

XXXII
Utilizzare le Abilità

Solitamente, in ogni Gioco di Ruolo classico, quando si compie quello che viene chiamato un check (una prova) di una abilità, si lancia il dado e, talvolta, si consulta una tabella, senza prendere in considerazione il contesto in cui tale azione si svolge.

Proprio per questo motivo, noi non includiamo alcuna tabella e, oltre a ciò, vi esortiamo a non utilizzare i dadi per nessuna prova, a meno che, tale lancio di dadi, non serva a aumentare la *tensione* del gioco o a giudicare un conflitto in maniera imparziale.

In sintesi, utilizzate *il meno possibile qualunque tiro di dado*, a meno che non ne sentiate il bisogno o ricerchiate il brivido del Caso.

Risoluzione di azioni:

Con il lancio del dado.

Il check si risolve lanciando un dado a 20 facce e sommando al punteggio ottenuto il Bonus/Malus dell'abilità relativa.

La somma di questi due fattori determina un valore che sarà messo a confronto con un 'punteggio-difficoltà' stabilito dal Master in relazione al contesto dell'azione (la difficoltà media si aggira intorno al 10).

Due eccezioni sono i valori *estremi* '1' e '20' (ottenuti con il dado prima di qualsiasi modifica) : nel caso esca '1' il giocatore dovrà rilanciare il dado da 20 e *sottrarre* il valore così ottenuto al 'valore-azione'; nel caso esca '20' egli, se vorrà, potrà ritirare il dado ed *aggiungere* anch'esso al 'valore-azione' (questo tiro è chiamato "tiro aperto"); si tenga presente che, se nel lancio successivo si otterrà nuovamente un risultato *estremo*, verrà eseguito un nuovo 'tiro aperto'.

Tanto più il 'valore-azione' si avvicinerà o supererà la difficoltà, tanto meglio il personaggio avrà risolto la situazione in cui si trovava.

ES.: lo jhiadra Gobrick si trova, per via di alcune disavventure, appeso (senza corda) sul margine di crepaccio profondo circa 50 greel (1 greel circa = a 1 metro e mezzo).

Egli deve riuscire, grazie alla sua forza (+1) ed alla sua abilità di scalatore (-4), a concludere la sua ardua scalata.

Poiché il Master ritiene tale situazione *drammatica*, invoca il lancio del dado contro un 'punteggio-difficoltà' che stabilisce essere pari a 11.

Gobrick ottiene con il dado a 20 un 16, il 'valore-azione' sarà quindi di 13(16 + 1 - 4).

"Attingendo a tutte le tue forze - dice il Master - con una forte stanchezza e con alcuni piccoli tagli, riesci ad ergerti oltre il costone del crepaccio. Sotto di te odi l'eco di sassi che precipitano nel vuoto e, sospirando, pensi che tu stesso avresti potuto fare la loro fine".

Nota: come abbiamo appena fatto notare, in alcuni casi è possibile sommare tra loro più abilità inerenti alla stessa azione.

Senza l'utilizzo del dado

Per risolvere un'azione senza affidarsi al Caso dovremo tenere presente solo il Bonus\Malus dell'abilità relativa, astraendo da questo valore quanto il personaggio sia capace, tenendo conto che avendo '0', come abbiamo già visto nella *tabella delle esperienze*, il personaggio ha praticato tale abilità tanto da apprenderla ad un livello base.

Seguendo quanto si è già detto, si può dedurre che, per esempio, +3 nell'uso della spada (ciò vuol dire almeno 8 anni di studio in un Collegio d'Armi) è un'abilità ragguardevole; così un +7 in astronomia, implicando uno studio di almeno 10 anni in un Collegio delle Scienze, indicherà un'enciclopedica conoscenza delle costellazioni e dei pianeti.

Secondo questo principio, sarà, quindi, abbastanza facile per ogni giocatore e per ogni Master immaginare quale sia il grado di esperienza del personaggio in un'abilità, partendo dal suo Bonus\Malus.

ES.: il krandariano Yulius, appartenente ad una tribù delle foreste, si trova nelle sue terre natie e, spaventato da un pesante rumore, vuole arrampicarsi in fretta su un alto albero.

Egli, essendo da sempre abituato a tale azione, ha un'abilità di arrampicarsi di +5 (molto buona!). Il Master, quindi, *astrae* direttamente e solamente da essa il buon esito dell'azione, e, senza alcun lancio di dadi, dice: "Yulius, in pochi attimi sei sulla cima dell'albero e, da questa altezza, scorgi a circa 30 greel una pesante creatura a te sconosciuta".

Per quanto concerne lo *STRESS* sugli Ego Valori causato dalle varie azioni, consigliamo al Master di far sottrarre ai giocatori da 1 a 30 punti circa, a seconda di quanto una prova sia risultata faticosa.

Alla fine di questo capitolo troverete meglio espresso il concetto di Stress e tutto ciò che esso comporta.

Combattimento

Prima di accennare alle vere e proprie regole del Combattimento dovete prendere in considerazione un importante dato: ogni giocatore durante il gioco, oltre alla *Maskreen*, terrà di fronte a sé una seconda semplice scheda inerente allo 'Status Bellico'.

Su tale foglio (che potrete vedere e approfondire nel capitolo 'Armi'), infatti, il personaggio avrà rappresentata la silhouette del suo corpo, sulla quale dovrà disegnare l'armatura che porta in dosso e le ferite infertegli.

Oltre a ciò, nella scheda dello 'Status Bellico', egli troverà uno schema di vari tipi di *colpi* con armi o corpo a corpo, grazie al quale il personaggio potrà

specializzarsi in sue peculiari tecniche di combattimento, incrementando, attraverso l'esperienza (vedere il capitolo relativo), i suoi Bonus\Malus.

Tutto ciò non sarà importante nella fase di creazione del personaggio, poiché all'inizio del gioco tutti i punteggi dei *colpi* saranno pari alla abilità di combattimento generica.

Passiamo ora alle risoluzioni di scontri bellici.

Uno scontro bellico si ha quando due o più individui si fronteggiano.

Normalmente, nei comuni G.d.R., il primo passo per risolvere tale azione è determinare chi ha l'iniziativa.

A causa della molteplicità dei contesti nei quali si svolge una tale azione (agguati, assalti, duelli, scontri a distanza, guerre, etc.), ci sembra stupido dover ricercare una regola generica e assoluta (risulterebbe molto inverosimile), che stabilisca l'*iniziativa*; lasciamo, quindi, tale compito alla razionalità e all'istinto di un buon master, che sappia decidere in base alla situazione (i più inesperti tra voi potrebbero, altrimenti, affidarsi al Caso del dado).

In caso di combattimento la prima cosa da fare è chiedere al giocatore come vuole risolvere l'azione: *chi* voglia colpire e *dovè, come* desidera colpire e *con quale arma*.

