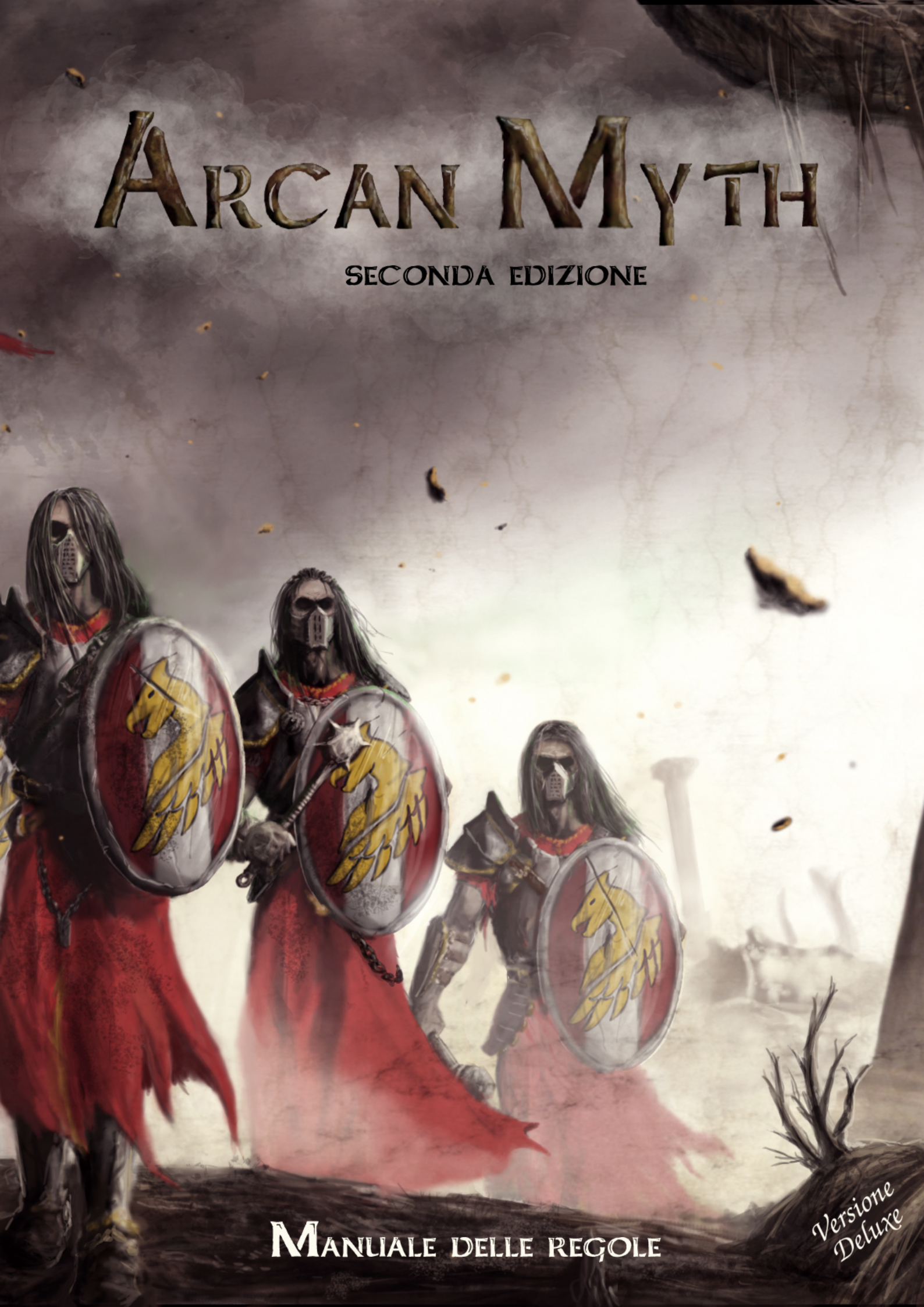
Arcan Myth

Seconda edizione



Manuale delle regole

Versione Deluxe

Arcan Myth

Autori

Michele "Provolik" Provolo
Davide "Bringher" Paloschi
Gabriele "Birra" Buttura
Francesco "Polon" Belloni
Luca "Babil" Micheletti

Archons GdR

Copertina

Fabio Porfidia
www.scrignodicarter.it

Ci hanno in qualche modo aiutato:

Alebardo, Avesani Bruno, Benatz, Fabio Porfidia, Federica, Federico Musetti, Francesco, Gianpietro, Giorgio Abou Mrad, Giulio Pennella, Giochi Fantastici, i Beholders, i cani della prateria, i fan di facebook, i Vecchi Artisti, il Ben, il Bogo, il Norbyz, Irene Bonora, Kondar, la Commedia, la Nostra Montagna, la Prima Edizione, l'Herba Draconis, la Signora del Pane (e delle uova), la Vale, Le Rune del Lupo, Lorenzo "Er Romano", Lorenzo "Lollo" Trenti, Luca Dimitri, Manuel, Massimino, Mauro "Ohmnibus" Spalletti, Mirko, Necrorius e Leda, Tenebroleso, Tommaso Venturelli, tutti gli artisti, Santiago Iborra, Zio Tumi.

Ci hanno in qualche modo ostacolato:

Ataru, Facebook, il Cane del napolettano, il Napoletano, il Nero, il Re del fiume, l'Indiano, l'Influenza, la Burocrazia, Raistlin, Roberto.

Avvertenze

Questo manuale è stato scritto in Italiano e contiene parole, sigle o derivazioni di termini contenuti nei normali vocabolari della lingua italiana oggi in vendita. E' possibile trovare anche termini o sigle presenti su vocabolari della lingua inglese e sporadicamente di altre lingue. Se l'utilizzo di questi termini ledesse la proprietà intellettuale degli autori dei vocabolari, provvederemo a rimuoverli tempestivamente su segnalazione degli autori stessi.

Controindicazioni

Il contenuto di questo manuale è consigliato a piccole dosi, l'uso prolungato può provocare emicrania, sbalzi d'umore, prurito rettale, assuefazione, quadricromia, secchezza delle membrane, birrofrenia, manie di persecuzione, pareidolia, nausea e alitosi.
Consultare il proprio chierico di fiducia in caso di dosi eccessive.

Prefazione

Il manuale che avete davanti è il frutto di un lavoro durato parecchio tempo: le regole della seconda edizione infatti sono nate parecchi anni fa e uno dei motivi che ne hanno ritardato la pubblicazione, avvenuta nel 2010, era che volevo iniziare con un manuale grafico: questo.

Oggi la versione deLuxe è una realtà e naturalmente è il frutto della passione e del gioco giocato che poi è divenuto un progetto. Spesso dico che Arcan Myth è figlio del tavolo, nel senso che risponde ad esigenze e problematiche concrete, nate durante le sessioni di gioco: una di queste è la lentezza dei combattimenti, che con un sistema più "mortale", abbiamo cercato di ridurre.

La grafica interna del manuale è in bianco e nero con un'impaginazione semplice e lineare: avevo i mezzi e le capacità per produrre un layout grafico di grande effetto, ma volevo che Arcan Myth fosse stampabile in casa o in copisteria a basso costo, ancor di più che non le versioni precedenti.

Ma ora godetevi questa nuova edizione, spero proprio che vi piaccia!

ProvoliK

Autori delle Miniature

Per questo manuale sono state utilizzate alcune miniature ricavate da immagini di autori differenti che ce le hanno concesse gentilmente per progetti passati o proprio per questi progetti. Qui vengono indicati i nomi degli autori e le pagine in cui sono presenti le miniature.

Bruno Avesani - Pagine 12, 64, 71, 72, 74, 78, 79, 86
Daniele Gualeni - Pagine 51, 53, 67
Donna J. Quinn - Pagina 14
Mario Garofalo - Pagina 55
Massimo Lorenzini - Pagine 13, 16, 27, 29, 30, 31, 32, 33, 36, 40, 42, 43, 44, 48, 56, 58, 59, 60, 66, 68, 70, 75, 76, 84
Minghao Xu - Pagina 17
Omar Morsy - Pagine 73, 88
Santiago Iborra - www.quellion.com - Pagine 10, 34, 41, 46, 50, 52, 54, 80, 83
Steven Tu - www.tuism.com - Pagina 28

Di alcuni di questi autori abbiamo perso i contatti: se dovessero riconoscersi in questi nomi a volessero apporre una referenza (email o sito internet) possono contattarci e lo faremo tempestivamente.

Licenza Creative Commons

Questo Manuale ricade sotto la licenza Creative Commons BY-NC-ND 3.0. Quindi questo manuale, in tutti i suoi contenuti, non può essere utilizzato per scopi commerciali o per produrre opere derivate. Può comunque essere redistribuito indicando chiaramente nel luogo (virtuale e non) di distribuzione che quest'opera è stata creata da Archons GdR e che è possibile scaricarla anche dal sito www.archons.it

Indice

Prima Parte - Interpretazione

Capitolo 1 - Introduzione 9
1.1 Cos'è un gioco di ruolo 9
1.2 Scopo del gioco 9
1.3 Giocatore e personaggio 9
1.4 Immedesimazione 10

Capitolo 2 - Il personaggio 11
2.1 Chi ti piacerebbe essere? 11
2.2 La storia del persoanggio 11
2.3 La scelta iniziale 12
2.4 Dettagli 12
2.5 Descrizione 12
2.6 Conclusioni e divagazioni 13
2.8 Un piccolo esempio 13

Capitolo 3 - Aspetti di gioco 15
3.1 La storia 15
3.2 Azioni di routine 15
3.3 Dialogare 15
3.4 Azioni particolari 16
3.5 Scelte e decisioni 16
3.6 Frasi tipiche 17
3.7 Incantesimi e preghiere 17
3.8 Conclusioni e divagazioni 17

Seconda Parte - Ambientazione

Capitolo 4 - Hedania e dintorni 21
4.1 Introduzione 21
4.2 Clima 21
4.3 Il Grande Freddo 21
4.4 Storia generale 22
4.5 Religione 22

Capitolo 5 - Razze e civiltà 25
5.1 Coboldi 25
5.2 Elfi 25
5.3 Goblin 29
5.4 Haddle 29
5.5 Hador 30
5.6 Labyrth 31
5.7 Nani 31
5.8 Orchi 32
5.9 Umani 34

Terza Parte - Sistema

Capitolo 6 - Il personaggio 39
6.1 Caratteristiche di base 39
6.2 Determinazione delle caratteristiche 40
6.3 Bonus generati 40
6.4 Punteggi derivati 40
6.5 Tiri salvezza [TS] 41
6.6 Le razze giocanti 41
6.7 Scelta delle abilità speciali 43
6.8 Distribuzione dei punti abilità 44

Capitolo 7 - Entrare in azione 45
7.1 Uso delle abilità 45
7.2 Round di gioco 46
7.3 Combattimento 47
7.4 Ingombro 53
7.5 Visibilità 55
7.6 Tempo e movimento 55

Capitolo 8 - Avanzamento 57
8.1 Metodi di avanzamento 57
8.2 Acquisire nuove abilità normali 59
8.3 Avanzare nelle abilità speciali 59
8.4 Avanzare nei tiri salvezza 60
8.5 Avanzare nelle doti 60

Quarta Parte - Appendici

Appendice A - Doti e mancanze 63
A.1 Doti 63
A.2 Mancanze 64

Appendice B - Linee guida 65
B.1 Ambasciatore 65
B.2 Arciere 65
B.3 Assassino 66
B.4 Guerriero d'arme 66
B.5 Ladro 66
B.6 Mago 67
B.7 Mercante 67
B.8 Mercenario 67
B.9 Sabotatore 67
B.10 Sacerdote 68
B.11 Spia 68

Appendice C - Abilità 69
C.1 Abilità speciali 69
C.2 Abilità collegate a caratteristiche 71

Appendice D - Equipaggiamento 81
D.1 Trasporti 85

Appendice E - Regole opzionali 87
E.1 Tiro in mischia e coprtura 87
E.2 Disarmare 87
E.3 Carica 87
E.4 Attaccare con lo scudo 87
E.5 Danni alle armature 88
E.6 Malattie 88

Prima Parte

INTERPRETAZIONE

- Ma sei sicuro che tutti possano giocare?
- Di cos'hai paura?
- Di nulla pero'.....
- Pero'?
- Beh io non so recitare...
- Vuoi divertirti vivendo una bella storia?
- Si, certo!
- Questo basta e avanza...

Capitolo 1
INTRODUZIONE

1.1 Cos'e' un gioco di ruolo

Dare una definizione di gioco di ruolo (gdr) a chi non ha mai giocato è quanto mai arduo; in molti ci hanno provato e ci provano ancora, ma il risultato rimane sempre lo stesso: per capire cos'è un gioco di ruolo bisogna provare a giocare, preferibilmente con chi ha già qualche esperienza in merito.

Tuttavia siccome non è sempre possibile iniziare provando, anche questo manuale tenta, nel limite del possibile, di spiegarlo.

Giocare di ruolo significa prima di tutto costruire una storia, prendendovi parte come attori/autori. In sostanza bisogna diventare, giocando, il personaggio di un film, di un libro, di un fumetto o di un'opera teatrale. Ma mentre in un film o a teatro c'è un copione da seguire, il giocar di ruolo significa invece non avere copione e decidere al momento cosa fare. In sostanza si è molto liberi e si può decidere di far evolvere la storia come si vuole.

Nei gdr classici, il gioco avviene in compagnia, seduti al tavolo o comunque nelle condizioni di un normale gioco da tavolo. Generalmente i luoghi, le situazioni e i personaggi della storia vengono descritti parlando o mediante l'ausilio di disegni, mappe e via discorrendo. C'è chi anche mette una musica d'ambiente o chi gioca al lume di una candela per creare più atmosfera.

Come nei film o a teatro vi è un regista, detto **master**, che in sostanza dà lo spunto per la storia che verrà vissuta, mentre tutti gli altri giocatori generalmente gestiscono i dialoghi e le scelte dei personaggi. Così il master descrive luoghi, oggetti e gestisce i personaggi esterni al gruppo (detti personaggi non giocanti o PNG) mentre i giocatori, nelle vesti del loro personaggio interagiranno con i luoghi, gli oggetti e i personaggi esterni.

Il tutto avviene in maniera molto semplice, descrivendo ciò che si vuole fare e concordando col master se questa cosa sia possibile e fattibile oppure no.

La storia viene quindi creata insieme da master e giocatori durante la partita e tutti quanti giocano interpretando i vari personaggi.

1.2 Scopo del gioco

Lo scopo di un gioco (in senso generico) è quello di divertire i partecipanti, vale a dire offrire un metodo di svago che li intrattenga e li soddisfi. Ma mentre nei normali giochi di società esiste pure un livello competitivo, il Gioco di Ruolo è più fine a sè stesso e l'intrattenimento che ne consegue è più simile all'andare al cinema oppure in un parco dei divertimenti: non esiste un vincitore assoluto come può accadere a giochi famosi come il monopoli e non esiste una squadra vincitrice come succede in sport/giochi come il calcio. Così come si esce dal cinema soddisfatti o delusi per il film appena visto, così si termina una partita a un Gioco di Ruolo soddisfatti o (ma si spera di no) delusi della storia cui si è preso parte, magari ripercorrendo i fatti salienti della vicenda.

1.3 Giocatore e Personaggio

Giocatore e personaggio saranno le due entità che daranno vita al gioco e la loro interazione fa parte dell'interpretazione. Tuttavia è bene dire, per non cadere in strani malintesi, che tali entità sono distinte benché strettamente collegate; questo significa che il giocatore vive nella vita reale e il personaggio prende forma nella fantasia. Il giocatore nella vita reale gioca e

si diverte seduto a un tavolo e chiaccherando con gli amici, il personaggio nella fantasia è uno dei protagonisti o degli eroi che compiranno imprese più o meno memorabili. Detto in soldoni il personaggio è la "pedina" del giocatore: questa è una frase piuttosto riduttiva che restringe al minimo il concetto di personaggio tralasciando aspetti molto importanti (forse i più importanti) ma che al giocatore inesperto potrebbero risultare poco comprensibili. Tuttavia questa pedina può muoversi su di un tabellone virtualmente ricco e infinito e può compiere tutte quelle azioni che un normale personaggio di un libro o di fantasia può compiere, purché ne abbia le capacità.

1.4 Immedesimazione

Quante volte leggendo un libro o un fumetto oppure guardando un film o un telefilm ci siamo messi nei panni dei protagonisti? A volte succede quasi senza che ce n'accorgiamo perché le situazioni, le descrizioni e gli ambienti sono così coinvolgenti da trasportarci all'interno della storia stessa. L'azione, la scena e la peculiarità del personaggio centrale fanno si che chi legge o osserva sia coinvolto e, per questo, si diverta.

Parte del divertimento del Gioco di Ruolo deriva anche dalla capacità di immedesimazione fantasiosa del giocatore sia nei confronti del proprio personaggio, sia nei confronti del gruppo ma soprattutto nei confronti della storia e del mondo fantastico in cui il proprio personaggio si trova immerso.

La capacità di far immedesimare lo spettatore o il lettore in una determinata situazione consiste nel sapergli trasmettere in maniera tangibile l'emozione di un determinato personaggio, in modo tale da fargliela assaporare.

Il senso del dovere di Frodo nel momento in cui si fa carico dell'unico anello, la consapevolezza del proprio destino di Aragorn quando capisce che oramai è giunto il momento di affrontare il grande nemico, il conflitto delle forze in Darth Fener (Anakin Skywalker) mentre osserva l'imperatore, suo maestro di vita, torturare il figlio ribelle e il grande dubbio di Motoko Kusanagi (Ghost in the shell) combattuta per non essere certa di avere un cervello umano.

Vedremo più avanti come una caratterizzazione anche psicologica del proprio personaggio possa influire sull'immedesimazione e sul divertimento durante una sessione di gioco.

© Giulio Pennella - www.scuolafumettocuneo.org

"Non sempre chi veste di nero ha intenti cattivi e non sempre chi ti offre una mano lo fa solo per interesse..."

Durfall figlio di Kondor

- Allora, che nome vuoi dare al tuo personaggio?
- Son Goku!!
- ...guarda che siamo in un gioco Fantasy
- Hai ragione...
- Pensa qualcos'altro, su... e sii originale
- Ci sono! Gandalf lo stregone!!
- ...

Capitolo 2
IL PERSONAGGIO

A questo punto siamo pronti per impostare la creazione del nostro personaggio (o PG): ci sono diversi tipi di approccio per delineare il proprio alter ego affrontando certi aspetti prima di altri o addirittura tralasciandone alcuni che il giocatore, ma soprattutto il master, considerano di secondo piano.

2.1 Chi ti piacerebbe essere?

Questa è una domanda che ogni giocatore dovrebbe porsi prima di partire alla creazione del proprio personaggio: spesso sarà il Master a porre valide alternative spiegando le caratteristiche di ogni scelta, ma sappiate che ogni tipo di personaggio può essere molto divertente da giocare.

© Danny Kuang - dkuang.deviantart.com

Alcune volte è utile rifarsi a personaggi letterari o cinematografici (come si è visto per spiegare l'immedesimazione) per riuscire a sfornare un personaggio che possa essere credibile e allo stesso tempo offra un esempio di come possa essere interpretato: il personaggio si troverà spesso di fronte a dei dilemmi o a delle scelte che magari per essere prese dovranno entrare in contrasto con la morale o i principi del personaggio stesso.

2.2 La storia del personaggio

Un altro punto interessante e molto spesso divertente da definire è la storia del personaggio dalla nascita fino all'inizio delle vicende che si troverà a vivere durante le sessioni di gioco. Alcuni preferiscono scriverla e consegnarla al Master prima di iniziare a giocare, altri invece lo fanno dopo aver iniziato man mano che prendono contatto col personaggio. E' una questione di scelta, ma anche di master: infatti alcuni richiedono il background del giocatore prima di iniziare a giocare o anche prima di iniziare a preparare l'avventura; infatti dalla storia di un personaggio il master può raccogliere importantissime informazioni sia su come il giocatore potrà interpretarlo, sia su come impostare certe sedute affiché si possa ottenere il massimo dai propri personaggi.

Costruire la storia del proprio personaggio, pur essendo divertente, può non risultare molto facile. Prima di tutto occorre una certa dose di fantasia: in pratica si sta per

scrivere qualcosa che si avvicina molto al racconto e quindi servono luoghi ed eventi quasi sempre inventati. In secondo luogo la storia deve rispecchiare quello che è e quello che sa fare il personaggio: se è un guerriero dovrà aver imparato da un maestro o aver fatto pratica durante le sue battaglie passate, se è un viaggiatore non avrà certo passato molti giorni davanti al focolare, se è in grado di riparare armature o armi significa che avrà passato dal suo amico fabbro parecchio tempo. Insomma la storia del personaggio deve fornire le adeguate giustificazioni per le caratteristiche peculiari del proprio PG, siano queste concrete o astratte (come i principi morali).

2.3 La scelta iniziale

Ogni personaggio ha i suoi motivi (buoni o cattivi) per essere diventato quello che è: magari è stata solo una serie di coincidenze oppure una libera scelta, ma molto spesso si tratta dell'incrocio/contrapposizione di più fattori (Eventi, situazioni, casualità, scelte, etc). Un soldato si può essere arruolato per semplice necessità, ma anche per amor patrio, per sete di vendetta verso il nemico o (perché no?) per spirito di avventura. Un diplomatico può essere tale per convinzioni personali, perché crede in un mondo migliore o per convenienza nell'entrare nei favori di gente potente. Un ladro può aver iniziato a rubare per fame o povertà, per desiderio di rivalsa verso i ricchi prepotenti, per lo spirito della sfida o più semplicemente perché nell'ambiente in cui è cresciuto le cose "funzionano così".

Ci sono insomma un sacco di motivi che possono spingere un personaggio a scegliere questo o quello stile di vita, motivi che spesso esulano dai suoi principi morali e che a volte li piegano o li cambiano. Quindi durante la creazione del personaggio e della sua storia questo è un punto che può essere interessante focalizzare.

2.4 Dettagli

Oltre alle scelte e agli eventi che hanno portato il proprio personaggio a essere quello che è, vi sono altri dettagli gustosi che si possono inserire in questa sede. Il luogo di origine, con magari una data di nascita (sempre se si sappia quando è nato), il ceto sociale, informazioni sulla famiglia o sugli eventuali tutori, notizie sul clan di appartenenza (se vi appartiene) e magari anche alcune note sugli avi, sempre che abbiano compiuto qualche cosa di importante (non necessariamente delle grandi e popolari gesta).

Un punto da non sottovalutare è il nome del personaggio: spesso si scade nel banale assegnando al proprio alter ego nomi di personaggi famosi, divinità, di eroi di grandi avventure o personaggi dei fumetti, della letteratura, del cinema o dei cartoni animati. Cercate di essere originali e dare alla vostra creazione un nome nuovo (magari creato da voi) e vedrete che con il passare del tempo lo sentirete più vostro. Spesso chi all'inizio da al proprio personaggio un nome famoso (Conan, Thor, Son Goku, Drittz, Aragorn) a un certo momento sente che forse è opportuno cambiarlo. L'originalità invece difficilmente vi deluderà.

2.5 Descrizione

Questo punto della creazione del personaggio è senza dubbio quello che ha gli strumenti più validi per essere sviluppato.

Fisicamente la descrizione può essere narrativa, disegnata, resa in miniatura oppure una combinazione di questi tre diversi sistemi. Il disegno e la miniatura rendono molto bene l'idea di come il personaggio si presenti al mondo esterno e soprattutto offrono una visione d'insieme di grande impatto. Tuttavia non tutti sappiamo disegnare e quindi la descrizione narrativa si rende d'obbligo e può essere ugualmente efficace pur non fornendo una visione d'impatto (anzi a volte occorre leggerla più volte per fissare bene il personaggio).

Caratterialmente la descrizione è sicuramente narrativa: qui vanno esposti principi morali e motivazioni allo stato attuale delle cose, ma non solo; si possono elencare frasi tipiche, intercalari oppure oggetti, anche senza valore, ma che hanno per il personaggio un'importanza affettiva (un portafortuna, un oggetto regalato

Tipi di carattere

Ambizioso	Freddo	Prudente
Avido	Generoso	Razionale
Coraggioso	Maligno	Scherzoso
Diffidente	Opportunista	Umile
Espansivo	Paziente	

"L'ambizione può essere una grande alleata, ma se non la controlli a dovere ti può portare alla rovina..."

Arkios Glen Tiveris, Generale Verde di Bebion

dalla madre, dalla sorella, dal proprio maestro, etc) da cui non sarebbe affatto facile separarsi.

Scegliere i principi morali del proprio personaggio può non risultare semplice, soprattutto per chi inizia. Tuttavia basta uno spunto o un suggerimento per iniziare poi una descrizione più profonda. Partite dal carattere del vostro personaggio e pensate a come possa essere: la tabella dei tipi di carattere può darvi degli utili suggerimenti.

Ricordate comunque che i personaggi, così come ogni persona reale può avere un carattere variegato o con diverse sfaccettature.

2.6 Conclusioni e divagazioni

A questo punto il personaggio è grosso modo pronto; se però pensate che vi siano altri aspetti da trattare durante la creazione (sempre dal punto di vista interpretativo) non esitate a farlo. Una doverosa precisazione è da farsi sulla scheda del personaggio: per i più inesperti sarebbe bene prima creare la scheda e sulla base di questa costruire la storia del PG.

Naturalmente tutto quello che viene fatto in fase di creazione si riflette sul gioco: vedremo che il punto di vista interpretativo giocherà un ruolo molto importante soprattutto quando si tratterà di prendere delle decisioni o di effettuare delle scelte.

Infine con il personaggio pronto e aspettando l'inizio delle sessioni di gioco capiterà a volte di viaggiare con la fantasia immaginando quante e quali avventure potrà vivere il proprio personaggio, magari ispirandosi a qualche libro, film o telefilm. Non c'è nulla di male in questo, anzi probabilmente aggiunge sale a quello che sarà la prima volta. Queste divagazioni tra l'altro saranno possibili anche tra una sessione e l'altra sebbene incanalate dalla storia cui si prende parte. C'è anche chi afferma che tutto questo spinga il giocatore alla lettura.

2.7 Un piccolo esempio

Viene qui fornito un piccolo esempio di background che possa riassumere quanto detto in questa capitolo e che possa divenire uno spunto per chi crea il proprio personaggio per la prima volta.

Blader di Nogaria

Blader è un guerriero, soldato di professione, al servizio di Lord Babil come sua guardia personale.

© Giulio Pennella - www.scuolafumettocuneo.org

E' alto 1 metro e 80 con carnagione olivastra, occhi scuri e capelli neri che però ama tingere con striature rosse. Muscoloso e di corporatura robusta è per altro scaltro e abile nelle acrobazie di battaglia.

Umile e coraggioso, non disdegna una scherzosa serata in taverna con gli amici, ma è sempre ligio al dovere e al compito che gli è stato assegnato. A volte si fa prendere la mano da questioni personali e tende per questo a essere vendicativo con chi oltraggia o fa del male ai suoi amici.

Nato nella signoria di Nogaria, all'interno dell'Impero di Janzi, e figlio di un soldato, intraprende fin da piccolo la via delle armi. A 10 anni perde il padre, ucciso dagli orchi durante una perlustrazione divenuta troppo pericolosa; per questa vicenda Blader odia gli orchi anche

se col tempo ha imparato a capire meglio questa razza.

A 16 anni entra a far parte della truppa regolare della Signoria a servizio del reggente e durante questa prima fase della sua carriera si distingue per coraggio, doti di comando e maestria nell'uso della sciabola e della scimitarra.

A 24 anni la Signoria viene assegnata a Lord Babil e Blader diventa sua guardia del corpo e, in seguito, amico. Assieme a Babil e al gruppo degli artigli si allontana dalla Signoria per aiutare gli interessi dell'impero nel continente Elvenico.

A 27 anni si allontana dal gruppo degli artigli per andare a difendere il Tempio di Astra, nel nord dell'Acronia, dall'attacco degli orchi.

Le avventure di questo personaggio potrebbero proprio iniziare presso il tempio di Astra.

Naturalmente questo background risulta ancora scarno di molti particolari, ma può essere approfondito in tutte le sue parti.

"Il Lupo è il simbolo della casata del mio signore, colui che ho protetto e che oggi posso chiamare Amico"

Blader di Nogaria, Artiglio Tagliente

- Ti si fa incontro un uomo mal vestito e con la barba incolta, ti dice 'Salve!'
- Lo saluto e gli chiedo che cosa gli e' successo
- Chiediglielo...
- Eh, glielo chiedo...
- Si, ma fallo come se dialogassi con me...
- Ah okay... Salve buon uomo, che vi e' successo?

Capitolo 3
ASPETTI DI GIOCO

Durante le sessioni di gioco si arriva ad affrontare l'interazione vera e propria fra giocatore e personaggio: sarà infatti in questa fase che il giocatore si divertirà di più risolvendo situazioni, effettuando scelte e azzardando rischi ma tutto nel pieno dello stile del proprio personaggio.

3.1 La storia

Quello che il personaggio si troverà a vivere è una storia di cui in prima persona potrà influire, in toto o in parte, sugli eventi che la compongono. Il personaggio è quindi uno dei co-protagonisti di tale avventura e il giocatore ne è in parte l'autore.

L'importanza della storia è, per forza di cose, centrale: essa è di per sé il fulcro dell'avventura e racchiude al suo interno le cause e le motivazioni essenziali che fanno muovere i personaggi. Tuttavia non è strettamente necessario che il giocatore faccia muovere il suo personaggio se e solo se vi sono motivazioni che vadano a colpire il suo carattere: può avere anche un solo obiettivo, magari temporaneo, oppure anche non averne, ma in questo caso potrebbe costruirsene uno proprio durante la storia stessa. Per esempio potrebbe essere che un PG abbia una motivazione di fondo per intraprendere un'avventura e che un altro, pur non avendola, lo segua per semplice amicizia.

3.2 Azioni di routine

Spesso capita che le azioni di routine vengano date per scontate e durante la partita vengano tralasciate. Naturalmente si tratta di una scelta spesso azzeccata, visto che concentrarsi sulle azioni "normali" dei personaggi potrebbe distogliere l'attenzione su aspetti centrali della storia ma ancora poco chiari. Tuttavia è molto bello utilizzare questo tipo di azioni come contorno interpretativo a momenti di dialogo o di riflessione.

Esempio. *Un gruppo di Esploratori incaricati dal proprio esercito di fornire una mappa in poco tempo di una zona selvaggia, alla fine della giornata, si riunisce al bivacco per fare il punto della situazione e stabilire come procedere il giorno successivo; i giocatori dialogheranno tra loro riassumendo i punti caldi delle zone esplorate e portando le decisioni per il giorno successivo; nel frattempo il cuoco del gruppo potrebbe sottolineare che sta cucinando sul fuoco, i guerrieri che stanno affilando le lame, i cartografi che stanno rimettendo in ordine carte e inchiostri e i bardi stanno invece suonando un melodia di fondo che comunque non infastidisce la conversazione. Tutto questo non è necessario sottolinearlo a ogni frase, o dedicare comunque ogni volta del tempo per questo tipo di azioni, ma un accenno a questo creerà più atmosfera e favorirà l'immaginazione sulla scena che si sta vivendo.*

3.3 Dialogare

Capiterà durante il gioco di dover parlare con altri personaggi, siano questi giocanti o meno. Il modo giusto per farlo è, in questo caso, interpretare il proprio alterego in prima persona e parlare con l'interlocutore come se la scena stesse avvenendo veramente.

