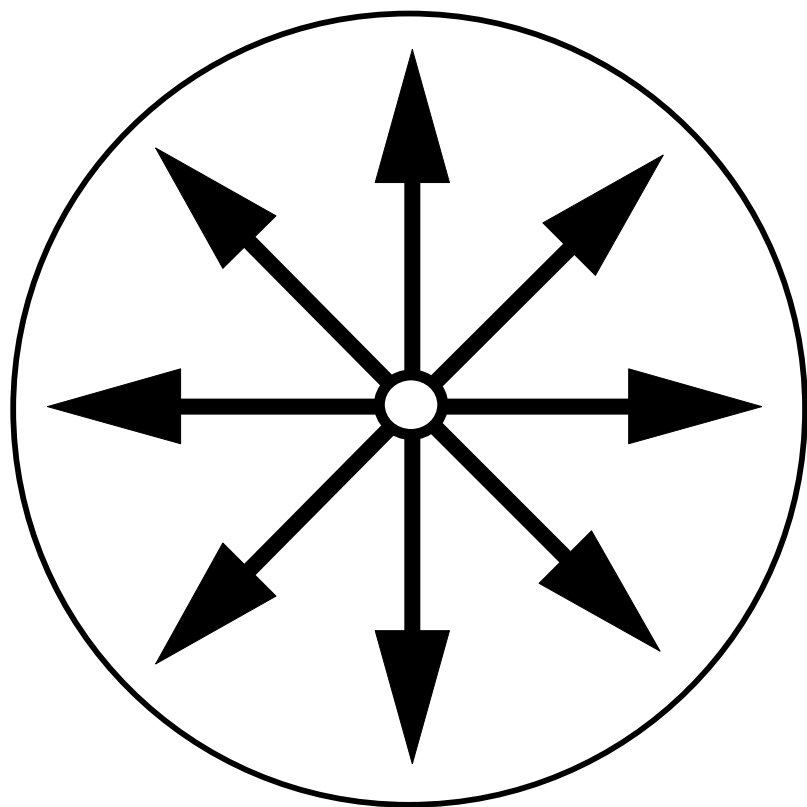


Lord Raphael von Matsch's



WAYS OF CHAOS

***Ways of Chaos* – regolamento base**
Versione 1.0

Eletto MIGLIOR GIOCO INEDITO a Lucca Games Marzo 1998

Autore: Lord Raphael von Matsch

Potete contattare l'autore alla casella di e-mail **lordraph@tin.it**

Playtesters: Chiara Barani

Michele “MIK” Manzo

Marcello “Kordasia il Massacratore” Pini

Federico “LoneMan” Raviolo

Francesco “Hsiang” Robles

Alessandro “Lord Tonno Chinaski Byron” Tonini

& (per 10 minuti) Marco Felicioni

*Un ringraziamento speciale ai ragazzi di **Elish** per aver fornito la scintilla che mi ha liberato da un blocco creativo durato mesi: se non avessi incontrato loro ed il loro gioco, “Ways of Chaos” non esisterebbe.*

©1998 Raffaele Manzo

Questo documento può essere liberamente riprodotto e distribuito purchè completo ed inalterato in ogni sua parte e **NON A SCOPO DI LUCRO!**

PREMESSA

Il fascicolo che state sfogliando è semplicemente il risultato naturale degli anni della mia vita trascorsi come Master di Role-Playing Games.

Come molti altri Master, non sono mai stato pienamente soddisfatto dei sistemi di gioco che mi trovavo ad utilizzare. Mi sentivo incatenato, vincolato ai criteri astratti su cui i regolamenti dei Giochi di Ruolo sono costruiti. Regole. Regole che stanno lì solo per essere forzate e ignorate, perché nessun bravo Master permette alle regole di incatenarlo, e di incatenare l'immaginazione dei suoi giocatori. Ma quelle regole da conoscere ed ignorare erano per me una presenza costante ed ossessiva.

Così, un pezzetto per volta, un'idea per volta, nel corso degli anni ho creato questo sistema di gioco. Un sistema che mi sono costruito su misura. Ora che finalmente è completo nelle sue parti fondamentali, ora che io ed i miei giocatori lo stiamo utilizzando da mesi, penso di essere pronto per presentarlo al mondo.

È solo un altro sistema di gioco, un sistema di gioco che pretende di essere *universale*. Ma, per una volta, lo è davvero (anzi no, riconosco che non regge bene le ambientazioni umoristiche).

Non è un sistema originale, e non vuole neppure esserlo. È un sistema *funzionale*. Ci sono poche, pochissime regole. Quelle che servono. È un sistema concepito per *aiutare il racconto*, non per ostacolarlo. Qui troverete armi ed utensili, ma non catene.

Come vedrete, questo sistema di gioco lascia molto, anzi moltissimo, al giudizio del Master. Non è un sistema democratico, è orribilmente dittatoriale. Ma se il prezzo della democrazia è una pachidermica *burocrazia* di regole e tabelle, allora preferisco una rapida ed efficiente dittatura. Naturalmente, una dittatura crolla quando il dittatore è incapace. Così questo gioco vale esattamente quello che vale il Master che lo utilizza, e niente di più. Prendetelo per quello che è: *uno strumento per Master*.

Perdonatemi se qualche volta questo strumento è venato di filosofia.

Infine permettetemi di richiamare la vostra attenzione su quello che è il mio orgoglio e la mia croce: il quarto capitolo, ancora largamente incompleto, racconta come applicare questo sistema di gioco alla gestione della Magia. Ci sono almeno un milione di idee che mi affollano la testa, su questo argomento, e che mi riservo di aggiungere alle future versioni di questo testo.

Spero che non rimarrete delusi dalla lettura!

Lord Raphael von Matsch

Ways of Chaos

REGOLAMENTO UNIVERSALE PER GIOCO DI RUOLO NARRATIVO CON I DADI di Lord Raphael von Matsch

SOMMARIO

- **Premessa**

I – Il Personaggio

1.1. Ego

1.2. Componenti Essenziali

1.3. Sfumature di Forma

1.3.1. Sfumature dell'Anima

1.3.2. Sfumature della Mente

1.3.3. Sfumature del Corpo

1.4. Abilità

1.4.1. Specializzazioni

1.4.2. Incapacità

1.5. Vantaggi & Svantaggi

1.6. Creare un nuovo personaggio giocante

1.6.1. Metodo a distribuzione di punti

II – Regolamento

2.1. Lanciare i dadi

2.1.1. Il Dado Caotico

2.1.2. Interpretare i risultati

2.1.3. Confronti

2.1.4. Il Fallimento Catastrofico

2.1.5. Rinunciare ai dadi

2.1.6. Confronti di Ego

2.2. Stanchezza e Ferite

2.2.1. Punti Stanchezza

2.2.2. Riposo e recupero dei Punti Stanchezza

2.2.3. Vitalità e svenimento

2.2.4. Ferite e Punti Danno Fisico

2.2.5. Morte

III – Crescita del personaggio

3.1. Crescita non numerica

3.1.1. Variazione dell'Ego

3.1.2. Variazione dei Vantaggi e degli Svantaggi

3.2. I Punti Esperienza

3.2.1. Assegnazione dei Punti Esperienza

3.2.2. Uso dei Punti Esperienza

3.3. Migliorare le caratteristiche

3.3.1. Migliorare le Abilità

3.3.2. Apprendere nuove Abilità

3.3.3. Migliorare le Specializzazioni

3.3.4. Annullare le Incapacità

3.3.5. Migliorare le Componenti Essenziali

3.3.6. Punti Allenamento

IV – Le Vie della Magia

4.1. La Magia nel gioco

4.1.1. Abilità Magiche

4.1.2. Varianti sulla creazione dei PG Maghi

4.1.3. Lo Schema Cosmico

4.1.4. Lanciare Incantesimi

4.1.5. Incantesimi e recitazione

4.1.6. Difendersi dagli Incantesimi

4.1.7. Fallimento Critico degli Incantesimi

4.2. La Magia Codificata

4.2.1. Imparare nuovi Incantesimi

4.2.2. Creare nuovi Incantesimi

4.3. La Magia Improvvisata

4.3.1. Magia Improvvisata e Focus

4.3.2. Improvvisare gli Incantesimi

- **Tabelle riassuntive e Scheda del Personaggio**

Il Personaggio

Ways of Chaos è un sistema di gioco incentrato sulla *descrizione del personaggio*. Ogni personaggio, sia PG che PNG, ovviamente è definito in primo luogo da una serie di elementi puramente narrativi (come aspetto fisico, personalità, *background*, obiettivi, visione del mondo...) che lo rendono analogo ad un personaggio letterario. Inoltre, PG e PNG sono descritti da una serie di *attributi numerici* rilevanti ai fini delle regole del gioco (vedi capitolo II, *Regolamento*). In questo capitolo sarà illustrato il significato di ciascuno di questi punteggi.