Una volta preso atto di questi dati, il Master deve chiedere al giocatore di lanciare un dado da 20 (anche se non è necessario usare i dadi è preferibile farlo poiché i combattimenti sono spesso azioni cariche di tensione) e di sommare ad esso il Bonus\Malus della sua abilità (*valore attacco, VA*) in quel *colpo*, tenendo conto che, anche per il combattimento valgono le regole degli estremi '1' e '20'.

A questo punto il medesimo procedimento deve essere compiuto per l'antagonista considerando la sua mossa di difesa o contrattacco (*valore difesa* o *valore contrattacco*, in generale *VD*).

Il master quindi comparerà i due punteggi ottenuti (VA-VD) ottenendo il valore di scontro (VS), tanto più questo punteggio sarà elevato, tanto più l'attacco sarà stato eseguito correttamente ed efficacemente.

Prima di giudicare l'effetto dello scontro, però, il master dovrà fare a mente, **secondo logica**, diverse modifiche a seconda:

- di quanto l'azione di attacco e difesa saranno state logiche;
- di quanto le azioni saranno state ben recitate;
- della forza dell'attaccante;
- della costituzione del difensore;
- del tipo di armatura, se presente nel punto colpito;
- del contesto in cui si svolge lo scontro;

essendo tutti questi fattori molteplici e complessi da calcolare ci sarà impossibile fare un qualsiasi tipo di tabella che li raggruppi e, invero, non è nostra intenzione racchiudere la realtà in poche semplicistiche, pompose e 'lente' regole.

Possiamo dare un solo consiglio ai master che cercheranno di svolgere uno scontro secondo questo sistema: **cercate di immaginarvi la scena di combattimento nella vostra testa e secondo la vostra logica e coerenza emettete un verdetto sul risultato delle azioni.**

Ci rendiamo conto che tutto ciò può sembrarvi complesso e quasi utopistico, ma possiamo assicurarvi che, con un po' di pratica (e qualche errore di valutazione), **potrete ottenere un gioco fluido, realistico e veloce!**

Comunque, nel caso in cui l'attacco sia stato portato con successo, calcolate, in base al VS e alle vostre modifiche, il punteggio di 'veemenza' del colpo; quest'ultimo, consultando la tabella sullo Status Bellico, vi dirà il tipo di danno inferto e, approssimativamente, i punti in Stress Duraturo persi dalla vittima (tenete presente che ferite molto gravi come amputazioni o gravi lesioni interne provocheranno una perdita definitiva di parte del 'punteggio reale' di Corpo).

Altresi, se vi risulta più facile e possedete grandi capacità di astrazione, senza dover calcolare a mente un nuovo punteggio (la veemenza) decidete direttamente la gravità del danno inferto, usando il VS solo come base per il vostro giudizio; in breve invece di dire o pensare il valore veemenza è 9 dite l'arma ha provocato un 'taglio'.

Poiché la parte appena esposta è, per molti versi, molto complessa ci sembra doveroso fare alcuni esempi di scontri:

ES.1:

Kurg (Forza +3) tenta di colpire un brigante al ventre con un poderoso affondo.

L'abilità di Kurg con la spada è +4, poiché egli ha combattuto molti anni in un'arena.

IL brigante tenta di scansarsi (abilità di Schivare +2) per poi contrattaccare con un coltello (+0).

Kurg con il lancio ottiene un ottimo 16 raggiungendo un punteggio di 20!

Il brigante, invece, fa uno scarso 2, raggiungendo un 4.

Il valore di scontro sarà di 16 ed il master considerando ciò, la forza di Kurg, la normale costituzione del brigante e la protezione dell'armatura in cuoio posseduta da quest'ultimo, giudica la veemenza del colpo pari a 18.

Chiaramente Kurg è riuscito al meglio nella sua azione, ha, quindi perfettamente colpito l'avversario dove desiderava sventrandolo; il poveretto cadrà a terra morente perdendo 50 punti di Stress Duraturo.

Per quanto riguarda l'attaccante egli, coperto di sangue, riceverà solamente un valore di Stress Momentaneo sul Corpo per via del faticoso attacco che ha condotto a termine; tale Stress, recuperabile in pochi minuti di riposo, sarà equivalente, per scelta del master, a 10 punti.

ES.2:

XXXVI

Giabbar, con il suo stiletto (+2), tenta di colpire Eleny alla gola con un fendente. Giabbar ottiene con il lancio del dado un 20, tira nuovamente e ottiene 4 (VA+26), Eleny tenta di parare con la sua daga (+5) e con il dado ottiene 3. Il master afferma: "Eleny crolla a terra morta con la giugolare tranciata".

ES.3:

Il maestro Ten-lang, dello stile di lotta "artigli di tigre", tenta di colpire al volto il suo allievo con un pugno (+7), per fargli capire che la sua guardia non è buona; l'allievo tenta semplicemente di parare il colpo (guardia+1).

Ten-lang ottiene un 15 mentre l'allievo un 12 (VS +9); il master dice che l'allievo è stato colpito e riceve un livido (il colpo non era stato tirato per far male); Ten-lang afferma: "Alza la guardia se non vuoi spezzarti come un ramoscello in una tormenta!".



ES.4

Sojan vuole tentare di fracassare il cranio di Tendal con il suo martello (+4) a due mani; Tendal afferma di volersi abbassare per evitare il colpo (scansare +3) e subito dopo di tentare un affondo al cuore con la sua daga (+1).







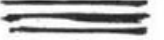


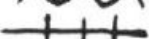


Sojan ottiene 9 mentre Tendal 8 (VS 2); il master considerata la logica delle azioni ed altri fattori afferma che, anche se per poco, Tendal ha scansato il colpo. Tendal ottiene un 4 per il suo affondo, mentre Sojan, che ora si trova in una posizione scomoda per parare, ottiene 7; il master afferma che Sojan riceve una ferita al fianco (considerata l'esecuzione mal riuscita dell'affondo esso non giunge al cuore).

Come avete potuto notare il calcolo dei danni è lasciato molto alla *Libera scelta di un Master* in base al realismo donatogli dalla sua razionalità (ad esempio una semplice frattura, se riportata sul capo, sarà probabilmente letale o comunque più grave di una identica frattura al ginocchio), infatti, come si può esprimere in regole l'infinita di differenze che vi possono essere in un combattimento riguardo all'arma, il punto o il modo in cui si colpisce un nemico?

Così riportiamo una semplice tabella nella quale sono elencati diversi generali archetipi di ferite, i relativi punteggi di Stress Duraturo in Ego Valore Corpo per la vittima (che corrispondono non solo alla stanchezza ma anche al sangue perduto in battaglia) e il relativo tempo di guarigione e rimarginazione del danno e dello stress.