Molti giocatori alle prime armi saltano completamente questo approccio, iniziando la frase introducendo il discorso indiretto: solitamente un master esperto, in questi casi, obbliga il giocatore al discorso diretto, ma non sempre i gruppi che iniziano hanno la fortuna di avere un master di esperienza.

Il dialogo diretto è di gran lunga da preferire a quello indiretto in quanto crea più

© Federico Musetti - federico.musetti82@gmail.com - http://fritz82.deviantart.com

atmosfera e dà l'occasione ai giocatori, di arricchire il discorso con sfumature, toni particolari, intercalari e via discorrendo.

3.4 Azioni particolari

Il proprio personaggio, assieme agli altri, è il protagonista della storia e si troverà quindi a dover affrontare situazioni fuori della norma che metteranno alla prova le sue capacità spingendole, a volte o molto spesso, al limite. Quindi ci si troverà a dover effettuare delle azioni che richiedono una certa abilità. L'azione, come prevedibile, può riuscire o non riuscire e in base a questo risultato si riuscirà a influire o meno sugli eventi.

L'interpretazione di azioni dall'esito incerto diviene in questi casi il fulcro della sessione e quindi interpretarne gli esiti diventa molto divertente soprattutto in casi di colpi di scena. Lo scassinatore di un gruppo non riesce ad aprire una porta mentre si fugge dal nemico e quindi si inizia a sfondare, la composizione di una pozione è riuscita e un fragrante odore si spande nell'aria, il salto di un largo crepaccio è riuscito anche se rocambolescamente e si ringrazia il cielo, la decifrazione di un antico codice è troppo complicata e si preferisce sottrarlo per una più attenta rilettura personale.

Tutto questo avverrà durante il gioco ma se fallire un'azione in tranquillità porta al massimo alla presa in giro da parte dei compagni, in casi estremi potrebbe far avvicinare il gruppo al baratro, quindi anche la situazione va tenuta sotto controllo.

3.5 Scelte e decisioni

Il vero fulcro della storia, o dell'avventura, sta nelle scelte e nelle decisioni che i personaggi prenderanno durante il corso della vicenda. Queste scelte infatti potranno influire o meno sugli eventi generali che compongono il flusso della storia e quindi incideranno sul suo svolgimento e sulla sua risoluzione.

Le scelte dovrebbero essere fatte in linea con il personaggio che si sta giocando: un PG egoista difficilmente si sacrificherebbe per un compagno, uno con senso dell'amicizia non abbandonerebbe mai l'amico e un altro che ha a cuore la famiglia cercherebbe vendetta per la sorella uccisa. Si potrebbero fare svariati esempi e ne potrete trovare sia nella letteratura, sia nella cinematografia che nei cartoni animati. Tuttavia è possibile che il vostro personaggio si trovi a dover prendere una scelta di fronte a due possibilità che vorrebbe o, peggio ancora, non vorrebbe cogliere: in questi casi si raggiungono spesso livelli di divertimento e di memorabilità quasi unici.

"La scelta era ardua, lasciare il tesoro o rischiare la vita ma tenerlo. Oggi non sono ricco come vedi, ma ci sono."

Cerino Falciafieno, Haddle

3.6 Frasi tipiche

Ogni personaggio ha un proprio modo di esprimersi che può andare dal tono della voce a vere e proprie frasi che lo caratterizzano. Come dimenticare il "tutti per uno" dei tre moschettieri, il "Giuda ballerino" di Dylan Dog o le frasi del Gaffiere che Sam ripeteva a Frodo?

Alla stessa maniera il proprio personaggio potrebbe avere espressioni tipiche, intercalari, esclamazioni, frasi di battaglia e chi più ne ha più ne metta. Si tratta sempre di particolari ma aggiungono sicuramente sale a una buona interpretazione.

3.7 Incantesimi e preghiere

In un contesto fantasy capiterà prima o poi che anche la magia debba fare la sua parte: il mago, lo stregone, lo sciamano o il sacerdote hanno dalla loro parte la potenza di energie arcane e antiche che possono far scaturire eseguendo alla perfezione i loro incantesimi. Può essere che basti qualche gesto, ma il più delle volte il comando vocale è assolutamente necessario: un canto che accompagna la benedizione, una preghiera che da inizio alla guarigione, una parola oscura che fa scaturire gelo dalle mani o una frase di potere che spaventa il nemico. Anche in questi casi rendere vocalmente (e con fantasia) queste piccole sfumature può aggiungere colore all'intero evento dandogli contorni molto più verosimili.

3.8 Conclusioni e divagazioni

Arrivati a questo punto è possibile che i meno esperti si trovino un attimo disorientati o addirittura spaventati: potrebbero infatti pensare che occorrano tutti questi elementi sia per creare un personaggio che per una partita a un gioco di ruolo. Niente di più sbagliato: il gioco di ruolo è prima di tutto svago o evasione e, si sa, la giornata o la settimana a volte è così pesante che si arriva alla partita con la sola voglia di stare tra amici. E' chiaro che inserire tutte le sfumature fino a qui suggerite richiede impegno e attenzione, cose che dalle 20.00 all'una di notte possono anche mancare.

Inoltre non è detto che il personaggio debba essere dettagliatamente definito prima dell'avventura; anzi potrebbe essere definito col tempo, visto che spesso le buone idee sul passato del personaggio vengono proprio finché lo si gioca, finché lo si interpreta e finché gli si trova la giusta "identità".

Infine se pensate che per una buona interpretazione serva qualche cosa di più e se sapete anche cosa, non esitate a sfruttare quell'elemento anche come fattore originale del proprio personaggio (come può essere per esempio la mimica o la gestualità).

"La fiducia di elfo è come una grande spada: resistente come l'acciaio ma mortalmente affilata."

Proverbio dei Darkon

Seconda Parte

AMBIENTAZIONE

- Non ho ben capito che cosa avresti visto...
- Un elfo!
- Un el... e che cos'e'?
- E' una figura mitologica si pensava fossero scomparsi
- Mi sa che hai bevuto un po' troppo

Capitolo 4
HEDANIA E DINTORNI

Wouter Florusse - wouter.florusse@gmail.com

Quella che vi accingete a leggere è un'estratto dell'ambientazione di Endymia seconda edizione. La versione integrale la trovate sempre sul sito di Archons GdR (www.archons.it/endymia/).

4.1 Introduzione

L'Hedania è una regione geografica molto vasta ed è sostanzialmente quella porzione di terra che parte da tutta la riva nord del Mar Placido fino alle catene montuose del Perkis, che la divide da Valle Bianca, e dell'Itokia, e sostanzialmente fino al confine nord della foresta di Owanisha. All'estremo Ovest confina a sud con l'Edeban.

4.2 Clima

In Hedania il clima è molto rigido e le nevi, specie nelle zone più a nord, rimangono fin quasi l'inizio della stagione della frutta. Il Grande Freddo ha colpito l'Hedania inesorabilmente causando notevoli cambiamenti climatici e portando le temperature da Marittime a Continentali e in alcuni periodi e zone Subpolari. Tutto questo ha mutato e variato la flora e la fauna della regione, dalle specie abitanti, a quelle che hanno cambiato abitudine adattandosi.

4.3 Il Grande Freddo

Il Grande Freddo dura tutto l'anno, con picchi devastanti durante l'inverno. Le stagioni calde solitamente portano a una temperatura mite (sui 20-25 gradi) sulle coste mentre all'interno dei continenti rimane più bassa di almeno 5 gradi. Nei deserti si registrano ancora temperature molto alte probabilmente anche per la morfologia del terreno e la disposizione delle catene montuose. La stagione delle nevi porta abbondanti nevicate dalle 3 alle 5 settimane, rendendo praticamente impossibili le comunicazioni.

4.3.1 Conseguenze

Si stima che nella prima decina d'anni di grande freddo, l'evento abbia ridotto di un terzo

le popolazioni di tutta l'area del Mar Placido. Infatti a un primo impatto di tipo climatico sono seguite carestie ed epidemie che hanno sconquassato tutta la zona, specie l'Hedania e l'Edeban.

Tutti i regni dell'Hedania si sono via via sbriciolati dando origine a piccoli regni e città stato con disparati tipi di governo, ma nella maggioranza dei casi si trattava di autarchie rette dal nobile o dai nobili locali. Gli unici regni che sono riusciti a resistere a questa morsa stritolante furono l'Impero di Janzi, il Regno di Bebion e incredibilmente l'Impero di Itok.

4.4 Storia Generale

Si parla di Hedania solo da dopo la Catastrofe ma non si conosce l'etimologia del nome: alcuni linguisti suppongono che esso derivi da lingue Auroriane e che significhi Sopra il Nuovo Mare, dato che la formazione del Mar Placido risale quasi sicuramente all'anno della Catastrofe.

Subito dopo il cataclisma gli abitanti delle terre sopravvissuti si trovarono ad affrontare un clima molto più rigido del grande freddo, dato che si parla addirittura di glaciazione. Le città furono in gran parte sgretolate da terremoti e ghiacci, ma alcune di esse offrirono riparo alla gente e a chi, via mare, raggiungeva i luoghi di terra.

Tra il I e il III secolo, fra le genti del mare sbarcarono a Est alcuni sopravvissuti, o discendenti di tali, che provenivano molto probabilmente da Aurora o comunque dalle regioni attorno alla capitale: essi avevano doti e conoscenze sufficienti per riuscire a sopravvivere (e far sopravvivere) in quelle estreme condizioni. Benché il fatto sia ben documentato soltanto nella Storia dell'impero di Itok con la dinastia degli Auros, pare che questo fenomeno abbia influenzato tutta la costa est e gran parte di quella sud dell'Hedania.

In Hedania si hanno le prime notizie delle nuove città all'inizio del IV secolo tra cui quelle che poi avrebbero dato vita ai regni storici.

Nei secoli avvenire la glaciazione si ritirò e già dal V secolo si può parlare di rinascita dell'inizio e dell'Età del risveglio che portò i vari nuclei cittadini ad allearsi fino a dar vita, nel secolo successivo, a veri e propri regni. Al VI secolo risale la fondazione dell'Impero di Itok, mentre al VII risale la costituzione dello stato di Ravonland ai confini con l'Edeban e con il Regno di Bebion.

Nei secoli a venire nacquero tutti gli altri regni, in modo più o meno naturale, ma al contrario di ciò che succedeva nell'Impero di Aurora questi regni tendevano a combattersi l'un l'altro.

Nel XII secolo era già definita la mappa dell'Hedania dell'Est secondo quelli che erano i regni storici: questo avvenne perché l'Impero di Itok aveva trovato un equilibrio e la sua crescente economia trascinava verso il benessere anche gli stati del sud come il principato di Seniel e la Repubblica di Lasatol. Sempre a Est in questo periodo grande influenza ebbe la città stato di Gubrash, un vero e proprio crocevia e punto d'incontro tra la razza umana e gli Elfi, albor e neldon

Nell'Hedania centrale tre regni si erano consolidati attorno a quelle che prima erano città stato: la Repubblica di Ensar, il Regno di Hanstone e il Granducato di Yarsa. Questi 3 regni erano tutt'altro che improntati sulla guerra e pur avendo un numeroso esercito cercavano tra loro accordi economico militari per difendersi dal vicino Consolato di Aref, sempre in cerca di espansione. Il culmine d'accordo di questi tre regni fu il Patto delle Corone (1209) che li vedeva commercialmente impegnati con l'Impero di Janzi per scambi di merce senza un'eccessiva tassazione.

A Ovest invece Ravonland rafforzava la sua egemonia sulle vaste praterie, entrando spesso in conflitto col Regno di Bebion, ma non entrando mai in una vera e propria guerra di conquista. La forza economica di Ravonland stava nell'estrazione di oro e metalli preziosi, il cui guadagno però finiva o nelle casse del regno, o nelle tasche dei nobili, lasciando il popolo povero e ignorante.

4.5 Religione

Fin dai tempi della Catastrofe, l'Hedania fu percorsa da due principali movimenti religiosi: Dyn e Zutra. Il primo era molto più diffuso e trovava i suoi fedeli nelle zone più limitrofe al mare, mentre il secondo era diffuso principalmente nell'Impero di Itok e a Ovest in Edeban.

Nei secoli di glaciazione la religione ebbe un'importanza primaria e fu sostanzialmente il collante e la fonte di speranza

"Quelle terre sono state cancellate dalla Catastrofe ed è impossibile trovare anche solo qualche reperto di civiltà."

Arthon Scrypt, lo scriba di Sivaris

di tutti coloro che erano sopravvissuti e che cercavano di portare la vita alla normalità. Finite le glaciazioni, i movimenti religiosi ebbero invece influenza sulla conformazione dei regni e il popolamento delle città, che tendevano a formarsi attorno a luoghi di culto o in zone ritenute benedette. Non da ultimo, il potere religioso, che aveva enorme influenza sulla popolazione, non poteva essere screditato dai vari comandanti/regnanti che erano andati a ricoprire posti di privilegio e comando.

Si pensa comunque che la credenza in Dyn sia autoctona o che comunque abbia radici in qualche culto pre-catastrofe e quindi presente nel regno di Aurora. La fede di Zutra invece dovrebbe essere stata importata a seguito della Diaspora Auroriana, di cui probabilmente facevano parte anche i monaci Auros la cui dinastia dette vita all'impero di Itok.

L'arrivo del Grande Freddo cambiò radicalmente l'assetto dell'Hedania ed ebbe i suoi effetti anche sulla religione presente: dopo due secoli di assestamento, la fede di Dyn fu scossa dalle predicazioni di Telek Hanaw che divenuto massima carica della fede a seguito della sua popolarità, mise appunto una riforma e creò quello che oggi è conosciuto come Culto di Dyn. Questa istituzione, per volere solo spirituale, è di fatto un organo politico in tutti i sensi:pur non avendo il controllo diretto sulle decisioni prese dai governatori e re delle città, il Culto ha però una grande influenza che chi governa non può assolutamente ignorare. Inoltre, col passare degli anni, il Culto divenne sempre più di stampo inquisitorio, dando adito alle predicazioni secondo cui il Grande Freddo non è altro che la punizione di Dyn per le abominazioni, come la magia e la blasfemia, compiute da uomini, elfi e altre razze.

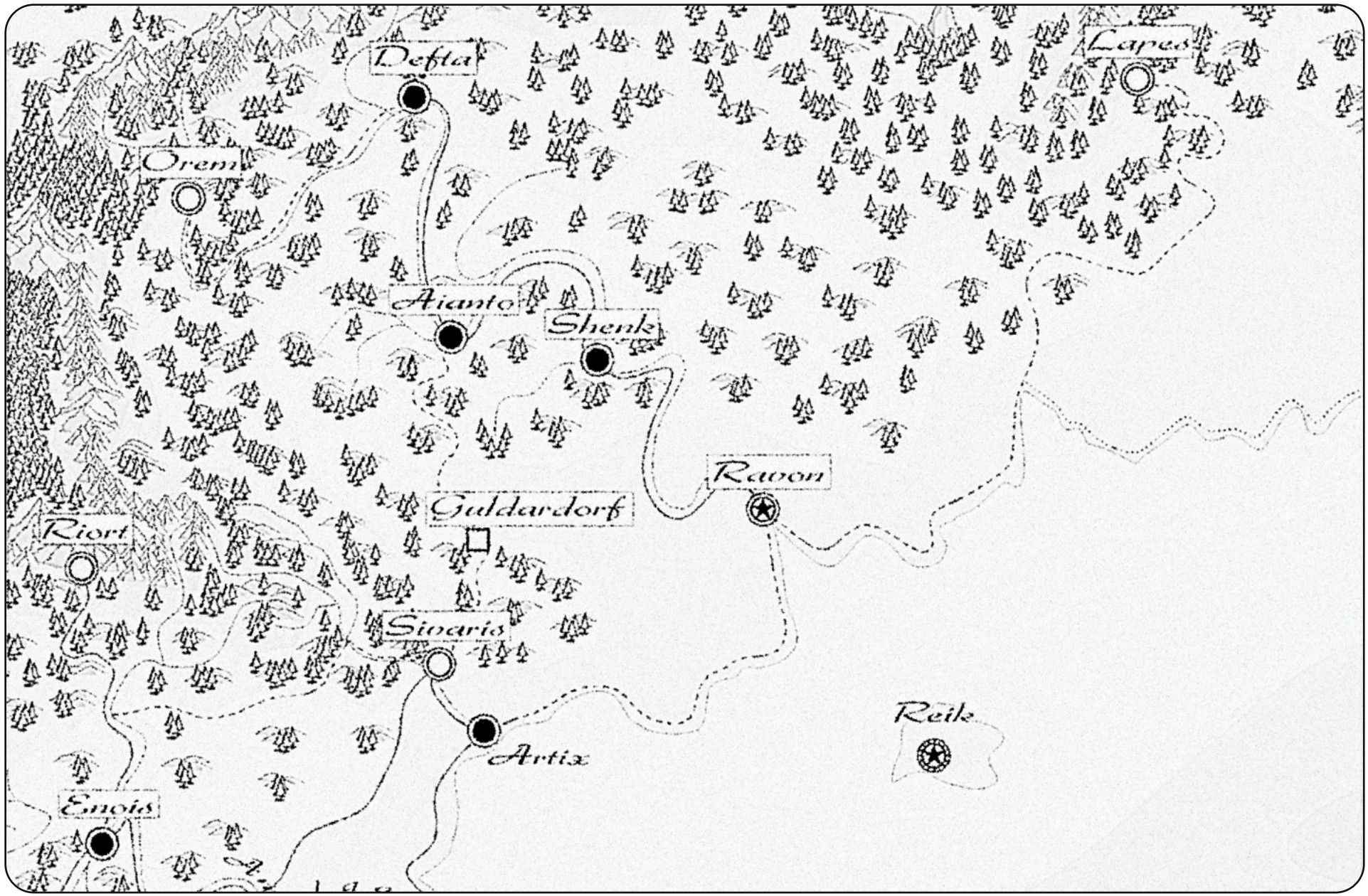
La fede di Zutra mantenne invece il suo spirito originale e quindi vide, in questo cambio di rotta del Culto una minaccia incombente. Infatti prima dell'avvento delle nuove predicazioni, i sacerdoti di Dyn e quelli di Zutra si vedevano di buon occhio e in certi ambiti, come l'assistenza dei malati, cooperavano. Tuttavia questo accadeva solo in zone di confine, in cui potevano essere presenti entrambe le religioni e quindi non si può essere certi che, a stretto contatto, le due fedi non sarebbero entrate in collisione. Certo è che, durante il XV secolo, alcuni filosofi abbiano ipotizzato che le due fedi potessero provenire dallo stesso ceppo, vista la similitudine dei valori divulgati: questa corrente, poi spentasi nel tempo, prende nome di Teoria della Triade e include oltre alle fedi di Dyn e Zutra, anche quella di Rawk.

Il cambio di rotta del Culto trasformò in blasfemia tutte le altre fedi e, specialmente con i fedeli di Rawk, si giunse spesso a scontri tutt'altro che spirituali. Non tutti i sacerdoti però, abbracciarono il nuovo pensiero, ma quelli che lo rinnegavano, non rinnegarono il loro atto di fede, conclamandosi comunque Ardyn a tutti gli effetti. Il Culto scomunicò tali sacredoti e li mise a morte per blasfemia. Coloro che scamparono, fondarono un movimento
sommerso che prende il nome di Reverso e che nello stesso territorio del Culto cerca di operare e diffondere la parola, secondo loro originale, lasciata da Dyn tramite i profeti dei testi sacri.

I monaci di Zutra vedono negli Ardyn del Reverso la speranza che il Culto possa, prima o poi, riabbracciare la fede caritatevole che un tempo predicavano.

Lord Mordrek - lordmordrek@gmail.com

HEDANIA E DINTORNI



Questa mappa è una rielaborazione di una mappa molto più grande che può essere visionata e scaricata a colori e in alta risoluzione presso il sito www.archons.it

- ...e fu così che vissero tutti felici e contenti.
- Che bella storia nonno!
- Avanti, ora a dormire...
- Nonno, ma i Neldon esistono veramente?
- Oh! No, piccolo mio, è solo una storia. Però tuo trisnonno giurava di averne visto uno
- E dove? Voglio vederli anch'io.
- Credo stesse solo sognando.

Capitolo 5
RAZZE E CIVILTA'

5.1 Coboldi

I coboldi sono creature piccole, alte meno di un metro, magroline con occhi grandi e scuri, orecchie a punta, due piccole corna e una pelle rugosa o squamata che può essere verde, marroncina o grigia. Le loro vesti, di colori poco sgargianti, si riducono spesso all'essenziale tanto che alcuni pensano che i coboldi siano a sanque freddo.

Da sempre considerati malvagi e spietati, i coboldi si sono rivelati particolarmente utili con l'arrivo del grande freddo. Infatti la loro conoscenza delle grotte e delle miniere e' stata molto sfruttata da razze non ostili ai coboldi come gli Orchi ed i Goblin ed in parte anche dai Labyrth.

L'integrazione con gli umani è per i coboldi un problema più grande che non per gli orchi: infatti essi pur frequentando orchi e goblin costituiscono delle comunità a parte che quindi non hanno avuto molta rilevanza nei flussi di riappacificazione. Tuttavia grazie all'intercessione degli orchi qualche coboldo e' riuscito a farsi strada nelle città umane più tolleranti, ma anche tra alcune comunità Haddle, mentre i Goddle non li vedono di buon occhio. Parecchi contenziosi sono invece aperti con i Nani, coi quali però i coboldi hanno imparato a patteggiare scoprendo che un promessa fatta da un nano e' più forte dello star immobile della più grande montagna.

I coboldi vivono in media 130 anni.

5.2 Elfi

La Storia degli Elfi e' quanto mai complicata e riassumerla in poche righe sarebbe una vera e propria impresa. Tuttavia occorre sapere che un tempo esisteva una sola razza elfica chiamata Auren, ma col passare del tempo e per un gran numero di cause (tra cui anche conflitti e problematiche di gestione) la razza si divise in altre quattro: I Neldon, che piu' di tutte le altre assomigliano agli Auren, gli Albor, anch'essi molto simili, gli Enross, o elfi rossi e i Darkon, o elfi neri.

5.2.1 Neldon

I Neldon, tra gli elfi alti, sono divenuti tra i più rari: da secoli oramai non girano più per le terre dell'Hedania tanto che sono entrati oramai in pieno diritto tra le leggende popolari. Assieme agli Albor infatti da un numero immemorabile di anni combattono una guerra per la sopravvivenza contro i Behelit, una razza che, raccontano alcune tra le più antiche fonti, e' stata creata proprio per lo sterminio degli Elfi.

Un Neldon adulto è alto tra il metro e sessanta e il metro e ottanta e comunque in questa razza sono più comuni gli elfi di statura più elevata; raramente comunque superano il metro e ottanta.

I Neldon hanno capelli chiari che possono essere bianchi, biondi o addirittura turchini. Preferiscono portare vesti che s'intonino e s'intreccino coi colori della natura: amano molto il grigio scuro ed il verde intenso; a questi colori affiancano sovente il giallo, l'azzurro ed il bianco che sono i colori della luce. Per motivi ornamentali possono anche indossare vesti con intrecci blu oltremare o porpora.

Le abitazioni dei Neldon sono belle, solide, magnifiche e s'integrano perfettamente con il verde della foresta a cui appartengono. I Neldon comprendono alla perfezione l'importanza dell'occulto e della magia: sono devoti a Shana, divinità che per tradizione ha creato gli elfi, ma

portano grande rispetto anche al dio Varstall. I sacerdoti Neldon appartengono sempre al culto di Shana ed i praticanti dell'attività religiosa in genere hanno molti più contatti con le altre razze che non i comuni elfi alti.

Anna Carli - ossian11@gmail.com

Il ciclo di vita dei Neldon è lunghissimo e per questi motivi vengono spesso accomunati ai draghi: si crede infatti che siano immortali ma che ad un certo momento della loro vecchiaia, grazie ad un arcano e sconosciuto potere, riescano a raggiungere il paradiso degli elfi dove, secondo la tradizione, dimorano gli Auren.

5.2.2 Albor

Gli Albor fanno parte della famiglia degli Elfi, spesso li si chiama Elfi Silvani e vengono considerati Elfi Verdi come i Neldon.

Alleati dei Neldon nella guerra per la sopravvivenza, gli Albor sono più visibili, anche se il passaggio di uno di loro per le terre dell'Hedania crea un certo scompiglio.

Anna Carli - ossian11@gmail.com

Un Albor adulto non supera il metro e settantacinque (1.75 m), ha capelli di gradazione scura se non addirittura neri, mentre gliocchi sono tendenzialmente chiari, azzurri o verdi, anche se non mancano coloro dalla pupilla castana o grigio scura. Le loro vesti sono sempre intonate coi colori della foresta nella stagione in corso, quindi dal verde intenso d'estate al giallo ocra, rosso o marrone in autunno o inverno. Quando viaggiano o sono comunque in presenza di altre persone od ospiti l'unica parte del corpo che lasciano possono lasciar scoperta è il capo: indossano sempre infatti vesti in tutto il corpo, compresi guanti e calzature di qualche tipo. Al di fuori della foresta indossano spesso anche dei copricapi che non lascino intuire la loro vera natura.

"Shana non è una religione come la intendete voi uomini, è più semplicemente il nostro modo di esistere e di essere."

Andorion, Re degli Elfi

Gli Albor parlano tutte le lingue dei Neldon coi quali si capiscono alla perfezione, ma riescono a comunicare agevolmente anche con gli Enross; tra gli elfi sono coloro che maggiormente conoscono le lingue dei Darkon, pur faticando ancora molto a comprenderli per ovvie ragioni di ostilità.

Dal punto di vista religioso tra gli Albor vi è una totale libertà, ma la loro cultura ha una genesi leggendaria che risale alla divinità di Shana che ne divenne il culto principale; tuttavia a seconda dei territori vi sono anche dei piccoli gruppi legati a Zutra o Varstall, ma si tratta di confraternite che molto spesso non dipendono dalla gerarchia centrale della fede, ma formano un gruppo a sé.

Le città degli Albor sono dei veri capolavori di architettura naturale: viste da lontano si integrano perfettamente con il bosco tanto da non essere notate. Viste dall'interno sono meravigliose e danno un gran senso di sicurezza, pace ed armonia. Difficilmente comunque gli Elfi Silvani permettono agli stranieri di avvicinarsi: soltanto agli elfi alti viene fatta concessione oppure a coloro che abbiano dimostrato un valore tale da meritarsi la loro inestimabile fiducia.

Non si sa con esattezza quale sia il ciclo di vita degli Albor, come accade anche per gli altri elfi: secondo alcuni possono vivere anche migliaia d'anni, secondo altri sono addirittura immortali. Tuttavia alcune scritture Albor confermerebbero una durata media della loro vita intorno ai 900 anni e un Albor verrebbe considerato adulto e maturo intorno ai 100 anni.

5.2.3 Enross

Oramai nella cultura collettiva umana quando si parla di Elfi si parla di Enross. Gli elfi rossi infatti sono i più comuni elfi ritrovabili in tutte le terre di Endymia, pur essendo anch'essi poco comuni e comunque meno comuni delle altre razze non elfiche.

Gli Enross sono una razza elfica particolare e vengono chiamati anche Elfi Rossi per i colori di cui si vestono ed anche perché essi vivono in zone di grande attività vulcanica. Anch'essi derivano dal ceppo degli Auren, ma fra tutti gli elfi sono quelli che maggiormente hanno subito variazioni rispetto all'antica stirpe sia dal punto di vista psicologico che somatico. Rispetto ai Neldon sono più alti ed hanno pelle più

Maura Elko - sylvanmistart@gmail.com

bianca. I lineamenti del viso sono più scolpiti, gli occhi sono molti scuri e variano dal nero al verde oliva mentre i capelli vanno dal castano scuro al rosso carota e in alcune famiglie sono addirittura bianchi. Gli abiti degli Enross sono vesti lunghe simili a toghe che vanno da un colore rosso vivace, rubino o granata fino al marrone scuro o il nero.

Gli Enross non hanno religione ma seguono una propria filosofia votata al razionale, al funzionale e all'essenziale: i Custodi sono gli studiosi ed i depositari di questa filosofia; anch'essi portano la toga ma indossano pure delle fasce rosse in fronte e sui polsi. Grazie allo sviluppo delle arti intellettuali gli Enross sono predisposti all'uso dei poteri mentali di cui i custodi sono l'espressione massima. Non mancano tra gli Enross i maestri d'arme che si differenziano dai custodi per il colore delle fasce (nere anziché rosse). Le vesti degli Enross sono

"Non ero molto incline all'educazione del mio popolo e così fui esiliato; soltanto più tardi mi resi conto che sbagliavo..."

Bécar , Artiglio di Fuoco, Enross

proibite sia agli altri elfi che agli stranieri, ma possono essere consegnate a qualcuno che si sia dimostrato valoroso ed amico degli Enross.

Gli Enross tendono ad evitare il combattimento con il prossimo soprattutto se è possibile risolvere la questione dialogando. Nel caso in cui siano messi alle strette da un nemico pressante diventano combattenti formidabili e temerari. Vivendo in zone vulcaniche e a stretto contatto con le miniere di fuoco hanno sviluppato una naturale resistenza al fuoco ed alcuni di loro riescono anche ad aumentarla con appositi allenamenti. Si dice che Enross d'alta classe siano divenuti addirittura immuni e si siano poi trasferiti nel piano elementale del fuoco per studiarne la natura.

Il ciclo di vita degli Enross è lunghissimo e supera certamente il migliaio di anni.

5.2.4 Darkon

I Darkon sono una delle quattro razze degli elfi e vengono classificati come Elfi neri.

Ogni tanto ne salta fuori uno, tanto che e' nato il sospetto che si vogliano infiltrare nel mondo di superficie. Il culto di Dyn crede fortemente che i Darkon abbiano formato una sorta di servizio segreto che voglia eseguire un'invasione silenziosa del mondo di superficie. Ecco perché all'interno del culto stesso è nata la Retiah ovvero un movimento atto ad impedire questo tipo di invasione.

I Darkon sono una razza che vive sottoterra e un tempo facevano parte degli elfi prima della battaglia dei cristalli lucenti. Hanno pelle scura e capelli chiari (in genere bianchi o azzurri). Sono un po' più bassi degli uomini e degli elfi (i più alti misurano 170 centimetri) ed il loro peso è variabile tra 40 ed i 55 kg. I lineamenti e la corporatura ricorda molto quella dei Neldon o degli Albor. Vestono sempre con stoffa e nera e il loro vestiario generalmente copre completamente il loro corpo, anche con guanti e calzature.

Hanno un proprio linguaggio, una strana variante dell'elfico, ma sanno parlare correttamente quella dei nani e anche quella dei Neldon.