1.1 – EGO

Ogni personaggio in **Ways of Chaos** è caratterizzato da un *punteggio di Ego*. Questo valore definisce la *volontà di essere* del personaggio: indica quindi la forza della sua personalità, il suo carisma (inteso come capacità di affascinare gli altri e di essere considerato un leader), la forza di volontà con cui può opporsi ad influenze esterne (come l'attacco di poteri magici o altre energie soprannaturali, l'ipnosi, ma anche la semplice fascinazione da parte di personaggi con un Ego maggiore), la sua *coolness*.

Inoltre rappresenta le *potenzialità* più o meno espresse di ciascun individuo, condizionando e limitando le altre caratteristiche numeriche principali (come vedremo al paragrafo successivo).

Il punteggio di Ego può essere usato per rappresentare in forma schematica i rapporti tra le persone: rapporti di parità, dominazione o sottomissione. Volendo, può essere esteso a tutti gli esseri viventi, come simbolo del rapporto predatore-preda.

Una persona comune, il tipico “uomo della strada” è descritto con *un punteggio di Ego pari a 5*. Punteggi inferiori indicano persone dotate di scarsa indipendenza e individualità e prive di grandi potenzialità. Punteggi maggiori, come **6** o **7**, rappresentano individui carismatici e rappresentativi, dotati di forte personalità, che si distinguono dalla massa. Punteggi superiori **10** sono adatti ad Eroi, condottieri, statisti, grandi scienziati o Maghi, persone che lasciano traccia di sé nella Storia.

Generalmente, i personaggi interpretati dai giocatori (PG) saranno persone non comuni, al di sopra della mediocrità, se non altro perché destinati ad essere i *protagonisti* della narrazione, e non semplici comparse. **Per questo i PG avranno sempre un valore di Ego pari almeno a 6 punti.**

1.2 – Componenti Essenziali

Oltre al punteggio di Ego, ogni personaggio è sempre descritto da tre punteggi indispensabili, detti **Componenti Essenziali**. Le Componenti Essenziali sono: **Anima, Mente e Corpo**.

Anima: questo valore indica la sensibilità, l'emotività, il “sesto senso”, il rapporto con l'irrazionale. Nelle ambientazioni che lo prevedono, influenza la capacità di utilizzare la *Magia*. Può indicare la capacità di dominare le proprie emozioni, ma anche di lasciarsi guidare da esse quando necessario.

Mente: è l'intelligenza razionale, intesa sia come rapidità e prontezza, sia come profondità ed ampiezza del pensiero cosciente. Si contrappone all'Anima, come il visibile si contrappone all'invisibile, la Matematica alla Religione. Indica la capacità di ragionare lucidamente, ricordare, ingannare, resistere all'inganno e alla seduzione, risolvere problemi, creare ed utilizzare strumenti, comprendere il funzionamento di oggetti complessi, e molto altro.

Corpo: tutto ciò che riguarda la sfera della materia. Questo valore esprime non solo le potenzialità del corpo, come forza muscolare e buona costituzione fisica, ma anche la capacità di controllarle al meglio, e quindi la coordinazione, la rapidità di reazione, la destrezza manuale.

A ciascuna Componente Essenziale è assegnato un valore numerico, secondo questa scala:

1	Insignificante <i>(il personaggio è debole e malaticcio, stupido, o insensibile)</i>
2	Scarsa
3	Mediocre
4	Buona
5	Ottima
6	Eccezionale
7+	Sovrumana!

Inoltre bisogna sempre ricordare che un personaggio non può mai avere, in nessuna delle sue Componenti, un punteggio maggiore del suo Ego! In questo senso l'Ego esprime le *potenzialità* assolute del personaggio.

1.3 – Sfumature di Forma

Le Componenti Essenziali definiscono delle categorie molto ampie. All'interno di un elevato punteggio di Corpo, ad esempio, possono essere compresi dei riflessi fulminei così come una grande forza, o magari l'armonia dei movimenti di una danzatrice.

Per descrivere i personaggi in modo più preciso si applicano dei *modificatori positivi o negativi* alle Componenti: le **Sfumature di Forma**, che precisano singole sfaccettature del complesso di una Componente.

Ad esempio un personaggio dotato di *Corpo 5* (estremamente atletico) potrebbe essere descritto come “*dotato di grande agilità e attitudine atletica e in particolare di riflessi rapidissimi, ma di una forza muscolare per nulla sorprendente*”. In termini numerici questa descrizione potrebbe essere tradotta con le seguenti Sfumature di Forma: *Riflessi +1, Forza -2*. Il personaggio, cioè, ha la stessa prontezza di riflessi di un individuo con *Corpo 6*, ma la sua forza è pari a quella di qualunque persona comune (*Corpo 3*). Per ogni altro aspetto (resistenza alle malattie, coordinazione motoria, acutezza dei sensi...) il suo punteggio di Corpo vale 5.

Attenzione: l'uso delle Sfumature è assolutamente **opzionale**. Serve a precisare i dettagli salienti della descrizione di un personaggio. Ciascun giocatore, al momento della creazione del proprio PG, può decidere di servirsi delle Sfumature per una o più Componenti, oppure di non utilizzarle.

Il massimo valore possibile, sia positivo che negativo, per le Sfumature di Forma, è pari alla metà del punteggio della Componente a cui si riferiscono, arrotondando sempre per eccesso.

Ad esempio, un personaggio con *Anima 6* e *Mente 3* potrà avere *Sfumature dell'Anima* variabili tra un valore minimo di -3 e un massimo di +3, *Sfumature della Mente* da -2 a +2.

1.3.1. Sfumature dell'Anima

Questi bonus e penalità descrivono alcuni dettagli della personalità, del carattere del personaggio. Vi sono spiriti piú miti e altri piú aggressivi, alcuni ricettivi e protesi verso l'esterno e altri concentrati sul dominio di sé. Le *Sfumature dell'Anima* dovrebbero marcare i sentimenti dominanti nel carattere del personaggio.

Esempi: *Aggressività, Coraggio, Lealtà, Fede, Calma, Sesto Senso, Fantasia, Istinto di conservazione, Empatia, Sicurezza, Onore...*

1.3.2. Sfumature della Mente

Concorrono con le Sfumature dell'Anima a descrivere il carattere del personaggio. Esistono molti tipi diversi di intelligenza: con queste sfumature è possibile evidenziare particolari attitudini e particolari difetti.

Esempi: *Concentrazione, Memoria, Prontezza di spirito, Rapidità di reazione, Calcolo, Inganno, Autocontrollo, Deduttività, Speculazione...*

1.3.3. Sfumature del Corpo

Il punteggio della Componente *Corpo* si limita a dare un'indicazione globale dell'attitudine atletica del personaggio. Con le *Sfumature del Corpo* è possibile mettere in evidenza i dettagli della sua costituzione fisica.

Esempi: *Forza, Robustezza, Agilità, Coordinazione, Riflessi, Vista, Udito, Armonia dei movimenti, Sensualità, Salute, Destrezza manuale...*

1.4 – Abilità

Ego, Componenti e Sfumature esprimono attitudini innate del personaggio. Ma le conoscenze e le tecniche acquistate con l'esperienza e la pratica sono altrettanto importanti e caratterizzanti: in **Ways of Chaos** queste capacità acquisite sono descritte dalle **Abilità**.

Ogni personaggio possiede un certo numero di *Abilità*, che indicano cose che conosce o sa fare, per studio, esperienza o allenamento.

Ad esempio sono *Abilità*: Sparare con la pistola, Parlare in pubblico, Pilotare elicotteri, Curare malattie, Resistere ai veleni, Arrampicarsi, Tirare di scherma, Cavalcare, Nascondersi, Mentire, Recitare, Leggere e scrivere il Giapponese, Danzare, Sedurre, Chimica, Matematica, Erboristeria, Occultismo, Kamasutra... Non ci sono limiti alle possibili Abilità, se non l'immaginazione dei giocatori e del Master e la coerenza dell'ambientazione.

Ogni Abilità è contrassegnata da un numero, il *livello* dell'Abilità, che indica quanto quel personaggio sia abile ed esperto in quel campo. I valori si interpretano così:

1	Principiante, apprendista
2	Mediamente pratico, "amateur"
3	Capace, abile
4	Esperto
5	Molto esperto, un professionista
6	Maestro
7+	Un grande maestro nel proprio campo, una leggenda

Ogni Abilità che il personaggio non possiede si considera di livello 0.

L'ampiezza delle Abilità è a discrezione del Master, che può preferire categorie più ampie e generiche oppure più ristrette e specifiche. Ad esempio, alcuni Master potrebbero permettere l'Abilità *Atletica*, mentre altri possono suddividerla in più Abilità distinte: *Correre*, *Saltare*, *Arrampicarsi*...