Tipo di Danno	Simbologia	Punti Stress	Valore di 'veemenza' corrispondente	Tempo di Guarigione in herek
Graffio Livido	 	da 1 a 4	1o2	1

XXXVII

Ferita		da 5 a	da 3 a 7	circa una settimana
Contusione		10		
Perforazione				
Taglio		da 11 a	da 8 a 12	circa 2 settimane
Frattura		25		
Perfor. profonda				
Squarcio		da 26 a	da 13 a 16	circa un mese
Lesione interna		40		
Perfor. totale				
Amputazione		da 41 a	da 17 a 20	?
Spappolamento		55		
Mortale		?	da 21 a...	??

Seguendo questo sistema, chiaramente, i combattimenti risulteranno molto più rapidi e realistici (anche se il recupero delle ferite, illustrato nella tabella, talvolta non lo è per motivi di giocabilità), poiché in esso vengono inclusi: la facile possibilità di morire in battaglia, la stanchezza apportata dal peso dell'arma e dell'armatura, la propria resistenza fisica, etc.

Concludendo, l'utilizzo di tali consigli per la risoluzione dei combattimenti, risulterà tanto migliore e veloce, tanto più eseguirete i procedimenti in modo intuitivo e approssimativo piuttosto che in modo matematico. Vi consigliamo, cioè, di fare pratica sulla tabella per le vostre prime partite, poi, una volta che avrete imparato a valutare le situazioni e a bilanciarne le conseguenze, di scordarla del tutto perché oramai risulterebbe restrittiva; *imparate e superate!*

Incantesimi

Per poter chiarire quali sono i semplici procedimenti tramite i quali un personaggio, durante la partita, può lanciare un incantesimo, è necessario, prima, stabilire quali caratteristiche possiede un Mago.

Riassumeremo, quindi, l'introduzione del capitolo Magia, descrivendo realmente come uno studioso di magia può formulare incantesimi.

Un personaggio che abbia portato a termine il I corso in un collegio magico riceverà dal suo maestro il libro magico della sua scuola.

Sul prezioso tomo egli avrà trascritti tutti gli incantesimi del corso che ha appena frequentato; per questo motivo tale libro risulterà molto prezioso ed è raro che un mago, senza di esso, riesca a lanciare ugualmente i propri incantesimi, a meno che non li abbia totalmente imparati a memoria (in questo caso sarà il medesimo giocatore a doverlo fare!).

Inoltre, nel caso in cui un personaggio abbia anche finito il II Corso del Collegio, egli potrebbe ricevere: il libro degli incantesimi avanzati, la Tavola

Demonologica (se si è frequentato il Collegio di Demonologia) e la Pergamena Runica.

Chiariti questi concetti andremo a illustrare come eseguire tali incantesimi.

Per evocare le arcane energie magiche il mago (e lo stesso giocatore!) dovrà eseguire i vari riti descritti nel libro per ogni singolo incantesimo: gesticolazione, recitazione della formula, disegnare simboli rituali, etc.

Una volta fatto ciò, il giocatore dovrà lanciare un dado da 20 facce, sommarvi la propria Abilità (bonus) in quell'incantesimo (all'inizio del gioco essa è uguale al punteggio di magia della scuola), e sottrarvi la Difficoltà di quest'ultimo.

Se il totale di questi fattori è uguale o maggiore a 10 la magia è riuscita con successo; tanto più il punteggio ottenuto sarà maggiore a 10, tanto migliore risulterà l'effetto dell'incantesimo; al contrario, tanto minore sarà il risultato ottenuto, tanto peggio sarà riuscita la magia.

Parlando di magie non riuscite non intendiamo dire che un incantesimo non funziona (a meno che il rito sia stato mal eseguito), ma, al contrario, vogliamo sottolineare il fatto che l'energia magica evocata avrà degli effetti diversi da quelli desiderati, risultando, probabilmente, pericolosa per il mago stesso o per coloro che lo circondano.

Fatto un incantesimo, il mago dovrà sottrarsi dal suo Stress Spirituale un punteggio pari al valore di Difficoltà della magia moltiplicato per 10; per quanto riguarda il recupero di tale stress vi rimandiamo al capitolo relativo.

Riguardo agli incantesimi avanzati e alla Tavola Demonologica il discorso è identico, poiché anche in questi vi sono riportati i medesimi fattori.

La Pergamena Runica, invece, presenta delle differenze.

Infatti ciascuna runa rappresentata sul foglio possiede uno specifico significato simbolico e potere magico, e starà alla capacità del mago (e quindi del personaggio) formulare, mescolando fra loro più segni runici, una 'Profezia' (essa dovrà comunque essere molto criptica).

Poiché ogni singola runa avrà un suo valore di Difficoltà (e il relativo Stress [diff.x10]), una volta stabilito quante rune compongono la Profezia (più saranno, maggiore sarà la potenza dell'incantesimo), sarà l'intera somma di esse a influenzare il lancio del dado a 20.

Come prima, più la somma di tutti i fattori (d20+abilità di Rune-difficoltà totale) supererà il 10, tanto più la Profezia si avvererà come noi avevamo previsto.

Ovviamente, minore sarà il risultato ottenuto, più la Profezia si avvererà in modo imprevisto e catastrofico.

Riguardo allo Stress perduto dal "Profeta" (questo è il nome di colui che usa la Pergamena Runica) vale quanto detto per gli incantesimi.

Cosa è lo Stress ?

Si può definire Stress ogni stimolo o sforzo che, agendo sull'organismo (Corpo, Mente, Spirito), ne provochi un indebolimento muscolare, una tensione nervosa o un logorio.

Ci sembra ovvio, che ogni tipo di stress deriva dall'utilizzo intenso di una abilità e che tale stress apparterrà solo all'Ego Valore in cui tale abilità è inclusa; unica eccezione a ciò è l'utilizzo (al fine di lanciare incantesimi e non di studio!) di abilità magiche che, pur trovandosi all'interno dell'E.V. Mente, procurano Stress allo Spirito (giacché l'energia magica non ha un'origine mentale ma 'metafisica').

Riguardo ai vari stress abbiamo già riportato alcuni esempi, per le perdite di stress relative a qualunque altra situazione ci rimettiamo al giudizio dei Master.

L'ultima distinzione di cui i Master dovranno tener conto è la suddivisione degli Stress in due categorie: Momentanei e Duraturi.

Gli Stress Momentanei sono tutti quegli sforzi (corporali, mentali o spirituali) che, lievi o pesanti (una corsa, alcune ore di studio, la concentrazione per eseguire una pranoterapia od un'operazione chirurgica, scassinare una serratura con estrema fretta, etc.), possono essere velocemente recuperati con un po' di riposo.