La società Darkon è piuttosto particolare: uomini e donne sono messi sullo stesso piano e

Maura Elko - sylvanmistart@gmail.com

mentre i primi ricoprono principalmente cariche militari, le seconde si occupano maggiormente di materie spirituali e religiose. Per quel che riguarda la magia soltanto i più abili hanno l'onore e l'onere di poter approfondire gli studi in tale materia siano essi uomini o donne.

Un aspetto fondamentale della società Darkon è la stirpe o famiglia: solitamente è guidata e comandata dal membro più anziano e/o più meritevoli (i metodi per eleggerlo sono interni alla famiglia) che può essere un patriarca (maschio) o una matrona (femmina). La guida di una famiglia nobile conserva, come simbolo della propria stirpe, una reliquia che alle riunioni dei Darkon deve obbligatoriamente indossare: se quest'oggetto viene perduto o rubato, la famiglia cade in disgrazia e viene punita da tutte le altre con la declassazione; di solito però la famiglia punita è recidiva e il più delle volte viene quindi totalmente eliminata e la guida viene fatta morire lasciandola in fin di vita esposta alla luce solare.

"Ho abbandonato la mia cultura per motivi che non posso spiegare, ma questo non significa che la mia natura sia cambiata"

Belial, il Darkon

Le città dei Darkon sono bellissime e scolpite nella pietra: a volte è possibile che la città sia un complesso di grotte ma è comunque finemente lavorato e decorato. Le case nobiliari sono le più belle e si parla di veri e propri palazzi. Sono pochi gli individui che possono aver visto una città dei Darkon e sono tornati per raccontarlo.

Non si sa di preciso quanto vivano i Darkon, ma secondo le leggende e la storia degli elfi essi sarebbero stati la prima razza a subire effetti di invecchiamento. Si stima vivano più o meno intorno ai 700 anni.

Santiago Iborra - www.quellion.com

5.3 Goblin

Il goblin e' una creatura umanoide simile all'orco ma molto più piccolo: ve ne sono di diverse specie, tanto che la statura può variare del poco meno di un metro a piu' di un metro e settanta. La loro pelle e' grigio chiara con grandi chiazze marroni su tutto il corpo e sembra che invecchiando queste chiazze divengano più scure e così estese da ricoprire l'intero corpo: ecco com'è nata l'idea del Goblin nero che altro non e' che un Goblin piuttosto maturo, ma non ancora anziano. Gli occhi hanno grandissime pupille ed il colore può variare dal grigio al giallo e solo alcuni di essi hanno gli occhi scuri, ma in quei casi hanno la pupilla più piccola. La capigliatura e' ispida e sempre scura, i denti sono invece appuntiti ed affilati.

Vivendo sempre a stretto contatto con gli orchi, e in alcuni casi dominandoli, ne hanno condiviso in parte la sorte. Capita così che si possano trovare dei Goblin tra le tribu' degli orchi e questi hanno molto spesso mansioni sciamaniche o diplomatiche. Anche i Goblin si riuniscono in tribù, alcune delle quali stanno seguendo il percorso di riappacificazione tracciato dagli orchi ma con evidente fatica: infatti, se l'orco appare risoluto nelle sue decisioni così non e' per il Goblin che ha un'indole molto più corruttibile e sensibile ai beni materiali.

Un Goblin vive in media 70 anni.

5.4 Haddle

Gli Haddle sono noti anche col nome di mezzuomini: infatti sono più bassi dei nani (0,8 - 1 metro di altezza) e non sono comunque così tarchiati. In genere in gioventù portano capelli corti mentre col passare degli anni li lasciano crescere; i loro occhi vanno dal color nocciola al verde smeraldo, vestono semplicemente, con i colori della natura o con gradazioni vivaci. Non è detto che indossino calzature a meno che non siano costretti a lunghi viaggi. Sono un popolo per lo più pacifico e tranquillo: amano la dolcezza della pace, il calore della casa, il verde della natura, il piacere del buon mangiare e l'emozione di una storia o di una canzone.

Haddle e Goddle vivono in media tra i 150 e i 200 anni.

5.4.1 Goddle

I Goddle sono gli Haddle che abitano nella zona nord di Valle Bianca e sulle montagne che delimitano la valle. Una volta questa differenza non esisteva, ma si tratta più di un'influenza mentale ed etica che non fisica. Il clima rigido ha irrigidito i loro modi, ma molti dicono non i loro cuori, rendendoli più schivi e burberi dei normali Haddle. Tuttavia alle feste ed alle riunioni importanti cercano di non mancare ed in caso di pericolo si gettano in aiuto di tutta

© Giorgio Abou Mrad - gio.aboumrad@live.it

la popolazione. Come i loro cugini a valle anche i Goddle si riuniscono in piccoli centri, ma ancora più piccoli, da renderli una cosa praticamente di famiglia: ecco perché nel caso dei Goddle questi centri assumono il nome di clan. Tra l'altro i centri Goddle non sono così vicini tra loro come quelli Haddle e quindi c'e' poca comunicazione tra di loro. In pieno territorio Goddle però, nasce l'unica vera città presente in valle bianca: si chiama Zaphyria ed e' collocata molto a nord nella valle. La città, perennemente innevata, e' considerata un rifugio sicuro per nani ed elfi, oltre che per gli haddle, mentre gli umani tendono ad evitarla, tanto che essa e' entrata nelle leggende.

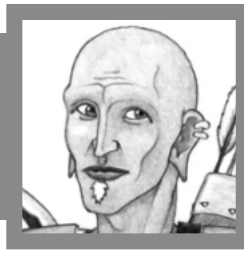
5.5 Hador

Gli Hador sono un popolo mite ed allegro che vive nelle zone secche ed in particolar modo nei deserti. Di aspetto umanoide non sono molto alti ed hanno invece un fisico molto asciutto e mingherlino: sono alti massimo un metro e settanta e i più grassi tra loro pesano 50kg.

Mario Basti - bradipomannaro.deviantart.com

Hanno una carnagione bronzea molto particolare e non hanno capelli in testa, mentre invece hanno un piccola barba curata spesso con una mosca o con un pizzo: la peluria è castano chiara e risalta sulla carnagione. Il loro sogno caratteristico sono i lobi a punta che si allungano con l'andar degli anni.

Anche per gli Hador non esistono dei veri e propri regni, ma più che altro dei centri urbani oppure, dove essi si sono integrati con la popolazione umana, dei quartieri. Se non vivono nelle città umane però essi tendono a vivere prevalentemente nel sottosuolo lasciando allo scoperto soltanto una casupola che funge da entrata per la loro abitazione. Al di sotto gli Hador creano soprattutto stanze sferiche molto spesso adiacenti oppure collegate da brevi corridoi: la luce viene lasciata filtrare dall'esterno grazie a dei lunghi canali, oppure vengono accese delle torce in spazi appositamente studiati. La cosa curiosa e' che la casa Hador, oltre alla casupola e ad una grande stanza comune, deve avere una stanza per ogni persona e quindi non esistono promisquità, a meno che queste non siano volute. Da qui e' nata l'idea che la casa dell'Hador sia una piccola città in minuatura ed in effetti essi considerano la



"Ho sempre saputo cosa volessi fare della mia vita e lo so tutt'ora, ma non biasimo chi, a questo mondo, è ancora indeciso..."

Ferel Morris, Hador

famiglia come fosse una comunità. La città Hador vera e propria si forma quando più famiglie mettono in comunicazione le loro case.

Sebbene si pensi che esistano molte città di questo tipo, ne è riconosciuta la presenza soltanto di una, tra l'altro non molto grande, considerata dagli altri popoli la capitale degli Hador: essa si chiama Harannas (la cui traduzione migliore e' Conchiglia) e si trova molto a sud nel deserto di Aden, in un punto ancora molto caldo del pianeta. Non si riesce a capire il motivo per cui altre città Hador non siano state trovate ed essi non ne parlano e quando si cerca di affrontare l'argomento con loro o diventano molto schivi oppure dicono che sono solo leggende.

La religione hador è di stampo sciamanico ed essi adorano le componenti visibili e invisibili che percepiscono in questo mondo, come la terra, il vento, l'acqua, il sole, le stelle e le lune. I più osservanti rendono spesso omaggio a una di queste componenti durante i gesti della vita quotidiana.

Per questo tipo di religione non esiste una gerarchia, ogni villaggio ha un solo sciamano il quale può istruire degli allievi che generalmente non superano i 3 hador.

5.6 Labyrth

I Labyrth sono degli esseri strani, di forma soltanto vagamente umanoide, ma assomigliano di più ad un rettile. Anche chi li vede riesce a descriverli a fatica: sono piuttosto alti (1,7 - 1,8 metri) ma il loro punto più alto non e' la testa, ma le spalle; infatti la colonna vertebrale si incurva talmente tanto da ritornare verso il basso in prossimità del collo e la testa è solitamente protesa in avanti. Anche le gambe sono diverse da quelle umanoidi: i piedi sono molto lunghi e soltanto l'avampiede poggia per terra lasciando la caviglia molto alta e collegandola al ginocchio attraverso tibie molto corti, mentre il femore e' di lunghezza normale.

I Labyrth amano i climi caldi, secchi o umidi che siano, ed è possibile trovarli sia nei deserti, tra i massicci ed anche nelle grotte, sia nella giungla, ma in zone poco fitte; amano anche le coste, ma a causa di insani invasori hanno imparato a stabilirsi lì con prudenza. L'arrivo del Grande Freddo creo' a questi esseri non pochi problemi, sterminando parecchie tribù. Coloro che si salvarono rimisero in piedi la

Mario Basti - bradipomannaro.deviantart.com

vecchia società adattandosi alle nuove condizioni climatiche, dividendo la stessa sorte degli Hador, con i quali vanno molto d'accordo.

I Labyrth in Hedania non sono presenti: a causa della loro diversità congenita, le chiese di Dyn li hanno banditi alla stregua di orchi ed essendo così rari vi sono taglie parecchio remunerative per chi porta uno di loro vivo presso le corti dell'inquisizione. Essi sono più presente in Ploria e nei due deserti adiacenti dove spesso vengono accettati ma più per merito degli Hador che non della mentalità del posto.

Un Labyrth vive in media 140 anni.

5.7 Nani

I nani possono essere considerati degli uomini più bassi, ma molto robusti e resistenti a fatica e intemperie. I maschi possono essere alti fino ad 1,40 metri, hanno sempre barba e capelli molto folti e curati. Le femmine sono un po' più basse e snelle e, a seconda della famiglia, hanno una decorazione dei capelli differente: in alcuni clan le donne portano capelli corti, in altri lunghi, in alcuni sono sciolti o con la coda, in

"Non tutti i nani sono soldati, anche se sanno combattere molto bene. Io per esempio sono un Maestro della Pietra."

Lekron figlio di Hundin, Clan Forapietra

Santiago Iborra - www.quellion.com

altri hanno acconciature specifiche, in alcuni si tengono i colori naturali, in altri vengono tinti con uno o più colori.

I clan nanici sono l'unione di più famiglie che cooperano per la stessa causa e si dividono a seconda dell'area di interesse: esistono clan per la guerra e i guerrieri (senza dubbio i più numerosi), clan religiosi, clan politici o per l'amministrazione, clan per i manufatti in legno e ferro ed altri tipi di materiale.

Le comunità dei nani hanno risentito molto del nuovo atteggiamento del Culto di Dyn verso le razze di minoranza: molti dei loro commerci si sono interrotti e molte vie sono state loro precluse. A causa di numerose battaglie l'accesso ai nani nei luoghi culto di Dyn e' precluso, ma anche in numerose città ne e' vietato l'accesso ed in altre vengono comunque guardati con sospetto.

5.8 Orchi

Sono esseri umanoidi di grande stazza, alti circa tre metri: tutti gli orchi hanno tratti somatici e stazza simili, mentre il colore della peluria e quello degli occhi varia a seconda della stirpe e spesso orchi di egual stirpe tendono a radunarsi nelle stesse tribù. La loro pelle e' grigio chiara mentre la peluria varia, come già detto, da stirpe a stirpe: I Den'nak sono glabri (privi di peluria), i P'ech hanno peli marroni, dal chiaro allo scuro, quelli degli Zell sono verde scuro ed infine vi sono i Tor'gon dalla peluria nera ed anche più folta. Tra le leggende orchesche e' presente una stirpe nordica con

Thomas Anlauf - thomasanlauf@web.de

peluria bianca, di cui però al giorno d'oggi non e' stata trovata traccia.

5.8.1 Den'nak

I Den'nak sono gli Orchi più comuni ed

"Il pendaglio con il simbolo dei Den'nak del nord viene dato soltanto a persone di valore e di cui essi si fidano..."

Lou Tark, Orco Zell

in genere per Orco si intende proprio un Den'nak. Vivono in zone dal clima temperato e Gor'ath, il grande freddo, ha messo a dura prova la loro resistenza. Le tribù Den'nak sono tra le più tolleranti verso le altre razze, come gli uomini, ed è grazie a loro che il processo di riappacificazione con gli altri umanoidi ha avuto inizio. In genere il colore degli occhi dei Den'nak e' chiaro, giallo ocra, grigio o azzurro.

Bizarde - bizarde.cghub.com

5.8.2 P'ech

I P'ech o orchi scuri sono molto più simili ai Den'nak rispetto agli Zell e ai Tor'gon. La peluria non e' foltissima ma basta a nascondere il colore grigio della pelle: tra questi tipi di orchi e' possibile trovarne alcuni dalla peluria molto chiara (simile al biondo) ed in genere quando sono presenti questi orchi occupano ruoli di potere rilevante nella tribù. Vivono sui rilievi ma comunque in zone temperate: hanno spesso incontri ed anche scontri con le civiltà naniche, ma anche per loro la riappacificazione sta facendo il suo corso. La loro vicinanza con i Troll e con i Nani e' spesso motivo di contenzioso con entrambe queste razze che non possono proprio vedersi.

5.8.3 Zell

Gli Zell, detti anche orchi verdi, vivono per lo più in boschi non molto fitti o foreste ad alto fusto e sono certamente la razza orchesca più numerosa, benché poco comune tra le terre umane: essi infatti costruiscono le loro città e le loro tane all'interno delle montagne, scavando gallerie o conquistandole da altre popolazioni. Qui entrano spesso in contatto con tribù di prevalenza Tor'gon e si alleano con loro per combattere la guerra dell'onore (Tarath). Tuttavia e' possibile trovare individui di stirpe Zell in tribù non ostili e, ironia della sorte, il principale fautore della riappacificazione e' un orco di stirpe Zell (Lou Tark).

5.8.4 Tor'gon

I Tor'gon sono gli orchi neri e vengono spesso scambiati per dei troll: questa stirpe vive prevalentemente in grotte la cui entrata si trova fra le montagne. Alcuni li considerano più primitivi degli altri orchi, ma spesso questo si rivela un errore fatale: i Tor'gon sono invece intelligenti almeno quanto i loro simili ed i versi gutturali che emettono sono una vera e propria lingua che soltanto gli Zell riescono a comprendere, ma non appieno. Hanno le loro leggende e le loro tradizioni, ma queste vengono tramandate esclusivamente per via orale ed anche gli sciamani sottostanno a questa legge. Le tribù Tor'gon sono nemiche di tutte le altre e combattono ancora la Tarath: tuttavia qualche orco nero tra le tribù non ostili e' possibile trovarlo anche se i P'ech, che considerano i biondi dotati di particolari poteri, non li vedono di buon occhio.

5.8.5 Cenni Storici

Le leggende orchesche narrano le gesta di valorosi guerrieri alla conquista della terra promessa Ar'narak: essa fu perduta con l'avvento della catastrofe e gran parte delle tribù orchesche vennero riunite sotto diverse bandiere sciamaniche che portarono i popoli degli orchi a vivere sottoterra e nelle montagne. Nacque in molte tribù la psicosi per ritrovare Ar'narak e scoppiarono numerose guerre contro gli altri popoli di Endymia. Fu allora che alcune tribù decisero di staccarsi dalle guerre e continuare le ricerche di Ar'narak per conto proprio. Con il

passare degli anni queste tribu' guadagnarono onore e prestigio presso gli Enross che, con l'aiuto di Lou Tark, le riabilitarono agli occhi delle altre popolazioni. Così, mentre gli elfi stavano scomparendo, gli orchi iniziavano una nuova sfida di alleanze con gli umani, sotto l'occhio sempre diffidente dei Nani, difficilmente dimentichi delle guerre passate.

Poi arrivò Gor'ath, il Grande Freddo, e le cose divennero complicate: i sacerdoti di Dyn bandirono gli orchi dalle città umane e bollarono di scomunica coloro che venivano scoperti a mercanteggiare con loro. Le tribù indietreggiarono sulle montagne, in luoghi freddi ed impervi ed ora soltanto nelle città devote a Zutra o in quelle neutrali e' possibile ritrovare qualcuno di questi orchi. Tuttavia la faida interna tra le tribù che rifiutarono la guerra del Tarath (onore ed indipendenza) continua senza sosta e benché i nani abbiano imparato a riconoscere le tribù ostili da quelle tolleranti, altrettanto brave non sono le altre popolazioni dell'Hedania.

5.9 Umani

Gli uomini sono la razza predominante di Endymia e sicuramente la più diffusa: spesso il destino degli uomini lega a sé il destino di altri popoli. La loro diffusione e' così grande che le guerre scatenate dagli umani tendono a coinvolgere anche chi con tali guerre non avrebbe nulla a che vedere. Tra gli umani sono nati stirpi differenti a seconda degli incroci con le altre razze o a seconda dei luoghi in cui sono vissuti per molti anni.

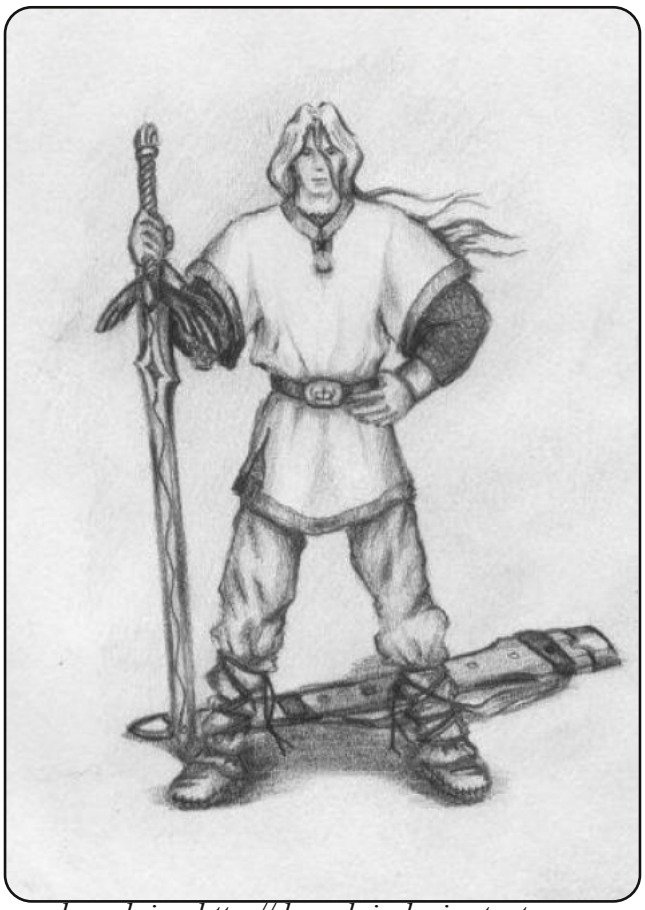
5.9.1 Hedan

Gli Hedan, o stirpe Hedanica, caratterizzano tutta l'Hedania, parte dell'Edeban e parte dell'Itokia. Sono uomini di carnagione chiara, con occhi generalmente scuri ma variabili a qualsiasi gradazione, così come i capelli, l'altezza media e' 1,70 metri e vivono in media 80 anni.

Non e' possibile dire che gli Hedan siano un unico popolo: i loro usi e costumi variano a seconda della zona in cui sono vissuti e la storia li ha suddivisi in diversi popoli diversificando le loro culture.

5.9.2 Norash

I norash sono la stirpe predominante nei



dunadair - http://dunadair.deviantart.com

territori dell'Impero di Itok e secondo le leggende e' stata la stirpe che anticamente occupò quelle terre e dette vita a quello che in seguito sarebbe divenuto l'impero. I Norash sono una razza umana molto robusta e di origine nordica: secondo la tradizione la stirpe sarebbe imparentata con i Nani e questo spiegherebbe la straordinaria resistenza rispetto alle altre stirpi umane. L'unione tra un patriarca Nano ed un'umana (probabilmente di stirpe Hedan) sarebbe avvenuta nei periodi successivi alla catastrofe, ma in realtà il popolo che fondò la città di Itok era troppo numeroso al tempo per pensare ad un'unione così recente.

I norash sono alti in media 1,65 metri, carnagione chiara, il colore dei capelli tende al chiaro ed anche gli occhi hanno spesso gradazioni chiare; vivono fino a 130 anni.

5.9.3 Tredhi

I Tredhi sono una stirpe che vive a sud del Mar Placido, nel deserto di Aden, nella Ploria

"Noi nomadi abbiamo molte risorse, quando non riusciamo a ottenere le armi che vogliamo, ci arrangiamo con quello che c'è..."

Cwenla, la Gherib

e parte del deserto di Camen. La loro tradizione vuole che la formazione della loro stirpe sia antichissima, addirittura alle origini della fondazione della città di Aurora e del suo antico e luminoso impero. Subito dopo la fondazione della città un gruppo di uomini abbandonò le mura di aurora in conflitto con i regnanti e si trasferì ad ovest. Lì si ebbe una temporanea alleanza con i Darkon e poi un conflitto nefasto. Tra i fuggitivi vi erano dei mezzosangue Darkon che dettero vita a questa stirpe. In realtà e' piuttosto difficile che questo possa essere avvenuto, ma tutte le tribù di quelle zone annoverano una o più storie riguardo a questa leggenda.

Gherib e Thorad sono due popolazioni nomadi di stirpe Tredhi che vivono rispettivamente del Deserto di Aden e nel Deserto di Camen.

I Tredhi sono alti in media 1,65 metri, hanno carnagione medio-scura, capelli neri, occhi neri e vivono fino a 90 anni.

5.9.4 Kyldrhan

I Kyldrhan sono un popolo prettamente nomade, solitario e poco numeroso. Le loro leggende non sono cantate in nessuna storia o poema umano, ma le biblioteche elfiche e degli Haddle ne abbondano. Secondo la loro tradizione i Kyldrhan discendono direttamente dalla stessa stirpe che generò la famiglia imperiale dell'antico impero auroriano ed anche tanti dei Gran Sacerdoti che lì dimoravano. Lo stesso Murodek sarebbe stato di stirpe Kyldrhan.

L'origine della stirpe sono alquanto nobili: sarebbe infatti nata tra l'unione di una tra le prime donne umane ed un elfo Auren e successivamente si sarebbe ulteriormente congiunta con gli Enross. Questo viene narrato sia tra le leggende cantate dai Kyldrhan, sia tra quelle degli Elfi, siano essi Neldon, Albor, Darkon o Enross. Tra gli Haddle invece e' presente solo la vicenda della congiunzione con gli Enross, ma si parla dei figli di Kyldrhan come tra i più valorosi degli uomini.

In realtà dopo la catastrofe i Kyldrhan caddero in disgrazia e furono più volte cacciati e maledetti dagli adepti di Kajek che presumibilmente favorirono il verificarsi della distruzione del mondo. Tra le storie moderne si parla dei Kyldrhan come i custodi degli antichi segreti, valori e tesori dell'impero Auroriano.

I Kyldrhan sono alti mediamente 1,85 metri, hanno carnagione chiara, occhi che variano tra il chiaro e lo scuro e capelli neri o comunque tendenti allo scuro. Vivono in media 180 anni.

5.9.5 Shirindor

I Shirindor sono un popolo umano poco numeroso che vive navigando nomade per i mari. La loro flotta forma una vera e propria città galleggiante ed ogni famiglia o clan ha la propria nave che contribuisce allo sviluppo ed alla sopravvivenza della comunità. Vivono principalmente di pesca seguendo i gruppi di pesci in giro per il mondo. Non sempre le navi avanzano unite o tutte insieme, anzi spesso le navi più piccoli precedono il gruppo per l'esplorazione del mare o meteorologica.

Mauro Peroni - http://minkior.deviantart.com

L'origine dei Shirindor e' piuttosto misteriosa: soltanto sulle loro navi o in alcune biblioteche Hador e' possibile trovare testi che narrino l'origine di una così singolare stirpe. Sta di fatto che secondo le loro tradizioni essi sarebbero i nipoti degli abitanti dell'antica capitale Aurora che, sopravvissuti alla catastrofe, presero il mare per sfuggire alle glaciazioni. Sulle navi salirono tutti quelli che si erano

salvati dai terribili maremoti che avevano investito la città dorata, di qualsiasi razza essi facessero parte. I Shirindor potrebbero essere quindi uno strano miscuglio di molte razze tra cui alcune stirpi umane, elfi e nani. Ne e' nato un popolo molto robusto, lavoratore e determinato.

I Shirindor sono alti in media 1,80 metri, hanno carnagione olivastra, occhi molto spesso scuri, ma non mancano gradazioni chiare e capelli dal biondo oro al nero ebano. Vivono in media 160 anni.

5.9.6 Ghyllosh

La stirpe Ghyllosh e' una delle più antiche (tra gli umani) di tutta Endymia. Si pensa che prima della catastrofe e prima della formazione delle altre stirpi fosse l'unica stirpe umana esistente e comunque ai tempi dell'Impero Auroriano era quasi sicuramente la più numerosa. Ma la catastrofe, impietosa, arrivò e sterminò le popolazioni senza badare di che stirpe fossero. Oggi gli uomini di stirpe Ghyllosh si trovano in svariati territori, ma sono particolarmente concentrati nell'Edeban, in parte del deserto di Camen, nell'Otreban e, per quanto se ne sa, nella grande isola di Coreland.

Il colore della loro pelle tende allo scuro, ma e' variabile a seconda della zona che abitano: quelli di pelle più scura (praticamente nera) sono alcune popolazioni nomadi del deserto di Camen. Capelli ed occhi variano di conseguenza, ma tendono anch'essi allo scuro. La loro altezza varia tra il metro e sessanta ed il metro e ottanta.

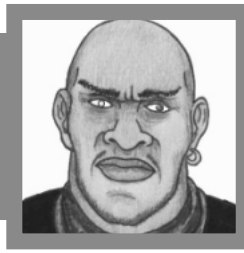
5.9.7 Durbain

I Durbain sono la stirpe dei popoli del sud e discendono da quei popoli che prima della catastrofe si erano adattati a vivere in luoghi molto caldi. L'impero li teneva in grande considerazione tanto che tra le loro leggende si dice che i più grandi consiglieri imperiali erano Durbain. Dopo la catastrofe la loro vita e' divenuta difficile, visto che per molto tempo non vi furono più luoghi caldi e dovettero adattarsi alle nuove rigide temperature. In quei tempi i Durbain divennero nomadi e soltanto durante la rifioritura si stabilirono in una fascia che comprendeva la zona sud del deserto di Camen, il sud della Ploria e la zona sud del deserto di Aden. Qui sono rimasti ed ancora oggi sono le zone più calde del pianeta.

I Durbain sono alti in media 1,95 metri, hanno pelle, occhi e capelli nerissimi e quest'ultimi sono spesso molto ricci. Vivono in media 90 anni.

5.9.8 Altre stirpi

Le stirpi appena elencate sono quelle più numerose presenti nei territori attorno al Mar Placido, ma sicuramente ne esistono altre. Infatti prima della catastrofe gli incroci tra razze erano più frequenti e alcune storie narrano di unioni tra umani e orchi, tra nani e haddle e comunque, bene o male, tutte le razze hanno avuto tra loro momenti di contatto oltre che numerose occasioni di scontro. Può darsi che queste genti abbiano trovato rifugio a sud oppure nel grande continente est.



"Il deserto è la nostra patria e qui i nostri nemici muoiono velocemente, ecco perché nessuno ci insegue in queste lande"

Joanwar, il Durbain

Terza Parte

SISTEMA

Una leggenda narra che la creazione degli uomini fu dagli dei quella piu' sofferta: doveano infatti abbandonare i vecchi canoni per non incorrere nel rischio che una razza molto prolifica soverchiasse le altre. Fu cosi' che li crearono piu' deboli e meno longevi delle altre gia' presenti su Endymia...

Capitolo 6
IL PERSONAGGIO

La creazione del personaggio dal punto di vista statistico riguarda in sostanza la compilazione della scheda di gioco che potete scaricare, se non l'avete già fatto, dal sito www.archons.it.

Avere davanti a voi la scheda sarà di enorme aiuto per la comprensione di questa parte del manuale.

ARU - http://zepher234.deviantart.com/

6.1 Caratteristiche di Base

In Arcan Myth vi sono 5 caratteristiche di base: Intelligenza, Costituzione, Destrezza, Empatia e Tecnica. Esse descrivono le potenziali capacità del personaggio da un punto di vista naturale o innato. In linea generale, una volta stabilite, le caratteristiche di base non possono essere variate.

6.1.1 Intelligenza

E' la capacità potenziale di apprendere e comprendere schemi e materie di carattere teorico, ma anche abilità di carattere cognitivo e mnemonico.

6.1.2 Destrezza

E' la capacità di saper gestire il proprio corpo in movimento e ne indica l'agilità potenziale e la capacità motoria in genere.

6.1.3 Costituzione

E' la capacità di resistenza del proprio corpo inteso sia in senso fisico che vitale.

6.1.4 Empatia

E' la capacità di saper controllare le proprie emozioni e di saper percepire quelle altrui e indica in generale il modo di porsi/imporsi/esporsi agli altri individui.

6.1.5 Tecnica

E' la capacità di apprendere, comprendere e mettere in pratica schemi e materie pratiche, manuali, artistiche o comunque di carattere tecnico.

6.2 Determinazione delle caratteristiche

In linea generale ognuna di queste caratteristiche ha un valore massimo di 16 e un valore minimo di 2; tuttavia mediante i due metodi consigliati per determinarle si vedrà come difficilmente queste caratteristiche possano scendere al di sotto del 10.

METODO CASUALE: Si lanciano per ogni caratteristica 4d8 scartando i due dadi col punteggio più basso e tenendo la somma degli altri due.
Esempio. *tiro 4d8 e ottengo 8, 5, 4, e 2. La mia caratteristica avrà valore 13 cioè 8 + 5).*
Una volta ottenuti i 5 risultati il giocatore potrà decidere quali di questi assegnare a ogni singola caratteristica.

METODO FISSO [*CONSIGLIATO*]: Ogni caratteristica ha di base un valore di 10. Il giocatore ha a disposizione 13 punti da distribuire nelle varie caratteristiche a suo piacimento.

Una volta determinate le caratteristiche, segnatele nella tabella CARATTERISTICHE che si trova sul fronte della scheda, subito sotto ai dati personali.

6.3 Bonus generati

Tutte le caratteristiche tranne Tecnica danno origine a un bonus che verrà utilizzato per calcolare dei fattori derivati. Il bonus si calcola sottraendo 10 dalla caratteristica di base, dividendo il risultato per 2 e arrotondando per eccesso; se la caratteristica ha valore 10 o meno il bonus è pari a zero. La tabella seguente riassume questo calcolo.

