



Il Fantasy World System non è e non nasce come un sistema di regole, bensì è un metodo per gestire situazioni dinamiche di gioco adattabile ad ogni sorta di Role Playing.

Per comodità abbiamo correlato tale sistema con un regolamento che, per la sua malleabilità, semplicità e completezza, ben si adatta a quello che è il nostro scopo.

Qui di seguito, sempre tenendo a mente i concetti esplicitati nel capitolo "Teatralità nel Gioco di Ruolo", potrete cominciare a leggere un regolamento che sarà illustrato in maniera semplice ma enciclopedica; tale illustrazione, però, sarà alcune volte intercalata da esempi di gestione (Fantasy World System: FWS ) che aiuteranno il Master ad utilizzare queste regole od altre, che egli valuterà migliori, secondo il nostro sistema.

---

## MARVAN'S RULES

Normalmente, sia come Master sia come giocatori, ogni volta che ci siamo trovati davanti ad un nuovo regolamento, abbiamo avuto la sensazione di conoscerne le basi solo quando, di fronte alla scheda di tale gioco, potevamo comprenderne ogni parte.

Per questo motivo cominceremo a illustrare le MR (Marvan's Rules) proprio dalla particolare scheda di cui queste regole si avvalgono.

La scheda del personaggio è stata concepita per divenire, una volta ripiegata correttamente, un vero e proprio screen del giocatore. Essa, infatti, è strutturata in modo tale che il suo esterno, visibile a tutti, contenga l'esteriorità del p.g. (la sua apparenza ), mentre l'interno, visibile al solo giocatore, contenga la sua





3. Et�:	se conosci il tuo anno di nascita scrivi qui la tua esatta et�.
4. Sesso:	scrivi il tuo vero sesso.
5. Note:	fai un po' te!!
6. Promemoria:	sintetizza in questo spazio quelle informazioni del tuo passato (background) che ritieni utili per il gioco.
7. Ego valori:	per tali caselle consulta le regole che seguiranno.
8. Abilit�:	scrivi, dividendo per le 3 categorie, il nome e il punteggio delle abilit� possedute dal personaggio. Anche per far ci� consulta le regole successive.
9. Zaino:	elenca tutti gli oggetti che il tuo zaino contiene nell'ordine in cui essi sono messi al suo interno (es.: l'ultimo oggetto della lista sar� il pi� difficile da trovare e prendere).
10. Sacche:	segnala quei pochi oggetti che sono contenuti in piccole sacche che, solitamente, porti alla cintura.
11. Altro:	segna qui tutti gli oggetti che tieni nascosti nel vestito, specificandone la locazione (es.: un coltello nello stivale o poche monete nelle mutande).

## REGOLE

Come avrete notato la scheda, anche se ricca di notizie, risulta molto semplice; solamente la sezione centrale del Maskreen interno, per la sua complessit , abbisogna di maggiori chiarimenti, poich    solo in essa che le MR si concentrano.

Iniziamo quindi a spiegare tale sezione:

### *Ego Valori*

#### **CORPO:**

Questa caratteristica rappresenta, con un punteggio generico, tutto ci  che pu  essere chiamato 'prestanza fisica' o 'energia corporea'; in essa, infatti, si raggruppa tutto quello che concerne il corpo (es.: armonia muscolare e ossea, resistenza al dolore e alla fatica, salute e rapidit  di guarigione dalle ferite o dalle malattie, etc.).

#### **MENTE:**

Per 'mente' s'intende: la capacit  di apprendimento del p.g. in materia di studio, la concentrazione e astrazione mentale, l'alta razionalizzazione, la sanit  mentale, lo stress psicologico e tutto ci  che   inerente alla psiche.

Si   accennato alla 'sanit  mentale' poich , durante lo svolgimento delle partite, il personaggio potrebbe subire dei traumi che influenzerebbero le sue facult 

cerebrali, modificando realisticamente il suo punteggio di mente e il suo carattere (starà poi al giocatore interpretare tale cambiamento, magari attribuendo al p.g. qualche fobia).

In fase di creazione del personaggio sarà, comunque, possibile per il giocatore creare un individuo ricco di fobie e caratteristiche psicotiche, senza, per questo, dover sottrarre obbligatoriamente punti al suo ego valore di mente.