Gli Stress Duraturi, invece, sono tutti quegli affaticamenti provocati da vere e proprie 'lesioni' o 'mancanze', e che necessitano, per essere recuperati, di un più o meno prolungato tempo di degenza (la perdita di sangue a causa di ferite, malattie, insonnia, denutrizione, maledizioni, shock, fobie, etc.).

Per quanto riguarda il risanamento di tale tipo di stress il master si regoli arbitrariamente, tenendo conto solo del fatto che, mentre per recuperare lo stress Momentaneo basteranno alcuni minuti di riposo, quello Duraturo si riprenderà in proporzione al tempo di guarigione di una 'lesione' o a quanto una mancanza viene recuperata.

Es.: un personaggio riceve una ferita alla gamba e, se ben fasciato o medicato, egli recupererà circa un punto Stress-corporale al giorno.



Un personaggio per diverse ragioni non ha potuto dormire per un paio di giorni ed il Master stabilisce un certo Stress sul Corpo e sulla Mente. Finalmente il personaggio riesce a riposare normalmente in un comodo letto, il Master, allora, decide di fargli recuperare lentamente i punti perduti.

Quando la dose di Stress da calare agli Ego Valori risulterà molto alta, probabilmente, avverrà uno svenimento, inoltre, nel caso in cui lo Stress risulta tanto forte da far giungere a zero l'Ego Valore corrispondente questi saranno i risultati:

0 in Corpo = **grave svenimento** (Stress Momentaneo), **morte** (Stress Duraturo)
 0 in Mente = **forti allucinazioni o grave svenimento** (Stress Momentaneo), **pazzia, autismo o psicosi inguaribili** (Stress Duraturo)
 0 in Spirito = **totale apatia mentale e corporea** (Stress Momentaneo), **autocombustione spontanea*** (Stress Duraturo).

In ogni caso se lo Stress Momentaneo calerà sotto lo '0' andrà fatta una prova di sopportazione: lanciare 1d20 facendo uguale o più dello Stress negativo (cioè quello sotto lo '0').

*Per *autocombustione spontanea* s'intende quel fenomeno, irrazionale e paranormale, estremamente raro, per il quale, improvvisamente ed innaturalmente, un essere prende fuoco dal suo interno bruciando con un'ampia fiammata ogni sua singola cellula vivente, e lasciando di sé solo un cumulo di ossa.

Tale fenomeno non è stato mai spiegato scientificamente poiché rappresenta la fuga distruttiva e immediata dal corpo di energie metafisiche.

NOTA: E' molto importante ricordare che il punteggio nella casella 'Stress Momentaneo' (il punteggio dell'Ego Valore modificato dalle perdite momentanee), non potrà mai essere superiore allo 'Stress Duraturo' (la casella dove appuntare l'Ego Valore modificato dalle perdite durature).

L'Esperienza

Si definisce esperienza quella conoscenza pratica di determinate abilità, acquistata con il tempo e l'esercizio (ogni singolo atto o avvenimento tramite il quale è possibile acquisire una sperimentazione diretta).

Per comodità, diremo che si può apprendere o ampliare una caratteristica in tre modi: la pratica, lo studio e il tempo.

Ad ogni Abilità, sulla Maskreen, corrispondono, oltre ad una casella di Bonus, 10 piccoli cerchi; questi rappresentano l'Esperienza *pratica costruttiva*.

Ciò vuol dire che, quando il Master riterrà che il vostro personaggio abbia utilizzato una delle sue Abilità in maniera costruttiva, profonda, scoprendone

nuove sfumature, vi autorizzerà ad annerire uno di quei cerchietti, testimoniando l'esperienza portata a termine.

Ora, semplicemente, ogni volta che i cerchi riempiti saranno equivalenti al valore del Bonus Abilità, esso stesso aumenterà di +1, dopodiché, cancellando i vecchi cerchietti, il punteggio rinizierà.

Ogni punteggio di una Abilità uguale o inferiore a zero verrà incrementato di +1 per ciascuna esperienza costruttiva fatta.

Infine, per le Abilità di: uso dell'Arma, Magia, Stile di Combattimento corpo a corpo; si tenga presente che vale il medesimo ragionamento, ma che in esse i 10 cerchi di Esperienza Pratica sono riprodotti rispettivamente: nel Combattimento Armato (Status Bellico), nel libro di Magia o Tavola Demonologica e nel Combattimento Disarmato (Status Bellico).

Queste tre particolari Abilità, infatti, durante il corso del gioco non aumenteranno più con un singolo Bonus ma, comprendendo svariate "sottocaratteristiche", si svilupperanno in modo settario.

NOTA: Il Master dovrà concedere un'esperienza pratico-costruttiva solo se essa lo è veramente, il che, in realtà, capita raramente!

Un Master troppo permissivo si ritroverà immediatamente un gruppo di personaggi altamente capaci in troppo poco tempo, il che risulterebbe irrealistico.

Es.: Thelmo è esperto nell'Abilità di Contorsionismo (+2).

Ultimamente, essendosi fatto scoprire mentre sottraeva alcune gemme ad un nobile di Pertrand, è stato rinchiuso nelle temibili segrete di Kayen.

Molte leggende narrano che è quasi impossibile fuggire da questa prigione, eppure egli, trovando un minuscolo tombino ("neanche un bambino ci sarebbe passato!") nella sua cella, contorcendosi faticosamente e slogandosi alcune giunture, riesce a fuggire tramite quel pertugio!

Il Master ritiene che questa sia una Esperienza Pratico-costruttiva.

Poiché Thelmo, alcuni mesi prima, aveva già acquisito un importante Esperienza, questo per lui è il secondo cerchietto che può riempire.

La sua Abilità di Contorsionismo arriverà, dunque, a 3, mentre i cerchietti verranno ricancellati.

Es.: Jhosh, in un duello, riesce ad uccidere l'abile Maestro d'Armi di Kahaltora con un incredibile affondo di spada!

Poiché questa è la sua 3^o Esperienza costruttiva nella 'tecnica dell'affondo' il suo Bonus in tale Colpo passa da +3 a +4.

L'incremento di una Abilità tramite l'Esperienza per Studio viene stabilito dal Master dopo un certo periodo (di solito mesi) nel quale il giocatore ha esplicitamente dichiarato di applicarsi nello studio di una specifica abilità.

Es.: Lexter negli ultimi due mesi si è impegnato abbastanza assiduamente nella lettura di un libro di Araldica.

Il Master elogia questo suo sforzo facendo aumentare la sua abilità di Araldica da +0 a +1.

Il fattore Tempo influisce sia sulle Abilità che sugli Ego Valori, in due modi molto diversi.

Per spiegare l'influsso di tale fattore facciamo due esempi:

1°Es.: Meggar combatte per tre mesi con uno spadone ed è logico che sotto tale sforzo la sua massa muscolare aumenti, pur non allenandosi esplicitamente nell'abilità di forza e senza avere ottenuto esperienze costruttive in quest'ultima.