Tutti i bonus vanno segnati sulla scheda affianco ai punteggi delle caratteristiche di base.

6.4 Punteggi derivati

Una volta determinate le caratteristiche si calcolano i punteggi derivati che sono descritti nella tabella presente in questa pagina.

6.4.1 Punti Ferita [PF]

I punti ferita si calcolano moltiplicando il costituzione per cinque. Un personaggio con 14 di Costituzione avrà 70 punti ferita. Dovranno essere segnati nel riquadro PUNTI FERITA sempre sul fronte della scheda.

Punteggio	Bonus
17	+4
16	+3
15	+3
14	+2
13	+2
12	+1
11	+1
10 o meno	0

6.4.2 Bonus al Danno

Il bonus generato dall'abilità di Costituzione si chiama Bonus al Danno: ogni qual volta un personaggio viene ferito sottrae alle ferite ricevute questo valore. Esso indica una resistenza naturale passiva al danno fisico. Questo valore va segnato nella casella BONUS DANNO sul fronte della scheda.

6.4.3 Movimento

Il valore di Movimento è il numero di metri che fa il proprio personaggio in un round (si vedrà più avanti il significato di questo). Si calcola aggiungendo a un fattore base il bonus di destrezza; il fattore base varia a seconda della razza a cui appartiene il personaggio. Il movimento va segnato alla voce MOV che si trova vicino alle caratteristiche di base.

6.4.4 Salto in lungo

E' pari alla metà del movimento e se quest'ultimo viene modificato anche il valore di salto in lungo varierà di conseguenza. Questo valore e' la distanza che il PG riesce a saltare **con rincorsa** senza eseguire una prova di Acrobazia. Se la distanza da saltare e' maggiore spetta al master stabilire la difficoltà della prova. **Senza rincorsa** questo punteggio è dimezzato.

6.4.5 Salto in alto

E' pari a un dodicesimo del movimento e se quest'ultimo viene modificato anche il valore di salto in alto varierà di conseguenza. Questo valore e' l'altezza che il PG riesce a saltare senza eseguire una prova di Acrobazia. Se l'altezza da saltare e' maggiore spetta al master stabilire la

"Arrivato a quel punto saltai e riuscii a oltrepassare il crepaccio, lasciando indietro i miei insegutori..."

Anwar, il mercenario

Daniel Ramos Santos - http://willdan.deviantart.com/

difficoltà della prova.

6.5 Tiri Salvezza [TS]

I tiri salvezza in Arcan Myth sono strettamente collegati alle caratteristiche di base: anche in questo caso soltanto Tecnica non possiede un tiro salvezza correlato. Il punteggio di un TS va da 0 a 12 e questo valore va sommato alla caratteristica di base correlata nel momento in cui occorre effettuare il test.

Esempio: *Babil ha destrezza 14 e TS in destrezza 5: il suo valore per effettuare il test è 19.*

I tiri salvezza (Intelligenza, Costituzione, Destrezza ed Empatia) vanno segnati negli appositi riquadri vicino alle caratteristiche di base e all'inizio tutti i personaggi hanno un valore base di 1.

6.6 Le razze giocanti

Nel capitolo "Ambientazione" si è parlato in maniera diffusa delle razze presenti in questo GdR dal punto di vista descrittivo e interpretativo. In questa sede si intendono quindi riportare i dati tecnici e statistici che andranno a influire sulla scheda, in particolar modo sottoforma di **doti e** di **mancanze** che **vengono descritte nell'appendice A**. Una volta scelta la razza del proprio personaggio scriverla nell'intestazione sul fronte della scheda.

6.6.1 Coboldi

Doti: Manualità[2], Infravisione[9], Sensi Acuti, Agilità Naturale.

Mancanze: Fragilità[1], Vista Ipersensibile(Irritazione).

6.6.2 Elfi - Neldon

Doti: Prontezza[1], Destrezza Sostenuta, Vista Notturna[30], Vista Eccezionale, Difesa Mentale, Difesa Psichica, Predisposizione Magica.

Mancanze: Fragilità[1]

"Il mio locale ha poca luce? Credo invece che molti dei miei clienti lo apprezzino proprio per questo: non a tutti piace la luce!"

Garfud, il guercio coboldo

- Albor

Doti: Prontezza[1], Destrezza Sostenuta, Vista Notturna[30], Vista Eccezionale, Difesa Mentale, Difesa Psichica, Predisposizione Magica.

Mancanze: Fragilità[1]

- Enross

Doti: Sensibilità[1], Empatia Sostenuta, Vista Eccezionale, Resistenza[Fuoco/Calore][4], Difesa Mentale, Difesa Psichica, Predisposizione Psichica.

Mancanze: Goffaggine[1]

- Darkon

Doti: Acume[1], Intelligenza sostenuta, Infravisione[30], Sensi Acuti, Difesa Mentale, Difesa Psichica, Difesa Scaltra, Predisposizione Magica, Agilità Naturale.

Mancanze: Fragilità[1], Pelle Sensibile[1], Vulnerabilità(Luce Solare)[1].

6.6.3 Goblin

Doti: Prontezza[1], Infravisione[12], Udito Sopraffino, Difesa Scaltra, Predisposizione Spirituale.

Mancanze: Stupidità[1].

6.6.4 Haddle

- Haddle

Doti: Prontezza[1], Manualità[1], Vista Notturna [12], Udito Sopraffino, Difesa Scaltra, Agilità Naturale.

Mancanze: Fragilità[1], Negazione Magica.

- Goddle

Doti: Prontezza[1], Manualità[1], Vista Notturna [9], Udito Sopraffino, Resistenza [Ghiaccio/Freddo][1], Difesa Scaltra.

Mancanze: Fragilità[1], Negazione Magica

6.6.5 Hador

Doti: Acume[1], Manualità[1], Vista Eccezionale, Udito Sopraffino, Difesa Scaltra.

Mancanze: Fragilità[1]

6.6.6 Labyrth

Doti: Sensibilità[1], Vista Eccezionale, Udito Sopraffino, Difesa Scaltra, Predisposizione Spirituale.

Mancanze: Impedimento[1].

6.6.7 Nani

Doti: Tempra[1], Manualità[1], Costituzione Sostenuta, Infravisione[30], Sensi Acuti, Difesa Fisica, Predisposizione Spirituale.

Mancanze: Asprezza[1], Negazione Magica.

6.6.8 Orchi

- Dan'nak

Doti: Tempra[2], Costituzione Sostenuta, Vista Notturna [30], Sensi Acuti.

Mancanze: Stupidità[1], Asprezza[1], Negazione Magica.

- P'ech

Doti: Tempra[2], Costituzione Sostenuta, Vista Notturna [30], Sensi Acuti.

Mancanze: Stupidità[2], Negazione Magica.

- Zell

Doti: Tempra[2], Costituzione Sostenuta, Vista Notturna [30], Sensi Acuti.

Mancanze: Stupidità[2], Negazione Magica.

- Tor'gon

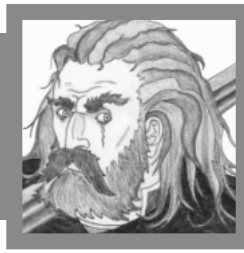
Doti: Tempra[2], Costituzione Sostenuta, Vista Notturna [30], Sensi Acuti.

Mancanze: Stupidità[2], Bruttezza, Negazione Magica.

6.6.9 Umani

- Hedan

Doti: Nessuna



"Il nostro popolo è nato nella Catastrofe e ha superato il Grande Freddo, grazie a un'incrollabile determinazione."

Bergheron di Itok, Norash

Mancanze: Nessuna

- Norash

Doti: Difesa Fisica, Predisposizione Spirituale.

Mancanze: Nessuna

- Tredhi

Doti: Intelligenza Sostenuta, Difesa Psichica.

Mancanze: Nessuna

- Kyldrhan

Doti: Costituzione Sostenuta, Difesa Fisica.

Mancanze: Nessuna

- Shirindor

Doti: Difesa Fisica, Difesa Mentale, Difesa Scaltra.

Mancanze: Nessuna.

- Ghyllosh

Doti: Difesa Psichica, Predisposizione Spirituale.

Mancanze: Nessuna.

- Durbain

Doti: Costituzione Sostenuta, Predisposizione Spirituale.

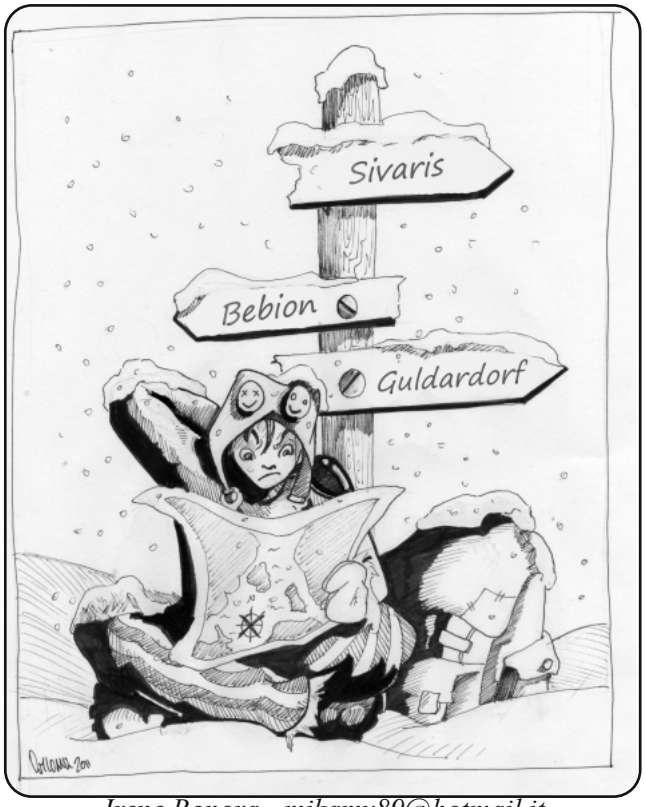
Mancanze: Nessuna.

6.7 Scelta delle abilita' speciali

I personaggi giocanti, che sono poi i protagonisti delle storie che andrete a vivere, si differenziano dalla gente normale perché possiedono delle abilità speciali che li elevano dalla massa diventando persone fuori dal comune e con talenti straordinari.

Tuttavia queste abilità non sono di facile apprendimento e soprattutto occorre mantenerle sempre allenate perché rimangano a buoni livelli.

Il sistema di scelta delle abilità speciali da parte del giocatore consente un'alta personalizzazione del personaggio, favorendo



Irene Bonora - mikamy89@hotmail.it

quindi la diversificazione, anche dal punto di vista statistico, dei protagonisti. Tuttavia per mantenere allineato il sistema la scelta delle abilità speciali deve sottostare ad alcune regole:

- **La scelta delle abilità speciali non è obbligatoria**. Questo significa che potrebbe esserci quel giocatore che non vuole acquisire Abilità Speciali. Naturalmente questo non gli impedirà, se vuole, di acquisirle in seguito e si vedrà come.

- **Ogni giocatore ha 2 punti da distribuire nelle abilità speciali**. Se il giocatore decide di non scegliere nessuna abilità speciale può convertire questi punti per acquistare abilità normali, altrimenti andranno persi. Ogni punto abilità speciale convertito da origine a 15 punti abilità normale.

- **Ad ogni abilità speciale è possibile assegnare un solo punto salvo eccezioni**. Le eccezioni vengono descritte in queste stesse regole.

- **E' possibile scegliere soltanto una via magica**. In questo caso il personaggio avrà un punto in quella via e potrà lanciare solo incantesimi della via scelta. Tuttavia se decide di spendere anche l'altro punto non avanzerà

nell'abilità speciale ma potrà lanciare incantesimi di altre due vie (in totale ne avrà tre) che non siano quella opposta.

Esempio: *Sator decide di spendere un punto abilità in Negromanzia e avrà quindi [Negromanzia 1]. Poi decide di spendere anche l'altro punto e avrà sempre [Negromanzia 1] ma potrà lanciare incantesimi anche di Manipolazione e Incantamento*.

Opzionale. Chi spende due punti nella via (e quindi può lanciare incantesimi anche delle altre due) può lanciare incantesimi della propria via con un costo base di mana ridotto di 1.

- E' possibile scegliere soltanto una religione. In questo caso il personaggio avrà un solo punto in quella religione e potrà manifestare i poteri consentiti dalla divinità.

Esempio. *Karayoth decide di diventare un sacerdote di Rawk e spende un punto in [Fede di Rawk]. Da quel momento potrà utilizzare i poteri consentiti dalla religione di Rawk.*

Seguendo queste semplici regole, che come vedete non limitano la scelta se non in maniera molto marginale, è possibile ottenere una grande quantità di PG differenti tra loro. Quando avrete assegnato i punti alle vostre abilità speciali segnate la somma di questi punti in fondo alla lista delle abilità.

6.7.1 Calcolo di mana e spirito

Ogni personaggio ha un punteggio base di 10 punti mana e di 10 punti spirito. Tuttavia coloro che hanno scelto una via di magia o hanno dei punti in Fede possiedono più mana/spirito e potranno ampliarlo in futuro aumentando l'abilità speciale scelta. Per calcolarli si utilizzano formule similari.

Per il mana:

[Punti nella via di magia]
*****
[10 + Bonus di Intelligenza]

Esempio. *Sator ha intelligenza 15 (bonus di +3) e, come si è detto ha [Negromanzia 1]: possiede quindi 13 punti mana [1*(10+3) = 13]. Quando Sator avanzerà, dopo numerose avventure, e avrà per esempio [Negromanzia 7] avrà 91 punti mana [7*(10+3) = 91]*.

Per lo spirito:

[Punteggio in Fede]
*****
[10 + Bonus di Empatia]

Esempio. *Wayne ha Empatia 14 (Bonus di +2) e ha scelto di avere Fede a 1: possiede quindi 12 punti Spirito [1*(10+2) = 12]. Quando Wayne riuscirà ad avanzare e ottenere per esempio [Fede 8] avrà 96 punti spirito [8*(10+2) = 96]*.

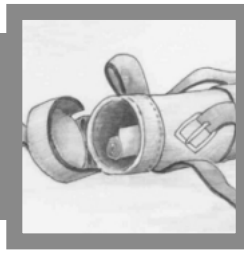
E' chiaro quindi che se si avanzerà nell'abilità speciale di Magia o di Fede, i punti mana e spirito aumenteranno di conseguenza. Naturalmente chi non possiede abilità speciali di Magia avrà solo 10 punti mana e chi non possiede abilità speciali di Fede avrà solo 10 punti spirito.

6.8 Distribuzione dei punti abilita'

Una volta definite le Abilità e i Poteri speciali del proprio personaggio, si passa alle abilità comuni. Ogni giocatore ha a disposizione 90 punti abilità da distribuire nelle abilità comuni; tuttavia il master può decidere di assegnarne di più o di meno a seconda che egli voglia personaggi che all'inizio siano più o meno preparati.

L'assegnazione dei punti, in questa fase, è lineare: significa che ogni punto speso equivale a un punto assegnato a una abilità. Tuttavia occorre prestare la giusta attenzione perché vi sono abilità che costano doppio, triplo o quadruplo e, naturalmente, per alzare di un punto queste abilità bisogna spendere rispettivamente 2, 3 o 4 punti. Le abilità che costano doppio sono segnate sulla scheda con a lato un X2 e quelle che costano triplo con a lato X3. Le abilità delle armi (alcune delle quali costano quadruplo) non sono segnate sulla scheda: per sapere il costo di tali abilità controllate il capitolo "Avanzamento".

L'assegnazione dei punti alle abilità normali ha una sola limitazione: soltanto in tre abilità è possibile spendere un massimo di 9 punti, soltanto in due abilità un massimo di 10 punti, soltanto in una un massimo di 11 punti e sempre e solo in una un massimo di 12 punti. Non è il valore dell'abilità a far fede ma i punti spesi per essa: si ricorda infatti che spendendo 12 punti un una abilità che costa doppio si porterà questa abilità a sei, spendendoli in una che costa triplo la si porterà a 4 e via discorrendo.



"Fai troppo affidamento su quelle pergamene: dovresti invece capire meglio come amplificare e risparmiare le tue energie."

Buronkai, il cieco veggente

" Semmai vi capitasse di incontrare bestie simili, cercate di essere ben preparati e di avere gli arnesi giusti; in caso contrario abbandonate tutto e fuggite leggeri. Tra l'altro si tratta di un animale istintivo e lasciare per terra cibo o comunque qualche cosa di commestibile non e' affatto una brutta idea"

Capitolo 7
ENTRARE IN AZIONE

7.1 Uso delle abilita'

Vi saranno momenti di gioco in cui il personaggio si troverà di fronte a situazioni o personaggi particolari dove si renderà necessario eseguire dei test per risolvere le azioni. Questi tipi di frangente sono occasioni particolari nelle quali le abilità dei personaggi saranno messe alla prova.

Esempi: *trovarsi di fronte ad un crepaccio che bisogna saltare, scalare la parete di una montagna, destreggiarsi in una situazione diplomatica piuttosto tesa, combattere.*

7.1.1 Meccanica dei test

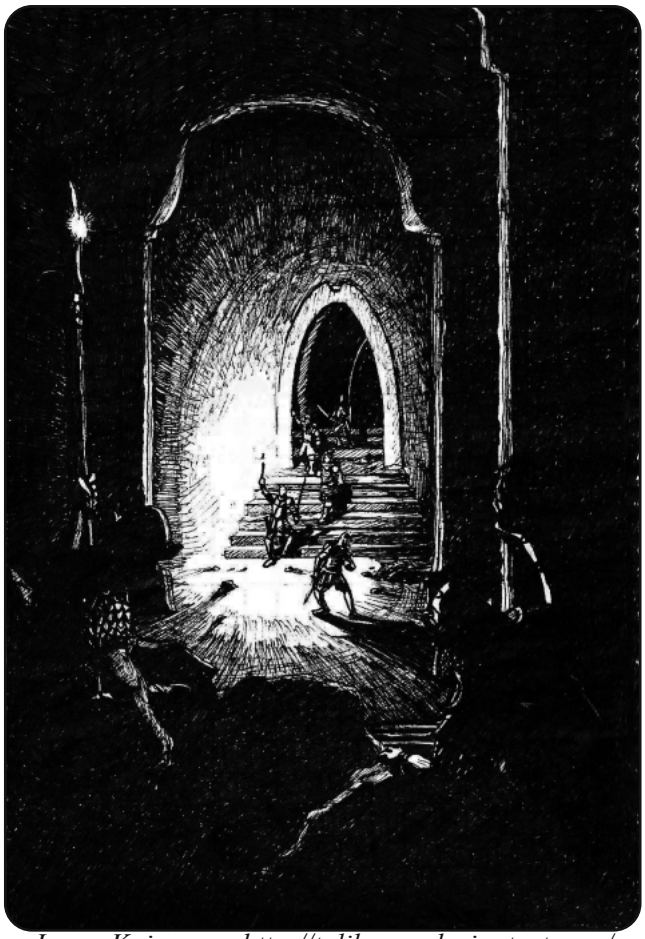
Come già detto tutte le abilità fanno riferimento ad una caratteristica di base; infatti per effettuare il test occorre sommare la propria abilità alla caratteristica di base e aggiungere al totale il risultato del tiro di un dado da 12.
Riassumendo:

[Caratteristica di base]
+
[Abilità]
+
[1d12]

Per facilitare questi tipi di test, sulla scheda per ogni abilità, sono presenti due riquadri: il primo indica il valore puro dell'abilità, il secondo è la somma di quest'ultimo con la caratteristica di base associata. Naturalmente più è alto il valore, maggiori saranno le possibilità di riuscita. Per stabilire se l'azione è riuscita vi sono metodi diversi da applicare a seconda delle situazioni.

7.1.2 Difficolta'

Il primo metodo generalmente si applica quando il personaggio mette alla prova sé stesso:



Joona Kujanen - http://tulikoura.deviantart.com/

ad esempio saltare il crepaccio richiederà una prova di "acrobazia" che avrà una certa difficoltà decisa dal Master; alla stessa maniera, riuscire a portare i regnanti delle terre a piu' calmi consigli potra' richiedere una prova di "Discutere" con una difficoltà sempre decisa dal Master.

I livelli di difficoltà suggeriti per Arcan Myth sono i seguenti:

Valore	Difficoltà
20	Banale
24	Facile
28	Normale
32	Difficile
36	Molto Difficile
40	Praticamente Impossibile

Ogni qual volta se ne presenta la necessità il master associa all'azione che richiede la prova una certa difficoltà: se il giocatore, eseguendo il test col proprio personaggio, eguaglia o supera tale difficoltà allora l'azione è riuscita, altrimenti no.

Nota. *Le sei difficoltà descritte sono puramente indicative: il master può ad esempio decidere che un'azione abbia difficoltà appena al di sopra della norma (29 o 30) o più difficile del solito (33) o meno impossibile di quel che sembra (39 o 38)*

7.1.3 Abilita' con valore zero

Le abilità prive di valore sono fuori dalle competenze del personaggio e si contano come se avessero valore zero. Tuttavia il personaggio può tentare il test in abilità che non possiede se queste non sono di tipo conoscitivo: e' difficile che un personaggio possa effettuare con successo un test in Araldica se di araldica non sa assolutamente nulla. Invece potrebbe con successo effettuare una schivata o portare un colpo d'arma pur non avendo nessun valore in schivare o nell'arma. Spetta al master comunque decidere se il personaggio può effettuare il test in quell'abilità oppure no.

7.1.4 Abilita' contrapposte

Il secondo metodo si applica generalmente quando il personaggio deve misurarsi con un altra entità, sia essa una creatura, un altro personaggio o un PNG: la cosa può avvenire in maniera diretta o indiretta. Il contrasto avviene direttamente quando ilconfronto è istantaneo: ad esempio se un personaggio tenta di raggirare un PNG, sia il personaggio che il PNG dovranno effettuare la prova in quel momento; lo stesso avverrà nei combattimenti quando ci sarà un attacco e una difesa in maniera contrapposta. Il confronto indiretto avviene invece quando una delle due parti esegue per prima la prova, mentre l'altra lo farà in un secondo momento.

Esempio. *Chuck (il genio delle trappole) piazzi una trappola nei pressi di una porta: il Master gli richiede una prova di "Trappole" con soglia minima di 28 per un esito positivo; Chuck esegue la prova e ottiene un 38. Due ore dopo arriva Colandariel, una spia molto esperta, che, dopo aver individuato la trappola, cerca di rimuoverla: il Master gli richiede una prova in "Trappole", ma per riuscire a disinnescarla Colandariel dovrà ottenere 38 o più.*

7.1.5 Tiro Salvezza

La meccanica del Tiro Salvezza è identica a quella delle abilità, essendo anch'esso correlato alla caratteristica di base:

[Caratteristica di base]
+
[TS correlato]
+
[1d12]

Come al solito la difficoltà è decisa dal master o da fattori predefiniti (come ad esempio potrebbe essere per gli incantesimi).

7.2 Round di Gioco

Quando la situazione inizia a farsi calda e si ritiene importante stabilire chi agisce prima e chi dopo, è opportuno utilizzare il round di gioco: esso è definito come un lasso di tempo di 10 secondi. In questi 10 secondi ogni partecipante alla scena ha diritto a compiere un'azione che richieda 10 secondi o meno. Più in generale in un round è possibile fare una sola azione E difendersi una sola volta. I tiri salvezza sono invece automatici, perché considerati istintivi o quasi, anche se in taluni casi possono incidere sul round stesso.

7.2.1 Azioni in un round

Ogni personaggio, salvo eccezioni dovute ad abilità speciali o incantesimi, ha a disposizione una sola azione per round e una difesa. Ecco quindi cosa è possibile fare in un round:

- Utilizzare una sola abilità e difendersi
- Muoversi per l'intero fattore movimento del personaggio e difendersi.
- Attaccare con un arma o a mani nude e difendersi.

"Ero alle spalle del nemico ormai e stavo per sottrargli l'arma di nascosto. Ma il guerriero era troppo ubriaco per starsene zitto..."

Chuck Chiodoforte

- Prendere la mira (con un arma da lancio)
- Lanciare un incantesimo e difendersi
- Utilizzare un oggetto magico e difendersi
- Bere una pozione e difendersi
- Cambiare arma (rinfoderandone una e sfoderandone un'altra a portata di mano) e difendersi
- Liberarsi dell'equipaggiamento in eccesso (zaino, lanterne etc) gettandolo a terra e difendersi

C'è da notare che l'abilità utilizzata nel corso di un round deve dar seguito ad un'azione che non superi i 10 secondi: non è possibile ad esempio utilizzare cartografia per disegnare una mappa in un solo round.

Ecco invece quello che si può fare senza compromettere la sequenza di gioco:

- Utilizzare 'Percezione' o 'Furtività' ma all'inizio del round
- Muoversi, una sola volta, per un terzo del proprio fattore movimento (si arrotonda per difetto). Naturalmente dopo questa azione se si decide di muoversi di tutto il fattore movimento occorrerà tener conto anche del movimento parziale già effettuato.
- Lasciar cadere un oggetto od un arma prendendone un altro che
sia a portata di mano (non ad esempio la sfera magica che si ha
nello zaino).

7.2.2 Iniziativa

Nel momento in cui il gioco inizia a scorrere a turni sarà necessario stabilire chi agisce prima e chi dopo. Per farlo, all'inizio di ogni round, ogni PG, PNG e creatura tira un dado da 12 e vi somma la propria destrezza; chi avrà ottenuto il punteggio più alto agirà per primo e via via gli altri allo scalare dei
punteggi. Riassumendo:

[Destrezza]
+
[1d12]

Tuttavia questo metodo pur essendo piuttosto preciso può risultare pesante e influire sulla fluidità del gioco; si rende necessario utilizzare in questi casi metodi semplificati che consentano di ridurre al minimo il tiro di dado o addirittura di eliminarlo.

Uno di questi consiste nel tirare l'iniziativa soltanto nel primo round e mantenere quella sequenza d'azione per tutti quelli successivi finché la situazione non si normalizza.

Un altro consiste nel non tirare il dado e agire in base al proprio punteggio di destrezza (chi l'ha più alto agisce prima). Comunque sia in caso di parità agiscono sempre prima i PG.

7.3 Combattimento

7.3.1 Quando s'inizia a combattere?

Se quando iniziate una partita vi ronza in testa questa domanda c'e' qualche cosa che non va: ricordatevi che sebbene la sezione che riguarda il combattimento sia tra le più estese nel manuale non significa affatto che il combattimento sia più importante del resto. Anzi probabilmente vi stupirete del fatto che le più belle avventure che giocherete saranno quelle con meno scontri (magari memorabili) ma che danno spazio soprattutto alle altre qualità del personaggio che magari definiscono meglio il suo aspetto interiore, il suo carattere e il suo stile di vita. Inoltre avventure ricche di intrighi e di mistero, a prescindere quindi se ci sia o no un combattimento, sono quelle che appagano di più il giocatore attento alla storia che si sta vivendo e non soltanto al potere del proprio personaggio.

7.3.2 Attacco e difesa

Nel momento in cui la situazione inizia a farsi drammatica, non manca chi cerca di prevalere sull'avversario con la forza. In queste situazioni si utilizzano le abilità di combattimento nella stessa identica maniera in cui si utilizzano le altre abilità. La formula che determina l'attacco si chiama **Valore d'Attacco [VA]**. Quindi nel caso di un attacco armato il VA sarà:

[Caratteristica di base]
+
[Abilita' dell'arma]
+
[1d12]

Oppure se s'intende attaccare a mani nude:

[Caratteristica di base]
+
[Lottare]
+
[1d12]

In un round ogni personaggio ha diritto però a difendersi massimo per una volta (salvo casi particolari che si vedranno) e per farlo può

utilizzare diversi tipi di abilità a seconda di come intende difendersi; comunque sia la meccanica usata viene chiamata **Valore di Difesa [VD]**. Se vuole schivare il colpo avversario:

[Caratteristica di base]
+
[Schivare]
+
[1d12]

Altrimenti può utilizzare lo scudo se lo possiede:

[Caratteristica di base]
+
[Scudo]
+
[1d12]

Oppure può tentare di parare l'attacco avversario con l'arma che si possiede:

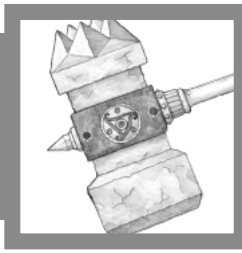
[Caratteristica di base]
+
[Abilità nell'Arma]
+
[1d12]

Se l'attacco è portato a mani nude può rendersi necessario pararlo a mani nude, sempre utilizzando l'abilità di lottare:

[Caratteristica di base]
+
[Lottare]
+
[1d12]

In ogni caso, se il valore di difesa è uguale o maggiore a quello d'attacco, si vanifica il colpo avversario rimanendo illesi. Se invece il valore di difesa è inferiore si subiscono i danni inflitti dall'attacco avversario.

© Giorgio Abou Mrad - gio.aboumrad@live.it



"Il mio martello ha conosciuto numerose battaglie e numerose vittorie, anche se ho fatto di tutto per evitare di combattere..."

Durfall figlio di Kondor

- Nota sulla parata con armi

Come già detto in fase di creazione, l'appendice B illustra l'equipaggiamento acquistabile dai personaggi tra cui, appunto, le armi. Quest'ultime hanno una taglia e le armi a 2 mani hanno una taglia G: le armi da mischia (non da lancio) con taglia G possono essere parate con successo soltanto da un arma della stessa taglia. Un'arma di una taglia inferiore ha sulla parata una penalità di -5: in questo caso se la parata non riesce chi impugna l'arma più piccola viene disarmato. Armi di taglia ancora inferiore subiscono una penalità di -10.

- Nota sulla parata con scudi

Gli scudi (Appendice B) sono strumenti molto efficaci per la difesa e a volte diventano fondamentali: saper usare uno scudo con maestria può far in modo di sapersi difendere anche contro i nemici più pericolosi. Infatti parando con lo scudo si ha un bonus sulla parata che può andare da +1 a +3 in base al tipo di scudo. Tuttavia una parata riuscita con lo scudo fa calare di un punto i suoi punti struttura, mentre se colpito in maniera diretta (viene colpito il braccio che lo indossa) si comporta come un normale pezzo di armatura. Indossarlo procura un malus sul fattore movimento.

- Nota su colpi/parate a mano nuda

Può capitare che ci si ritrovi a dover affrontare a mano nuda un nemico armato e che questi tenti, peraltro di parare i nostri colpi con la propria arma. Se la parata con l'arma riesce l'attaccante subisce 2d4 ferite in quanto ha colpito un arma e non il bersaglio. Se la parata avviene con lo scudo si ricevono invece soltanto 1d6 ferite. Tuttavia e' anche possibile che un nemico a mano nuda tenti di parare un vostro colpo portato con l'arma: in questo subirà un malus di -3 sul proprio valore di difesa e se fallisce subirà i normali effetti dell'essere colpito.

7.3.3 Doppio Attacco

Impugnando una sola arma è possibile effettuare un doppio attacco: in questo caso il primo attacco avrà un malus di -2, il secondo un malus di -4. I secondi attacchi vanno eseguiti in ordine di iniziativa alla fine del round, dopo che tutti gli altri hanno eseguito il normale/primo attacco.