Ciò si può spiegare affermando che, precedentemente, il suo personaggio aveva un valore mentale superiore a quello stabilito all'inizio della partita, il quale, dopo i traumi passati, è calato fino a quello attuale.

Chi, quindi, vuole possedere un personaggio che sia geniale nello studio ma insano mentalmente, tenga così presente che ciò che riguarda la cultura e le conoscenze non è contenuto nel punteggio di 'mente' ma nelle abilità relative ad essa; queste abilità, una volta stabilite, sono indipendenti dai mutamenti dell'ego valore, a meno che il giocatore non voglia lui stesso abbassarle o interpretarle diversamente.

Ad esempio, sarà in questo modo realizzabile un p.g. simile al geniale psicologo antropofago de "Il silenzio degli innocenti".

### **SPIRITO:**

In questa casella dovrà essere, invece, stabilito il valore relativo a ciò che è scientificamente inspiegabile, ovvero tutto quello che rientra nella sfera del metafisico o paranormale e che potremmo definire: energia interiore, fede, sensibilità, etc.

Definendolo ancora con altri termini diremo che lo spirito è ciò che ci mette in collegamento ed armonia con tutto ciò che ci circonda.

Lo spirito, comunque, si manifesta anche all'esterno, rendendoci, ad esempio, simpatici o antipatici a prima vista oppure proteggendo il nostro destino, con la sua aura, tramite quella che volgarmente è chiamata 'fortuna'.

### *Come definire gli Ego Valori*

Per ogni razza, nel capitolo in cui viene descritta, troverete stabiliti 2 punteggi (Base e Elevato) per ogni Ego Valore. Il punteggio 'Base' indica il livello iniziale della tua razza in quello specifico Ego Valore, mentre il punteggio 'Elevato' rappresenta il valore ottimale che tale razza può raggiungere.

Ogni giocatore, una volta scelta la propria razza, disporrà di **50** punti da poter suddividere nei vari Ego Valori (chiaramente da sommare al livello Base).

Riguardo a tale distribuzione, va specificato, però, che un personaggio può anche avere inizialmente un punteggio superiore al suo Elevato (pagando il doppio ogni punto oltre tale valore), oppure un punteggio inferiore al suo Base (acquistando i punti così scalati).

Chiaramente tali cambiamenti comporteranno, nel primo caso un prodigioso attributo rispetto alla tua razza (es.: un uomo con 90 in Corpo potrebbe

somigliare a Lou Ferrigno, l'attore dell'Incredibile Hulk ), nel secondo, handicap più o meno gravi da concordare assieme al Master (es.: con 20 in Corpo un umano, cioè un Kion, potrebbe essere cieco o mutilato, etc.).

Una volta stabiliti gli Ego Valori iniziali essi in pochi e rari casi verranno permanentemente modificati, ma spesso diminuiranno momentaneamente. Per questo motivo nella Maskreen ogni casella Ego Valore è suddivisa in tre sezioni ove segnare: il punteggio reale (pr) dell'Ego Valore, il punteggio di 'Stress Duraturo' (sd) e lo 'Stress Momentaneo' (sm), ovvero quello soggetto a continue modifiche.

Esistono diversi tipi di Stress che possono influenzare tali punteggi, i fondamentali sono comunque 4: stanchezza, ferite, traumi e magie. Rimandiamo, comunque, la spiegazione di ciò al capitolo: "Risoluzione di Azioni dinamiche".

### *Abilità*

Il sistema MR punta, nonostante l'alta semplificazione, al maggior realismo possibile e a tale scopo per stabilire le Abilità di un personaggio, è necessario conoscere la vita che egli ha condotto; per tale motivo si dovrà partire dal suo background.

### *Creare un Background*

Stendere un background per il proprio personaggio vuol dire scrivere, in modo più o meno approfondito, tutte le esperienze che egli può avere avuto lungo la sua vita. Per far ciò bisogna però considerare due presupposti fondamentali: il realismo e la conoscenza, seppur vaga, dell' "ambientazione" in cui si gioca. Riguardo al primo punto sarà vostro compito, nella creazione, immaginare sempre dei buoni motivi o delle cause per i quali il vostro personaggio dovrebbe avere scelto il suo destino, senza ragionare, quindi, come se egli fosse un automa costruito per essere il più perfetto e potente possibile. Il vostro background dovrebbe, cioè, esprimere umanità e donare al personaggio una propria coscienza, delle aspirazioni che lo muovono e un carattere. Per quanto riguarda il secondo presupposto, invece, il Master dovrebbe darvi più informazioni e spunti possibili su cosa il vostro personaggio potrebbe aver visto e fatto nelle sue terre, in modo da non creargli una storia non attinente con il mondo.

