se si combinano scuole affini o opposte

# 9. Meccaniche di Prova

**9.1 Tipologie di Prova**

Nel sistema di gioco esistono **due tipi principali di prove**:

**🔁 Prove Contrapposte**

Utilizzate quando **due creature si fronteggiano direttamente**, per esempio in lotte di forza, scontri verbali, duelli, inseguimenti, ecc.

**Procedura:**

1. Ogni creatura coinvolta considera il valore del parametro appropriato (es. FORZA, INTELLIGENZA, ecc.)
2. Aggiunge il risultato del proprio **DADO ANIMA**
3. Chi ottiene il valore più alto vince

⚠️ In caso di **pareggio**: entrambe le parti **rilanciano** il Dado Anima

**🌐 Prove Ambientali**

Utilizzate quando il personaggio tenta un'azione **contro l’ambiente o una difficoltà oggettiva**, ad esempio: scalare, scassinare, decifrare, convincere, ecc.

**Procedura:**

1. Il giocatore lancia il **DADO ANIMA**
2. Aggiunge il valore del parametro corrispondente
3. La prova è **superata** se il totale è **pari o superiore** alla **soglia richiesta** (nota o segreta)

La difficoltà può essere impostata dal Master in base a **contesto, urgenza e precisione richiesta**

**9.2 Influenze da Competenze e Professioni**

Se la prova rientra **nell’ambito di una competenza posseduta**, si applicano **bonus significativi**.

* **Livello Base:**  
  ➤ **Riduzione della difficoltà**  
  **oppure**  
  ➤ **Effetto migliorato** in caso di successo
* **Livello Avanzato:**  
  ➤ Bonus amplificati rispetto al livello base  
  ➤ Possibilità di effetti narrativi/strategici più profondi

Esempio: un personaggio con Alchimia Avanzata che lancia una pozione ottiene un effetto potenziato, un'area più estesa o una durata maggiore.

**9.3 Dadi Utilizzati**

Il tipo di **Dado Anima (D10, D12, D20)** dipende dal **livello del personaggio** (vedi Sezione 7.4).  
Questo rende la progressione **non lineare** ma **logaritmica** in termini di probabilità di successo e impatto.

**9.4 Considerazioni di Game Design**

Questo sistema unifica le prove fisiche, sociali, mentali e magiche sotto un'unica logica probabilistica, favorendo la coerenza e la personalizzazione.

Può essere **facilmente integrato** in interfacce grafiche, editor automatici, sistemi di AI/NPC, o app di gestione sessione.

# 10. Avanzamento, Riposo e Recupero

**10.1 Salita di Livello**

Ogni personaggio può salire di livello da 1 a 10. Il passaggio di livello avviene a discrezione del Master o attraverso milestone specifiche.  
Ad ogni livello si ottengono **risorse e potenziamenti** secondo lo schema seguente:

**🎁 Token Bonus per Parametri di Combattimento**

| **Livello** | **Token guadagnati** |
| --- | --- |
| 2–3–4 | +4 Token |
| 5–6–7 | +6 Token |
| 8–9–10 | +8 Token |

Questi Token possono essere spesi per aumentare i **parametri di combattimento** (vedi Sezione 6.2).  
I Token **non scadono** e **possono essere accumulati**, ma **possono essere spesi solo durante un riposo**.

**🧠 Bonus Automatico in base all’Anima**

Ad ogni livello, il personaggio riceve automaticamente **+1** a uno dei seguenti parametri, in base al suo **Punto Anima attuale**:

| **Anima** | **Parametro aumentato** |
| --- | --- |
| Potenza | +1 SALUTE |
| Astuzia | +1 ATTACCO |
| Spirito | +1 DISCIPLINA |

**🔷 Punti Anima Bonus (Livelli 4 e 7)**

Al raggiungimento dei **livelli 4 e 7**, il personaggio ottiene **1 Punto Anima aggiuntivo**.

➤ Ogni Punto Anima aggiunge **+1 ai due parametri base associati**, come segue:

| **Anima** | **Parametri potenziati** |
| --- | --- |
| Potenza | +1 FORZA, +1 COSTITUZIONE |
| Astuzia | +1 DESTREZZA, +1 FORTUNA |
| Spirito | +1 SAGGEZZA, +1 INTELLIGENZA |

**10.2 Riposo e Recupero**

**🛌 Durata Minima del Riposo:**

➤ **8 ore** di riposo consecutive sono necessarie per ottenere benefici.

**💊 Rigenerazione Punti Ferita (HP) e Mana (MANA)**

* Al termine del riposo, il giocatore lancia un **dado percentuale (d100)**.
* Il valore ottenuto indica la **percentuale di HP e MANA rigenerati** (es. 63 = 63% rigenerati).

**🩺 Modificatori da Competenza in Medicina**

| **Competenza in Medicina** | **Moltiplicatore di rigenerazione** |
| --- | --- |
| Nessuna | ×1 (valore base del dado) |
| Base | ×2 |
| Avanzato | ×3 |

⚠️ Il moltiplicatore si applica **ai punti rigenerati**, non al dado.  
Esempio: tiro 60, con Medicina Base → recupero 60% × 2 = **120%** → HP e MANA **completamente rigenerati** (senza overheal).

**💾 Design Note**

* **Riposo e recupero** sono pensati per incoraggiare pause narrative o gestionali.
* L’uso di **medicina** valorizza i personaggi supportivi o gli specialisti sanitari.
* Il sistema è **facilmente adattabile** a macro di gestione automatica (es. calcolo rigenerazione, trigger di livello, autoupgrade scheda).