7.3.4 Doppia arma e ambidestrismo

Utilizzare due armi anziché una offre dei vantaggi a cui certi combattenti non vogliono rinuciare. In sostanza quando si usa un'arma in piu' si ha diritto ad un attacco in piu' con un malus pari all'ultimo attacco effettuato con l'altra mano.

Néstor Allende "Sgrum" - sgrum.deviantart.com

Esempio. *Becar utilizza due spade lunghe per i suoi combattimenti. Se effettua un solo attacco con la mano destra (quindi nessun malus) effettuera' un attacco aggiuntivo con la sinistra senza malus. Se effettua due attacchi con la destra (malus di -2, -4), l'attacco portato con la seconda arma avra' un malus di -4. Se Becar avesse l'abilita' speciale di Sesto Senso (Appendice A) con valore 5 potrebbe effettuare due attacchi con la mano destra con modificatori 0 per il primo attacco e -1 per il secondo. L'attacco aggiuntivo offerto dalla seconda arma avrebbe anch'esso un malus di -1.*

Tuttavia combattere con la mano non preferita non e' così semplice e rientra nei casi di utilizzo dell'abilita' di ambidestrismo: in sostanza se un destro utilizza un'arma con la mano sinistra dovrà utilizzare, come abilità, quella che tra ambidestrismo e l'abilità dell'arma avrà il valore minore.

Esempio. Becar non e' mancino e impugna due sciabole, una nella mano destra e una nella mano sinistra. La sua abilità di Sciabola e' 12 mentre quella di ambidestrismo e' 4; quindi quando utilizzerà la sciabola con la mano sinistra userà l'abilità di ambidestrismo. Al contrario Lowar, suo *mortale nemico, pur non essendo mancino utilizza la sua scimitarra con la mano sinistra avendo perso l'altro braccio in guerra: la sua abilità in scimitarra e' 8 e la sua abilità in ambidestrismo e' 10. Utilizzerà quindi l'abilità di scimitarra.*

7.3.5 Attacco di sorpresa

Durante un combattimento è possibile ripararsi dietro un angolo e aspettare il nemico per eseguire un agguato a sorpresa. Quando ciò avviene il difensore non ha diritto alla difesa, a meno che non sia cauto: in pratica se non sospetta l'agguato l'attaccante avrà un attacco gratuito. Tuttavia a sua discrezione il master potrebbe rendere possibile una difesa istintiva con un malus consistente.

Oran Kanety - http://fernoll.deviantart.com/

7.3.6 Attacco nascosto

Attaccare di nascosto, soprattutto per chi ha una certa abilita' speciale, puo' essere una strategia veramente efficace. Tuttavia occorre stabilire in modo chiaro quand'è che un attacco si può considerare nascosto: in sostanza tutti quegli attacchi in cui chi si difende non si è accorto dell'attaccante sono da considerarsi nascosti. Un avventuriero nascosto tra le ombre che attacca una guardia che non si e' accorta di lui effettua appunto un attacco nascosto; un cecchino che, dall'alto di un albero, prende di mira una persona in basso senza che questa si accorga di lui, effettua un attacco nascosto. In questi casi si procede come se l'attaccante eseguisse un attacco di sorpresa e ne effettua finché non viene individuato. Il master può sempre concedere il malus sulla difesa, magari variabile a seconda dell'esposizione dell'attaccante.

7.3.7 Prendere la mira

Con le armi da lancio è possibile perdere il proprio round per prendere la mira: facendo questa azione nel round successivo si ottiene un bonus di +2 sul VA.
N.B.: azioni di disturbo concreto possono vanificare il prendere la mira.

7.3.8 Zona colpita

Il Giocatore quando intende attaccare ha due scelte di fronte a sé: dichiarare che parte del corpo intende colpire e non dichiararlo. Quando non lo dichiara ai fini della protezione dell'armatura si considera come se colpisse il busto del proprio avversario, ma il danno inferto sarà generico e quindi non sarà possibile produrre ferite critiche specifiche (vedi capitoletto più avanti.) Se lo dichiara invece avrà dei malus per colpire: -2 per busto, braccia e gambe, -3 per mani e piedi e -4 per la testa.

7.3.9 Valori d'attacco critici

Quando il valore d'attacco eguaglia o supera il 36 si parla di valore d'attacco critico: in questo caso il personaggio può decidere in che zona colpire il proprio avversario anche se non lo

"Consigliai alla mia squadra di acquattarci nella foresta e aspettare gli inseguitori per assalirli di sorpresa, fu una buona pensata..."

Elivagar il Ranger

ha dichiarato precedentemente. Tuttavia se anche il valore di difesa supera il 36, pur non superando il valore d'attacco, si avrà il critico soltanto se il VA sarà di quattro punti superiore al VD.

7.3.10 Danni, ferite e ferite critiche

Nel momento in cui l'attacante ha la meglio sul difensore gli scarica addosso tutta la potenza del suo colpo. I danni inferti all'avversario sono totali a quelli dell'arma, sommati a metà dell'abilità che si ha nell'arma e a metà dell'abilità di forza, entrambe arrotondate per eccesso.

[Danni dell'arma]
+
[1/2 Abilità nell'Arma]
+
[1/2 Abilità di Forza]

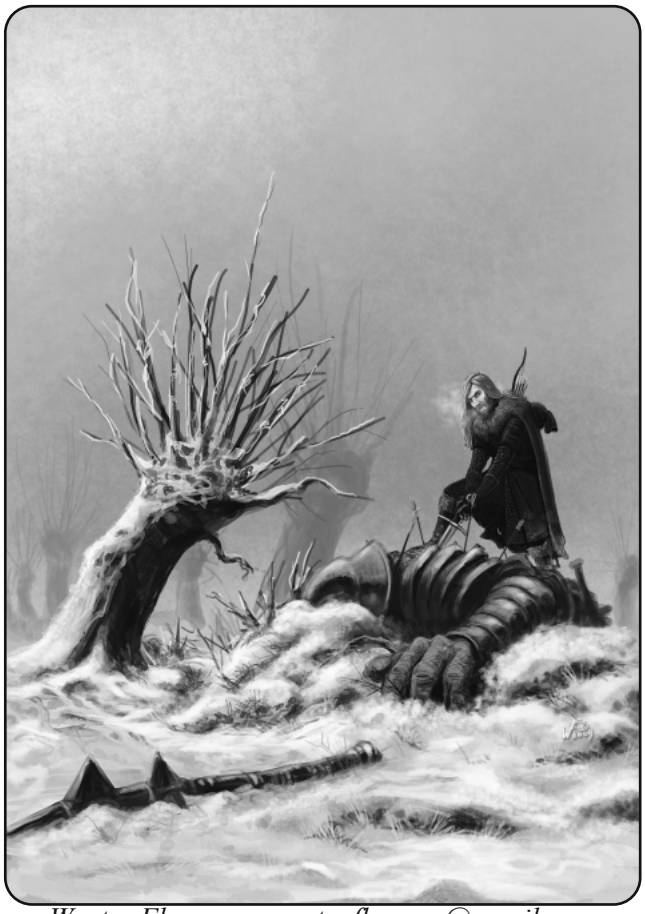
Esempio. *Blader ha 14 in destrezza, 7 nell'abilità di Ascia da Battaglia e 6 in quella di forza. Sferra un colpo ad un suo avversario e lo colpisce al busto: il danno che gli infliggerà sarà 2d8+1(Ascia da Battaglia) sommato a 4 (Abilità in ascia da battaglia diviso 2 e arrotondato per eccesso) e a 3 (Abilità di Forza diviso 2). Quindi se con i dadi ottenesse un 4 e un 6 infligerebbe un totale di 17 danni.*

N.B.: nel caso in cui si utilizzi lottare, pugni e calci infliggono rispettivamente 1d4+1 e 1d6 danni.

Quando una vittima subisce dei danni non è detto che rimanga ferita: infatti bonus al danno e/o armature potrebbero assorbire l'intero danno lasciando la vittima illesa. In pratica dai danni inflitti occorre scalare i punti armatura della protezione che si ha nella parte del corpo colpita e il bonus al danno. Se il risultato è positivo si subiscono tanti punti ferita quanto è il valore ottenuto. In sostanza:

[Ferite]
=
[Danni Subiti]
-
[Punti Armatura]
-
[Bonus al Danno]

Esempio (continua dal precedente)*: Lowar, l'avversario di Blader, ha 15 in costituzione (bonus al danno di +3) e indossa una corazza di piastre di Bronzo (punti armatura 9) che lo protegge al busto. Dai danni che subisce da Blader (17) dovrà sotrarre i suoi punti armatura (9) e il suo bonus al danno (3) ottenendo così un valore di 5 (17-9-3= 5): subirà quindi 5 punti ferita che dovrà scalare dal suo ammontare.*



Wouter Florusse - wouter.florusse@gmail.com

Vi sono soltanto due casi in Arcan Myth per cui si può parlare di Ferite Critiche.

1. Le ferite inferte all'avversario in un sol **colpo mirato** sono maggiori o uguali alla sua costituzione: in questo caso il bersaglio colpito deve effettuare un tiro salvezza in costituzione con difficoltà 24; se riesce subisce il danno e nulla più, se fallisce invece subisce anche le conseguenze di una ferita critica: generalmente quando ciò avviene la parte che si è colpita viene amputata o smembrata(per le armi da taglio), fracassata o frantumata(per le armi da botta), trapassata o perforata (per quelle da punta) e rimane comunque inutilizzabile a tempo indeterminato. Se vengono amputate mani o piedi non si sviene, altrimenti si, ma comunque

ogni round successivo all'amputazione si effettuano dei tiri salvezza in costituzione per non morire, con una penalità di -1 per ogni round successivo al primo. Con un check di curare riuscito è possibile stabilizzare le ferite della vittima (potrebbe capitare a voi o ad un vostro compagno!!) ed evitare quindi i tiri salvezza contro morte.

Se la parte amputata, fracassata o trapassate è la testa, se si fallisce il tiro salvezza non si sviene, ma si muore subito.

2. Quando i punti ferita della creatura scendono al di sotto della metà: in quel caso si procede come sopra, ma se il tiro contro svenimento (difficoltà 24) riesce il personaggio opera come se intelligenza destrezza ed empatia fossero dimezzate.

7.3.11 Danni ad aramature e scudi

Le armature e gli scudi sono paramenti particolari che rendono più difficile il fatto che un personaggio venga ferito: è quindi impensabile che, sotto i colpi del nemico, non si danneggino. Le armature si danneggiano di un punto per ogni colpo subito.

Esempio. *Babil sta combattendo contro il Gorgmoth; la creatura gli infligge un colpo da 18 danni al torace. La corazza di Babil è di piastre e assorbe 10 punti danno e quindi si danneggia. La corazza perde 1 punto armatura e, nel prossimo attacco, assorbirà 9 punti anziché 10.*

Se i punti armatura calano a zero, il paramento è da considerarsi distrutto o comunque inutilizzabile e irreparabile.

Per gli scudi la situazione è un po' diversa (come già spiegato in una nota qualche paragrafo addietro): se la parata con lo scudo riesce esso perde comunque un punto, ma avendo fallito il tiro per colpire l'attacante non potrà infliggere danni. Se però viene colpito il braccio che indossa lo scudo, quest'ultimo dovrà assorbire il colpo come una normale armatura.

Esempio. *Babil per combattere il Gorghmoth indossa uno scudo. La creatura lo attacca, il guerriero tenta una parata con lo scudo che riesce e quindi perde un punto struttura. Successivamente il Gorghmoth attacca Babil che tentando una schivata fallisce: la creatura colpisce il braccio sinistro e quindi lo scudo, che si comporterà come una normale armatura (perde un punto se colpito).*

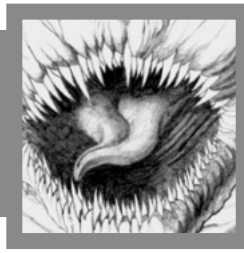
Anche lo scudo, se i punti struttura calano a zero, è da considerarsi distrutto.

7.3.12 Paura

Possono esserci occasioni in cui il personaggio ha paura di affrontare una determinata situazione: questo accade per fobie del personaggio, perché qualcuno lo intimidisce, per effetto di qualche oscura preghiera o magia o molte altre cause. In questi casi il personaggio riceve un malus in qualsiasi azione egli faccia: naturalmente maggiore è la paura, maggiore è il malus, ma si consiglia di porre un limite massimo a -6.

© Mates Laurentiu @ www.avatarart.com

Durante queste situazioni il personaggio può decidere di affrontare la sua paura subendo il malus in tutto ciò che fa, oppure di fuggire (vedi paragrafo 'Ritirata e Fuga') subendo tutte le conseguenze del caso. Non esistono vie intermedie.



"Esistono esseri che possono spiazzarti per la loro stranezza: in quei momenti la paura può salvarti la pelle."

Arnar, Arciere degli Shelling

7.3.13 Ritirata e fuga

Ritirarsi da un combattimento per poi fuggire a volte non puo' essere molto semplice: volgere le spalle al nemico e' sempre una mossa rischiosa e deve quindi essere ben calcolata affinche' possa riuscire con il minimo danno. Ma quand'e' che si tratta di fuga vera e propria e quando no? Andarsene dal proprio nemico senza curarsi di cio' che fa equivale a fuggire: nel momento in cui si intraprende un azione del genere tutti coloro che sono a portata di tiro del fuggitivo, che non siano impegnati da altri eventuali combattimenti e che non abbiano ancora svolto la propria azione d'attacco possono attaccare il fuggitivo sprecando la loro azione d'attacco.

Esempio. *Rawkill, il mago della luce ha finito le proprie magie e sta combattendo contro un Bearling. Babil e' anch'esso impegnato con altre due creature dello stesso tipo mentre Bringher e Becar si tengono a distanza lanciando le loro magie. Altri due Bearling però si tengono a distanza utilizzando delle balestre leggere. Babil e i suoi nemici attaccano, così come Bringher e Becar. Rawkill pure subisce un attacco ed e' in difiicolta': tenta quindi la fuga vedendo che bene o male i nemici sono impegnati. Tuttavia uno dei due con la balestra non ha ancora effettuato il suo attacco e decide quindi di sparare il suo quadrello sul mago.*

Si puo' notare come, agendo alla fine del round (cioe' quando tutti hanno effettuato la propria azione) sia possibile eseguire la fuga senza troppe difficolta'. A volte però non e' possibile perché le proprie condizioni non lo consentono, oppure perché bisogna soccorrere un amico morente abbandonando il proprio combattimento.

7.3.14 Cura

A fine battaglia i feriti vanno assistiti affinché la guarigione sia celere: se non sono disponibili le preziosissime pozioni di cura o se gli dei non sono stati così propizi da affiancare al gruppo un sacerdote guaritore, l'utilizzo dell'abilità curare si renderà necessario. Tuttavia anche il riposo fa la sua parte: passando delle notti comode o comunque non in situazioni estreme il corpo guarisce 1d4+1 punti ferita al giorno. Per quel che riguarda le amputazioni invece, una volta stabilizzata la ferita, occorrerà che il personaggio si abitui alla nuova condizione, sempre che possa ancora partecipare alle avventure conciato in quel modo.

7.3.15 Veleni

Alcune strane creature, trappole oppure incantesimi fanno uso di veleni per aumentare la loro efficacia. Tuttavia esistono diversi tipi di veleni: alcuni sono mortali, altri appannano i sensi, altri ancora indeboliscono il fisico e ci sono anche veleni che fanno addormentare o procurano malattie. Tuttavia se si viene colpiti da questi veleni si ha sempre comunque diritto ad un tiro salvezza in costituzione per vedere se il fisico riesce a resistere agli effetti. Il valore di difficoltà e gli effetti in caso di fallimento dipendono esclusivamente dal veleno utilizzato.

Non e' detto che in caso di riuscita non si ricevano alcuni effetti collaterali del veleno, spetta al master decidere anche in base al tipo di veleno utilizzato.

7.3.16 Creature speciali

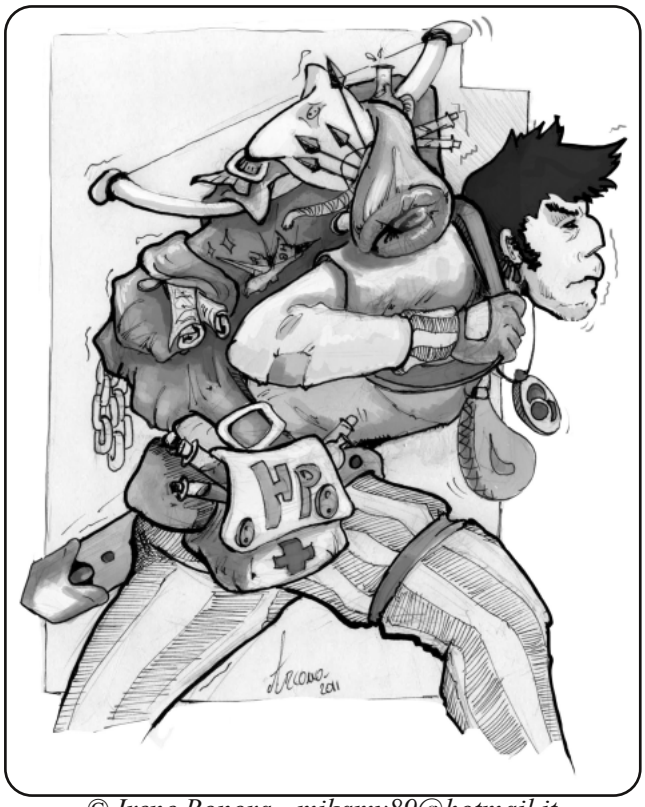
Col passare delle avventure vi capiterà di trovare creature che sono immuni a certi tipi di attacco: esistono infatti quelle che possono essere ferite solo da armi d'argento, solo da armi magiche o armi +1 e così via. Tuttavia non è impossibile combattere tali creature con armi normali, solo che così facendo questi mostri ricevono un bonus al danno aggiuntivo, come descritto in tabella:

Colpita solo da	Bonus extra
Armi d'argento	+3
Armi magiche	+4
Armi magiche +1	+4
Armi magiche +2	+8
Armi magiche +3	+12

7.4 Ingombro

Anche nelle storie più belle gli eroi devono portarsi dietromolte cose indispensabili per sopravvivere nelle terre selvagge e tutto questo equipaggiamento ha un suo peso nei movimenti che fa.

Le tabelle degli equipaggiamti presenti nelle appendici del manuale mostrano, per ogni



© Irene Bonora - mikamy89@hotmail.it

oggetto, l'ingombro che esso procura al personaggio che lo porta: si tratta di un ingombro volumetrico chiamato 'Taglia'[T] (P=Piccolo, M=Medio, G=Grande etc) che indica a grandi linee quanto sia grande un'oggetto e quindi quanto impacci il personaggio. Alcuni oggetti possono tuttavia essere piuttosto piccoli e pesare molto: in questo caso avranno comunque una taglia elevata.

Il rapporto tra le varie taglie è un fattore di 2, quindi 2 oggetti P fanno una taglia M e due oggetti M fanno una taglia G: ne consegue che 4 oggetti P fanno una taglia G.

Ogni personaggio può trasportare 2G più tante M quanto è il suo bonus di Costituzione; se supera questa misura il personaggio avrà un malus di -1 sul fattore movimento per ogni M aggiuntiva e un malus di -1 su tutte le abilità di destrezza (armi comprese) per ogni G aggiuntivo.

Esempio. *Belial, il Darkon, ha costituzione 14 (Bonus +2): potrà quindi trasposrtare al massimo 3G e 1P senza essere impacciato.*

N.B.: Se per un oggetto l'ingombro non è specificato, significa che è così piccolo da essere trascurabile. Il Master dovrà comunque tener conto di un ingombro qual'ora un PG tenti di trasportare un gran numero di questi oggetti.

7.4.1 Ingombro e armi

Anche le armi sono soggette alla stessa regola di ingombro ma con delle eccezioni: portando un'arma di tipo G si può portare soltanto un'altra arma di tipo M o due di tipo P. Oppure, senza avere armi G, si possono portare due armi M e una P. Se non si hanno armi G e una sola M per le rimanenti P non si hanno restrizioni (salvo quelle dell'ingombro generale).

7.4.2 Contenitori

Quando s'inizia a raggiungere il massimo volume trasportabile, è bene adoperare i contenitori, nei quali è possibile stivare più oggetti senza incappare nelle limitazioni imposte dall'ingombro: ciò non significa che anche per i contenitori non ci siano dei limiti: infatti, oltre a contenere un numero finito di oggetti, molti di essi non possono essere trasportati da una sola persona perché troppo grandi; occorre quindi essere in 2 o avere una cavalcatura. La tabella seguente indica il volume dei contenitori in "P" e anche se questi possono essere trasportati da una persona oppure no.

Contenitore	*Taglia*	*Volume*	*Trasp.*
Barile grande	G	20 P	No
Barile piccolo	M	10 P	No
Borsa da cintura grande	M	6 P	Si
Borsa da cintura piccola	P	2 P	Si
Cassa grande	G	15 P	No
Cassa piccola	M	8 P	No
Cesta grande	G	12 P	No
Cesta piccola	M	6 P	No
Zaino	M	6 P	Si

I volumi indicati non seguono la normale regola di trasformazione descritta all'inizio del capitolo (G = 2M = 4P), ma un contenitore di una certa taglia può trasportare un solo oggetto della sua taglia e i restanti in taglia P (Ad esempio una cassa grande ha volume 15 P e taglia G: essa può trasportare un solo oggetto G, altri 11 P e nessun M, oppure 2 M e 11 P se non si trasportano G). Questo viene fatto perché appare piuttosto improbabile che ad esempio uno zaino possa contenere oggetti di taglia G.

"Basta fare un infuso di calendula e sangue di drago; ho tutto qui nella mia borsa..."

Codess, il guaritore

7.5 Visibilita'

Gli ambienti in cui i personaggi si avventurano sono assai diversi e la visibilità varia da ambiente ad ambiente: in una giornata limpida è possibile distinguere sagome e oggetti di una certa dimensione anche a distanze molto lunghe, in sotterranei molto bui, una torcia illumina in un raggio di 3 metri, mentre una lanterna, a seconda del tipo, può illuminare anche fino a 27 metri. Comunque sia l'illuminazione diurna e quella di una lanterna sono due cose ben diverse e con una illuminazione artificiale non si ha comunque una visione ottimale.

© Federico Musetti - fritz82.deviantart.com

Inoltre non sempre si nota ciò che è visibile, per farlo occorre effettuare con successo una prova di Percezione e spetta al master scegliere la difficoltà. Tuttavia non bisogna pensare che la prova vada fatta sempre, ma solo quando necessario: spesso basta un minimo di attenzione per notare alcuni particolari ben visibili; inoltre se la richiesta è molto specifica ('guardo se ha un pugnale sul fianco destro') la prova potrebbe non rendersi necessaria.

Infine nei sotterranei una fonte luminosa, oltre a farvi vedere alcuni metri, vi rende anche visibili a distanze sicuramente maggiori.

7.6 Tempo e movimento

Come già spiegato, durante la fase a turni, un round dura 10 secondi, ma quando non si combatte o comunque la situazione è tranquilla, il tempo si misura normalmente (minuti, ore, etc). Alcune azioni richiedono parecchio tempo per essere svolte, la tabella di seguito ne riassume alcune.

Azione	Tempo
Cercare oggetti in 3X3 mt	5 minuti
Cercare porte segrete su 3x3 mt	10 minuti
Cercare trappole in 3X3 mt	10 minuti
Disinceppare balestra	20 sec-2 round
Piazzare trappole in 3X3 mt	15 minuti
Riparare armature non di metallo	15 min X punto
Riparare armature di metallo	30 min X punto
Riparare armi da botta	1 ora
Riparare armi da taglio	2 ore
Riparare balestre/archi	30 minuti
Scassinare serratura	2 minuti
Scassinare serratura complessa	4 minuti
Travestirsi	5 minuti

Da questa tabella si evince come sia poco conveniente eseguire queste azioni durante la fase a turni: scassinare una serratura, ad esempio, richiederebbe 12 round di gioco e in Arcan Myth, pochi combattimenti finiscono in 12 round.

Altre considerazioni vanno fatte circa il movimento del personaggio: in un round un PG si muove di 9 metri più 1 metro per ogni punto bonus di destrezza. Chi ha movimento 12 riesce quindi a fare circa 3,6 km in un'ora, sempre però che il terreno sia in condizioni normali e l'illuminazione sia ottimale.

Come si può vedere dalla tabella in fondo al paragrafo, nei sotterranei ci si muove per la metà del fattore movimento, non perché il terreno sia anomalo (anche se potrebbe essere) ma per la scarsa luminosità presente: quindi se il master ritiene che la luminosità sia sufficiente

per un movimento tranquillo può variare questo modificatore.

Infine i modificatori della tabella sono tutti cumulabili, ma salvo alcuni casi il fattore movimento del personaggio non potrà mai scendere sotto il punto.

Luogo o Terreno	*Modificatore*
Camminare all'indietro	1/2
Fango	-3
Sotterranei	1/2 *
Nebbia	Master
Notte	-2
Palude	-8
Prato o Sentiero	nessuno
Sabbia o Deserto	-4
Salita	Master
Sassaia	-2
Strada Battuta	+2

* Il fattore movimento viene dimezzato solo a chi non dispone di infravisione
Master: Modificatore a discrezione del Master a seconda della Nebbia da affrontare o dela salita da intraprendere

"Quando l'olio della lanterna finì, avanzavamo molto lentamente alla sola luce delle candele che ci rimanevano..."

Chergios, l'esploratore

- Scansati, fammi provare...
- Non sapevo t'intendessi di serrature
- Uhm...
- Sei sicuro di farcela?
- Lasciami pensare... ecco!
- Per Zutra! Dove hai imparato a farlo?
- La pratica e' tutto... Forza andiamo!
- Si...

Capitolo 8
AVANZAMENTO

L'avanzamento e' quel momento in cui il personaggio migliora come effetto delle esperienze acquisite: succede anche nella vita reale, nei libri, nei film e nei fumetti. Lo studio, la pratica, gli errori propri, quelli degli altri e via di seguito, sono tutti elementi che arricchiscono il bagaglio del personaggio e gli permettono di migliorare nelle proprie abilità e ad affinare i propri poteri.

8.1 Metodi di avanzamento

Esistono molti modi con cui il master può permettere al giocatore di far avanzare il proprio personaggio; la scelta del metodo può dipendere da molti fattori: il tipo di giocatori, il tipo di situazione in cui ci si trova a giocare, l'interpretazione del sistema di gioco e via di seguito. Quindi il master non e' vincolato da una scelta iniziale e può decidere di cambiare metodo in corsa oppure anche per una sola sessione.

8.1.1 Punti incremento

I punti incremento sono la forma forse più semplice per garantire il divertimento del giocatore anche in questa fase del gioco. In pratica alla fine di ogni sessione il Master assegna ad ogni giocatore dei punti incremento che questi può spendere per aumentare le abilità del suo personaggio. Tra l'altro i punti incremento sono cumulabili, vale a dire che quelli che il giocatore non spende (perché gli rimangono o semplicemente perché vuole metterseli via) si andranno a sommare con quelli delle sessioni successive.

- Assegnare i punti incremento

E' il master che assegna ad ogni giocatore i punti incremento alla fine di ogni sessione e lo fa in base ad un suo metodo di valutazione. Anche in questo caso la valutazione può cambiare di volta in volta: un master potrebbe decidere di assegnare questi punti in base all'incidenza del personaggio sull'avventura, o in base a quanto gli e' piaciuta l'interpretazione di un tal personaggio, oppure assegna un ugual numero di punti per ciascun personaggio o rivolgersi ad altri fattori che lui ritiene interessanti. **E' caldamente sconsigliato assegnare punti in base al numero di creature uccise o dei tesori scoperti**, giusto per non incorrere nel rischio di creare dei PG 'Ammazza! Ammazza!'.

Inoltre qualche master potrebbe assegnare dei Punti Incremento da spendersi soltanto nelle abilità normali ed altri da spendersi solo nelle speciali con o senza facoltà di conversione.

- Utilizzare i punti incremento

I punti incremento possono essere utilizzati dal giocatore per aumentare le abilità del proprio personaggio. Tuttavia più e' alto il valore di un'abilità e maggiore e' il costo per alzarla. La regola e' che il costo in punti incremento per alzare di un punto un'abilità e' il nuovo valore dell'abilità moltiplicato per dieci.

Esempio. *Se un personaggio ha un'abilità a 4 e si vuole alzarla a 5 occorre spendere 50 punti incremento(5x10). Se tale abilità fosse a 9 e si volesse alzarla a 10 bisognerebbe spendere 100 punti incremento(10x10).*

Alzare un'abilità di più di un punto significa spendere la somma per alzarla di ogni singolo punto

Esempio. *Se un personaggio ha un'abilità a 4 e il giocatore vuole alzarla a 6 deve spendere 110 punti incremento (5x10+6x10).*

Alcune abilità tuttavia hanno dei costi

multipli (possono costare il doppio, il triplo o il quadruplo) e qusto significa che il costo base va moltiplicato x2, x3 o x4.

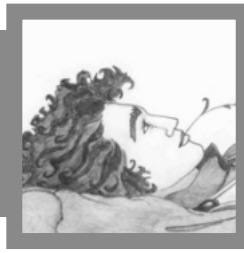
Esempio. *L'abilità di Schivare ha costo doppio: per alzarla da 4 a 5 bisogna spendere 100 punti(2x5x10).*

La tabella di seguito riassume tutti i costi fino al valore di 24 per moltiplicatori fino al quinto: tuttavia se si dovessero affrontare abilità di valore superiore (ci sono scarse probabilità che questo avvenga) e' piuttosto semplice calcolare il numero dei punti incremento da spendere.

8.1.2 Punti abilita'

Il master può concedere ai giocatori di far avanzare il suo personaggio dando loro dei punti abilità: ogni punto abilità può far avanzare di un punto qualsiasi abilità qualsiasi valore essa abbia (a meno che non abbia raggiunto il massimo consentito). Tuttavia per abilità dai costi multipli occorre spendere un numero di

	X1		X2		X3		X4		X5	
1	10	10	20	20	30	30	40	40	50	50
2	20	30	40	60	60	90	80	120	100	150
3	30	60	60	120	90	180	120	240	150	300
4	40	100	80	200	120	300	160	400	200	500
5	50	150	100	300	150	450	200	600	250	750
6	60	210	120	420	180	630	240	840	300	1050
7	70	280	140	560	210	840	280	1120	350	1400
8	80	360	160	720	240	1080	320	1440	400	1800
9	90	450	180	900	270	1350	360	1800	450	2250
10	100	550	200	1100	300	1650	400	2200	500	2750
11	110	660	220	1320	330	1980	440	2640	550	3300
12	120	780	240	1560	360	2340	480	3120	600	3900
13	130	910	260	1820	390	2730	520	3640	650	4550
14	140	1050	280	2100	420	3150	560	4200	700	5250
15	150	1200	300	2400	450	3600	600	4800	750	6000
16	160	1360	320	2720	480	4080	640	5440	800	6800
17	170	1530	340	3060	510	4590	680	6120	850	7650
18	180	1710	360	3420	540	5130	720	6840	900	8550
19	190	1900	380	3800	570	5700	760	7600	950	9500
20	200	2100	400	4200	600	6300	800	8400	1000	10500
21	210	2310	420	4620	630	6930	840	9240	1050	11550
22	220	2530	440	5060	660	7590	880	10120	1100	12650
23	230	2760	460	5520	690	8280	920	11040	1150	13800
24	240	3000	480	6000	720	9000	960	12000	1200	1500



"A volte devo riflettere molto a lungo sulle sostanze da utilizzare per un nuovo preparato: bisogna avere la mente sgombra."