A questo punto è chiaro che ad ogni anno di vita che voi donerete al vostro p.g. corrisponderanno delle reali esperienze che, in termini di gioco, si tramuteranno in Abilità.

Potreste, così, giustamente pensare che un personaggio tanto più sarà anziano, tanto più risulterà abile. Ciò in parte è vero, ed è per questo motivo che consigliamo ai Master, per non creare disuguaglianze eccessive nel gruppo, di non permettere creazioni di personaggi che abbiano più di un *tot* di anni prestabilito; noi consigliamo di porre tale limite intorno alla mezz'età di ogni

razza, o, in caso contrario, di deciderne uno differente con una decisione unanime.

Tenete comunque presente che, oltre una certa età, tutte le razze iniziano il loro lento ma inesorabile processo d'invecchiamento che influisce man mano sempre più pesantemente sulle prestazioni del personaggio (secondo il libero arbitrio del Master).

Purtroppo, anche se siamo contrari, giunti a questo punto riteniamo che il sistema più veloce, per poter stabilire le Abilità in base agli anni di esperienza, è mostrarvi una tabella illustrativa, tenendo sempre a mente che essa dovrà essere consultata **solamente dopo aver scritto il proprio background!** La tabella esplicita, rispetto al tipo di esperienza avuta (*Tirocinio*), quali *abilità* potrebbero essere state apprese. Infatti **ogni due anni trascorsi** nel seguire un particolare tirocinio permettono di acquisire **una delle abilità elencate** (ma solo se essa è **inerente al background**) con un valore normale equivalente a '0'. Oltre a ciò, il personaggio, avrà un *bonus* ogni tot anni di frequenza nel tirocinio, per specializzarsi in una qualche abilità a sua scelta, e, se avrà frequentato Collegi, avrà anche la possibilità di passare ai corsi successivi che gli offriranno nuove abilità da poter selezionare. Le abilità nelle quali il P.G. avrà un bonus, se messe alla prova, modificheranno il lancio del dado con esso; le abilità, invece, scelte ma prive di bonus non influenzeranno il dado. Si tenga inoltre presente che, le **abilità che non vengono praticate**, a seconda della situazione, avranno un **malus** variante da -4 a -10 o addirittura non potranno essere praticate; sarà il master a dover decidere in ogni situazione quale metodo adottare.

Facciamo un paio di esempi su quest'ultima regola:

-Gisav vuole tentare di fuggire, in groppa ad uno stallone, da una banda di tagliagole anche se non possiede l'abilità di 'cavalcare'; il master, visto che lo stallone è ben addestrato, gli assegna un malus di -4;

-Drugan, per risolvere un enigma, cerca nel cielo una particolare stella (della quale conosce solo il nome) tentando una prova di 'astronomia'; il master, poiché Drugan non ha mai studiato astronomia, decide che egli non potrà eseguire questa prova non avendo nessuna possibilità di riuscita (Drugan dovrà prima documentarsi un po!).

A tale regola, però, fanno eccezione: tutte quelle **abilità** che sono già **riportate sul 'Maskreen' e sullo 'Status Bellico'** che, essendo molto comuni, avranno un **malus** di appena -3 se non saranno state praticate, e la naturale conoscenza della propria lingua parlata (Imperian), che non sarà considerata abilità né avrà un bonus.

Nota: *Le abilità principali di combattimento non sono riportate sulla 'Maskreen' ma sullo 'Status Bellico'.*

L'ultimo particolare da ricordare è che i primi 10 anni di vita, per qualunque personaggio (eccetto gli Zantra per i quali 10 anni corrispondono a poco più di 5 mesi), non andranno considerati validi per un tirocinio, non forniranno quindi né

abilità né bonus (non consideriamo, infatti, che in tale lasso di tempo una persona possa apprendere qualcosa con la dovuta maturità).