Il master incrementa così di un +1 la sua Forza e di +3 il suo Ego Valore Corpo, poichè anche esso, logicamente, si sarà modificato.

2°Es.: Hekkar ormai è divenuto vecchio e proprio per questo il suo possente Ego Valore Corpo inizia a calare mentre aumentano i suoi reumatismi.

Per finire, dato che il Fantasy World System è basato sulla recitazione, consigliamo ai Master, per spingere i giocatori ad un tipo di gioco più interpretativo, di premiare coloro i quali s'impegneranno maggiormente a tale fine con alcuni Bonus di Esperienza applicabili agli Ego Valori.

Per ben capire cosa intendiamo con tale impegno basti andare a rileggere il capitolo 'Teatralità nei Giochi di Ruolo' nel quale viene esplicitato più volte quali possono essere i contributi narrativi di un giocatore.

Con ciò terminano le pompose e noiose regole, purtroppo necessarie per raggiungere un pò di realismo in questo tipo di gioco altamente soggettivo e mutevole secondo fantasia!

Ci scusiamo per la leggera incoerenza in alcuni sproloqui sulle norme di gioco e salutiamo ricordando...

"Segui la tua razionalità ed il tuo istinto!! Sii la tua legge!!!"



XLIII
Tabella prezzi

Qui di seguito riportiamo una tabella che illustra i prezzi delle cose più comuni che si possono acquistare nel Dima occidentale al fine di dare un'idea del costo della vita in queste terre.

<i>Oggetto</i>	<i>COSTO</i>
un boccale di birra o di sidro	da 2 a 7 Imper Neri
un buon pasto	da 1 a 2 Imper Rossi
una razione (gallette, formaggio e pane nero)	da 3 a 6 Imper Neri
una spada	da 5 Imper Rossi a 4 Imper Gialli
un ascia	da 4 Imper Rossi a 5 Imper Gialli
un coltello da lancio	da 2 Imper Rossi a 1 Imper Giallo
uno spadone	da 8 Imper Rossi a 5 Imper Gialli
un arco lungo	da 5 Imper Rossi a 2 Imper Gialli
un corpetto di cuoio	da 4 Imper Rossi a 1 Imper Giallo
una cotta di maglia (o equivalente)	da 1 a 3 Imper Gialli
un'armatura completa	da 5 Imper Gialli a 3 Imper azzurri
vestiti comuni	da 1 a 3 Imper Rossi
un martello	da 3 Imper Rossi a 2 Imper Gialli
una torcia	da 1 a 3 Imper Neri
una lanterna	da 1 a 2 Imper Rossi
un rampino	da 2 a 5 Imper Rossi
corda	da 1 a 6 Imper Neri il grell
zaino o sacca	da 5 Imper neri a 5 Imper Rossi
un cavallo	da 3 Imper Gialli a 2 Imper Azzurri
un mulo	da 1 a 3 Imper Gialli
una canoa	da 1 a 5 Imper gialli
una carrozza	da 5 Imper Gialli a 3 Imper Azzurri
una stanza per una notte	da 1 Imper Rosso a 1 Imper Giallo
una tenda da campo	da 5 Imper Rossi a 2 Imper Gialli
un sacco a pelo	da 3 a 5 Imper Rossi
una balestra	da 5 Imper Rossi a 3 Imper Gialli



**Autori:**

Emiliano Coltorti, Mario Calamita,
Taiyo Yamanouchi, Vania Castelfranchi.

Progetto e ideazione:

Mario Calamita, Vania Castelfranchi.

Disegni e illustrazioni:

Taiyo Yamanouchi, Marco Frascchetti, Roberta,
Federico De Luca, Fiammetta, Rafael Pareja Molina,
William Grieco, Emanuela Rossi.

Brani e idee: Emiliano Coltorti (La Risata del Destino, poesia pg.77, gli Haranii, Armi, le musiche Biomagiche), Taiyo Yamanouchi (i Lemai, i Caypad, Linee di Energia), Simone Di Pascasio (Risate da Taverna), Rafael Pareja (poesia pg.90, i Meliniani), Roberta (i Kabunin, poesia pg.134), Mara (il Diario di Marah), Gloria (il Dado Bianco).

Copertina e Logo: Rafael Pareja Molina.

Impaginazione e grafica: Mario Calamita, Vania Castelfranchi, Taiyo Yamanouchi, Emiliano Coltorti, Rafael Pareja Molina, Roberta.



TAIYO
YAMANOUCHI
= Code =

Taiyo
Yamanouchi

RMP

Roberta

MARCO FRASCETTI

Marco Frascchetti

Federico De Luca

Fiammetta

Fiammetta

Rafael Pareja
Molina

Rafael Pareja
Molina

WILLIAM

William Grieco

EMANUELA ROSSI

EMANUELA ROSSI

Si Ringraziano: la Mamma di Mario, Simoncione per le 'cazzate', Angelo e Simone, Aigor-Babbo Di Pascasio, Mara, Ciuffo e Stefano, Bruce Lee, Mauro, Emanuela, Cesare e Mila, Enrico, Corinna, Charlie Brown, Noemi, Rodrigo, Riccardo, Wooltan, Marco, Francesca, Ken Shiro, la Mami-Emi, l'Omino Bufo e Terry Bogard, Luca e Gaetano, il Fatamorgana, chi non ama S&T, chi non ama SB, gli Umanisti, la piccola elfa Fiammetta, i Ludici Manierati, i Pink Floyd, Sting, Wolfgang Amadeus Mozart, i nostri giocatori, Pino Daniele, i Beach Boys, il Rocky Horror Picture Show, Federico, J.R.R. Tolkien, Sharazak, Stephen King, Ann Rice, Marie Cardinal per "Le Parole per Dirlo", Frank Herbert, Don Quixotte, Cyrano de Bergerac, Shakespeare, Nilo in particolare, il Cyberpunk, Stefano 'l'alto', la White Wolf per "a World of Darkness", Amber, Fabio Pinci, Orson Welles, Stanley Kubrick, Sam Raimi, David Cronenberg, la Lucas Films, Krull, Blob, il thè freddo, Blade Runner, le rassegne Splatter a Pirateria, il Rap e i Graffiti, Frank Miller, le autoproduzioni, la non violenza e le bocce di Roberta, il PC di Mario per la sua velocità, le Arti Marziali, il sesso per le ore liete donateci, ecc.