Permejon, l'erborista del sud

© Giorgio Abou Mrad - gio.aboumrad@live.it

punti superiore in relazione al moltiplicatore dell'abilità. In pratica se un'abilità costa X2 servono due punti abilità per farla crescere di un punto, se costa X3 ne servono tre e così via.

- Differenza coi punti incremento

A differenza dei punti incremento i punti abilità hanno senza dubbio un'incisività superiore e quindi bisogna elargirli con molta più parsimonia.

8.2 Acquisire nuove abilita' normali

Un personaggio può avanzare soltanto nelle abilità che già possiede, ma con il consenso del master può acquisirne di nuove seguendo le metodologie indicate dal master. Una metodologia potrebbe essere la concessione del master ad alzare una nuova abilità dopo che il personaggio, nel corso di un'avventura, ha eseguito con successo una prova in quell'abilità. Tuttavia una buona prassi potrebbe essere quella dello studio per apprendere le basi di tale abilità: il periodo di studio viene deciso dal master e durante questo tempo si presume che il personaggio sfrutti i momenti di quiete per allenarsi o studiare. Al termine di questo periodo il Master concederà al giocatore di aumentare quell'abilità al suo personaggio spendendo punti incremento o abilità.

8.3 Avanzare in abilita' speciali

Le abilità speciali sono quelle competenze e capacità che elevano il proprio personaggio al di sopra della media. L'allenamento delle abilità speciali deve essere rigoroso, non solo per allenarle, ma anche per mantenerle a quei livelli.

Così, a differenza delle abilità normali, ai fini dell'avanzamento, le abilità speciali vengono considerate come un'unica abilità.

Esempio. *Babil ha Sesto Senso a 4 e Solidità a 3: ai fini dell'avanzamento dovrà considerare di avere 7 (4+3); in pratica sia che voglia portare da 4 a 5 Sesto Senso, sia che voglia portare da 3 a 4 Solidità dovrà spendere i punti per passare*

© Irene Bonora - mikamy89@hotmail.it

da 7 a 8, moltiplicati per 3 perché le abilità speciali hanno costo X3.

Questa regola vale indipendentemente dal numero di abilità speciali che si possiedono.

Esempio. *Colandariel ha 7 abilità speciali a 1 per passare in una di queste da 1 a 2 dovrà spendere i punti che servono per passare da 7 a 8 esattamente come il Mago Sator che ha una sola abilità speciale (negromanzia) a 7 e la vuole portare a 8.*

8.3.1 Acquisire nuove abilita' speciali

Ogni personaggio ha la possibilità, in fase di creazione, di scegliersi fino a due abilità speciali. Tuttavia col passare del tempo potrebbe voler acquisire nuove abilità speciali per arricchire il proprio personaggio. Per farlo deve chiedere il consenso al Master che gli farà fare un periodo, piuttosto lungo, di studio, durante il quale il personaggio studia e si allena e non può partecipare ad avventure, per concentrarsi soltanto su quella abilità speciale. Appare chiaro quindi come i personaggi possano acquisire tali abilità tra un'avventura e l'altra, sempre che vi sia tempo sufficiente e, naturalmente, il consenso del Master.

8.4 Avanzare nei tiri salvezza

I tiri salvezza si incrementano come le normali abilità ma hanno costo doppio.

8.5 Avanzare nelle doti

Le doti aumentabili sono pochissime e fatto salvo alcune eccezioni generalmente le aumentabili non apparterrano ai personaggi giocanti. Tuttavia se dovesse succedere le doti aumentabili vengono incrementate come delle normali abilità ma hanno costo quadruplo.

"La Magia non puoi acquisirla dai libri, dovrai prima di tutto trovarti un buon insegnante e impararne i rudimenti."

Dancaster, il Signore del Fulmine

Quarta Parte

APPENDICI

- Avanti un altro...
- Salve!
- Come vi chiamate?
- Zerel e vorrei entrare nella guardia cittadina
- Lascia stare ragazzo, non hai il fisico
- Ma come, guardate che muscoli!
- Appunto sono flaccidi, avanti un altro!
- ....

Appendice A
Doti e Mancanze

A.1 Doti

Acume[n] - Chi possiede questa dote guadagna [n] punti in intelligenza.

Agilità Naturale - Chi possiede questa dote riceve un bonus di +1 nelle abilità di acrobazia, ballare, furtività e schivare.

Bellezza - Chi possiede questa dote è naturalmente bello e guadagna un +2 in tutte le prove di Cantare, Carisma, Discutere e Interrogare.

Calcolo Rapido - Chi possiede questa dote può compiere mentalmente qualsiasi calcolo delle 4 operazioni nel tempo di un round. Naturalmente il Personaggio deve conoscere le basi della matematica.

Difesa Fisica - Chi possiede questa dote riceve un bonus di +2 su tutti i tiri salvezza in costituzione.

Difesa Mentale - Chi possiede questa dote riceve un bonus di +2 su tutti i tiri salvezza in intelligenza.

Difesa Psichica - Chi possiede questa dote riceve un bonus di +2 su tutti i tiri salvezza in empatia.

Difesa Scaltra - Chi possiede questa dote riceve un bonus di +2 su tutti i tiri salvezza in destrezza.

Guarigione Rapida[n] - Chi possiede questa dote guarisce [n] punti ferita ogni ora.

Infravisione[n] - Chi possiede questa dote riesce a vedere al buio (anche completo) fino ad [n] metri, ma non riesce a distinguere i colori. La sfumatura monocromantica può cambiare a seconda della razza ed e' specificata in fase di descrizione.

Lettura Veloce[n]* - Chi possiede questa dote riesce a leggere nella propria lingua madre alla velocità di [n] pagine per turno. Naturalmente il personaggio deve saper leggere. Il master può concedere l'utilizzo di questa abilità anche per altre lingue se ritiene che il personaggio sia abbastanza ferrato in esse.

Manualità[n] - Chi possiede questa dote guadagna [n] punti in tecnica.

Predisposizione Magica - Chi possiede questa dote riceve un bonus di 1 punto mana per ogni punto nella propria via magica.

Predisposizione Psichica - Chi possiede questa dote riceve un bonus di +1 nell'utilizzo dei poteri mentali (utilizza tutti i poteri mentali come se avessero un punto in più, ma deve possederli)

Predisposizione Spirituale - Chi possiede questa dote riceve un bonus di 1 punto spirito per ogni punto nella propria sfera di influenza.

Prontezza[n] - Chi possiede questa dote guadagna [n] punti in destrezza.

Resistenza [tipo][n]* - Chi possiede questa dote resiste ad uno di questi fattori: fuoco/calore, ghiaccio/freddo, Scossa Elettrica. Quando si riceve un danno dovuto al fattore a cui si resiste si scalano [n] punti. **Esempio.** *Bécar, elfo rosso, ha Resistenza [Fuoco/Calore][5]. Se ricevesse 12 danni da fuoco, ne scalerebbe 5 e quindi ne riceverebbe soltanto 7.*

Rigenerazione[n]* - Chi possiede questa dote rigenera [n] punti ferita ogni round dopo due round che si è feriti. Con questa dote si rigenerano anche arti amputati.

Sensi Acuti - Chi possiede questa dote guadagna un +1 in Percezione e Sentire Rumori.

Sensibilità[n] - Chi possiede questa dote guadagna [n] punti in empatia.

Tempra[n] - Chi possiede questa dote guadagna[n] punti in costituzione.

Udito Sopraffino - Chi possiede questa dote riceve un bonus di +2 in Sentire Rumori

Vista Eccezionale - Chi possiede questa dote riceve un bonus di +2 nell'abilità di percezione.

Vista Infrarossa - Chi possiede questa dote vede tramite infrarossi: non percepisce quindi i normali colori, ma solo le fonti di calore. Maggiore e' la fonte di calore e più chiaro e' il

segnale.

Vista Notturna[n] - Chi possiede questa dote riesce a vedere al buio fino ad [n] metri, a patto che vi sia almeno una minima fonte di luce (le stelle ad esempio), altrimenti non si riesce a vedere.

Vista Solare[n] - Funziona alla stessa maniera di Infravisione, ma chi possiede questa dote riesce anche a distinguere i colori.

[tipo] Sostenuta - Il tipo si riferisce ad una e una sola delle Caratteristiche di base (Intelligenza, Destrezza, Costituzione, Empatia, Tecnica). La caratteristica di base specificata non puo' scendere al di sotto del suo valore naturale (vale a dire quello stabilito all'inizio) per chi ha questa dote.

© Gustavo Malek - gustavomalek.deviantart.com/

A.2 Mancanze

Asprezza[n] - Chi possiede questa mancanza perde [n] punti in empatia.

Bruttezza - Chi possiede questa mancanza è brutto per natura e riceve un malus di -2 in tutte le prove di cantare, carisma e discutere.

Fragilità[n] - Chi possiede questa mancanza perde [n] punti in costituzione.

Goffaggine[n] - Chi possiede questa mancanza riceve un malus di [n] punti in destrezza.

Impedimento[n] - Chi possiede questa mancanza perde [n] punti in tecnica.

Negazione Magica - Chi possiede questa mancanza e' naturalmente negato all'uso della magia e riceve un malus di un punto mana per ogni punto nella via magica.

Negazione Psichica - Chi possiede questa mancanza riceve un bonus di -1 nell'utilizzo dei poteri mentali (utilizza tutti i poteri mentali come se avessero un punto in meno, ma deve possederli)

Negazione Spirituale - Chi possiede questa mancanza riceve un malus di 1 punto spirito per ogni punto nella propria sfera di influenza.

Pelle Sensibile [n] - Chi possiede questa mancanza quando esposto alla luce del sole riceve un malus di [n] punti nel bonus al danno, che non può mai comunque essere negativo.

Sensibilita[n] - Chi possiede questa mancanza perde [n] punti in intelligenza.

Vista Ipersensibile - Chi possiede questa mancanza non vede bene alla luce del giorno e riceve un malus di -2 in percezione quando si trova in tali condizioni. A seconda della razza gli occhi sono soggetti ad irritazioni oppure tendono a lacrimare.

Vulnerabilità [tipo][n]* - Chi possiede questa mancanza e' particolarmente vulnerabile ad uno di questi fattori: fuoco/calore, ghiaccio/freddo, Scossa Elettrica, Luce e Luce Solare. In sostanza quando si viene esposti ad uno di questi fattori riceve [n] punti danno.

Esempio. *Rhygal, elfa darkon, ha Vulnerabilità [Luce Solare][1]. Quando cammina alla luce del giorno senza le adeguate protezioni riceve 1 punti ferita al round*

"Gli Enross sanno sviluppare e controllare una certa resistenza contro le fiamme e il calore, fa parte della nostra natura ormai."

Holdereness, precettore delle fiamme

- Dove hai imparato a suonare quel coso?
- Nel deserto. Ero servo di una famiglia Hador.
- Ti trattavano bene?
- Non proprio.
- E come sei fuggito?
- Una sera passava di lì una carovana, io ho forzato la serratura della mia stanza e mi sono unito a loro.

Appendice B
Linee Guida

Le linee guida sono state create per aiutare i giocatori principianti a scegliere le giuste abilità secondo un'idea che hanno del proprio personaggio.

Naturalmente si tratta esclusivamente di consigli o suggerimenti, siete voi a fare il vostro personaggio e quindi potete crearlo e crescerlo come volete, sempre in linea con il regolamento.

B.1 Ambasciatore

L'ambasciatore è un tipo particolare di personaggio che offre varie possibilità di gioco dal punto di vista interpretativo: è una persona colta ed esperto conoscitore di lingua, storia e religioni. Anche se il lavoro dell'ambasciatore si svolge prevalentemente nei centri abitati, questo tipo di personaggio è pronto anche per l'attraversamento di zone selvaggie.

Speciali	**INT**	**EMP**
Freddezza	Araldica	Discutere
	Biblioteconomia	Interrogare
	Cultura Generale	Percezione
DEX	Leggere-Scrivere	Psicologia
Furtività	Lingue Moderne	
Schivare	Religione	
Armi	Storia Antica	
	Storia Locale	

B.2 Arciere

Soldato specifico che utilizza principalmente l'arco in maniera efficace e rapida. Sa appostarsi attendendo il nemico al varco, fungendo da impareggiabile cecchino, andare a cavallo e guidare carri. Oltre all'arco porta sempre con sé un arma corta in caso di

© Tres Tew - brightswordsman.deviantart.com/

Speciali	**INT**	**EMP**
Sesto Senso	Nascondersi	Percezione
Solidità	Sentire Rumori	Psicologia
DEX	**TEC**	**COS**
Cavalcare	Fabbr. Archi	Corsa
Furtività	Fabbr. Armature	
Guidare Car.		
Schivare		
Armi		

scontro ravvicinato.

B.3 Assassino

L'assassino è una figura tanto pericolosa quanto ricercata: i suoi servigi possono togliere dai guai gente potente che però non vuole sporcarsi le mani.

Un assassino deve saper adoperare bene un'arma da mischia facilmente occultabile e una da lancio che gli consenta di colpire le vittime da distante. Altre abilità gli devono permettere di studiare bene la vittima, di raggiungerla dentro casa e gli devono consentire una fuga veloce a operazione ultimata.

Speciali	INT	EMP
Freddezza	Cercare	Interrogare
At. Accurato	Leggere Labbra	Percezione
DEX	Nascondersi	**COS**
Furtività	Seguire Piste	Corsa
Schivare	**TEC**	
Balestra	Scassinare	
Pugnale	Trappole	
	Travestimento	

B.4 Guerriero D'Arme

Il Guerriero d'Arme è un soldato molto bene addestrato e portato al combattimento in mischia contro creature di tutti i tipi: negli eserciti fa parte di truppe d'elite e riesce a essere letale con diversi tipi di armi. Riesce a cavarsela anche in terre selvagge e avamposti lontani, procurandosi del cibo in caso di bisogno e riuscendo a riparare da sé armi e paramenti. Sa anche cavalcare e muoversi furtivamente in caso di bisogno.

Speciali	INT	EMP
Solidità	Sopravvivenza	Intimidire
Sesto Senso	Leggere Labbra	Percezione
DEX	Nascondersi	**COS**
Cavalcare	Seguire Piste	Corsa
Furtività	**TEC**	Forza
Lottare	Fabbr. Armi	
Schivare	Fabbr. Armature	
2 Armi		

© Jozef Slávka - vermaen.deviantart.com

B.5 Ladro

Di personaggi che vivono di espedienti e reggiri ne è sempre stato pieno il mondo: ecco quindi una linea guida per la figura del ladro che è dotata di abilità che servono più per dilegurasi che non per la battaglia.

Speciali	INT	TEC
Solidità	Araldica	Borseggiare
Freddezza	Cercare	G. D'Azzardo
DEX	Nascondersi	Scassinare
Acrobazia	Seguire Piste	Trappole
Furtività	Sentire Rumori	Travestimento
Schivare	**EMP**	**COS**
Arma	Discutere	Corsa
	Percezione	
	Psicologia	

"Quando partecipai alla prima battaglia ero solo un giovinastro, ben presto capii che la forgia delle battaglie è la più dura che esista."

Babil, Artiglio di Lupo

B.6 Mago

© Filika - filika.deviantart.com

Un personaggio specializzato nell'uso della magia, concentra le proprie conoscenze in abilità di sapienza che, specificatamente, possano aiutarlo a comprendere meglio la magia.

A seconda della via magica scelta, il mago diventa Necromante, Dominatore, Manipolatore o Incantatore.

Speciali	INT	EMP
1 via magica	Biblioteconomia	Discutere
	Leggere-Scrivere	Percezione
	Lingue Antiche	
DEX	Magia	
Schivare	Nascondersi	
Arma Corta	Occultismo	
	Storia Antica	

B.7 Mercante

Una buona figura polivalente può essere quella del mercante: saper vendere e quindi racimolare soldi, può diventare molto utile sia in caso di necessità, sia come prospettiva di vita.

Un bravo mercante è molto rispettato sia dalla gente comune che dai nobili e per questo può godere di molti favori. Pur non essendo particolarmente abile nel combattimento, grazie ai soldi può ingaggiare guardie del corpo che possa proteggerlo in caso di necessità.

Speciali	INT	EMP
Solidità	Cercare	Carisma
A.Accurato	Lingue Moderne	Discutere
	Sentire Rumori	Interrogare
DEX	Storia Locale	Percezione
Guid. Carri	**TEC**	Psicologia
Schivare	Falsificazione	
Arma	Gioco D'Azzardo	

B.8 Mercenario

Il mercenario è un soldato rude ed esperto che ha forgiato il suo talento combattendo e probabilmente più per necessità ed educazione che non per vocazione. Molto resistente sa affrontare con efficacia gli avversari più ostinati, dormire all'addiaccio e procurarsi da vivere. Consapevole della sua forza, sa vendere bene la propria arte quando serve.

Speciali	INT	EMP
Solidità	Sopravvivenza	Discutere
Freddezza	**TEC**	Interrogare
DEX	Fabbr. Armi	Intimidire
Cavalcare	Gioco D'Azzardo	Percezione
Guid. Carri		
Lottare		
Schivare		
Arma		

B.9 Sabotatore

© Carlos A. Pascoa - wappendorf.deviantart.com

Figura militare di grande importanza oltre a essere un combattente è molto bravo nell'infiltrarsi tra le file nemiche per compiere opere di sabotaggio. Quando viaggia rimane leggero e cerca di spostarsi velocemente:

Speciali	INT	TEC
Solidità	Cultura Gen.	Fabbr. Armi
Freddezza	Leggere-Scrivere	Scassinare
DEX	Nascondersi	Trappole
Furtività	Sentire Rumori	Travestimento
Guid. Carri	**EMP**	**COS**
Schivare	Discutere	Corsa
Arma	Interrogare	
	Percezione	

all'occorenza sa anche guidare carri e travestirsi.

B.10 Sacerdote

Un sacerdote è un tipo di personaggio caratteristico di molte ambientazioni fantasy/medievali. Naturalmente si può impostare la tipologia di sacerdote come meglio si crede, se più orientata alla predicazione, alla cura o ai viaggi nelle zone selvagge. Grazie alla loro sapienza infatti essi sono molto utili a soldati e avventurieri che si recano in zone pericolose.

Le armi concesse a un sacerdote sono

Speciali	INT	EMP
Fede	Biblioteconomia	Carisma
	Cultura Generale	Percezione
DEX	Leggere-Scrivere	Psicologia
Schivare	Occultismo	
Arma	Religione	
	TEC	
	Curare	

definite dalla sua stessa religione.

B.11 Spia

Altra figura di carattere militare o governativo, la spia è un elemento agile capace di infiltrarsi in ambientanti mediamente ostili per raccogliere informazioni di tipo politico, militare

Speciali	INT	EMP
Solidità	Biblioteconomia	Discutere
Freddezza	Cultura Generale	Interrogare
DEX	Leggere Labbra	Percezione
Furtività	Leggere-Scrivere	Psicologia
Schivare	Nascondersi	**COS**
Arma	Storia Locale	Resistenza
	TEC	
	Scassinare	
	Travestimento	

e logistico.

"Nessuno scoprì che il simbolo sacro che indossavo era fasullo e così, come sacerdote, riuscii a evadere da quella bolgia di prigione."

Lowar, Spia della Fratellanza

- Tu ci farai entrare: mi raccomando la porta deve aprirsi senza alcun rumore.
- Nessun problema.
- Voi due invece una volta dentro vi sbarazzerete delle trappole
- Ci vorranno alcuni minuti però
- Lo so, al resto ci penso io

Appendice C
Abilita'

C.1 Abilita' Speciali

Come già visto in fase di creazione le abilità speciali danno al proprio personaggio quella marcia in più che generalmente la gente comune non ha o non sfrutta.

Le abilità speciali sono difficili da imparare e in termini di avanzamento contano come un'unica abilità, uguale alla somma dei punti che si hanno in ogni abilità speciale. Questo significa che serve molto allenamento per riuscire a progredire anche solo di un punto, ma anche per riuscire soltanto a mantenerle così.

C.1.1 Sesto Senso [SE]

Si tratta di una percezione da combattimento e una prontezza di riflessi allo stesso tempo: il personaggio riesce quindi a compiere con il combattimento armato più attacchi, parate e schivate per round con un malus minore del solito (in genere -2, -4) sul valore d'attacco. La tabella in questa pagina descrive la progressione degli attacchi.

Osserviamo la tabella: un personaggio non può effettuare il terzo attacco per round finché il suo Sesto Senso non raggiunge il valore 6. Prima di tale valore i modificatori si applicano solo se il guerriero decide di effettuare due attacchi nello stesso round. Dal punteggio 6 in poi abbiamo due valori sotto le voci di primo e secondo attacco: il primo modificatore si applica se il giocatore decide di utilizzare due attacchi per round, il secondo se ne utilizza tre. Notare chedal livello 8 il personaggio compie due attacchi per round automaticamente e che il

Sesto Senso	Primo Attacco	Secondo Attacco	Terzo Attacco
1	-2	-3	
2	-1	-3	
3	-1	-2	
4	0	-2	
5	0	-1	
6	0 / -1	-1 / -2	-5
7	0 / -1	-1 / -2	-4
8	0	0 / -2	-4
9	0	0 / -2	-3
10	0	0 / -1	-3
11	0	0 / -1	-2
12	0	0	-2

primo attacco ha comunque modificatore zero, sia che egli compia due attacchi sia che ne compia tre.

C.1.2 Solidita' [SO]

Abilità speciale che consente al personaggio di guadagnare dei punti ferità aggiuntivi: è da vedersi come una sorta di tempra fisica. Il personaggio somma ai suoi punti ferita normali 3 punti ferita aggiuntivi per ogni punto che ha in solidità.

Esempio. *Udgar ha costituzione 14 e quindi ottiene, di base, 70 punti ferita. Inoltre ha l'abilità speciale SOLIDITA' con valore 4 e ottiene quindi 12 punti ferita aggiuntivi per un totale di 82).*

Inoltre questa abilità speciale aggiunge un +1 al bonus al danno quando si raggiunge valore 6 e un +2 quando si raggiunge valore 12.

C.1.3 Magia [MG]

La magia consente, mediante il mana, di lanciare gli incantesimi; come già spiegato il personaggio assegna un valore ad una delle vie di magia e quel numero moltiplicato per 10 più il bonus di intelligenza determinerà i suoi punti mana.

© Giorgio Abou Mrad - gio.aboumrad@live.it

Esempio. *Bringher, il gran mago incantatore, ha punteggio 13 nella via d'incantamento, 16 in intelligenza (bonus +3) e ottiene quindi 169 (13 X (10+2)) punti mana.*

Chi, in fase di creazione del personaggio, ha speso un solo punto nella via magica, non ha alcun bonus sul mana speso per gli intesimi lanciati e può lanciare incantesimi soltanto della sua via.

Chi invece ha speso tutti e due i punti viene considerato un mago puro e gli incantesimi della sua via primaria gli costeranno un punto mana in meno. Inoltre può lanciare incantesimi delle due vie magiche adiacenti alla sua.

C.1.4 Fede [FE]

Utilizzando questa abilità speciale, associata al nome di una divinità, si incrementa il proprio spirito che serve per poter utilizzare dei poteri mistici.

Come già spiegato lo spirito si calcola moltiplicando per 10 più il bonus di empatia il valore che si ha in fede.

Esempio. *Isa, fedele di Zutra, ha 15 in empatia (bonus +3) e 9 punti in fede. Ottiene quindi 117 (9 X (10+3)) punti spirito*

I poteri mistici aumentano di potenza ogni 4 punti di fede e si utilizzano pregando. Sempre pregando o meditando il fedele recupera i punti spirito consumati.

C.1.5 Attacco Accurato [AA]

Consente a chi lo usa di sommare al danno inflitto con armi da lancio la metà del valore che ha in questa abilità. Inoltre se effettua un attacco nascosto (con qualsiasi arma) somma comunque il valore che ha in questa abilità. I due bonus sono anche cumulabili, questo vuol dire che effettuando un attacco nascosto con un arma da lancio somma al danno una volta e mezza il valore che si ha in questa abilità.

C.1.6 Freddezza [FR]

Abilità speciale polivalente che consente

"Sono molto gelosa della mia Magia, ma allo stesso tempo sono molto riconoscente verso coloro che me l'hanno insegnata."

Adga, Maga delle Ravonland

Valore Freddezza	I Schivata	II Schivata	III Schivata	IV Schivata	V Schivata	VI Schivata
1	-1	-2				
2	0	-2				
3	0	-1				
4	+1	-1	-2			
5	+1	0	-2			
6	+1	0	-1			
7	+2	0	-1	-2		
8	+2	0	-1	-2		
9	+2	+1	0	-2		
10	+2	+1	0	-1	-2	
11	+2	+1	0	-1	-2	
12	+3	+2	0	-1	-2	-3

al personaggio che la possiede di utilizzare al meglio alcune abilità normali e di sapersi destreggiare abilmente sotto il fuoco nemico. La tabella indica sia quante schivate si eseguono al corrispondente valore di Freddezza sia il bonus che si ha nella specifica schivata: il segno '-' indica che non è possibile effettuare la schivata, lo '0' invece indica che non si hanno bonus per effettuare quella schivata. Per esempio un personaggio che ha freddezza 7 può effettuare 4 schivate: la prima con bonus +2, la seconda con 0, la terza -1 e la quarta -2. Si ricorda che si deve sempre e comunque utilizzare l'abilità di schivare. Ma oltre a dare bonus sui tiri di schivata la freddezza somma metà del valore (arrotondato per eccesso) che si ha in questa abilità speciale a tutti i tiri di borseggiare, falsificazione, scassinare, trappole e travestimento.

Si fà notare che la freddezza, a differenza di sesto senso, non allevia solo i malus ma addirittura assegna anche dei bonus alle schivate e inoltre consente di effettuarne molte di più.

C.2 Abilita' collegate a Caratteristiche

Benché le abilità speciali consentano ad un personaggio di sapersi addentrare meglio nel pericolo, queste sono quanto meno inutili senza le abilità normali che un buon giocatore deve tenere sempre in considerazione. La scelta di queste abilità può caratterizzare meglio il personaggio rendendolo particolare e diverso da altri PG che, ad esempio, si sono scelti le stesse abilità speciali.

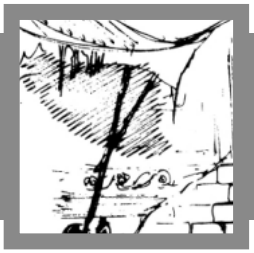
C.2.1 Intelligenza

Agricoltura - Il personaggio diviene esperto in coltivazioni su larga scala e di tutti i tipi, ma deve dedicarsi ad un solo tipo di prodotto per volta; quando decide di applicarsi a questa abilità deve fermarsi in una zona per una stagione alla fine della quale viene effettuata la prova: al di sotto di 24 viene prodotta una quantità minima di prodotto per sfamare 10 persone per ogni campo trattato, sotto il 28 si ottengono prodotti per 50 persone per capo, e si maggiora di 50 persone per ogni livello in più di difficoltà fino ad un massimo di 250 persone per campo ottenendo un 40.

Alchimia [X2] - Il personaggio utilizza questa abilità per ricavare delle pozioni con uno o più componenti alchemici.

"Ogni settimana vengo in città per rivendere i prodotti agricoli della mia comunità: alta qualità e prezzi bassi!"

Liuk, agricoltore di Sivaris



Allevamento - Il personaggio sa allevare da solo il bestiame in una quantità di 2 capi di bestiame per ogni punto abilità, quindi fino ad un massimo di 24. Aumentando il numero dei capi aumenta poi la difficoltà della prova, ma comunque è possibile aumentarli se il personaggio assume degli aiutanti pastori, anch'essi aventi la conoscenza d'allevamento.

Ammaestrare - Il personaggio riesce ad ammaestrare un animale in un arco di tempo di 3 mesi; quando il giocatore vuole tentare di ammaestrare un animale lo comunica al master. Poi le avventure si svolgono normalmente supponendo che il personaggio occupi il suo tempo libero in questo tipo di azione. Dopo che il tempo è passato viene effettuata la prova: se il tiro riesce l'animale è ammaestrato, se fallisce bisogna ricominciare daccapo o lasciar perdere la bestia. La difficoltà della prova viene decisa dal Master a seconda dell'indole dell'animale.

Araldica - Utilizzando questa abilità si è in grado di stabilire a che casato appartiene un certo scudo, marchio o sigillo, si può ricercare, in una biblioteca, le origini di una certa persona e ricostruirne l'albero genealogico. Con valori bassi si conosceranno soltanto casate e stemmi del proprio territorio, e con valori più alti si estenderà la conoscenza a territori più lontani.

Archeologia [X2] - Il personaggio sa datare con una certa approssimazione, manufatti, opere d'arte, monumenti e via dicendo che possa vedere/toccare egli stesso. Può inoltre capire la zona di provenienza e l'origine del pezzo stesso. Maggiore è il valore che si ha in questa abilità e maggiori saranno i dettagli che si avranno a disposizione.

Astronomia - Con questa abilità si è in grado di riconoscere stelle e pianeti: è molto utile per orientarsi di notte, per stabilire l'ora di giorno (grazie alla inclinazione della luce solare) e per prevedere eventi quali eclissi e stelle cadenti.

Biblioteconomia - Il personaggio sa eseguire ricerche accurate in qualsiasi biblioteca: la prova può assumere diversi gradi di difficoltà a seconda della rarità dei documenti che si cercano e della specificità delle informazioni richieste. Una biblioteca ben fornita aiuta di più di una meno fornita ma può essere più difficile da consultare. Naturalmente questa abilità è soggetta alle limitazioni linguistiche del personaggio: chiaramente non è possibile racapezzarsi su dei libri di una lingua sconosciuta.

Cercare - Questa abilità serve per cercare fisicamente delle cose, non solo osservando (in quel caso si utilizza percezione). Serve quindi per frugare nei cassetti, per tastare il pavimento alla ricerca di una trappola o di un passaggio segreto, per cercare delle tracce spostando foglie e rami e cose simili.

© Giorgio Abou Mrad - gio.aboumrad@live.it

Cultura Generale - Chi ha questa abilità acquista una cultura nozionistica in tutti i campi. Non è possibile utilizzare questa abilità per ricerche specifiche! Per esempio non si può ricostruire la storia di un popolo antico perché bisogna farlo con l'abilità apposita, ma si potrà eventualmente sapere in che periodo storico quel popolo è giunto all'apice della potenza, quando è nato e quando è scomparso.