1.4.1. Specializzazioni

All'interno di un'Abilità è possibile identificare vari campi di applicazione più ristretti. Per descrivere un personaggio in modo molto dettagliato, è possibile assegnare ad alcuni di questi campi di applicazione dei livelli di *Specializzazione*. Le **Specializzazioni** sono modifiche di una Abilità usate per situazioni specifiche.

L'Abilità *Guidare automezzi*, ad esempio, include le specializzazioni *Guidare utilitaria*, *Guidare auto sportiva*, *Guidare autotreno*, *Inseguimenti in auto*, *Guidare su strada ghiacciata*, *Velocità sul rettilineo*, *Tenuta di strada in curva*, *Guida acrobatica*, ecc.

Ogni *Specializzazione* avrà un *livello*, misurato sulla stessa scala delle Abilità, che viene sommato al livello dell'Abilità nelle situazioni appropriate.

Ad esempio un personaggio potrebbe avere: **Combattimento con la spada 4**, *Spada lunga +3*, *Spada a due mani +1*. Questo personaggio avrà in pratica un'Abilità di 7 combattendo con una spada lunga e di 5 combattendo con una spada a due mani, mentre con ogni altro tipo di spada la sua Abilità rimane 4.

Una Specializzazione non può mai avere un livello maggiore di quello dell'Abilità a cui si riferisce.

Non c'è però limite al numero di Specializzazioni che un personaggio può avere per ogni Abilità.

1.4.2. Incapacità

Tutti i personaggi hanno cose che sanno fare e altre che non sanno fare. Ma esiste anche il caso di chi è *assolutamente negato* per un certo campo di attività o conoscenza. In termini di gioco si parla di **Incapacità**, che in pratica sono delle Abilità con un livello negativo.

Generalmente le *Incapacità* sono meno specifiche delle *Abilità*. Ad esempio, se un personaggio ha l'Abilità *Arrampicarsi 2*, un altro potrebbe avere l'*Incapacità Atletica -3*, che include oltre all'Abilità di arrampicarsi anche *Saltare*, *Nuotare*, *Correre*, e così via.

1.5 – Vantaggi & Svantaggi

Non tutte le caratteristiche del personaggio possono essere espresse con valori numerici. I **Vantaggi** e gli **Svantaggi** sono, in termini di gioco, una serie di "definizioni" che caratterizzano il personaggio, descrivendone alcuni aspetti che esulano dalle Componenti, dalle Sfumature e dalle Abilità. Ad esempio lo status sociale (*Nobile*, *Schiavo*, *Uomo libero*...), le risorse (*Benestante*, *Ricco*, *Povero*, *Indigente*...), l'aspetto (*Piacente*, *Bello*, *Meraviglioso*, *Sgradevole*, *Brutto*, *Ripugnante*...), i poteri speciali (*Telepate*, *Mutaforma*, *Invulnerabile al fuoco*...).

Vantaggi possono essere, ad esempio, avere dei seguaci o dei servitori, possedere oggetti non comuni per utilità e valore (come un'armatura nell'Europa del Medio Evo, un biplano negli anni '20 o una *lightsabre* nell'universo di Star Wars), essere dotati di particolari qualità fisiche (*Ambidestro*, *Arto bionico*...) o psichiche (*Memoria fotografica*, *Sogni premonitori*...), disporre di un determinato status o di una buona reputazione, appartenere ad un gruppo di qualche genere che possa aiutare in qualche modo il personaggio...

Svantaggi sono i difetti fisici (*Cicatrice*, *Mutilazione*, *Malattia cronica*...), disturbi psichici (*Paranoia*, *Schizofrenia*, *Fobie*...), tratti caratteriali scomodi (ad esempio un individuo tanto audace da mettersi

continuamente in pericolo, o uno così timido da non avere quasi rapporti con gli altri), altre limitazioni alle possibilità di azione (un rigido *Codice d'onore*, appartenere ad un gruppo che impone delle regole di comportamento, avere un padrone...). Può essere uno *Svantaggio* appartenere a una minoranza etnica, a una classe sociale disagiata, a qualunque gruppo che sia malvisto dalla "maggioranza".

In effetti decidere quali aspetti del personaggio siano *Vantaggi* e *Svantaggi* è compito del Master, ed è importante nella creazione del personaggio (vedi 1.6.1, *Metodo a distribuzione di punti*).

1.6 – Creare un nuovo personaggio giocante

La creazione di un PG è un momento fondamentale del gioco, non un semplice preparativo. Coinvolge giocatore e Master, e per il giocatore è sicuramente uno dei momenti più impegnativi ed intensi.

Creare un personaggio significa che il giocatore, una volta che il Master lo avrà messo al corrente dell'ambientazione, dovrà decidere il proprio ruolo, immaginando un personaggio dotato di personalità, spessore, background. Il Master ha diritto di veto sulle idee dei giocatori, per preservare la coerenza dell'ambientazione, ma dovrebbe lasciare sempre un ampio margine di scelta.

Solo dopo che il giocatore ha formulato una completa descrizione del personaggio, scrivendola in qualunque forma (biografia, racconto...) o semplicemente parlandone con il Master, viene il momento di *tradurre questa descrizione in numeri*.

Abbiamo visto che nel sistema **Ways of Chaos** i numeri *descrivono* il personaggio. La maggior parte dei Master desiderano però introdurre qualche criterio per cui tutti i PG abbiano inizialmente pari "potenza", per evitare di frustrare alcuni dei giocatori o di lasciare spazio a deliri d'onnipotenza. Per questo si usa il **metodo a distribuzione di punti**, che permette al Master anche di fissare il "livello di potenza" a cui i personaggi della sua campagna dovranno conformarsi.

1.6.1. Metodo a distribuzione di punti

Per prima cosa il Master deve stabilire quanti **Punti Creazione del Personaggio (PCP)** mettere a disposizione di ogni giocatore. Il numero di PCP determina il "livello di potere" dei PG.

Ad esempio, con 80 PCP si possono ottenere degli "eroi" piuttosto forti, straordinariamente dotati nelle loro attitudini principali, ma con i loro punti deboli. È il numero di PCP ideale per campagne *Swords & Sorcery* e scenari "avventurosi" in genere.

Inoltre il Master deve decidere se porre dei limiti minimi e massimi al punteggio di **Ego** dei PG.

A questo punto ciascun giocatore può *costruire* il proprio personaggio. A ogni caratteristica è associato un valore in PCP: il valore totale in PCP del personaggio non dovrà eccedere il limite posto dal Master.

Gli *Svantaggi* e le caratteristiche negative abbassano il valore, concedendo in pratica dei PCP aggiuntivi.

Ego: di base tutti i PG hanno **6** punti di *Ego*, ogni punto in più costa **5 PCP**.

Componenti Essenziali: a livello **3** hanno costo nullo, ogni livello oltre il terzo costa **5 PCP** (il massimo livello possibile è pari all'*Ego*). Un livello inferiore a 3 è uno *Svantaggio* di valore **-5** (per una Componente a livello 2) o **-10** (per una Componente a livello 1).

Sfumature di Forma: ogni +1 costa **3 PCP**, mentre ogni -1 vale **-3 PCP**. Ricordate che il massimo modificatore possibile (sia in positivo che in negativo) è pari a metà della *Componente* di riferimento (arrotondando per eccesso).

Abilità: costano **2 PCP** per livello.

Specializzazioni: costano **1 PCP** per livello, con un livello massimo pari all'*Abilità* di riferimento.

Incapacità: valgono **-1 PCP** per livello.

Vantaggi e Svantaggi: il loro valore in PCP viene stabilito dal Master caso per caso. In generale, i *Vantaggi* “deboli” e gli *Svantaggi* “leggeri” hanno un variano tra **± 1** e **± 5 PCP**, quelli “forti” o “gravi” vanno da **± 5** a **± 10 PCP**.

Regolamento

Perché ridurre un personaggio in numeri? Perché così, con poche semplici regole, potremo conoscere gli esiti delle *azioni* che quel personaggio tenterà di intraprendere durante il gioco. Il senso di tutto questo è di rendere tangibile ai giocatori l'individualità dei loro personaggi, attraverso le differenti capacità di ciascuno di loro.

2.1 – Lanciare i dadi

Quando un giocatore vuole che il suo personaggio compia un'*azione* di qualunque tipo, spetta al Master giudicare se l'*azione* ha automaticamente successo oppure se è impossibile. Solo nel caso che l'esito di un'*azione* sia *dubbio*, si ricorre all'uso dei **dadi**. Sarà sempre il Master a decidere in dettaglio le conseguenze dell'*azione*, ma dovrà basarsi sul risultato dei dadi per giudicare se il personaggio sia riuscito nel suo intento.