Tutti coloro, sia Master sia giocatori, che avranno letto il F.W.S. senza ben comprenderlo, tutti coloro che vorranno avere dei consigli o discutere con noi su di esso, e tutti quelli che si saranno appassionati nel leggere e giocare Elish, potranno contattare gli autori spedendo i loro messaggi a questo indirizzo:

Mario Calamita, Via Anastasio II n.442 C.A.P. 00165, Roma

Inoltre, poichè vorremmo creare una rete di giocatori del F.W.S. romana o ancor meglio italiana, e desidereremmo perfezionare le MR e l'ambientazione di Elish, esortiamo ogni gruppo di giocatori a spedirci resoconti approfonditi di avventure svolte nel Dima o accenni su invenzioni originali; con la promessa di rispondere a tutte le domande, di organizzare partite ed incontri e di stampare prossimamente delle espansioni con nuovi gazzettini narranti le vostre campagne, in modo da creare un mondo parallelo che sia in gioco ed in evoluzione ogni attimo dell'anno, permettendo a reali gruppi di incontrarsi, di spedirsi messaggi/da una terra all'altra, di inseguirsi ed intrecciare avventure, ecc.

Aiutateci a realizzare questo sogno!



Questo gioco è stato prodotto in collaborazione con
l'associazione culturale **Ludici Manierati®**,
con sede in Via G. Benzoni n.20, Roma; FAX. 5408387.

Prima ristampa corretta

Elish è un copyright© 1994, 1995 di Emiliano Coltorti, Mario Calamita,
Taiyo Yamanouchi, Vania Castelfranchi.

Tutti i diritti sono riservati.

Qualsiasi riproduzione o traduzione, anche parziale, se a scopo di lucro,
è severamente vietata.

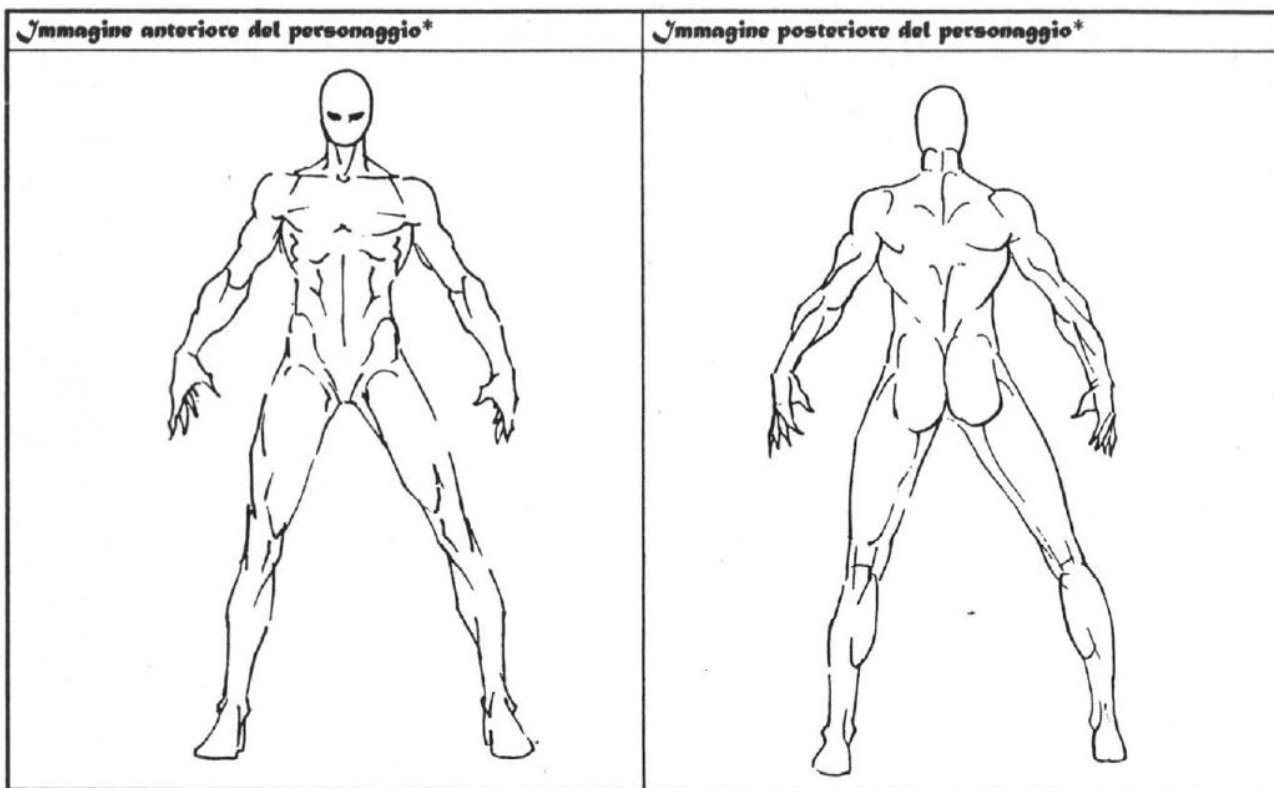
Tutti i personaggi ed i fatti citati in questo volume sono immaginari.
Ogni riferimento a persone esistenti (vive o morte) o a fatti
realmente accaduti è puramente casuale.

Distribuito da Carte Segrete s.r.l.
Edizioni di Letteratura e Arte
via Ripense, 4 - 00153 Roma
tel. 39 6 5814093. fax 39 6 5899707







Seconda edizione finita di stampare nell'aprile 1995
presso la tipolitografia CIMER
00136 roma - via f. duodo n.33-35
Prima edizione finita di stampare nel luglio 1994



Status Bellico



*Silhouette con armatura del personaggio su cui segnare le varie ferite.

Tipo di Danno	Simbologia	Punti Stress	Valore di veemenza del colpo	Tempo di Guarigione in herek	Tipo di Danno	Simbologia	Punti Stress	Valore di veemenza del colpo	Tempo di Guarigione in herek
Graffio Livido		da 1 a 4	1 o 2	1	Squarcio Lesione interna Per. Totale		da 26 a 40	da 13 a 16	circa un mese
Ferita Contusione Perforazione		da 5 a 10	da 3 a 7	circa una settimana	Amputazione Spapolamento		da 41 a 55	da 17 a 20	?
Taglio Frattura Per. Profonda		da 11 a 25	da 8 a 12	circa due settimane	Mortale		da 8 a 55+	da 21 a ...	??