Diagnosticare - Il personaggio sa quantificare la gravità delle ferite di chi esamina, se questi ha una malattia e di che morbo si tratta; è una abilità indispensabile soprattutto in caso di gravi

"Studiare le scritture è necessario non per avere una grande fede, ma per approfondirla e capirlo in pieno."

Ardyn Ghemmos, Sacerdote di Dyn

pestilenze. Il personaggio può inoltre capire se il morbo o le ferite sono mortali e in caso contrario sa stabilire una prognosi. Esaminando un cadavere ed eseguendo una prova piuttosto elevata è anche possibile stabilire le cause del decesso e capire in maniera molto approssimata quando il soggetto è morto.

Erboristeria [X2] - Con questa abilità si riconoscono le erbe utili per creare pozioni e se ne può trarre un estratto. Si riesce inoltre a preparare ricette per le proprie pozioni.

Insegnare [X2] - Questa abilità equivale al 'saper insegnare' e quindi trasmettere la propria conoscenza a qualcuno che ovviamente non ce l'ha. E' fondamentale però che il valore di questa abilità (insegnare) e dell'abilità che si vuole insegnare del maestro siano superiori al valore dell'abilità che si vuole insegnare dell'allievo.

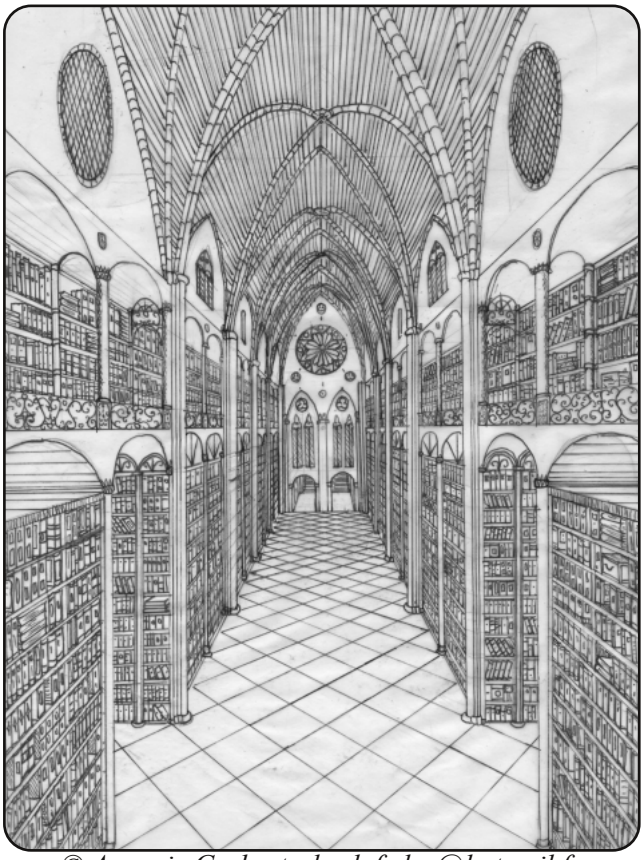
Se l'allievo ha 4 o più punti in meno del maestro nell'abil ità che si vuole insegnare bastano due mesi di insegnamento moltiplicati per il nuovo valore.

Esempio. *Il guerriero Babil (spada lunga 12) vuole insegnare al mago Bringher (spada lunga 3) ad utilizzare meglio la spada lunga: per portare il livello del mago da 3 a 4 occorreranno 8 mesi di insegnamento.*

Se invece i punti sono di meno occorrono 3 mesi moltiplicati per il livello che si vuol far raggiungere, se la differenza invece è
di 1, e quindi alla fine l'allievo raggiungerà il maestro, occorrono 4 mesi moltiplicati per il livello del maestro. La prova di insegnare aumenta di difficoltà a seconda del costo dell'abilità che si intende insegnare: se costa 1 la prova sarà facile, se costa 2 normale e così via fino a molto difficile. Inoltre perché l'abilità abbia effetto bisogna insegnare all'allievo per almeno 6 ore al giorno.

Leggere e Scrivere - Il personaggio sa leggere e scrivere nella propria lingua; chi non ha questa abilità non sa leggere né scrivere e questo comporta problemi con proclami o manifesti. Si può essere assunti come scriba. Se il personaggio conosce altre lingue (Vedi abilità lingue moderne) con un valore superiore a 4, sà leggere e scrivere anche quelle lingue.

Lingue Antiche - Con questa abilità si può riconoscere e in parte tradurre (ma serve una prova sopra i 35) lingue morte di popoli antichi; questa abilità fa coppia con archeologia e se usate assieme divengono molto utili. Si possono infatti cercare di capire il contenuto di iscrizioni ma anche libri e pergamene. Il giocatore però deve specificare un ceppo (chiedi al master) e non saprà tradurre lingue di ceppo diverso da quello scelto. Questa abilità non consente di leggere il magico.



© Aymeric Gesbert - lordofedge@hotmail.fr

Lingue Moderne - Prendendo questa abilità si deve specificare una lingua che può essere di ceppo umano, elfico, halfling e via discorrendo, ma comunque in linea con ambientazione e personaggio. Le lingue conosciute vanno segnate sul retro della scheda. Con 4 punti o più in una determinata lingua si potrà utilizzare anche per essa l'abilità di leggere e scrivere, ma naturalmente non si potrà avere la stessa abilità che nella propria lingua, almeno finché l'abilità non raggiunge un valore adeguato (10 o più).

Magia - Il personaggio osservando gli effetti di una magia o di un oggetto magico, può capire di che magia od oggetto si tratti. NON si può capire se un oggetto è magico se non lo si è visto funzionare; tuttavia poiché un oggetto magico deve essere di una certa fattura, si può capire se l'oggetto può essere magico o meno. Si può inoltre riconoscere, dalle vesti e dalle movenze, la scuola di provenienza di un certo mago.

Meteorologia - Si possono fare le previsioni sul tempo del giorno successivo con una certa approssimazione: più la prova è elevata più è precisa la previsione.

Nascondersi - Con una prova riuscita in questa abilità ci si può nascondere nelle ombre, tra gli alberi, tra i corridoi di un sotterraneo e in qualsiasi altro posto, purché si possa farlo. Se il nemico o chi vi cerca non effettua una prova di percezione pari o più alta del vostro nascondersi egli non vi trova. Si può anche cercare di seminare qualcuno che vi sta inseguendo (sempre a piedi) che deve fare una prova in seguire piste più alta della vostra.

© Tamás Patkós - captdiablo.deviantart.com/

Occultismo - E' la corrispondente abilità di "magia" per riconoscere i riti e le icon di sacerdoti, monaci e adepti. Si può inoltre riconoscere dalle vesti e dalle movenze la divinità a cui è associato un sacerdote.

Religione - Cosa sa il personaggio della religione che persegue? Più è alto il valore maggiori sono le informazioni che egli possiede. Per informazioni particolari è necessaria una prova, ma è bene segnare su di un foglio tutte queste informazioni per non ripetere la prova in futuro.

Seguire Piste - Si tratta di identificare le tracce di uomini e animali e poi di seguirle fino a trovare chi si cerca; questa abilità vale anche come "pedinare". La difficoltà sta nel tipo di terreno:24 se il terreno è fresco, 28 su terra battuta, 32 su superfici polverose, 36 o più su roccia.

Sentire Rumori - Questa abilità, tipica dei ladri, consente a chi la usa di udire rumori a distanza e di stabilirne la direzione. Naturalmente deve esserci silenzio lì attorno o si subisce una penalità di -4 o più elevata se il rumore è più forte. Se la prova riesce si sentono tutti i rumori udibili in quella direzione, mentre con valori elevati (a discrezione del master) si può capire anche di che si tratta.

Sopravvivenza - Il personaggio sa quel che serve per sopravvivere nelle terre selvaggie: accendere un fuoco, piazzare piccole trappole per la selvaggina, foraggiare e riconoscere alcune radici commestibili. Inoltre è anche possibile orientarsi senza l'ausilio di una mappa, ma occorre una prova oltre il 30.

Storia Antica - Si conosce la storia antica in generale e maggiore è il valore e più cenni storici si conoscono. Per conoscenze particalari o articolate è necessaria una prova: ancora una volta è bene segnare tutto su di un foglio. Le informazioni sono più precise che non in cultura generale: si conoscono date e fatti storici, non solo nozioni.

Storia Locale - Il giocatore deve specificare un luogo quando acquisisce questa abilità, dopo di che il suo personaggio sarà uno storico di quel posto risalendo ad informazioni molto precise riguardanti quell'area.

C.2.2 Empatia

Astrologia - Il personaggio è in grado di "vedere" il futuro connesso ad una persona specifica. La visione è piuttosto offuscata e la predizione si limita alla descrizione generale di un luogo (grande o piccola città, torri etc) o la presenza di un pericolo (stai lontano da...) o l'incontro con una persona. Questa abilità NON PUO' prevedere il futuro e quindi sostituirsi alle magie di divinazione. Inoltre più la prova è elevata maggiore si rivela l'estensione nel tempo della previsione.

"I testi sacri insegnano ciò che dobbiamo seguire e quello che dobbiamo evitare: non bastano le preghiere e le offerte sono i fatti che contano"

Derthon Falaral, Primo Monaco di Zutra

Cantare - Chi incrementa questa abilità sa comporre e cantare canzoni a sfondo medievale. Più è alta la prova in questa abilità maggior successo avrà la canzone. Questa abilità si utilizza anche per comporre poesie e recitare.

Carisma - Questa abilità serve ad influenzare i gruppi di persone, dal pugno di uomini alle grandi masse. E' utile in ambiti politici o in momenti di crisi e serve soprattutto a infondere fiducia e a risollevare il morale. Può essere utilizzata anche per ottenere maggior fiducia da personalità di rilievo quali regnanti e guide spirituali.

Comunicazione Animale - Il personaggio riesce a "parlare" con gli animali: si tratta di discussioni semplici che verificano più che altro gli stati d'animo delle bestie nei confronti di certe persone, luoghi od eventi. E' possibile così capire, grazie alla natura neutrale degli animali, l'imminenza o il passaggio di un pericolo.

Discutere - E' l'abilità oratoria del saper girare le situazioni a proprio favore. E' molto utile in frangenti piuttosto caldi, come un processo o qualche cosa di simile, ma può servire anche al mercato per riuscire a farsi abbassare il prezzo della merce (o per farla alzare se la si vende). In caso di raggiro la contro parte può eseguire una prova di psicologia o discutere per evitare di farsi raggirare.

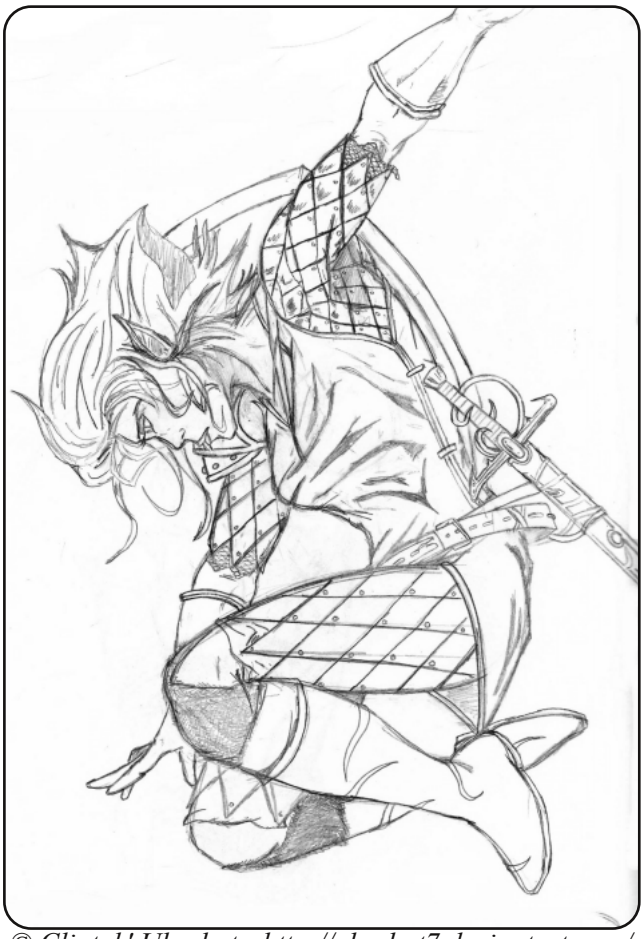
Interrogare - E' possibile mettere sotto torchio soggetti reticenti e costringerli a parlare, ma a volte l'interrogato può essere un osso duro. Con una prova piuttosto elevata è possibile far cantare anche i guerrieri più resistenti. Inoltre è possibile intuire a grandi linee se ciò che dice l'interrogato è vero o falso.

Intimorire - Il personaggio riesce a farsi ubbidire dagli altri grazie alla sua forte personalità o alla soverchiante mole fisica; con questa abilità si può inoltre mettere paura a chi ti vuole attaccare, sempre che questi non sia un duro. Naturalmente più è alta la prova maggiori sono le possibilità, ma non abbiate illusioni: Draghi e Demoni non si intimidiscono!

Percezione [X2] - Il personaggio riesce ad individuare trappole, porte segrete, oggetti e persone nascoste; con prove elevate si possono anche individuare particolari non subito visibili. Solitamente comunque si utilizza questa abilità nei sotterranei per scoprire qualche pericolo o alcuni indizi etc. Le creature provviste di infravisione o simili ricevono dei bonus in questa abilità. Naturalmente la percezione risulta impossibile se non si è in grado di vedere.

Psicologia [X2] - Con questa abilità si possono intuire le sensazioni e la personalità di chi ti sta di fronte. Si capisce in genere se la creatura bersaglio è ben disposta nei confronti del personaggio e a volte (con prove maggiori di 36) si potrà capire se mente o meno. Questa abilità NON è sostitutiva di un potere ESP.

C.2.3 Destrezza



© Clintok' Uberbot - http://uberbot7.deviantart.com/

Acrobazia [X2] - Il personaggio sa fare evoluzioni più o meno complicate a seconda del valore che ha in questa abilità: può rimanere in equilibrio su una pertica, spiccare un salto mortale e aggrapparsi durante una caduta. Questa abilità è molto importante perché si utilizza in svariate situazioni di pericolo. Inoltre va usata quando bisogna compiere salti che superano la propria capacità: come già scritto ogni personaggio può saltare un minimo di metri

senza eseguire alcuna prova, ma se la misura eccede occorre effettuare una prova di acrobazia tanto più difficile quanto è più lungo o alto il salto. Per il salto in lungo si parte da un 20 per una misura appena superiore al limite e si aggiunge un +4 per ogni mezzo metro. Per il salto in alto si usa lo stesso metodo ma la difficoltà aumenta ogni 20 cm.

Questa abilità ne comprende anche altre come danza e ballo.

Ambidestrismo [X2] - Questa particolare abilita' consente di utilizzare la mano non preferita (per i destri la sinistra, per i mancini la destra) per azioni che comunemente vengono effettuate con la destra: scrivere, lanciare oggetti o combattere con un arma ad una mano sono tutte azioni che possono ricadere nell'ambito dell'ambidestrismo. Nel momento in cui si tenta di utilizzare un'abilita' con la mano non preferita si utilizza, come abilita', la minore tra quella che si dovrebbe usare normalmente e l'ambidestrismo.

Esempi. *Fegus il monco, prima che gli tagliassero la mano per un tentativo di furto alla sacra reliquia, era un abile scriba (leggere e scrivere 12). Oggi lo fa con la sinistra ma avendo egli ambidestrismo 7 utilizza come abilita' di scrittura 7 e non 12. La lettura invece rimane invariata perché non richiede un uso fondamentale della mano preferita. A Berach, un mercenario, nell'ultimo scontro e' stata fratturata la mano destra, ma per motivi economici dovra' continuare a combattere con la sinistra. La sua abilita' di spada lunga e' a 12 mentre quella di ambidestrismo e' a 2: si prevedono tempi molto duri per lui visto che dovra' utilizzare il valore di ambidestrismo per combattere.*

Cavalcare [X2] - Il personaggio sa cavalcare una creatura terrestre tra tutte quelle cavalcabili dagli umanoidi: il livello di difficoltà dipende dai tipi di movimento e dalla situazione. Nella tabella relativa sono elencate difficoltà e modificatori.

In caso di cavalcature molto particolari il giocatore deve specificare il tipo di creatura che sa cavalcare: questa abilità infatti vale in generale per le cavalcature più comuni.

Situazione	*Modificatore*
Cavalcare al Trotto	24
Cavalcare al Galoppo	28
Combattere - Arma a 1 mano	+2
Combattere - Arma/i a 2 mani	+4
Raccogliere un oggetto a terra	+6
Salto di ostacoli (Galoppo)	+3 x Metro
Salto di un fossato	+1 x Metro

Furtività [x2] - Il personaggio riesce a muoversi silenziosamente dal momento in cui esegue la prova finché non smette o commette un'azione che elimini gli effetti della prova (attaccare, lanciare incantesimi, inciampare, produrre rumore, etc). Per scoprire un furtività occorre una prova di sentire rumori o di percezione più alta di quella di furtività.

Guidare Carri - Con questa abilità si potranno guidare carri trainati da animali: la prova occorre soltanto in occasioni particolari come andare al galoppo o far girare il carro in corsa. Per la prima occorre un 28 per la seconda un 32.

Lottare [X2] - Il personaggio sa combattere mediante pugni calci e altro. Per ulteriori informazioni vedere la sezione di combattimento.

Schivare [X2] - Abilità **importantissima** soprattutto per coloro che indossano armature leggere o non ne indossano affatto: il personaggio sa schivare gli attacchi portati con armi da mischia o a mani nude; l'abilità non serve contro armi da lancio o incantesimi che colpiscono a distanza.

Scudo [X2] - Abilità che consente di utilizzare il proprio scudo per pararsi anziché utilizzare l'arma. Con questa abilità è anche possibile attaccare con lo scudo.

Armi [Xn] - Il personaggio può scegliere di imparare l'uso di un'arma: se così ne specifica il nome sulla scheda sotto questa voce: in base al valore che acquisisce nell'arma si determinerà il valore d'attacco.

C.2.4 Costituzione

Corsa - Normalmente quando un personaggio corre ha dei moltiplicatori sul fattore movimento in base alla velocità che intende mantenere. Inoltre più un personaggio corre veloce minore sarà il tempo che riuscirà a correre senza doversi riposare. Nella prossima tabella sono descritti i tipi di corsa, i moltiplicatori e i round di resistenza. Da ricordare che il fattore movimento

"Tengo sempre un pugnale o un coltello come arma di riserva: vagare per queste terre non sai mai cosa aspettiarti."

Bécar, Artiglio di Fuoco, Enross

all'aperto in round non di combattimento (quindi 1 minuto) va moltiplicato per 6.

Tipo di Corsa	Modificatore	Round di Resistenza
Leggera	x2	15
Media	x3	7
Veloce	x4	2
Massima	x5	1

Come si può notare i round di resistenza diminuiscono notevolmente e quindi si possono scegliere tipi di corsa diversi a seconda della distanza che si vuole percorrere. Alla fine però ci si deve riposare per almeno cinque round meno il bonus di costituzione

Esempio. *Wayne, il druido dell'aria, ha costituzione 14 e quindi un bonus di +2: dopo un round di corsa a velocità massima dovrà riposarsi e quindi camminare normalmente per 3 round prima di poter correre di nuovo.*

Con l'abilità di corsa si aumenta la resistenza: effettuando una prova riuscita alla fine dei round di corsa si può ripetere la corsa senza riposo. Ogni volta che si ripete aumenta la difficoltà della prova e anche il numero dei round di riposo che si dovranno effettuare alla fine. Nella tabella successiva vengono riportate le difficoltà e i round di riposo per ogni corsa successiva alla prima.

Prova in Corsa	Difficoltà	Round di Riposo
I	24	6
II	28	7
III	32	8
IV	36	9

Se la prova non riesce il personaggio cammina a metà delò proprio fattore movimento per i round di riposo indicati, se invece decide di fermarsi e riposare (senza effettuare prove quindi), potrà farlo in soli 3 round.

Forza [X3] - Con questa abilità il personaggio aumenta la sua capacità muscolare con tutti i benefici che ne conseguono: può piegare sbarre, sfondare porte e finestre, sollevare pesi e spezzare oggetti. Sia chiaro però che queste azioni vanno entro i limiti umani: il personaggio può avere 16 in costituzione, 12 in forza e fare 12 con il dado ma non potrà mai sfondare un portale blindato (magari magicamente) o spezzare colonne di pietra! Inoltre questa abilità è molto utile nel combattimento, per portare le armi e le armature: più si e' forti e minore sarà l'impaccio procurato da armi e armature pesanti e inoltre a tutti i danni inferti al nemico di dovrà sommare la metà del valore di questa abilità.

Esempio. *Il guerriero Babil ha forza 12 e sferrando un pugno ad un avversario oltre al 1d4 derivante dal pugno sommerà la metà della sua forza (6).*

Nuoto - Con questa abilità è possibile muoversi nell'acqua con fattore movimento dimezzato. Inoltre al fattore movimento si dovrà aggiungere la metà (per difetto) di questa abilità. Da sottolineare che questa abilità viene spesso sottovalutata, ma può diventare cruciale in determinate situazione: chi non ha punti non sa nuotare e corre il serio rischio di annegare.

Resistenza - E' possibile che il personaggio si trovi in difficoltà dal punto di vista di cibo, acqua e ferite. Infatti senza un nutrimento adeguato non si riesce a guarire normalmente dalle ferite: se il personaggio finisce cibo e acqua deve resistere alla fame. Effettuando una prova all'inizio della giornata si determina se il personaggio riuscirà a sopravvivere o meno.
Se la prova fallisce alla fine della giornata il personaggio sviene ed entra in coma: deve effettuare subito un tiro salvezza contro la morte con una penalità di -4 per ogni giorno successivo al primo. Naturalmente per ogni giorno passato a resistere la difficoltà aumenta, esattamente come indicato nella tabella.

Giorni di resistenza	Difficolta'
1	20
2	24
3	28
4	32
5	36
6	40

N.B.: La tabella si riferisce alla mancanza sia di cibo, sia d'acqua; se solo il primo è assente i giorni di resistenza vanno moltiplicati per 5.

C.2.5 Tecnica

Borseggiare - Questa abilità consente di rubare oggetti addosso al corpo di una persona senza

© Giorgio Abou Mrad - gio.aboumrad@live.it

che questa se ne accorga. Il Master può stabilire una difficoltà e far fare alla vittima un contro-prova di percezione e controllare quindi la differenza.

Esempio. *Colanderiel, piccolo ladro di paese, ha 7 in borseggiare, 16 in tecnica e vuole rubare una collana a una signora ottenendo con il dado 7 (totale 30); il master effettua la prova per la signora ottenendo in totale 20 più due di difficoltà (sempre decisa dal master). Colanderiel se ne va di soppiatto con il suo bottino.*

I personaggi dotati di Freddezza, sommandola a questa abilità, riescono ovviamente a rubare cose ben più difficili di una collana. Questa abilità serve anche per raggiungere tesori ingannando i meccanismi di sicurezza (avete mai visto I predatori dell'arca perduta?)

Calzoleria - Il personaggio sa riparare e fabbricare stivali e scarpe in cuoio e altri materiali. Può curare la forma e modificarli a suo piacimento (abilità molto utile se gli stivali elfici non sono della propria misura). Con questa abilità si può avviare una attività commerciale.

Carpenteria - Con questa abilità si è in grado di fabbricare oggetti in legno come mobilia, pavimenti e finestre. Si è anche in grado di smontare e rimontare un determinato oggetto, sempre in legno, lasciando solo minime tracce.

Cartografia - Si possono riconoscere, orientare e disegnare le mappe. Solitamente il master assegna due punti d'ufficio in questa abilità al cartografo del gruppo.

Cucinare - Con questa abilità il personaggio è in grado di cucinare piatti di un certo livello e che possano essere gustosi per il palato. Naturalmente maggiore è il valore in questa abilità e più raffinati e ricercati potranno essere i piatti preparati. Questa abilità può tornare utile per avviare una locanda, ma anche per saziare in maniera soddisfacente i propri amici, mantenendo un morale più alto.

Curare - Abilità utile per stabilizzare le ferite di una persona morente. Con una prova di curare riuscita il personaggio guarisce 1d4+1 PF in più al giorno. Non è possibile curarsi se le ferite sono troppo gravi.

Dipingere - Il personaggio può disegnare e dipingere, su carta o su tela, paesaggi e persone con una certa verosimiglianza; la bellezza e la somiglianza del lavoro dipende dal valore ottenuto dalla prova.

Distillare [X2] - E' l'abilità che serve per creare pozioni dall'infusione di più estratti d'erba o semplicemente per produrre birra, idromele, sidro, vini, grappe e liquori in genere. Anche con questa abilità si avviano attività commerciali come birrerie, enoteche, taverne.

Fabbricare Archi/Frecce - Il personaggio sa progettare e costruire archi e frecce di legno o con la punta in ferro (per le quali servono strumenti adeguati). La qualità della merce influisce sull'affidabilità e la gittata dell'arma nel caso degli archi, sulla precisione nel caso delle frecce. Si può usare questa abilità per modificare o riparare gli archi e le frecce.

Fabbricare Armi [X2] - Con questa abilità si possono costruire (con gli adeguati arnesi) le armi da mischia come spade, martelli e mazze. Più il tiro è alto maggiore è l'affidabilità dell'arma. Si possono inoltre riparare e affilare tali armi.

"Vedo che stai soffrendo soldato: lascia che io curi le tue ferite e domani ti sentirai molto meglio."

Sansor curatore dell'esercito di Guldardorf

© Akimoto Taiki - http://veldspar.deviantart.com/

Fabbricare Armature [X3] - Com'è ovvio è possibile fabbricare scudi e armature con questa abilità. La prova influisce sul rapporto Peso/Punti armatura; si possono anche riparare le armature e gli scudi, ma anche in questo caso la prova deve essere più difficile se il danno è più consistente.

Falsificazione - Il personaggio riesce a falsificare proclami, documenti, pergamene, timbri e sigilli. Più la prova è elevata maggiore è la possibilità che il falsificato inganni chi lo vede. La "controprova" è concessa solo a coloro che controllano da vicino il documento. E' possibile utilizzare questa abilità congiuntamente a dipingere e scultura, per creare falsi d'autore o copie di disegni e sculture.

Gioco d'Azzardo - Chi la usa diventa esperto nel gioco d'azzardo e con una prova elevata riesce pure a barare. Molto utile per mescolare i mazzi a modo proprio, truccare dadi e roulette. Con questa abilità è possibile anche capire se qualcuno sta barando.

Navigazione [X2] - Con questa abilità si è in grado di navigare senza perdersi nei mari e negli oceani, di sapere qual è il momento opportuno per partire (studiando le maree) e di reggere la burrasca in mare aperto. Si può inoltre evitare di andare a sbattere contro gli argini nel caso di una rapida (navigazione fluviale).

Scassinare - Il personaggio sa aprire porte e casseforti con i ferri del mestiere; la difficoltà è decisa dal Master, ma soltanto i ladri, grazie alla Freddezza, riescono ad aprire le serrature più complicate. E' molto difficile inoltre scassinare una porta senza lasciar traccia del lavoro.

Scultura - Saper scolpire statue e bassorilievi: la difficoltà dipende dal materiale che si vuole scolpire e spetta al master deciderla. Si può con un tiro combinato di Falsificazione e Scultura si può riprodurre un'opera.

Suonare Strumento - Il personaggio impara a suonare uno strumento medievale: il giocatore deve specificare lo strumento che usa; se si suonano più strumenti bisogna usare due abilità.

Tagliare Gemme [X2] - L'abilità permette di poter dare alle gemme grezze uno specifico taglio: la difficoltà varia a seconda del taglio e della pietra.

Tessitura / Sartoria - Con questa abilità si possono progettare e tessere vesti per qualsiasi creatura umanoide; l'abito sarà più bello e decorato se la prova è alto.

Trappole - Si tratta di una abilità molto particolare che i ladri, grazie alla freddezza, sanno utilizzare molto bene. In pratica chi la utilizza è in grado di piazzare trappole per catturare, ferire od uccidere creature di stazza M o G e quindi anche gli uomini. Non è adatta per catturare la selvaggina perché troppo piccola. Quando si piazza la trappola si esegue una prova che indica quanto è nascosta la trappola: se la vittima esegue un tiro in percezione uguale o maggiore a questa prova la trappola è scoperta, altrimenti, se la vittima vi passa sopra, la fa scattare. Tra le trappole che si possono piazzare vi sono:

Frecce: quando scatta un meccanismo inizia a lanciare una freccia a round verso la zona in cui è stata fatta scattare. Le frecce provocano danni come se fossero lanciate da arco lungo e come se effettuassero un valore d'attacco uguale a 26 e il loro numero è limitato al numero di archi di cui si dispone al momento

© Lukino - luki.strike@gmail.com

del piazzamento. La localizzazione invece avviene al momento con un tiro di dadi del master. Piazzare questa trappola richiede 20 minuti.

Lama: si tratta di una grossa lama in posizione orizzontale che spazza a mezz'altezza provocando 2d8+1 danni al busto (creature P-M) o alle gambe (creature G). Il tempo di piazzamento è di 1 minuto (6 round).

Spuntoni: sono delle grosse lance o bastoni che fuoriescono dalle pareti o dal terreno provocando 2d8+1 danni generici. Occorre almeno 1 ora per piazzarli.

Veleno: quando scatta viene spruzzato del veleno dall'alto; il veleno agisce in 1d4 round e può portare alla morte (20\%) nel qual caso occorre effettuare TS in costituzione, oppure può addormentare.

Naturalmente prima di piazzare la trappola bisogna accertarsi di avere tutto il materiale occorrente o procurarselo velocemente dalla natura circostante. Inoltre è possibile aggiungere a certe trappole (come Lama o Spuntoni) un congegno di ricarica: in quel caso una volta scattata la trappola essa si ricarica in 2 round.

Travestimento - Abilità molto utile per non sembrare sé stessi: ci si può camuffare in modo da variare i propri lineamenti, capelli, baffi e barba. Inoltre questa abilità consente di *saper vestire* cioè di combinare in un adeguato equilibrio colori e forme. Chi utilizza la Freddezza, riesce addirittura a sembrare qualcun altro (avete presente Lupin III quando si traveste da ZAZA'???) creando delle speciali maschere. Inoltre se preparano il materiale in precedenza riescono a cambiare travestimento in un solo round.

"Siate svegli, i Bearling che infestano la zona sono abilissimi nel costruire e celare trappole mortali.'

Sion, soldato di ventura

- Benvenuti da Clander, l'emoporio giallo
- Risparmiati la filastrocca, sono un compratore
- Di che cosa avete bisogno?
- 5 metri di stoffa nera, li avete?
- La migliore! Arriva direttamente da Nahal
- Bene, parliamo di simboli sacri...
- Ne avete in mente uno specifico o vi mostro tutta la collezione?