Qualsiasi eccezione alle nozioni sopra elencate (e noi vi preghiamo di crearne, affinché il gioco risulti il più vario e creativo possibile), dovrà essere concordata dal personaggio o dai personaggi con il Master.

### TABELLA DELLE ESPERIENZE

<i>Tirocinio :</i>	<i>Bonus:</i>	<i>Abilità :</i>
In un Collegio d'Armi	(I Corso) [durata 6 anni] +1 ogni 3 anni	Usare un'Arma, Cavalcare, Schivare, Autocontrollo, Pronto Soccorso, Atletica, Leggere/scrivere Imperian, Forza, Percezione, rissa etc.
	(II Corso) [durata minima 8 anni] +1 ogni 2 anni e +1 in Corpo ogni 2 anni	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.



## XXIV

In un Collegio di Magia	(I Corso) [durata 10 anni] +1 ogni 5 anni	Magia della scuola, Astronomia, Divinazione, Leggere/Scrivere una lingua, Parlare una lingua a scelta, Percezione del magico, Empatia, Alchimia, Charme, Convincere, etc.
	(II Corso) [durata minima 15 anni] +1 ogni 5 anni e +1 ogni anno in Spirito	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	Volare artificiale, Leggere/Scrivere una lingua a scelta, Parlare una lingua a scelta, Erboristeria, Araldica, Chimica, Matematica, Astronomia, Geografia, Storia, Anatomia, etc.
	(II Corso) [durata minima 6 anni] +1 ogni anno	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.

N.d.R. quelle abilità che vanno specificate per tipo (es.: addestrare un animale: i cavalli), possono essere scelte più di una volta, per esempio un personaggio in un Collegio d'Armi può scegliere per due anni di seguito "un'Arma" imparando così a combattere con due armi differenti.

N.d.R. Sappiate che, dove troverete scritto 'etc.', potrete tranquillamente tradurre con: "crea e aggiungi con la tua fantasia (ma con coerenza!)".

Ora, per semplificare al Master la comprensione di tale tabella, simuliamo la scelta delle abilità di un personaggio in base, naturalmente, al suo background (per motivi di spazio, però, esporremo un background piuttosto sintetico).

### Storia di Bundaar 3 dita

*"Sono nato nelle Terre di Altea 45 anni fa.*

*Ancora in fasce sono stato venduto, dai miei genitori goros, ad un'arena di guerra presso Behld. Qui sono riuscito a sopravvivere fino all'età di 25 anni, ricevendo il soprannome di 3 dita, perché, pur avendo perso alla mia II mano destra 2 falangi in uno scontro, sono riuscito, con la stessa mano, nello stesso combattimento, a cavare gli occhi del mio avversario.*

*A 25 anni il nobile Thera-abdar mi ha acquistato stimando le mie abilità guerriere, con l'intenzione di mandarmi in una Scuola d'Armi e farmi, così, divenire una guardia del corpo.*

*Così per 8 anni ho frequentato la Scuola del Contrero Rosso; poi il mio padrone, Thera-abdar, è improvvisamente morto ed io, senza soldi né dimora, ho acquistato la mia libertà e ho lasciato il Corso (anche perché non avevo più i soldi per pagarlo).*

*Una volta libero ho deciso di vagabondare e conoscere le terre fino all'età di 40 anni.*

*Poi, essendomi convertito alla fede del dio Baal, sono entrato in una Chiesa come semplice adepto ed ancor oggi, dopo 5 anni, servo fedelmente il mio dio."*

Il primo importante passaggio da portare a termine è la scomposizione del background.

Iniziamo e, passo dopo passo, compiliamo la lista delle abilità del nostro p.g. :  
Escludiamo immediatamente dal conteggio i primi 10 anni di vita.

Bundaar risulta essere stato per 15 anni (25-10= 15) attivo in un'Arena di Guerra, ed ha quindi diritto, secondo la tabella, a 7 abilità e a un bonus di +3.

Bundaar sceglie le seguenti Abilità: Forza con +1, Uso del Martello a 2 mani con +2, Uso della daga, Uso della rete, Conoscenza delle creature con cui si è scontrato e furia.

Il giocatore rinuncia ad una settima abilità perché ritiene di non aver imparato altro nell'Arena.