Arma	Arma	Arma	Arma	Arma	Stile di lotta
Colpi e Bonus	Colpi e Bonus	Colpi e Bonus	Colpi e Bonus	Colpi e Bonus	Colpi e Bonus
Affondo: OOOOOOOOOO	Affondo: OOOOOOOOOO	Affondo: OOOOOOOOOO	Affondo: OOOOOOOOOO	Affondo: OOOOOOOOOO	pugno diretto: OOOOOOOOOO
Fendente: OOOOOOOOOO	Fendente: OOOOOOOOOO	Fendente: OOOOOOOOOO	Fendente: OOOOOOOOOO	Fendente: OOOOOOOOOO	Gancio: OOOOOOOOOO
Ascendente: OOOOOOOOOO	Ascendente: OOOOOOOOOO	Ascendente: OOOOOOOOOO	Ascendente: OOOOOOOOOO	Ascendente: OOOOOOOOOO	Calcio frontale: OOOOOOOOOO
Discendente: OOOOOOOOOO	Discendente: OOOOOOOOOO	Discendente: OOOOOOOOOO	Discendente: OOOOOOOOOO	Discendente: OOOOOOOOOO	Calcio circolare: OOOOOOOOOO
Parata: OOOOOOOOOO	Parata: OOOOOOOOOO	Parata: OOOOOOOOOO	Parata: OOOOOOOOOO	Parata: OOOOOOOOOO	Guardia: OOOOOOOOOO
OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO
OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO
OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO
Stress Duraturo di Corpo:			Stress Momentaneo di Corpo:		

Status Bellico

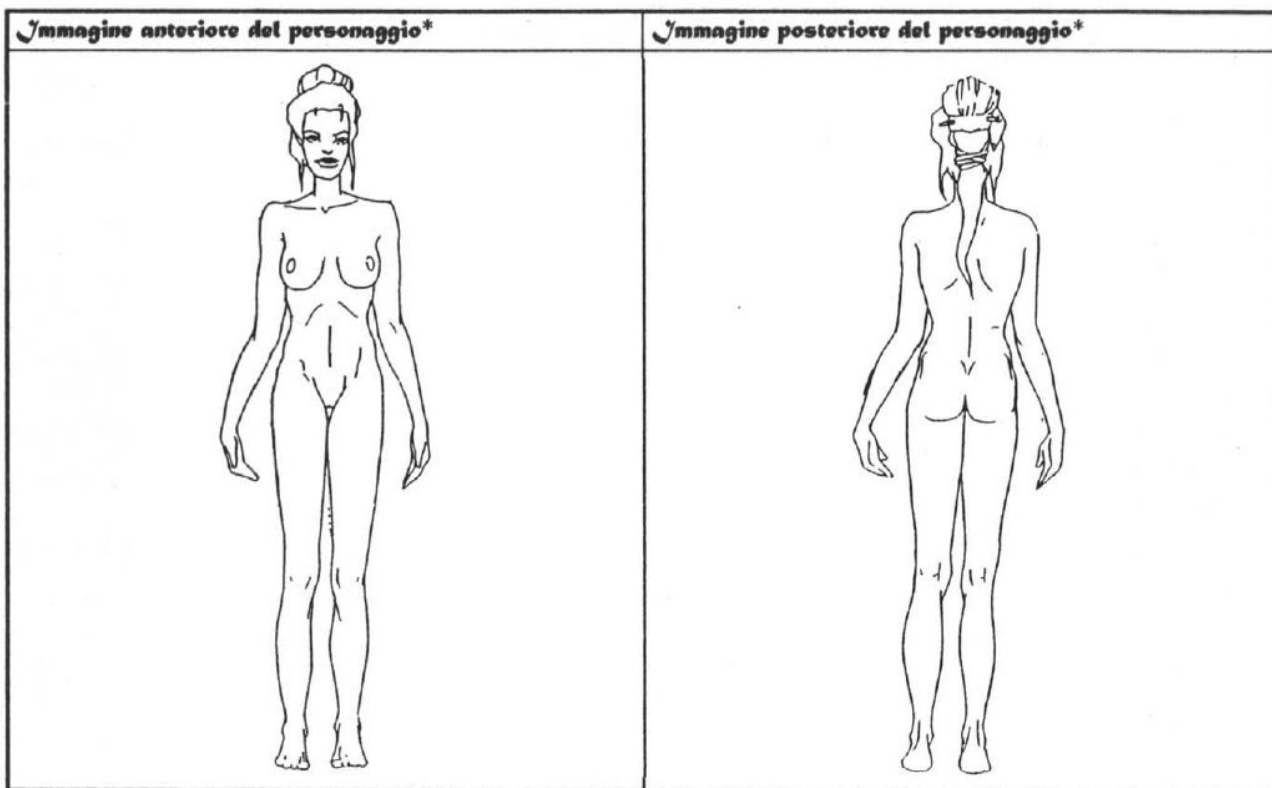
Immagine anteriore del personaggio*	Immagine posteriore del personaggio*
--	---

*Silhouette con armatura del personaggio su cui segnare le varie ferite.







Tipo di Danno	Simbologia	Punti Stress	Valore di veemenza del colpo	Tempo di Guarigione in herek	Tipo di Danno	Simbologia	Punti Stress	Valore di veemenza del colpo	Tempo di Guarigione in herek
Graffio Livido		da 1 a 4	1 o 2	1	Squarcio Lesione interna Per. Totale		da 26 a 40	da 13 a 16	circa un mese
Ferita Contusione Perforazione		da 5 a 10	da 3 a 7	circa una settimana	Amputazione Spappolamento		da 41 a 55	da 17 a 20	?
Taglio Frattura Per. Profonda		da 11 a 25	da 8 a 12	circa due settimane	Mortale		da 8 a 55+	da 21 a ...	??

Arma	Arma	Arma	Arma	Arma	Stile di lotta
Colpi e Bonus	Colpi e Bonus	Colpi e Bonus	Colpi e Bonus	Colpi e Bonus	Colpi e Bonus
Affondo: OOOOOOOOOO	Affondo: OOOOOOOOOO	Affondo: OOOOOOOOOO	Affondo: OOOOOOOOOO	Affondo: OOOOOOOOOO	pugno diretto: OOOOOOOOOO
Fendente: OOOOOOOOOO	Fendente: OOOOOOOOOO	Fendente: OOOOOOOOOO	Fendente: OOOOOOOOOO	Fendente: OOOOOOOOOO	Gancio: OOOOOOOOOO
Ascendente: OOOOOOOOOO	Ascendente: OOOOOOOOOO	Ascendente: OOOOOOOOOO	Ascendente: OOOOOOOOOO	Ascendente: OOOOOOOOOO	Calcio frontale: OOOOOOOOOO
Discendente: OOOOOOOOOO	Discendente: OOOOOOOOOO	Discendente: OOOOOOOOOO	Discendente: OOOOOOOOOO	Discendente: OOOOOOOOOO	Calcio circolare: OOOOOOOOOO
Parata: OOOOOOOOOO	Parata: OOOOOOOOOO	Parata: OOOOOOOOOO	Parata: OOOOOOOOOO	Parata: OOOOOOOOOO	Guardia: OOOOOOOOOO
OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO
OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO
OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO
Stress Duraturo di Corpo:		Stress Momentaneo di Corpo:			

Status Bellico



*Silhouette con armatura del personaggio su cui segnare le varie ferite.