Appendice D

Equipaggiamento

Vestiario	Costo
Berretto	1 ma
Cappello	3 ma
Calzamaglia	3 ma
Casacca Leggera	3 ma
Casacca Pesante	10 ma
Cinghia	7 mr
Cintura di cuoio	8 mr
Cintura di pelle	4 ma
Giubba di stoffa leggera	3 ma
Giubba pesante	4 ma
Giubba di seta	10 ma
Guanti	1 ma
Guanti - Mezzi Guanti	7 mr
Mantello di Stoffa	4 ma
Mantello di pelliccia	1 mo
Sandali	4 mr
Scarpe	4 ma
Stivali leggeri	5 ma
Stivali imbottiti	10 ma
Sopraveste di stoffa	4 ma
Sopraveste di pelliccia	1,5mo
Toga	6 ma
Tunica	7 ma

Cibo	Costo
Birra normale (4 lt)	5 ma
Birra forte (4 lt)	10 ma
Carne di pollo	1 ma
Carne di manzo	4 ma
Caffe' (1 kg)	40 ma
Formaggio fresco	1 ma
Formaggio stagionato	2 ma
Frutta assortita (1 kg)	10 ma
Miele	1 ma
Minestra	5 mr
Latte (1 litro)	2 mr
Pane (1 kg)	1 ma
Pesce	
Molluschi	3 ma
Pescecane	4 ma
Salmone	2 ma
Tonno	2 ma
Trota	1 ma
Selvaggina	5 ma
Sidro (4 lt)	4 ma
Uova (3)	2 mr
Verdura fresca	7 mr
Vino normale (1 bottiglia)	2 ma
Vino pregiato (1 bottiglia)	20 ma

Provviste	Costo
Barile di frutta (500 Kg)	
- Mele	3 mo
- Pere	3,5mo
Botte di birra (1000 lt)	8 mo
Botte di sidro (1000 lt)	8 mo
Botte di vino (1000 lt)	12 mo
Burro (1/2 Kg)	2 ma
Cibo essicato (1 sett)	20 ma
Formaggio fresco (forma)	20 ma
Formaggio stagionato	30 ma
Noci e Mandorle (1/2 Kg)	2 ma
Riso (1/2 Kg)	2 ma
Sale (1/2 Kg)	2 ma
Spezie esotiche (1/2 Kg)	6 mo
Spezie non-comuni	50 ma
Spezie rare	1 mo

Finimenti	Costo
Borsa da sella	
Grande (1500 ma)	3 ma
Piccola (600 ma)	2 ma
Briglie da carro	2 ma
Coperta da carro	2 ma
Ferri + Ferratura	7 ma
Mele	30 mo
Giogo da bue	4 ma
Giogo da cavallo	6 ma
Redini	1 ma
Sella da carico	10 ma
Sella da viaggio	2 mo

Altro	Costo
Biada (1 giorno)	1 ma
Locanda	
- Pranzo	2 ma
- Camera	4 ma
- Birra, Sidro	1 ma
- Vino	2 ma

Altro	Costo
Legna da ardere (1 giorno)	1 mr
Ristorante	
- Pranzo buono	20 ma
- Pranzo normale	6 ma
- Vino buono	10 ma
- Vino normale	5 ma

Varie	Ta	Costo
Ago da cucito		1 mr
Amo da pesca		1 mr
Arnesi da scasso	P	10 ma
Astuccio per dardi	P	2 ma
Barile piccolo	M	10 ma
Barile grande	G	2 mo
Bilancia da mercante	P	2 ma
Borsa da cintura		
Grande (300 ma)	M	10 ma
Piccola (100 ma)	P	5 ma
Bottiglia di Vetro	P	5 mr
Borraccia	P	2 ma
Campanello	P	1 ma
Candela (3 pezzi)		1 mr
Cannocchiale	M	7 mo
Cassa		
Grande (1000 ma)	G	10 ma
Piccola (300 ma)	M	4 ma
Catena (30 cm)		
Pesante	P	5 ma
Leggera	P	3 ma
Cesta		
Grande (600 ma)	G	10 ma
Piccola (150)	M	4 ma
Chiodo da roccia		2 mr
Clessidra		30 ma
Clessidra ad acqua	M	5 mo
Coperta	P	3 ma
Corda(15 m)		
Canapa	P	1 ma
Seta	P	3 ma
Cote per affilare	P	2 ma
Custodia pergamena	M	10 ma
Faretra	P	2 ma
Fischietto		7 mr
Gesso	P	7 mr
Inchiostro (boccetta)	P	5 ma
Lanterna		
A lente sporgente	P	8 ma
Con paraluce	P	5 ma
Faro	P	70 ma
Lente		3 ma
Oggetti sacri		
Acqua (boccetta)		20 ma
Simbolo		20 ma
Olio da lampada	P	6 mr

Varie	Ta	Costo
Otre	P	6 ma
Papiro (1 foglio)		6 ma
Pentola di ferro	P	4 ma
Pergamena		50 ma
Pietra focaia		5 ma
Profumo (boccetta)		20 ma
Rampino		3 ma
Ramponi		9 ma
Rete da pesca	M	30 ma
Sapone (1/2 Kg)	P	5 ma
Scala (3m)	G	4 mr
Secchio	M	5 mr
Serratura buona	P	60 ma
Serratura scadente	P	10 ma
Stoffa (10 mq)		
Di Lusso	M	60 ma
Ordinaria	M	30 ma
Pregiata	M	3 mo
Strumento musicale	?	?
Tela (1 mq)	P	4 ma
Tenda		
Grande	G	1 mo
Padiglione	E	3,5 mo
Piccola	G	30 ma
Torcia	P	5 mr
Zaino (300 ma)	M	5 ma

Animali	Costo
Asino	6 ma
Ariete	7 mo
Bue	12 mo
Cane	
Da caccia	7 ma
Da difesa	8 ma
Da guardia	10 ma
Cappone	2 ma
Capra	1 ma
Cavallo	
Da battaglia leggero	3 mo
Da battaglia medio	4,5 mo
Da battaglia pesante	8 mo
Da tiro	4 mo
Normale	1,5 mo
Cigno	2 mo
Cinghiale	4 ma
Falcone addestrato	4 mo
Faraona	2 mr

Animali	Costo
Gallina	2 mr
Gallo	5 ma
Gatto	2 mr
Maiale	2 mo
Mucca	3 mo
Oca	4 mr
Pavone	1 mo
Pecora	2 mo
Piccione	1 mr
Piccione viaggiatore	2 mo
Pappagallo	5 mo
Pony	6 mo
Vitello	3 mo

Trasporti	Costo
Barca fluviale	20 mo
Barca a vela	20 mo
Canoa	5 mo
Carro da guerra	4 mo
Carro da viaggio	1.5 mo
Carrozza normale	1 mo
Carrozza tipo cocchio	10 mo
Galea da guerra	6000 mo
Galea normale	3000 mo
Galea piccola	1000 mo
Nave lunga	1500 mo
Remo da galea	20 ma
Remo normale	10 ma
Ruota da carro	10 ma
Scialuppa	100 mo
Vela	10 mo
Veliero da trasporto	4000 mo
Veliero grande	2500 mo
Veliero piccolo	700 mo

1 MO = 100 MA

1 MA = 10 MR

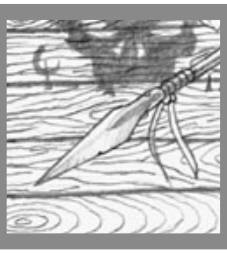
Arma	Tipo	Prec +	Peso	Taglia	Gittata			Aff.	Rep.	Danno	Costo
Accetta (X2)	T	[0,+2]	1	P				10	8	1d6+1	3 ma
Arco Corto (X3)	L	0	2	M	30	60	90	10	6	2d6+1	1 mo
Arco Lungo (X4)	L	0	1,5	G	40	80	120	10	6	3d6	2 mo
Alabarda	P - T	[-6, 0]	7	G				10	6	3d6	60 ma
Ascia a una mano (X3)	T	[-4, 0]	4	M				10	7	1d8+2	10 ma
Ascia da battaglia (X4)	T	[-7, 0]	5,5	G				10	5	2d8+1	1 mo
Balestra leggera (X3)	L	+1	3,5	M	39	78	117	10	5	2d8	1 mo
Balestra pesante (X4)	L	0	7	M	42	84	126	10	4	3d8+1	1,5 mo
Bastone (X2) #	C	[0, +2]	2	G						1d8	
Daga (X2)	P	[0, +1]	1,5	P	3	6	9	10	6	2d4	20 ma
Frusta (X2)	T	[0, +1]	1	M				9	4	2d4	12 ma
Lancia da fante (X3)	P	[-2,+1]	2,5	M	6	12	18	10	7	1d12	1 mo
Martello da guerra (X4)	P - C	[-7, 0]	7	G	3	6	9	10	6	4d4	1 mo
Mazza da fante (X3)	C	[-3, 0]	4,5	M				10	7	3d4	60 ma
Monokatana (X4)	T	[-1,+1]	1,5	M				12	3	2d8+1	4 mo
Morning star (X3)	P - C	[-3, 0]	5,5	M				10	6	1d10+1	80 ma
Pugnale (X2)	P	[0,+1]	0,5	P	3	6	9	10	8	1d6+1	15 ma
Sciabola (X3)	T	[-1,0]	1,5	M				10	6	2d4+2	75 ma
Scimitarra (X3)	T	[-3,0]	2	M				10	4	1d12	85 ma
Spada Corta (X2)	T	[-2,+1]	1,5	P				10	6	2d4	25 ma
Spada Lunga (X3)	T	[-3,0]	2,5	M				10	5	2d6	1 mo
Spadone a 2 mani (X4)	T	[-7,0]	7	G				10	4	2d10	3 mo
Tridente (X3)	P	[-2,+1]	2,5	G				10	4	3d4	60 ma

Proiettili	Tipo	Prec.	Peso	Taglia	Gittata			Aff.	Rep.	Danno	Costo
Quadrello per balestra	P	0		P	3	6	9		8	1d4 ^	5 ma*
Freccia per arco corto	P	0		P	3	6	9		8	1d4 ^	3 ma*
Freccia per arco lungo	P	0		P	3	6	9		8	1d4 ^	6 ma*

+ Il primo valore e' un malus che va scalato in base al valore che si ha nell'abilità Forza: se ad esempio Blader utilizza uno spadone a due mani (malus -7) ed ha 4 in forza lo utilizzerà con un malus di -3. Il secondo valore invece e' il malus minimo che si ha in caso di forza eccezionale: Blader con forza 10 utilizzerà lo spadone a 2 mani con un malus di -1.
# Il bastone è un'arma che ci si può procurare nei boschi senza necessariamente comprarlo.
* L'acquisto si riferisce ad uno stock di dieci unità.
^ Danno provocato lanciando il proiettile con le mani.

"Questa piccola lancia è l'arma giusta per degli Haddle come noi: leggera, versatile e si può anche tirare.'

Erik Faggio, mercante di Valle Bianca



Corazze e Finiture	Punti armatura	Malus destrezza	Malus schivare	Malus VA	Malus Mana*	Malus MOV+	Costo
Corazza di piastre	10	[-5,0]					40 mo
Corazza di piastre di bronzo	9	[-5,0]					25 mo
Corazza a strisce o bande	8	[-4,0]					8 mo
Cotta di maglia	7	[-3,0]					10 mo
Corazza a scaglie o di pelle	6	[-2,0]					12 mo
Corazza di cuoio borchiato	5	[-1,0]					5 mo
Corazza ad anelli	5	0					7 mo
Corazza di cuoio	4	0					3 mo
Elmo grande	9	0					7 mo
Elmo bacinetto	6						2 mo
Bracciali di piastre	10				[-5,-1]		2 mo
Bracciali di piastre di bronzo	9				[-5,-1]		2 mo
Bracciali a strisce	8				[-4,0]		120 ma
Bracciali a scaglie	6				[-2,0]		1 mo
Bracciali di cuoio	4				0		80 ma
Parabraccia di piastre	10			[-5,-1]			12 mo
Parabraccia di piastre di bronzo	9			[-5,-1]			9 mo
Parabraccia a strisce	8			[-4,0]			7 mo
Parabraccia a scaglie	6			[-2,0]			2 mo
Parabraccia di cuoio	4			0			1 mo
Gambali di piastre	10		[-5,-1]				15 mo
Gambali di piastre di bronzo	9		[-5,-1]				12 mo
Gambali a strisce	8		[-4,0]				8 mo
Gambali a scaglie	6		[-2,0]				4 mo
Gambali di cuoio	4						2 mo
Calzari in metallo	8					[-4,0]	7 mo
Stivali di Cuoio Rinforzato	5					[-1,0]	220 ma
Stivali di Cuoio	4						2 mo

* Questo malus si applica anche allo spirito
+ Il malus si riferisce al fattore movimento del personaggio

Anche in questo caso l'abilità di forza gioca il suo ruolo: essa incide infatti sui malus delle armature. Ogni Malus è indicato nella forma [x, y]: il valore X è il malus che ha un PG con forza a zero e diminuisce di un punto ogni due punti di forza.
Esempio. *Blader ha forza 4 e indossa una corazza di bande: il suo malus sarà di -2 anziché -4.*
Il valore Y invece indica un malus residuo che permane anche se si annulla l'altro.
Esempio. *Babil ha forza 12, ma se indossa una dei bracciali di piastre avrà comunque un malus di -1.*

'Puoi avere l'armatura più buona di questo mondo, ragazzo mio, ma se la indossi nel modo sbagliato, non ti servirà a molto.'

Jaltirs, fabbro del Clan degli Shelling

Scudi Tipi di Scudo	Punti Struttura	Bonus Parata	Malus [Mov, VA] *	Costo
Piccolo in cuoio Rinforzato	5	+1	0	5 mo
Medio in Cuoio Rinforzato	6	+2	[-2,0]	7 mo
Piccolo in Bronzo	7	+1	[-1,0]	7.5 mo
Medio in Bronzo	8	+2	[-3,0]	9 mo
Grande in Bronzo	9	+3	[-3,-1]	11 mo
Piccolo in Metallo pesante	10	+1	[-2,0]	10 mo
Medio in Metallo pesante	11	+2	[-4,0]	12 mo
Grande in Metallo pesante	12	+3	[-4,-1]	15 mo

* Il primo malus va applicato al movimento, il secondo al valore d'attacco

D.1 Trasporti

I personaggi possono, per lunghi viaggi, utilizzare dei trasporti come cavalli, carri o navi; naturalmente anche questi tipi di mezzi hanno il loro fattore movimento che andrà a incidere sulla durata del viaggio.

La tabella qui di seguito riporta interessanti informazioni sui trasporti in genere: si può notare come la portata di questi trasporti sia data in peso e non in termini di ingombro: si presume infatti che gli oggetti siano ben stivati e che quindi l'utilizzo dello spazio sia ottimizzato.

Barca fluviale: si tratta di un vascello a fondo piatto che può navigare nei fiumi medio-grandi o nei laghi; dei dieci uomini sei sono rematori, mentre gli altri 4 sono i marinai. Il primo valore della velocità e del FM è relativo alla navigazione soltanto con remi, mentre il secondo alla navigazione anche con vela.

Barca a vela: è una barca di dimensioni ridotte adatta alla navigazione fluviale e lungo le coste. Può essere governata da una persona soltanto ed essendo più leggera è anche più veloce della barca fluviale.

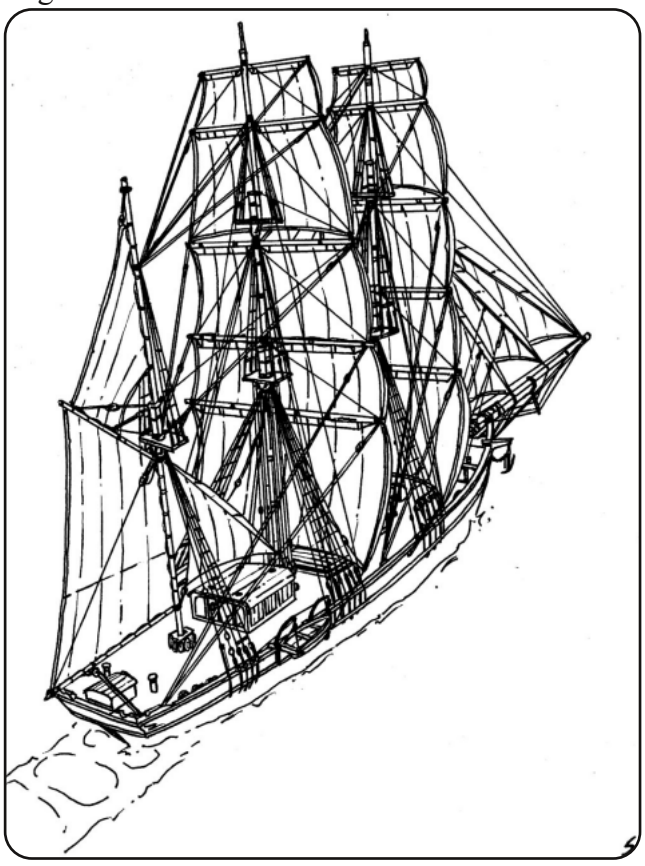
Canoa: una piccola imbarcazione di forma stretta e allungata adatta per percorrere fiumi e laghi di montagna; non utilizza la vela ed è assolutamente inadatta alla navigazione marina.

Carro da guerra: è un possente carro con quattro ruote robuste trainato da 4 cavalli veloci e potenti; può andare a velocità massima (13 Km/h, 36 metri per round) trasportando 4 persone in armatura leggera. E' molto utile nelle battaglie perché la struttura del carro protegge chi sta all'interno che è però libero di rispondere al fuoco.

Carro da viaggio: è progettato per il trasporto di merci e persone in lunghi viaggi: la velocità indicata è la massima per il corrispondente peso; quest'ultimo varia a seconda se il carro è trainato

Trasporto	Uomini	Portata	Velocità	FM	PS	Difficoltà
Barca Fluviale	10	50 tonn	1-3 km/h	3 - 9	30	22
Barca a Vela	1	25 tonn	6,5 km/h	18	40	26
Canoa	1	200 kg	1 km/h	3	4	26
Carro da Guerra	2	400 kg	6,5 km/h	18	20	26
Carro da Viaggio	1	460-920 kg	3,6 km/h	10	10	24
Carrozza	2	920 kg	3,6 km/h	10	14	24
Cocchio	1	4 persone	5,4 km/h	15	12	26
Galea da Guerra	300	150 tonn	1,5-6 km/h	4 - 18	180	32
Galea Normale	240	120 tonn	2-6 km/h	6 - 18	140	30
Galea Piccola	100	70 tonn	2-9 km/h	6 - 24	100	28
Nave Lunga	80	65 tonn	2-9 km/h	6 - 24	60	28
Veliero da Trasporto	40	300 tonn	6 km/h	18	230	34
Veliero Grande	40	220 tonn	8 km/h	22	180	32
Veliero Piccolo	20	160 tonn	9 km/h	24	80	30

da due o quattro cavalli.
Carrozza: è utilizzata soprattutto per il trasporto di persone (max 4) all'interno di una stessa città o comunque su strade ben tenute e lastricate.
Cocchio: ha la stessa funzione della carrozza ma viene utilizzata dai nobili, dai governanti o dai ricchi.
Galea da guerra: è il mezzo da guerra marina per eccellenza; può montare due catapulte leggere, una balista e un rostro allo stesso tempo. Dei 300 uomini 240 sono rematori e 60 marinai addetti al ponte e alle vele. Questo tipo di nave può inoltre trasportare 90 soldati.
Galea normale: anche questo tipo di nave viene spesso utilizzato per la guerra. Devono essere presenti 200 rematori e 40 marinai; possono inoltre essere trasportati 60 soldati.
Galea piccola: come le altre galee viene spesso utilizzata in battaglie marine; essendo più leggera e veloce viene usata nel tentativo di accerchiare la flotta nemica per prenderla tra due fuochi. Servono però 80 rematori, 20 marinai è possibile trasportare fino a 35 soldati.
Nave lunga: è una nave tuttofare che può essere impiegata sia in mare che in grandi fiumi. Viene generalmente utilizzata come nave da viaggio. Degli 80 uomini 50 sono rematori e 30 addetti al ponte e alle vele.



© Seb - divljasvinja.deviantart.com

Veliero da trasporto: i velieri in genere sono le navi da trasporto transoceanico. Questo tipo di nave avanza soltanto trainato da vele e può trasportare, oltre ai 40 marinai necessari, fino a 120 persone. Viene utilizzato dalle marine militari anche per il trasporto della cavalleria.
Veliero grande: è praticamente uguale alla galea da guerra, ma non c'è lo spazio per i rematori e può trasportare meno persone (max 80). Inoltre è più lenta e difficile da governare.
Veliero piccolo: anche questa è una versione modificata della galea piccola; è più adatta al trasporto merci e non utilizza i rematori.
Velieri con rematori: è possibile trovare anche velieri con rematori, che sono degli ibridi tra galere e velieri: in questo caso la portata diminuisce ma s'incrementa il numero di uomini necessari a bordo.

D.1.1 Velocità delle imbarcazioni

Appare chiaro che le velocità descritte nella tabella "trasporti" per le imbarcazioni che utilizzano la vela siano poco esatte: infatti per questo tipo di navi la velocità, e in gran parte anche la direzione, dipende soprattutto dal vento. Nella tabella abbiamo deciso di inserire le velocità medie delle barche per una serie di motivi:
1. Durante un viaggio è molto più semplice calcolare il tempo di navigazione che non vedere ogni giorno a che velocità e in che direzione soffia il vento; pensate a un viaggio di due mesi: dovreste controllare il vento durante il gioco per 60 volte e questo apparirebbe veramente troppo pesante;
2. Durante un combattimento navale le navi, essendo vicine, sono spinte dallo stesso vento e la velocità dipende quindi dal tipo di vela. Un altro fattore molto importante in questo caso è la direzione delle imbarcazioni: chi riuscirà a sfruttare maggiormente il vento avrà maggior velocità, ma per riuscire a simulare questo occorrerebbero molte regole aggiuntive e Arcan Myth non è e non vuole essere un gioco di navigazione.

Sostanzialmente quindi basta decidere se c'è vento o bonaccia e il gioco è fatto; in caso di lunghi viaggi la velocità nella tabella "trasporti" tiene conto anche dei giorni di bonaccia o vento contrario.

"La nostra compagnia esegue consegne anche oltre confine, abbiamo due carovane che partono ogni settimana.'

Toger, Compagnia della Coppa Splendente

- Non sempre le tattiche dirette funzionano, specie contro mercenari di esperienza
- Ma lo scudo serve per difendersi!
- Uno scudo è grande, pesante e fornisce una buona copertura...
- Appunto!
- Ma sbattilo in testa a qualcuno e vedrai che funziona bene anche come arma, se serve.

Appendice E
Regole Opzionali

Durante la partita alcuni giocatori potrebbero voler eseguire qualche azione particolare, mettendo in difficoltà il master su come gestire l'azione e rallentando il flusso di gioco. Ecco quindi alcuni (pochi) suggerimenti che possono tornare utili e che si possono considerare regole opzionali.

E.1 Tiro in mischia e Copertura

Potrà capitare che qualcuno voglia utilizzare un'arma da lancio su un nemico che è già in corpo a corpo con un compagno. In questi casi è possibile che il colpo lanciato vada a colpire proprio il compagno e in pratica il master applica un malus al Valore d'Attacco di chi lancia il proiettile (sia questo freccia, dardo o qualsiasi altro tipo). E' il Master che decide che Malus applicare: consigliamo uno scarto che vada da -1 a -8 a seconda della situazione e quindi della difficoltà del tiro. Se chi lancia supera la prova colpisce il bersaglio scelto, altrimenti si procede come segue: ammettiamo che Blader stia per scoccare una freccia verso il Gorgmoth che è in corpo a corpo con Babil; il Master ritiene che la furia del combattimento sia tale che è molto difficile mirare il bersaglio e applica un malus di -6. Se Blader, scoccando la freccia ottenesse un valore minore a 20 mancherebbe entrambi i bersagli. Se invece ottenesse un valore tra 20 e 26 (20 + il valore del malus) colpirebbe Babil. Ottenendo più di 26 il suo Valore d'Attacco dovrebbe misurarsi con il valore di Difesa del Gorgmoth sempre che questi decida di schivare. In pratica se in quest'ultimo caso Blader ottenesse un 34 e il Gorgmoth come Valore di Difesa ottenesse un numero inferiore il proiettile colpirebbe la creatura; al contrario se il Gorgmoth ottenesse 34 o più sarebbe riuscito a schivare il proiettile ma questo non rischierebbe di colpire Babil.

La stessa regola si applica anche nel caso di una copertura: se il bersaglio è riparato dietro a qualche cosa, per esempio un piccolo albero, e lo si vuole mirare, il master decide il malus da applicare a seconda di quanto il bersaglio è coperto. Una volta stabilito il malus si procede come sopra e quindi potrebbe verificarsi che il bersaglio non schivi, ma che l'attaccante colpisca comunque la copertura.

In entrambi i casi comunque il master può anche riservarsi di dire che il bersaglio è talmente coperto da non poter essere visto e/o colpito.

E.2 Disarmare

Durante un combattimento si potrebbe voler tentare di disarmare il proprio avversario: per farlo si esegue il normale attacco con una penalità di -4 al valore d'attacco; l'avversario può in questo caso utilizzare la sua azione difensiva per evitare di essere disarmato e lo effettua come una normale parata (cioè utilizzando l'abilità che ha nell'arma) senza alcun tipo di malus.

E.3 Carica

La carica consente di portare un colpo molto potente sfruttando l'inerzia della propria corsa e tutto il proprio peso. Quando un personaggio effettua una carica deve 'prendere la rincorsa' e quindi deve avere l'adeguato spazio a disposizione. L'attaccante riceve un malus di -3 sul Valore d'attacco dovuto alla scarsa precisione del colpo in corsa, ma se colpisce infligge una volta e mezza i danni ottenuti.

La carica può anche infliggere maggiori danni se viene effettuata con una cavalcatura, ma spetta al master decidere il moltiplicatore da applicare.

E.4 Attaccare con lo Scudo

In caso di necessità è possibile utilizzare il proprio scudo come arma per colpire gli

avversari. Uno scudo piccolo infligge 1d4 punti, uno medio 1d4+1 e uno grande 1d6. Come abilità si utilizza scudo, ma seguendo le regole di ambidestrismo (paragrafo 7.3.3: si utilizza la minore delle abilità tra scudo e ambidestrismo) e anche in questo caso si somma al danno la metà della propria abilità e la metà della forza. Il danno è da considerarsi generico salvo casi particolari decisi dal master.

E.5 Danni alle armature

Nella sezione del combattimento viene specificata una regola secondo cui ogni volta che un'armatura viene colpita essa si danneggia e la regola vale anche per gli scudi. Tuttavia è anche vero che vi sono armature molto resistenti che difficilmente si danneggiano se non vengono attaccate con armi di un certo tipo: per esempio un pugno difficilmente danneggerà una corazza di piastre o una cotta di maglia e lo stesso si può dire per le armi di legno. In questi casi il master può optare per far danneggiare l'armatura soltanto se il colpo è abbastanza potente da ferire chi la indossa: questo simulerebbe infatti un'ammaccatura o uno smagliamento dovuto al forte colpo. Se invece il colpo non è tale da oltrepassare la difesa dell'armatura questa rimane integra.

Un altro fattore da tenere in considerazione sulle armature, è la possibilità che queste vengano corrose da acidi, idebolite dal calore, dal gelo e così via. Attacchi magici o di creature strane potrebbero infatti essere devastanti per i materiali di cui è composta l'armatura. Un attacco con l'acido o con il fuoco potrebbe infliggere un doppio danno all'armatura rendendola quindi più debole nei confronti degli attacchi successivi.

E.6 Malattie

Non è detto che i personaggi siano sempre in salute: in avverse condizioni può essere che contraggano una malattia che può andare da un comune raffreddore a qualche cosa di molto più serio.

Ci possono essere agenti patogeni ambientali oppure possono essere infettati da qualche creatura strana o da non-morti: se ci sono le condizioni sufficienti per contrarre una malattia il master può far eseguire un tiro salvezza in costituzione che, se fallisce, dà inizio a un periodo di incubazione.

Le malattie possono debilitare il personaggio dandogli dei malus generici o specifici a seconda della gravità del morbo: per esempio un comune raffreddore potrebbe rendere meno lucidi, dando un malus nelle abilità sotto intelligenza; un'influenza più forte metterebbe a dura prova tutte le abilità sotto destrezza; altre malattie potrebbero dare dei malus ai Tiri Salvezza e così via. Il personaggio può guarire o perché la malattia fa il suo corso, oppure perché viene curato: tuttavia le cure, per essere più efficaci, devono agire su un personaggio a riposo e nutrito in maniera regolare.

....e non finisce qui!!

Questo è solo il Manuale delle Regole di Arcan Myth, sul nostro sito internet (www.archons.it) potrai scaricare il "Manuale delle Creature", il Manuale di "Poteri Magie e Preghiere" e anche le nostre avventure!

E' inoltre disponibile un'ambientazione, chiamata Endymia, sottoforma di pagine wiki, con centinaia di voci che vi possono dare molti spunti per le vostre avventure.

E' anche presente il forum, dove poter condividere le vostre esperienze di gioco, le vostre domande, i vostri dubbi e le vostre idee con gli autori e altri utenti di Arcan Myth.

Infine Arcan Myth è presente anche sui più diffusi social network, come Facebook e Google Plus, per poter condividere i post e le novità del sito.

Ci sono altri GdR gratuiti che vi aspettano

Arcan Myth è soltanto un solo GdR gratuito che potete trovare in rete. I GdR gratis sono una risorsa interessante, in quanto divulgano in modo gratuito e legale metodi di ruolo diversificati. La loro qualità è garantita dal fatto che gli stessi autori curano sistemi differenti provandoli al tavolo da gioco, durante sesssioni vere e proprie. Potete trovare link e risorse gratuite presso questi indirizzi internet:

Stonhenge WebRing - http://www.ohmnibus.net/WebRing/

Max Lambertini RPG - http://www.roleplaying.it

GdR Free - http://gdrfree.wikidot.com/

Andate, leggete, controllate, scaricate, giocate ma soprattutto divertitevi! E' Gratis!

Buon Gioco di Ruolo a tutti!!!

ARCHONS GDR

ENTRA NEL MITO...

Arduo è il cammino dell'avventuriero lungo le mille strade
che deve percorrere, lontana è la meta, se mai ce ne sarà una,
lontani sono i tempi e le speranze, di una vita tranquilla.
Dovra' partire, attraversare lande sconosciute, forgiando
il suo spirito tra le battaglie e le conquiste.
Soltanto allora potrà veramente entrare nel mito!

Arcan Myth è un Gioco di Ruolo da tavolo di
stampo fantasy adattabile a qualsiasi ambientazione.
E' gratis, scaricabile da internet e quindi
sempre disponibile. Potrai vivere, grazie alla tua fantasia e
all'aiuto di amici, avventure straordinarie.
Decidi chi vorresti essere nel tuo mondo
fantasy preferito, compila scheda, scrivi la tua
storia e inizia a esplorare un
mondo nuovo ed entusiasmante.

Arcan Myth

Archons

Arcan Myth è un gioco di ruolo da tavolo di proprietà intellettuale di Archons GdR e dei suoi autori. Il Manuale Arcan Myth Seconda Edizione Versione Deluxe può essere distribuito secondo la licenza Creative Commons 3.0 (CC BY-NC-ND 3.0)