In **Ways of Chaos** si usano solo *due comuni dadi a sei facce* (2d6). È necessario che i due dadi siano distinguibili uno dall'altro (ad esempio di colore diverso) per ragioni che vedremo più avanti (vedi 2.1.1, *Il Dado Caotico*). Tutte le meccaniche del gioco si basano su questo semplice meccanismo:

Il giocatore lancia i 2d6 e somma i risultati. Al totale aggiunge il punteggio della *Componente Essenziale* più appropriata, ed eventualmente di una *Sfumatura di Forma*. Poi aggiunge anche un'*Abilità* adatta (se la possiede) e l'eventuale *Specializzazione*; oppure sottrae un'*Incapacità*. Il totale è il suo *Livello di Successo* per quell'*azione*.

Generalmente è il Master che indica con quale *Componente* deve essere effettuato il tiro. Il giocatore controlla la propria scheda per vedere quali *Sfumature*, *Abilità*, *Specializzazioni* e *Incapacità* possiede che siano applicabili a quell'*azione*. In caso di dubbio, la decisione spetta al Master.

Più alto è il *Livello di Successo*, meglio il personaggio è riuscito a portare a termine l'*azione*.

2.1.1. Il Dado Caotico

Uno dei due dadi deve essere distinguibile dall'altro, ed è chiamato **Dado Caotico**. Master e giocatori dovrebbero stabilire all'inizio del gioco quale sia il *Dado Caotico* in ogni coppia di dadi, per evitare contestazioni in seguito.

Ogni volta che il risultato del *Dado Caotico* è "6", esso viene lanciato un'altra volta e il risultato sommato al *Livello di Successo*.

Continuate a tirare e ad aggiungere fino a che non ottenete un risultato diverso da 6. In questo modo non esiste un limite massimo al Livello di Successo che è possibile ottenere: questo rappresenta la possibilità di uno sfacciato "colpo di fortuna", grazie al quale un personaggio può riuscire a fare cose altrimenti impossibili. Ricordate che *solo il Dado Caotico* viene rilanciato, mai il suo compagno.

2.1.2. Interpretare il risultato

Abbiamo detto che maggiore è il *Livello di Successo*, meglio è riuscita l'azione. Il Master deve prima di tutto decidere se il risultato è sufficientemente alto per completare l'azione desiderata.

Nel caso di un'azione in cui un personaggio si cimenta direttamente contro un altro (PG o PNG) si ha un *Confronto* (vedi 2.1.3, *Confronti*).

Negli altri casi, il Master assegna all'azione un **Livello di Difficoltà**:

Livello di Difficoltà	Complessità dell'Azione
8	Facile
10	Comune
12	Media
15	Difficile
18	Molto Difficile
20	Difficilissima
25	Assurda
30	Leggendaria

Il Master non rivela mai ai giocatori l'esatto *Livello di Difficoltà*, ma a seconda della situazione può darne un'idea approssimativa (“*sembra abbastanza facile*”, “*si direbbe molto difficile*”...).

Se il *Livello di Successo* ottenuto con i dadi raggiunge o supera il *Livello di Difficoltà*, l'azione è riuscita. Altrimenti l'azione è fallita.

Il Master deve essere creativo nell'interpretare i risultati. Se il *Livello di Successo* è maggiore del minimo indispensabile, i risultati dell'azione saranno certamente migliori, in proporzione. Se è inferiore, ma di poco, può decidere che il personaggio “ce l'ha quasi fatta” e concedergli una seconda possibilità.

In alcuni casi il Master non stabilisce neppure un *Livello di Difficoltà* preciso, ma si limita a far tirare i dadi e interpretare il *Livello di Successo* per stabilire i risultati dell'azione.

2.1.3. Confronti

Se due personaggi, PG o PNG, *si scontrano in modo diretto* non è necessario stabilire un *Livello di Difficoltà*: ciascuno dei due dovrà confrontarsi con le capacità del suo avversario. Questo, in termini di gioco, è un **Confronto**.

Esempi di Confronto: un duello con qualunque arma, una rissa, una gara di velocità (di qualunque tipo, dai 100 metri piani alla velocità nel tradurre dal Latino), un inseguimento in automobile, una partita a scacchi, una contrattazione...

In caso di *Confronto*, ciascuna delle parti in causa fa un normale tiro di dadi. Chi ottiene il *Livello di Successo* maggiore vince.

Per giudicare gli esiti di un *Confronto*, il Master sottrae il *Livello di Successo* del perdente dal *Livello di Successo* del vincitore: si ottiene così un **Margine di Successo** da interpretare secondo questa tabella:

Margine di Successo	Risultato
0	Pareggio
1	Per un soffio
2	Successo ordinario
3	Successo completo
4	Netta superiorità
5	Superiorità schiacciante
6	Polverizzato!

In base al *Margine di Successo*, il Master decide esattamente l'esito del *Confronto*.

In alcuni casi i contendenti tirano con la stessa Abilità (ad esempio due spadaccini che cercano di colpirsi a vicenda, due piloti di Formula 1 che lottano per la prima posizione...), in altri casi utilizzano Abilità differenti (un personaggio che tenta di convincerne un altro a fare qualcosa, un motociclista che tenta di superare un'automobile, qualcuno che lancia un coltello contro qualcun altro che invece cerca di schivarlo...) e talvolta perfino diverse Componenti (un ESPer che tenta di usare i suoi poteri psionici per bloccare un altro personaggio che cerca di avvicinarsi fisicamente a lui è un confronto di *Mente* contro *Corpo*).

Uno dei due contendenti può trovarsi avvantaggiato rispetto all'altro. Ad esempio, immaginate di inseguire un camion con un'auto sportiva, o al contrario di affrontare un guerriero corazzato armato soltanto di un pugnale. Il Master può decidere di assegnare ad uno dei due alcuni **Punti di Vantaggio** che verranno sommati al suo *Livello di Successo*.

Nel caso di un *Confronto* a cui partecipano più di due personaggi (ad esempio una gara di corsa) le regole sono le stesse: il personaggio con il *Livello di Successo* più alto ottiene il risultato migliore, e poi tutti gli altri seguono in ordine decrescente di punteggio.

2.1.4. *Fallimento Catastrofico*

Il Fallimento Catastrofico si verifica quando un giocatore lancia i dadi ed ottiene un doppio "1".

(Nel caso un giocatore ottenga 1 e 6 sul *Dado Caotico*, e poi rilanciando il *Dado Caotico* ottenga 1, NON si verifica un *Fallimento Catastrofico*: è necessario che esca un doppio 1 al primo lancio.)

Quando un giocatore è così sfortunato da tirare un *Fallimento Catastrofico*, è perfettamente inutile perdere tempo a calcolare il *Livello di Successo*: l'azione è automaticamente fallita, nel modo più catastrofico possibile, qualunque siano le caratteristiche del personaggio.

In un *Confronto*, se uno dei contendenti tira un *Fallimento Catastrofico* viene automaticamente sconfitto in modo **schiacciante**, come se l'avversario lo avesse superato di almeno 7 punti. Se però *entrambi* tirano un *Fallimento Catastrofico*, entrambi sbagliano e il *Confronto* si chiude in parità.

2.1.5. *Rinunciare ai dadi*

Generalmente, un giocatore non è *obbligato* a lanciare i dadi. Se pensa che l'azione che sta per intraprendere sia semplice, può decidere di *rinunciare ai dadi* e servirsi solo delle capacità del personaggio. Il giocatore non tira i dadi, ma calcola direttamente un *Livello di Successo* sommando la Componente, la Sfumatura, l'Abilità e la Specializzazione più appropriate. Se il personaggio è particolarmente versato in quel campo, o l'azione particolarmente facile, allora il totale potrebbe essere sufficiente a raggiungere il *Livello di Difficoltà* dell'azione anche senza bisogno di tirare i dadi.

In questo modo non si corre il rischio di ottenere un *Fallimento Catastrofico*. Attenzione però: l'azione sarà sempre compiuta con il minimo indispensabile di impegno. In termini numerici, il *Livello di Successo* di un'azione svolta senza tirare i dadi è sempre considerato *pari al Livello di Difficoltà*, anche quando è superiore. Questo significa che per eseguire l'azione al meglio (ad esempio in un tempo più breve o comunque con risultati migliori) è necessario decidere di tirare i dadi.

Di solito, se il *Livello di Successo* calcolato senza dadi non è sufficiente a raggiungere il *Livello di Difficoltà*, il Master non considera l'azione automaticamente fallita, ma avverte il giocatore che ha sottovalutato l'impresa e lo invita a desistere oppure riprovare tirando i dadi.

2.1.6. *Confronto di Ego*

A volte si verificano situazioni in cui non contano le effettive capacità dei personaggi, ma solo la loro pura e brutale essenza, il loro *Ego*. In queste situazioni si ricorre al **Confronto di Ego**. Il Master è libero di usare il *Confronto di Ego* come uno strumento per accrescere la tensione drammatica, ma non dovrebbe abusarne.