A questo punto Bundaar ha frequentato per 8 anni una Scuola d'Armi, sceglie così: Cavalcare, Schivare a +1, Pronto soccorso e Combattimento cieco; inoltre il restante +2 lo applica alla Abilità di Forza che lui già possedeva e che ora ha potuto incrementare, arrivando così a Forza +3.

Poi secondo il background egli ha vagabondato per ben 7 anni.

Durante questo tempo il P.G. dichiara che Bundaar ha imparato le seguenti abilità: Percezione e Cacciare a +1 (anche in questo caso il P.G. rinuncia, per coerenza, ad una abilità).

Infine, divenendo un chierico di Baal, il goros Bundaar impara finalmente a Leggere/Scrivere l'Imperian e acquista la sua Fede con +1.

Come potete notare le classi di 'Tirocinio' sono piuttosto vaghe e sarà, quindi, compito del Master e dei giocatori sforzarsi di adattare la Tabella al background; comunque, se un'esperienza compiuta dal personaggio non sarà classificabile, potrà facilmente essere aggiunta con inventiva.

Es. 1: il giocatore scrive un background nel quale il personaggio è un esperto ladro.

Poiché non esiste un Collegio di Ladri, ma tale abilità sono solo tramandate o apprese come autodidatta, il Master dovrà domandare al giocatore approfondimenti sull'apprendistato di codesta arte. Se il giocatore risponderà che ha acquisito tali conoscenze dal padre, questa esperienza verrà catalogata come 'Tirocinio' con un 'Mentore'.

Se, invece, affermerà che ha sviluppato tale arte autonomamente per sopravvivere, essa probabilmente sarà stata appresa in 'Vagabondaggio'.

Es. 2: Qui' noi avremmo voluto esporvi il caso di un'esperienza non catalogabile (nel 'Tirocinio') ma se fossimo a conoscenza di un tale caso l'avremmo naturalmente già catalogato, lasciamo quindi a voi un tale compito!

Per finire, il **Giocatore potrà scegliere**, se vorrà, da una a tre **abilità** a piacere che andranno considerate come gli **hobby** del suo personaggio (siate coerenti, per favore!!); inoltre, il master potrà concedere, in alternativa, o di scegliere un'abilità con un bonus +2 o due a +1.

### *Rapporto fra Ego Valori ed Abilità*

Ora che avete scelto le abilità del vostro Personaggio, vi è un ultimo banale calcolo da svolgere.

Al lato destro di ogni casella Ego Valore vi è una linea, dove andrà scritto il **Bonus/Malus E.V.**; tale punteggio verrà applicato a tutte le abilità contenute nella colonna relativa, senza escludere quelle già scritte sul Maskreen o nello Status Bellico.

Calcolare questo Bonus/Malus è molto semplice: ogni 10 punti superiori al 50 comportano un +1, mentre, ogni 10 punti inferiori al 40 comportano un -1.

Ci sembra molto facile, ma comunque facciamo un esempio:

il mio personaggio ha un punteggio di Mente pari a 64, ho così diritto a un +1 su tutte le abilità di questo Ego Valore (ciò vuol dire che sono abbastanza portato nei lavori che necessitano facoltà mentali).

E' importante, però, ricordare che il punteggio di Bonus/Malus dovrà essere calcolato nella Maskreen solamente prima di cominciare la partita, e che potrà cambiare ad ogni avventura soltanto seguendo le indicazioni del capitolo "L'Esperienza", ma durante il gioco non dovrà mai essere modificato relativamente allo stress degli Ego Valori; infatti il Bonus/Malus fa riferimento al punteggio Ego Valore massimo (iniziale) ed è indipendente dallo stress.

### *Abilità plurime e particolari*

In questo sotto capitolo intendiamo spiegare brevemente alcune Abilità poco chiare, lasciando da parte tutte quelle che, secondo noi, si spiegano da sole o che possono essere facilmente interpretate.

**Alchimia:** questa Abilità permette di conoscere le tecniche per elaborare infusi, pozioni, unguenti, veleni, o per creare oggetti dal potere magico, partendo dalla conoscenza Erboristica e Magica; verrà esplicitata in un apposito capitolo intitolato Alchimia.

**Atletica:** tale Abilità permette di eseguire molteplici esercizi fisici dalla più banale verticale ad un salto mortale. Ovviamente maggiore è l'esperienza in tale disciplina maggiori saranno le possibilità a disposizione.