Tipo di Danno	Simbologia	Punti Stress	Valore di veemenza del colpo	Tempo di Guarigione in herek	Tipo di Danno	Simbologia	Punti Stress	Valore di veemenza del colpo	Tempo di Guarigione in herek
Graffio Livido		da 1 a 4	1 o 2	1	Squarcio Lesione interna Per. Totale		da 26 a 40	da 13 a 16	circa un mese
Ferita Contusione Perforazione		da 5 a 10	da 3 a 7	circa una settimana	Amputazione Spapolamento		da 41 a 55	da 17 a 20	?
Taglio Frattura Per. Profonda		da 11 a 25	da 8 a 12	circa due settimane	Mortale		da 8 a 55+	da 21 a ...	??

Arma	Arma	Arma	Arma	Arma	Stile di lotta
Colpi e Bonus	Colpi e Bonus	Colpi e Bonus	Colpi e Bonus	Colpi e Bonus	Colpi e Bonus
Affondo: OOOOOOOOOO	Affondo: OOOOOOOOOO	Affondo: OOOOOOOOOO	Affondo: OOOOOOOOOO	Affondo: OOOOOOOOOO	pugno diretto: OOOOOOOOOO
Fendente: OOOOOOOOOO	Fendente: OOOOOOOOOO	Fendente: OOOOOOOOOO	Fendente: OOOOOOOOOO	Fendente: OOOOOOOOOO	Gancio: OOOOOOOOOO
Ascendente: OOOOOOOOOO	Ascendente: OOOOOOOOOO	Ascendente: OOOOOOOOOO	Ascendente: OOOOOOOOOO	Ascendente: OOOOOOOOOO	Calcio frontale: OOOOOOOOOO
Discendente: OOOOOOOOOO	Discendente: OOOOOOOOOO	Discendente: OOOOOOOOOO	Discendente: OOOOOOOOOO	Discendente: OOOOOOOOOO	Calcio circolare: OOOOOOOOOO
Parata: OOOOOOOOOO	Parata: OOOOOOOOOO	Parata: OOOOOOOOOO	Parata: OOOOOOOOOO	Parata: OOOOOOOOOO	Guardia: OOOOOOOOOO
OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO
OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO
OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO
Stress Duraturo di Corpo:		Stress Momentaneo di Corpo:			

TABELLA DELLE ESPERIENZE

Tirocinio :	Bonus:	Abilità :
In un Collegio d'Armi	(I Corso) [durata 6 anni] +1 ogni 3 anni (II Corso) [durata minima 8 anni] +1 ogni 2 anni e +1 in Corpo ogni 2 anni	Usare un'Arma, Cavalcare, Schivare, Autocontrollo, Pronto Soccorso, Atletica, Leggere/scrivere Imperian, Forza, Percezione, rissa etc. Araldica, Addestrare un tipo di animale, Leggere/scrivere una lingua a scelta, Karma, Combattimento cieco, Cadere bene, Tolleranza alle droghe, etc.
In un'Arena di Guerra	+1 ogni 4 anni	Usare un'Arma, Conoscenza delle creature, Addestrare un tipo di animale, Combattimento cieco, Furia, Resistenza al dolore, Forza, Intimidire, rissa, Schivare, etc.
Con tribù, mercenari, pirati.....	+1 ogni x anni a scelta del Master	Usare un'Arma, Forza, Leggere/Scrivere una lingua, Parlare la lingua della tribù, Atletica, Pronto soccorso, Travestirsi, Nascondersi, Navigazione, Marina, Arrampicarsi, Cavalcare, Nuotare, Cacciare, Valutare, Percezione, Gioco d'azzardo, rissa, etc.
Vagabondaggio	+1 ogni 4 anni	Usare un'Arma, Rubare, Travestirsi, Gioco d'Azzardo, Convincere, Cavalcare, Cacciare, Nascondersi, Percezione, Parlare una lingua a scelta, rissa, etc.
In un Mestiere (es.: fabbro, contadino, acrobata da circo, alchimista, etc.)	+1 ogni 2 anni	Fabbro, Falegname, Alchimia, Cucinare, Pittura, Circo, etc.
In un Collegio di Magia	(I Corso) [durata 10 anni] +1 ogni 5 anni (II Corso) [durata minima 15 anni] +1 ogni 5 anni e +1 ogni anno in Spirito	Magia della scuola, Astronomia, Divinazione, Leggere/Scrivere una lingua, Parlare una lingua a scelta, Percezione del magico, Empatia, Alchimia, Charme, Convincere, etc. Magia avanzata della Scuola, Rune, Conoscenza della Tavola Demonologica, Pranoterapia, Creare magie, Copiare magie, Ipnosi, Meditazione, etc.
Eremitaggio	+1 ogni 6 anni e +1 ogni anno a Mente	Erboristeria, Meditazione, Addomesticare un tipo di animale, Percezione, Empatia, Autocontrollo, etc.
In una Chiesa	+1 ogni 4 anni	Fede, Usare un'Arma, Pronto soccorso, Alchimia, Pranoterapia, magia Kabalh (se si è studiato in una chiesa-collegio dell'Arcano), Convincere, Charme, Divinazione, Empatia, Leggere/Scrivere un lingua, etc.
In un Collegio delle Scienze	(I Corso) [durata 6 anni] +1 ogni 2 anni (II Corso) [durata minima 6 anni] +1 ogni anno	Volare artificiale, Leggere/Scrivere una lingua a scelta, Parlare una lingua a scelta, Erboristeria, Araldica, Chimica, Matematica, Astronomia, Geografia, Storia, Anatomia, etc. Filosofia, Teologia, Psicologia, Antropologia, Medicina, Chirurgia, Metafisica, Fisica, etc.
In un Collegio di Musica	(Corso unico) [durata minima 4 anni] +1 ogni 2 anni	Suonare uno strumento, Cantare, Ballare, Comporre, Costruire uno strumento, Conoscenza delle ballate, Poesia, Empatia, etc.
In un Monastero (n.d.r.: tale parola va intesa unicamente come luogo di studio di arti marziali e tecniche meditative)	+1 ogni 4 anni +1 in Corpo ogni 2 anni	Conoscere lo stile del monastero, Meditare, Linee di Energia, Contorsionismo, Ki, Tolleranza ad una droga, Usare un'Arma, Autocontrollo, Nascondersi, Forza, Atletica, Erboristeria, Cadere bene, Muoversi in silenzio, Combattimento cieco, Pronto soccorso, Pranoterapia, etc.
Con un Mentore (es.: tutore, familiare..)	+1 ogni tot di anni a seconda del Mentore	(tutte le abilità che si possono apprendere variano dal tipo di Mentore e dalla vita che questi ha condotto).
In altro...	vario	etc.