Un esempio di *Confronto di Ego* sono due guerrieri che si guardano negli occhi, studiandosi a vicenda prima di iniziare il loro duello: è una situazione di grande tensione, in cui ciascuno cerca di mostrarsi più forte dell'altro e di ottenere un vantaggio psicologico nel combattimento che sta per iniziare. Quello che tra i contendenti vincerà il *Confronto di Ego* potrà attaccare per primo, e avere un vantaggio sull'avversario intimorito. In alcuni casi lo sconfitto sarà così spaventato da arrendersi o darsi alla fuga.

Un altro esempio è quello in cui un leader cerca di prevalere su un seguace, costringendolo ad obbedire ad un suo ordine, anche mettendo a rischio la propria incolumità.

Il *Confronto di Ego* si svolge esattamente secondo le stesse regole di ogni altro *Confronto*. Ciascuno dei due contendenti lancia i dadi e aggiunge il proprio punteggio di *Ego*. Non si applicano mai Abilità o altri modificatori. È raro che uno dei due possa avere *Punti di Vantaggio* (anche perché questo tipo di scontro è spesso usato proprio per ottenere *Punti di Vantaggio* in un *Confronto* successivo). Soprattutto, **in nessun caso è ammesso rinunciare al lancio dei dadi.**

Quando un personaggio invoca un *Confronto di Ego*, lo sfidato non può in nessun modo sottrarsi.

2.2 – Stanchezza e ferite

I personaggi sono fatti di carne e sangue. Quando un personaggio è stanco, oppure ferito, anche la sua possibilità di riuscire nelle varie azioni è ridotta. I **Punti Stanchezza** e i **Punti Danno Fisico** sono il meccanismo usato in **Ways of Chaos** per rappresentare questa eventualità.

2.2.1. *Punti Stanchezza*

Ogni volta che un personaggio compie un'azione particolarmente faticosa, fisicamente o psicologicamente, il Master gli assegna alcuni *Punti Stanchezza*. Ad esempio:

1 Punto Stanchezza:	camminare a lungo, saltare un pasto, fare esercizi di riscaldamento
2 Punti Stanchezza:	correre per qualche minuto, sfondare una porta, arbitrare un GdR
3 Punti Stanchezza:	passare la notte in bianco, sollevare un grosso peso
4 Punti Stanchezza:	combattere un incontro di lotta libera, correre i 100 metri piani
10 Punti Stanchezza:	preparare un esame universitario in un pomeriggio

Un'azione che normalmente non è faticosa potrebbe diventarlo se viene *eseguita ripetutamente* (camminare per ore, studiare intensivamente...) oppure *sotto stress*, in condizioni estreme (guidare con un moribondo che si lamenta sul sedile posteriore, disinceppare un'arma mentre vi stanno sparando addosso...). Se il personaggio è *sovraccarico* (porta un pesante zaino, trasporta una persona in braccio, indossa un'armatura...) probabilmente anche le azioni fisiche più semplici dovranno essere considerate molto faticose.

Sostenere un *combattimento*, di solito, è estremamente faticoso. Per effetto dell'*adrenalina*, però, generalmente i personaggi non avvertono la stanchezza fino alla fine, quando riceveranno parecchi *Punti Stanchezza* tutti in una volta. In alcuni casi il Master può decidere di fare un'eccezione, quando un personaggio si impegna in manovre di combattimento particolarmente impegnative: in questi casi i *Punti Stanchezza* verranno assegnati immediatamente.

In molti casi, il Master chiederà un lancio di dadi, e assegnerà più o meno *Punti Stanchezza* in base al *Livello di Successo*. Inoltre, quando il *Livello di Successo* di un'azione eccede la *Difficoltà*, il giocatore può scegliere di eseguire l'azione con minore sforzo invece che con migliori risultati, o anche una combinazione delle due cose.

Piú si è stanchi, peggio si agisce:

Il totale dei *Punti Stanchezza* attuali del personaggio deve sempre essere sottratto dal *Livello di Successo di TUTTI i tiri di dadi*, ad eccezione di quelli basati sull'Ego (come i *Confronti di Ego*).

In realtà possono esserci alcune eccezioni a questa regola: quando si fanno lanci di dadi per resistere a veleni o malattie, e altre simili *funzioni fisiche passive involontarie*, il Master può decidere di non applicare i *Punti Stanchezza* (ma si applicano sempre i *Punti Danno Fisico*: vedi 2.2.4, *Ferite e Punti Danno Fisico*).

2.2.2. Riposo e recupero dei *Punti Stanchezza*

Con un adeguato riposo, i *Punti Stanchezza* vengono cancellati. Il tipo esatto di riposo necessario dipende dalla causa che ha fatto accumulare i *Punti Stanchezza*. Nella maggioranza dei casi, alcuni minuti di pausa per “tirare il fiato” saranno sufficienti a cancellarne almeno una parte.

Se i *Punti Stanchezza* dipendono dalla mancanza di sonno, potranno essere cancellati dormendo per alcune ore. Se dipendono dalla fame, per cancellarli è necessario un buon pasto. Se il personaggio si è stancato perché ha camminato a lungo, dovrà sedersi a riposare.

Di volta in volta, il Master decide (insindacabilmente!) se e quanti *Punti Stanchezza* possono essere cancellati dalle schede dei PG.

2.2.3. Vitalità e svenimento

Ogni personaggio ha un punteggio di **Vitalità** pari alla somma del punteggio di *Ego* e della Componente Essenziale *Corpo*, piú eventuali *Sfumature Fisiche* appropriate (come “*Costituzione*”, “*Salute*”, oppure “*Resistenza*”).

Esempio: Kraagan il Barbaro possiede 6 punti di *Ego*, 6 di *Corpo* e *Resistenza fisica* +3, per cui la sua *Vitalità* è uguale a 15. Invece, Alexis lo Stregone ha 9 punti di *Ego* ma solo 3 di *Corpo*, e nessuna *Sfumatura* appropriata, quindi la sua *Vitalità* è 12.

Quando un personaggio ha un totale di *Punti Stanchezza* maggiore della sua *Vitalità*, crolla esausto.

A seconda della situazione, potrà perdere i sensi per alcuni minuti, oppure cadere addormentato per molte ore. In ogni caso, per qualche tempo sarà incapace di fare qualsiasi cosa.

Quando si riprenderà potrebbe essere completamente riposato (questo accade di solito solo se il personaggio crolla addormentato per lungo tempo), ma nella maggior parte dei casi avrà ancora alcuni *Punti Stanchezza*, e impiegherà altro tempo per rigenerarsi del tutto.

2.2.4. Ferite e *Punti Danno Fisico*

Ci sono molte occasioni in cui può capitare che i personaggi vengano *feriti*. Quando questo accade, il Master deve decidere la gravità della ferita a seconda della situazione e dei dadi. In un *combattimento*, ad esempio, sarà necessario prendere in considerazione il *Margine di Successo* del *Confronto*, la posizione dei due avversari, le armi che stanno utilizzando, la tattica che hanno scelto di usare, e così via.

Quando un personaggio viene ferito, il Master gli assegna dei **Punti Danno Fisico**, in numero tanto maggiore quanto piú grave è la ferita. Ad esempio:

1 Punto Danno Fisico:	taglio poco profondo, contusione, microfrattura
2 Punti Danno Fisico:	lesione muscolare, lussazione, frattura minore (setto nasale, dito)
3 Punti Danno Fisico:	lesione di un tendine, frattura di un arto, danni interni, danni lievi alla testa
5 Punti Danno Fisico:	costola fratturata, articolazione fratturata, emorragia interna
10 Punti Danno Fisico:	amputazione di un arto

Il totale dei *Punti Danno Fisico* attuali del personaggio viene sottratto dal *Livello di Successo* di tutti i tiri di dadi basati sulla Componente *CORPO*, ed è cumulativo ai *Punti Stanchezza*.

Esempio: un personaggio con **4** *Punti Stanchezza* e **3** *Punti Danno Fisico* ha una penalità di **-4** sui tiri di *Anima* e di *Mente*, e addirittura di **-7** sui tiri di *Corpo*. Non ha comunque penalità sui tiri di *Ego*.

Inoltre, una ferita limita le possibilità di azione del personaggio: con un ginocchio rotto non potete correre, con la mano destra ferita non potete brandire una spada. È una semplice questione di buon senso stabilire cosa un personaggio ferito può o non può fare.

Le ferite più leggere guariscono con il tempo: i *Punti Danno Fisico* verranno cancellati con il riposo, in modo simile ai *Punti Stanchezza*, solo molto più lentamente. Intervenire sulla ferita (ad esempio lavandola e fasciandola) accelera i tempi di guarigione, purché si riesca in un'azione adeguata (*Mente* e *Abilità* come *Medicina* o *Pronto soccorso*).