**Autocontrollo:** consiste nell'avere sangue freddo o dominio sul proprio corpo in momenti di pericolo o di forte stress.

**Charme:** è il fascino indipendente dalla bellezza che il personaggio emana influenzando sia persone che animali.

**Combattimento cieco:** è l'arte di saper combattere senza alcuna percezione visiva, basandosi semplicemente sul proprio intuito e sugli altri sensi.

**Conoscenza gen.:** anche se non viene nominata nella precedente tabella questa abilità è presente nella Maskreen ed è 'di pubblico dominio'. Questa abilità racchiude in sé l'insieme di tutte quelle 'conoscenze generali' (come: geografia e antropologia elementare, modi di dire di uso comune, luoghi di ritrovo più o meno legali, etc.) che chiunque sia vissuto in ambienti sociali (città, tribù, etc.) ha avuto modo di apprendere.

**Conoscere lo stile del Monastero:** tale Abilità si riferisce alla conoscenza e alla pratica di quelle arti di difesa ed autocontrollo (arti marziali) che s'insegnano nei monasteri.

**Conoscenza della Tavola Demonologica:** è la specifica cognizione delle razze e delle caratteristiche dei vari demoni ma, tramite essa, non è possibile evocare.

**Copiare Magie:** è un'Abilità complessa e difficile che richiede una profonda esperienza nel campo della Magia; grazie ad essa, infatti, si possono copiare incantesimi letti o, con una difficoltà molto più elevata, solo ascoltati da altri maghi per renderli propri. Per maggiori informazioni è necessario leggersi il capitolo Magia.

**Creare Magie:** corrisponde ad un alto livello di conoscenza magica, grazie al quale si è in grado di elaborare da soli incantesimi nuovi e trascriverli in linguaggio magico. Chiaramente per poter procedere in un lavoro così complesso si abbisogna di molto tempo, di grande studio e di molte energie. Il giusto procedimento per tale Abilità verrà discusso nel capitolo intitolato Magia.

**Divinazione:** è l'Abilità di leggere Auspici sul futuro da particolari esperienze: un terremoto, il volo degli uccelli, i tarocchi, degli ossi gettati in terra, le interiora di un animale, etc. Alla fine del capitolo Magia vi è un esempio della Divinazione Tramite i Tarocchi, per quanto riguarda i restanti sistemi utilizzate la vostra fantasia o attendete le future pubblicazioni.

**Empatia:** è l'Abilità di comprendere le vere emozioni altrui anche se si tenta di celarle.

**Erboristeria:** la conoscenza, approfondita o meno, delle erbe e delle loro caratteristiche generiche, riassunta sinteticamente nel capitolo sulle "Piante Particolari del Dima".

**Fede:** la conoscenza approfondita dei vari riti, culti e preghiere della propria religione; oltre a ciò, però, persone con un altissima fede (almeno +5) sono in grado, in caso di pericolo, di entrare in una 'trance religiosa' e ricevere una 'illuminazione' dal proprio dio, riceveranno, cioè, delle criptiche informazioni per risolvere il problema che affligge il fedele; infine i santi (fede +10 o oltre) si narra che siano in grado di compiere dei miracoli (camminare sull'acqua, guarire malattie, ...).

**Forza:** questa abilità quantizza i risultati ottenuti esercitando la propria massa muscolare; considerate che un individuo con forza -3 potrà sollevare fin sopra il capo circa metà del suo peso, uno con forza +0 il suo intero peso, uno con forza +3 il doppio del suo peso e così via.

**Furia:** corrisponde alla particolare capacità di abbandonare l'organismo ai propri istinti primordiali e all'adrenalina, pompando la muscolatura sino allo spasimo ed eliminando per tutto un combattimento l'apparato nervoso. Una persona sotto Furia, infatti, può compiere azioni irrazionali oltre i propri normali limiti, potenziando le sue energie belliche oltre l'umano.

L'unico grosso problema di una tale Abilità è l'incontrollabilità, poiché un individuo in Furia non distingue amici o nemici e sente solo il desiderio di uccidere; egli diviene una macchina da guerra e solo con un ottimo autocontrollo riuscirà a placarsi.

**Karma:** è il nostro carisma ed ascendente sulle persone che ci circondano, necessario, per esempio, ad un condottiero in battaglia.

**Ki:** è la capacità di concentrare in un solo punto il peso e l'energia del proprio corpo producendo colpi di inaudita violenza ma anche d'alta precisione; con una buona prova si potrebbe ad esempio alzare di un livello la gravità di una ferita, ad esempio una semplice contusione potrebbe trasformarsi in una frattura.

**Linee di Energia:** è la conoscenza di quelle particolari zone del corpo e del Dima ove convergono flussi di energie metafisiche che possono risultare estremamente importanti nell'arte bellica. Questo tipo d'arte di combattimento verrà spiegato alla fine del capitolo Armi. Una cosa importante da ricordare è che tale abilità si può scegliere solo se si è studiato in una delle 5 Torri. Solo alle persone più dotate è permesso di studiare in queste particolari scuole: i maestri, infatti, prima di accettare un nuovo allievo lo sottopongono a durissime prove e solo pochissimi vengono scelti (si dovrebbe perlomeno equiparare il proprio punteggio elevato in corpo e spirito per avere qualche possibilità!).

**Magia:** è la conoscenza di quelle particolari formule e antichi rituali che permettono di alterare la realtà tramite energie metafisiche. Per maggiori chiarimenti vi rimandiamo al capitolo dedicato alla Magia.

**Marina:** racchiude in se tutte le conoscenze che un buon marinaio dovrebbe avere: fare nodi, orientarsi con le stelle, issare le vele, etc.

**Meditazione:** tale Abilità permette di concentrarsi profondamente ed entrare in uno stadio estremamente rilassato, nel quale i sensi corporei si amplificano. Ad esempio, un'ora di Meditazione corrisponde a circa 3 ore di sonno. In casi di eccezionale bravura il meditante può addirittura restare letteralmente sospeso da terra a una trentina di cm. o concentrare in una mezz'ora un'intera notte di riposo.

**Metafisica:** è la scienza che studia tutte quelle esperienze che non sono spiegabili tramite leggi fisiche. Ciò comprende anche la catalogazione dei diversi collegi e forme di Magia.

**Percezione:** esplicita semplicemente quanto sono sviluppati i nostri 5 sensi.

**Percezione del magico:** la capacità di percepire l'aura prodotta da un campo di energia magico-metafisica.

**Pranoterapia:** è la capacità di coagulare ferite aperte, di attenuare il dolore e le contrazioni muscolari e, in rari casi, di risaldare le ossa fratturate o tendini spezzati, concentrando le calde energie corporee sul palmo di una mano.

**Pronto soccorso:** è la capacità di eseguire un superficiale, ma talvolta essenziale, medicamento con bende, unguenti, ago e filo, etc.

**Rissa:** è la capacità di battersi a mani nude o con armi improvvisate (sedie, bottiglie rotte, ...); questa abilità si apprende con la pratica 'in strada'!

**Rune:** è la conoscenza sia degli arcani simboli runici sia del loro significato ed utilizzo.

Tale arte complessa verrà maggiormente approfondita nel capitolo della Magia.

**Usare un'Arma:** Tale Abilità consiste nella conoscenza di una classe di armi simili, ciò vuol dire che il giocatore sceglierà un arma specifica ma il personaggio sarà capace di usare anche le armi simili ad essa; talvolta, però, il master potrà assegnare un malus se la nuova arma utilizzata presenta delle evidenti differenze di peso e bilanciamento (ad esempio se un p.g. che normalmente utilizza la spada si ritrova ad utilizzare una sciabola potrebbe subire un malus di -1). Più avanti, nel capitolo dedicato alle Armi, troverete dei disegni esplicativi di molte armi comuni nel Dima; qui di seguito, invece, riportiamo una lista di armi generiche che vi aiuti a fare una scelta:

<i>Accetta da lancio</i>	<i>Bastarda<sup>°</sup></i>	<i>Coltello da lancio</i>	<i>Naro</i>
<i>Alabarda*</i>	<i>Bastone*</i>	<i>Daga</i>	<i>Picca*</i>
<i>Arco composto</i>	<i>Balestra a 2 archi</i>	<i>Frombolo</i>	<i>Pugnale</i>
<i>Arco corto</i>	<i>Balestra a 3 archi</i>	<i>Frusta</i>	<i>Sciabola</i>
<i>Arco lungo</i>	<i>Balestra leggera</i>	<i>Giavellotto</i>	<i>Spada</i>
<i>Ascia</i>	<i>Balestra pesante</i>	<i>Lancia*</i>	<i>Spadone*</i>
<i>Ascia bipenne<sup>°</sup></i>	<i>Cesto</i>	<i>Mazza</i>	<i>Stella del mattino</i>
<i>Ascia da guerra*</i>	<i>Clava<sup>°</sup></i>	<i>Martello da guerra*</i>	<i>Sputa-fiamme</i>

\*Armi a due mani.