Le ferite gravi invece non guariscono con il tempo, anzi si aggravano. Con il passare del tempo, il Master assegnerà al personaggio altri *Punti Danno Fisico*, tanto più rapidamente quanto più il personaggio si muove e compie degli sforzi invece di rimanere immobile e a riposo. In questo modo, esiste il pericolo che il personaggio muoia dissanguato (vedi 2.2.5, *Morte*).

È necessario un intervento di pronto soccorso per *stabilizzare* la ferita, in modo che non possa più aggravarsi. Per *guarire* la ferita e cancellare i *Punti Danno Fisico* serve ulteriore assistenza medica.

In alcune ambientazioni in cui il livello della scienza medica è primitivo, e le condizioni igieniche non sono ottimali, è probabile che il personaggio non si riprenda mai completamente dalla ferita: in questo caso potrà perdere permanentemente uno o più punti della Componente Essenziale *Corpo*.

2.2.5. *Morte*

I personaggi, come tutti e tutte le cose, possono morire. In *Ways of Chaos* ci sono essenzialmente due modi in cui questo può accadere.

Per decisione del Master. Ad esempio per una ferita sicuramente mortale, come un colpo al cuore, oppure se il personaggio cade da una grande altezza, o viene sepolto da un grosso peso... Si può anche morire di veleno, o di malattia, o per l'infezione aggravata di una ferita apparentemente non letale...

Di solito, se un PG fa questa fine è perché il giocatore, in qualche modo, "se la è cercata": agendo in modo sciocco, compiendo qualche errore grossolano. In generale, qualunque Master lascia ai PG almeno una possibilità di salvezza prima di eliminarli.

I PNG invece sono maggiormente sacrificabili, e incontrano la *Morte* ogni volta che questo è utile allo sviluppo della narrazione. Soprattutto quei PNG che sono semplici "comparse" nelle scene di combattimento sono probabilmente destinati ad essere decapitati da un singolo colpo di spada o colpiti al cuore da un proiettile.

Per eccesso di ferite. Quando un personaggio ha ricevuto un totale di *Punti Danno Fisico* maggiore della sua *Vitalità*, è seriamente in pericolo di vita.

In questo caso il personaggio è considerato fuori combattimento, verosimilmente svenuto. Probabilmente ha già perso litri di sangue, e anche il suo sistema nervoso è stato sottoposto ad uno stress fortissimo. Con un soccorso medico tempestivo, in particolare arrestando le emorragie, forse è ancora possibile salvarlo. Ma se invece il personaggio non riceve aiuto, in breve tempo morirà.

Crescita dei personaggi

Come i protagonisti delle saghe di *Swords & Sorcery*, gli eroi di un Gioco di Ruolo sopravvivono a mille avventure, e poco per volta diventano sempre piú potenti e piú famosi. Il Destino degli Eroi è l'immortalità delle canzoni di gesta. A volte il Destino degli Eroi, di alcuni Eroi, è di diventare degli Dèi. Riusciranno i vostri PG ad arrivare a tanto?

3.1 – Crescita non numerica

I PG, di avventura in avventura, crescono e si sviluppano anche e soprattutto in senso narrativo. Il giocatore stesso prende confidenza con il proprio personaggio solo interpretandolo. La *creazione del personaggio* lascia spesso in sospeso mille dettagli: piccoli ma importanti dettagli che i giocatori inventeranno, improvviseranno, *scopriranno* durante il gioco. Saranno questi dettagli a rendere vivi e reali i personaggi: la *creazione del personaggio* è un processo sempre in corso.

Probabilmente i PG, di avventura in avventura, viaggeranno molto e faranno molte esperienze di vita. Prendete nota di tutte le cose importanti che accadono al vostro personaggio: le *esperienze* cambiano le persone, e lo stesso vale per i personaggi di un gioco. Nell'interpretare il vostro PG, cercate di tenere conto delle sue esperienze passate. Sono queste piccole cose che rendono un Gioco di Ruolo memorabile.

3.1.1. Variazione dell'Ego

Le esperienze cambiano le persone, e perfino il punteggio di **Ego** dei personaggi può variare nel tempo. Abbiamo detto che il punteggio di Ego è uno *schema dei rapporti tra le persone e tra gli esseri*: questo è vero *in entrambi i sensi*.

Un *Ego* elevato rende il personaggio padrone di se stesso e del mondo che lo circonda, gli permette di atteggiarsi con superiorità verso la realtà circostante e di dominare gli altri. Al contrario un personaggio dal basso *Ego* è sottomesso ai piú forti.

Ma il rapporto tra predatore e preda può mutare. Se un dominatore piega il ginocchio di fronte a chi gli è inferiore, si mostra indegno del suo ruolo e precipita inesorabilmente nel gregge da cui si era distaccato. Se un inferiore ha la forza e il coraggio di ribellarsi, ascende la gerarchia e può giungere a schiacciare il proprio antico padrone. Il mondo è crudele quanto dinamico.

Il punteggio di Ego varia con il variare della **fiducia in se stesso** del personaggio. Il Master ha il potere di giudicare insindacabilmente quando i PG accrescono o perdono il loro Ego.

Un personaggio *perde Ego* quando si sottomette o si umilia davanti a personaggi dall'Ego inferiore al suo. Oppure quando si mostra indegno di sé, fallendo miseramente e non manifestando sufficiente stile e *coolness*.

Un personaggio, al contrario, *acquista Ego* ogni volta che riesce in imprese apparentemente superiori alle proprie forze (ma non grazie ad un tiro di dadi fortunato!), e in particolare quando riesce a *sconfiggere* (nel senso piú ampio del termine) avversari a lui superiori (e dall'*Ego* maggiore).

■ Poiché l'Ego rappresenta anche il punteggio massimo delle *Componenti Essenziali*, un personaggio che perde punti di Ego perde anche tutti i livelli di Componenti in eccesso.

3.1.2. *Variazione dei Vantaggi e degli Svantaggi*

I Vantaggi e gli Svantaggi assegnati durante la *creazione del personaggio* possono variare in qualsiasi momento a seconda delle circostanze: se un personaggio ha il Vantaggio *Ricco* e perde tutto il suo denaro al gioco, il Vantaggio non esiste più. Lo stesso vale per un personaggio con lo Svantaggio *Povero* che trova un tesoro o vince alla lotteria.

Ci sono anche alcuni Vantaggi e Svantaggi che rappresentano *caratteristiche innate*: normalmente questi tratti non mutano.

3.2 – Punti Esperienza

I **Punti Esperienza** sono il meccanismo del gioco che rappresenta lo sviluppo delle *caratteristiche numeriche* dei PG. Ad ogni avventura il PG riceve alcuni Punti Esperienza, che poi potrà “spendere” per migliorare le sue Abilità e Specializzazioni, e perfino le sue Componenti.

3.2.1. *Assegnazione dei Punti Esperienza*

È il Master che, alla fine di ogni avventura, decide quanti *Punti Esperienza* assegnare a ciascun PG.

Come regola generale, il semplice fatto di sopravvivere all'avventura dovrebbe essere un'esperienza sufficiente a far guadagnare a tutti i PG **almeno 1 Punto Esperienza**. Per avventure più lunghe e complesse il minimo può essere di **2 o 3 Punti Esperienza**. Per una lunga avventura composta di numerose sessioni di gioco, possono essere anche 4.

Inoltre, se il gruppo dei PG riesce a completare gli obiettivi principali dell'avventura, a portare a termine la propria missione, tutti quelli che hanno partecipato attivamente ricevono **1 ulteriore Punto Esperienza**. Possono essere anche 2 se i PG hanno trionfato in modo schiacciante, raggiungendo tutti gli obiettivi con molto impegno ma nessuna perdita.

In aggiunta ai Punti Esperienza assegnati a tutto il gruppo, ce ne sono altri assegnati *individualmente*.

Se, a giudizio insindacabile del Master, un giocatore *ha recitato bene*, il suo PG riceve **1 Punto Esperienza** in più. Se ha recitato *molto bene*, ne riceve **2**.

Se un giocatore si è esibito in un'interpretazione memorabile, scatenando gli applausi di tutta la tavolata, allora il Master, con il consenso unanime di tutti gli altri giocatori, può concedergli anche **3 Punti Esperienza** di premio.

Un'ulteriore premio di **1 Punto Esperienza** può andare a PG che hanno avuto un ruolo determinante nel permettere al gruppo di completare con successo l'avventura, oppure che sono riusciti a raggiungere un loro obiettivo personale. Un giocatore che sia riuscito a combinare le due cose può ottenere **2 Punti**... Purché prometta solennemente di lasciar giocare anche gli altri, la prossima volta!