<sup>°</sup> Armi utilizzabili sia ad una che a due mani (talvolta in base al peso).

Fra le armi sopra elencate tre richiedono una particolare spiegazione:

-*Cesto*: arma molto usata da ladri ed assassini, è un parabraccio in legno che lascia scattare tre affilate lame sul dorso del braccio quando entra in trazione la fine cordicella legata, solitamente, al dito medio del braccio a cui il cesto è fissato;

-*Naro*: particolare arma da lancio inventata nell'impero del Negus, il naro ha la forma di una croce e lascia fuoriuscire 4 acuminato lame quando viene premuto il tasto posto nel suo centro; lanciato ha la peculiare facoltà di tornare al suo proprietario, esattamente come un boomerang;

*-Sputa-fiamme:* rara arma costruita esclusivamente nell'impero Illuminato; simile per forma ad una balestra, lo Sputa-fiamme è in grado, tirando con forza la leva sul lato destro, di 'sputare' petrolio sino a circa 15 metri (10 grell) che viene incendiato dalla piccola lanterna ad olio posta sulla 'punta' dell'insidiosa arma.

**Volare Artificiale:** è la capacità di costruire ed utilizzare attrezzature atte a far volare quelle razze a cui, per natura, ciò è impossibile. Tra esse annoveriamo alianti e affini.

## Risoluzione di Azioni Dinamiche

Lettori e giocatori di ruolo, il capitolo che state per leggere rappresenta uno dei punti più discussi e contraddittori delle Marvan's Rules. Come abbiamo già spiegato e come avrete ben inteso, infatti, le MR nascono dall'esigenza di rappresentare i principi filosofici del Fantasy World System, concetti, fondamentalmente, di **libertà**; Il problema, dunque, nasce nel momento in cui, per determinare particolari situazioni, si abbisogna obbligatoriamente di Tabelle o Regole fisse, inconfutabili e indiscutibili.

Fino ad ora, infatti, vi sono state presentate tabelle o regole molto vaghe, elastiche, nelle quali veniva espresso il nostro desiderio: spingervi a cambiare tutto ciò che volete, a personalizzare il nostro gioco come se fosse una vostra stessa creazione, e a rendere le Marvan's Rules assolute e onnicomprensive per ogni fantasia.

Solitamente, quando un Master legge un nuovo regolamento od una nuova ambientazione, vede in essi una sorta di Tavola dei Comandamenti, da seguire e rispettare il più possibile, come se il Manuale fosse il suo Dio ed egli non contasse.

Beh, se volete interpretarla in questa maniera, le nostre Marvan's Rules sono una Tavola delle Leggi nella quale, come primo comandamento, vi è scritto: "**Segui la tua razionalità! Sii la tua legge!**".

Purtroppo le regole che seguiranno, per ovvi motivi di comprensione e giocabilità, saranno, almeno in parte, scientifiche.

Comunque, in base a tutto ciò che abbiamo detto, quello che potreste intendere come 'canone regolamentare' (cioè immutabile), consideratelo solo come 'metro di giudizio' necessario per comprendere i principi del gioco ma che, successivamente, sarà implementato o sostituito dai *vostri* 'metri di giudizio'.

Proprio per questo motivo, il Master potrà attribuire dei bonus o dei malus ad ogni azione eseguita dai propri giocatori in base a quanto essa sia logica e a quanto il giocatore l'avrà correttamente recitata.

Fondamentalmente tali bonus o malus, in quanto *soggettivi*, non andranno esplicitati ai giocatori ma il Master, *in qualunque azione*, potrà calcolarli mentalmente.

Incominciamo, quindi, a risolvere le azioni dinamiche generiche, per....