3.2.2. *Uso dei Punti Esperienza*

I *Punti Esperienza* vengono utilizzati per migliorare le caratteristiche numeriche dei PG.

Per fare questo i Punti Esperienza dovranno essere “**spesi**”, cioè **i Punti Esperienza acquisiti dovranno essere utilizzati in modo permanente**. I cambiamenti ottenuti in questo modo *non sono reversibili*: una volta che i Punti Esperienza sono stati trasformati in *livelli* delle caratteristiche del PG, non sarà più possibile fare il passaggio inverso.

È consigliabile tenere una doppia traccia dei Punti Esperienza *totali* accumulati dal personaggio e di quelli attualmente *disponibili*, che non sono ancora stati spesi per incrementare le caratteristiche.

È possibile *conservare* i Punti Esperienza per tutto il tempo che si desidera, prima di usarli. Tuttavia si possono usare **solo tra un'avventura e l'altra**. Possono essere utilizzati durante il gioco solo nel caso che la narrazione preveda un periodo piuttosto lungo di pausa e di riposo per i PG.

3.3 – Migliorare le caratteristiche

Per poter alzare il livello di un'Abilità o di un'altra delle caratteristiche numeriche del PG, bisogna soddisfare tre requisiti:

- Trovare una buona giustificazione all'interno della narrazione (*il personaggio ha imparato qualcosa di nuovo o migliorato quello che già sapeva: perché?*).
- Disporre di un numero sufficiente di **Punti Esperienza** ancora inutilizzati, e cancellarli *permanentemente* dalla scheda.
- Ottenere l'autorizzazione del Master.

3.3.1. Migliorare le Abilità

È possibile aumentare il livello di una **Abilità** se, a giudizio del giocatore e del Master, il PG ha avuto un'esperienza significativa che gli ha insegnato qualcosa di nuovo in quel campo. In generale, non è sufficiente che l'Abilità sia stata usata con successo (*tranne che per personaggi principianti, con Abilità a livello 1*), ma è necessario che sia stata usata in una situazione particolarmente difficile, che il PG abbia sconfitto (superato) un avversario piú esperto, o che abbia scoperto un nuovo modo di usare quell'Abilità.

A questo punto è possibile aumentare l'Abilità di 1 livello spendendo un numero di Punti Esperienza pari al nuovo livello che si raggiunge. *Non è mai permesso aumentare la stessa Abilità di piú di un livello nella stessa avventura.*

Esempio: Sir Antonius di Whitestone possiede le Abilità *Cavalcare 4* e *Giostrare con la lancia 3*. Avendo sconfitto in una giostra, grazie a un po' di bravura e non poca fortuna, il temutissimo campione in carica Heinrich von Schneider, ritiene di aver imparato molto da questa esperienza. Al momento ha **10 Punti Esperienza** disponibili, accumulati nel corso di diverse avventure. Con il permesso del Master, spende **5 Punti Esperienza** per la sua Abilità di *Cavalcare*, portandola dal livello 4 al livello 5. Poi ne spende altri **4** per alzare l'Abilità di *Giostrare con la lancia* dal livello 3 al livello 4. Gli rimane ora *1 solo Punto Esperienza*, che conserva per il futuro.

3.3.2. Apprendere nuove Abilità

Per apprendere una nuova Abilità, il PG deve avere un'occasione adeguata.

Nella maggior parte dei casi è necessario disporre di un *insegnante*, un PG o PNG che possieda quell'Abilità a un discreto livello (almeno 3 punti). Se l'insegnante non è molto abile (ha solo 1 o 2 punti in quell'Abilità), allora l'apprendimento è piú lento e difficile: in questi casi il Master dovrebbe richiedere all'allievo un tiro di *Mente*.

Se invece l'insegnante possiede, appunto, l'Abilità **Insegnare**, può tentare un'azione di *Mente* e *Insegnare* per insegnare ad un altro personaggio qualunque altra Abilità possieda in un tempo minore del normale.

È anche possibile, almeno per alcune Abilità, imparare da autodidatti. Per Abilità teoriche, i PG capaci di *leggere* possono studiare dei testi, ma imparare in questo modo richiede piú tempo e un'azione di *Mente*. In altri casi, soprattutto per Abilità di tipo fisico, può bastare una singola esperienza particolare ad imparare una nuova Abilità. Riuscire, grazie alla fortuna, in un'azione inusuale può essere sufficiente ad acquisire i primi rudimenti di una nuova Abilità.

In ogni caso, **per acquistare una nuova Abilità a livello 1 bisogna spendere 1 Punto Esperienza.**

3.3.3. Migliorare le Specializzazioni

Le **Specializzazioni** si comportano in modo molto simile alle Abilità. Anche in questo caso **per alzare il livello di 1 bisogna spendere un ammontare di Punti Esperienza pari al nuovo livello**. Valgono anche tutte le altre considerazioni fatte sul miglioramento delle Abilità (vedi 3.3.1).

Ricordate però che una Specializzazione non può mai avere un livello maggiore di quello dell'Abilità a cui si riferisce.

Acquisire una nuova Specializzazione, invece, è molto più semplice che per le Abilità. A patto di conoscere l'Abilità di base, chiunque può perfezionare una nuova Specializzazione semplicemente allenandosi da solo. Nella maggior parte dei casi, l'*esperienza diretta* di una particolare situazione è sufficiente a sviluppare la Specializzazione appropriata. **In ogni caso è sempre necessario spendere 1 Punto Esperienza.**

3.3.4. Annullare le Incapacità

Così come l'esperienza può migliorare le capacità, può aiutare a sbarazzarsi dei propri difetti.

Una Incapacità può essere ridotta di un livello pagando Punti Esperienza pari al livello attuale (negativo).

Ad esempio, un'Incapacità da -4 può passare a -3 pagando 4 Punti Esperienza.

Anche in questo caso si richiede un'esperienza costruttiva o un allenamento di qualche tipo.

Attenzione: **chi possiede un'Incapacità non può imparare nuove Abilità affini ad essa fino a che non ha ridotto a 0 l'Incapacità.**

Ad esempio, un personaggio con *Atletica -2* non può imparare l'Abilità *Saltare*, deve prima annullare la sua Incapacità in *Atletica*.

3.3.5. Migliorare le Componenti Essenziali

Anche le *Componenti Essenziali* possono migliorare con l'esperienza, ma si tratta di un processo molto lento: **per migliorare una Componente di un livello bisogna pagare un numero di Punti Esperienza pari al livello attuale moltiplicato per 3.**

Inoltre non è mai possibile eccedere il valore di *Ego*.

3.3.6. Punti Allenamento

Può capitare che durante il gioco un PG abbia l'occasione di trascorrere un certo tempo **allenandosi** per migliorare una delle sue caratteristiche. In proporzione al tempo impiegato, alle condizioni in cui l'allenamento si è svolto, alla determinazione e all'eventuale presenza di un istruttore, il Master può decidere di assegnare al PG alcuni **Punti Allenamento** per quella Abilità (o Incapacità, o Specializzazione, o Componente).

I Punti Allenamento possono sostituire i Punti Esperienza nell'alzare il livello della caratteristica. Per migliorare la caratteristica di un livello, però, **occorre sempre almeno 1 Punto Esperienza.**

Esempio: Kaori è una poliziotta, e ha solo 2 punti nell'Abilità Sparare con pistole. Si è esercitata molto, e il Master le ha assegnato ben 4 Punti Allenamento in questa Abilità. Ora per passare al livello 3 può usare 2 Punti Allenamento e 1 Punto Esperienza, invece di 3 Punti Esperienza. Non può però usare 3 Punti Allenamento: è sempre necessario usare almeno 1 Punto Esperienza. I 2 Punti Allenamento che le rimangono vengono messi da parte per il futuro: quando vorrà, potrà usarli insieme ad altri 2 Punti Esperienza per passare dal livello 3 al livello 4.

Le Vie della Magia

Esiste un'Arte potente ed oscura che trascende ogni tecnica ed ogni scienza, un'Arte che si fonda sui piú intimi segreti della Realtà. È un talento che giace dormiente, nascosto nel cuore degli uomini piú grandi. Nei millenni ha avuto molti nomi, ma qui ne sceglieremo uno soltanto: **Magia**.

Solo coloro che hanno uno Spirito straordinario e una personalità molto forte possono *imporre il proprio volere* non soltanto sulle persone e sugli esseri animati, ma sull'Acqua e sul Fuoco, sul Vento e sulla Folgore, sulla Luce e sull'Ombra. Il **Mago** è colui che cammina sulla Terra come un sovrano nel proprio regno, una tigre nel proprio territorio. Il *Mago* è il detentore del *Potere Supremo*.

4.1 – La Magia nel gioco

Esistono innumerevoli *Scuole di Magia*, ciascuna delle quali interpreta l'Arte secondo una propria filosofia, e opera gli **Incantesimi** in modo molto peculiare. La prima cosa da fare per creare un personaggio **Mago** è quindi decidere le caratteristiche della Scuola di Magia a cui appartiene: qual'è la *filosofia* su cui è fondata, a che *origine* attribuisce i poteri dei Maghi, come è organizzata e quale coesione interna esiste tra i suoi membri, quali *regole* e vincoli impone ai suoi adepti, quali sono le *Sfere della Realtà* su cui ha influenza.

Ogni Scuola di Magia include una o piú *Discipline* magiche, che si distinguono perché hanno influenza su aspetti diversi della Realtà, oppure perché operano gli *Incantesimi* in modo differente.

A ogni Disciplina di ogni Scuola di Magia corrisponde un'Abilità.

Un Mago può essere versato in una o piú *Discipline* della propria Scuola, o in casi piú rari perfino in *Discipline* di Scuole diverse. Per ogni *Disciplina magica* che sa padroneggiare, un personaggio Mago possiede un'Abilità.

4.1.1. Abilità Magiche

In *Ways of Chaos* le **Abilità Magiche** si comportano in modo molto simile ad ogni altra Abilità. Il loro *livello* indica quanto il Mago è esperto nell'uso degli *Incantesimi* di quella *Disciplina*.

Oltre che per **lanciare Incantesimi**, un'Abilità Magica può essere usata in altri modi. Rappresenta infatti anche la *conoscenza teorica* di una Scuola di Magia o almeno di uno dei suoi aspetti: il Mago può quindi usarla per diverse *azioni*, non diversamente da una comune Abilità.

Ad esempio è possibile per il Mago capire se una forza apparentemente soprannaturale che ha visto all'opera sia o no un *Incantesimo* della propria stessa Scuola, se un oggetto è dotato di poteri magici a lui accessibili, se un'altra persona è o no un Mago. Un personaggio può usare le proprie Abilità Magiche per decifrare *Incantesimi* scritti su antiche pergamene, “sentire” un potere magico all'opera, ricordare frammenti di antiche leggende e conoscenze arcane che potrebbe aver appreso durante il suo addestramento. Inoltre, può usare le Abilità Magiche anche per *comportarsi da Mago*, con quel particolare *stile* inconfondibile dei Maghi, che suscita timore, deferenza e sconcerto nei comuni esseri umani.

La Magia non è una cosa alla portata di tutti: solo personaggi con Ego superiore alla media possono riuscire a padroneggiarla. Le persone comuni, semplicemente, *non hanno sufficiente carisma* per poter piegare le forze della natura alla propria volontà.

Il massimo livello possibile in una Abilità Magica è pari all'Ego del Mago meno 5 punti. Persone con Ego inferiore a 6 non possono in nessun caso diventare Maghi.

Esempio: il Mago Alexis ha 9 punti di *Ego*, quindi potrà sviluppare le sue Abilità Magiche fino al livello 4. Invece Ectelion d'Aramas il Mezzo Elfo possiede *Ego 17*: potrà così raggiungere il livello 12 (!) nelle Abilità Magiche.

Anche se il livello massimo che un Mago può raggiungere in ogni singola Disciplina è limitato, teoricamente non c'è un limite al numero di Abilità Magiche che lo stesso personaggio può apprendere.

Anche le Abilità Magiche, come tutte le Abilità, possono avere delle **Specializzazioni**, che non devono mai superare il livello dell'Abilità di riferimento. Di solito le *Specializzazioni Magiche* riguardano singoli Incantesimi o *gruppi di Incantesimi* affini all'interno di una Disciplina.

Se si creano i PG con il *metodo a distribuzione di punti*, è possibile creare un Mago semplicemente acquistando le *Abilità Magiche* e le relative *Specializzazione* al normale costo in PCP (2 per livello le Abilità, 1 per livello le Specializzazioni), a patto di rispettare il limite di Ego-5 come livello massimo.

4.1.2. Varianti sulla creazione dei PG Maghi

Ogni Master può decidere di variare la *presenza di Magia* nella propria campagna. Per quanto riguarda la *potenza* della Magia, è compito del Master determinarla: se nell'ambientazione in cui si sta giocando la Magia è forte, permetterà ai Maghi di ottenere effetti spettacolari con poco sforzo e in breve tempo, mentre se al contrario desidera che la Magia sia debole potrà stabilire che anche gli Incantesimi meno potenti siano estremamente complessi. Oltre a questo, il Master può voler modificare le regole relative alla creazione e allo sviluppo dei PG Maghi, in maniera da renderle adeguate al tono della campagna.

Se il Master desidera che i Maghi siano più rari può decidere che le Abilità Magiche e le loro Specializzazioni abbiano un **costo in PCP doppio** rispetto al normale (4 per livello di Abilità, 2 per livello di Specializzazione). Inoltre può ridurre il livello massimo consentito e alzare il requisito minimo di Ego per essere un Mago: il livello massimo delle Abilità Magiche potrebbe essere fissato a **Ego-6** o **Ego-7** o anche oltre, invece che a Ego-5.

Se invece il Master vuole creare un'ambientazione dove la Magia è una cosa comune può abbassare il livello di Ego richiesto, stabilendo il limite a **Ego-4** o anche meno. Abbassando il limite, però, è consigliabile diminuire anche la *potenza* degli Incantesimi, in modo che solo i Maghi più abili siano in possesso di un grande potere.

Naturalmente un Master può sempre decidere di proibire l'uso di PG Maghi e di limitare la Magia a eventuali PNG, oppure escluderla completamente dall'ambientazione della campagna.

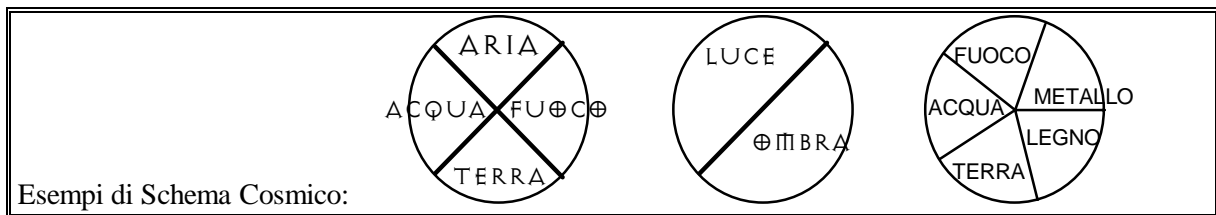
4.1.3. Lo Schema Cosmico

La maggior parte delle Scuole di Magia sono solite considerare la Realtà come costituita da alcuni **Elementi** fondamentali, le cui innumerevoli possibilità di combinazione plasmano tutte le cose. Su quanti e quali siano questi *Elementi* ogni Scuola ha una dottrina diversa.

Esempi: *Aria, Acqua, Terra e Fuoco* nella fisica aristotelica. *Yin e Yang*. Gli otto trigrammi dell'I-Ching: *Cielo, Terra, Tuono, Vento, Acqua, Fuoco, Monte, Palude. Luce ed Ombra. Aria, Acqua, Terra, Fuoco e Legno* secondo alcune dottrine giapponesi. I Movimenti del Feng-Shui: *Terra, Acqua, Fuoco, Metallo, Legno. Caldo e Freddo* secondo alcune dottrine africane. I dodici *Segni Zodiacali*. I sette *Eterni* di Pathos.

Qualunque sia la *cosmologia* a cui si riferiscono, i Maghi utilizzano gli *Elementi* nei loro Incantesimi. Per questo è opportuno per ogni giocatore che crea un Mago come proprio PG decidere quale *sistema di Elementi* viene usato dal Mago e dalla sua Scuola.

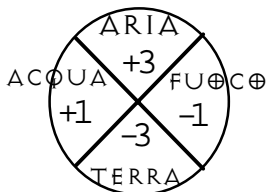
La *Scheda del Mago* riporta un cerchio vuoto. Suddividetelo in tante parti quanti sono gli Elementi del vostro sistema, e scrivete in ciascuna il nome di un Elemento. Se nella vostra cosmologia ci sono *coppie di Elementi opposti* (ad esempio Aria-Terra e Fuoco-Acqua) disponeteli in settori opposti del cerchio. Il risultato è il vostro **Schema Cosmico**.



Esistono Maghi piú o meno portati, per una loro inclinazione innata, al controllo dell'uno o dell'altro Elemento. Nelle cosmologie con coppie di Elementi opposti, essere inclinati verso un Elemento significa avere poca affinità per il suo opposto.

Le inclinazioni del Mago possono essere indicate con dei **modificatori positivi o negativi** assegnati a ciascun Elemento del suo Schema Cosmico. Questi modificatori devono essere sommati al Livello di Successo di tutti i tiri relativi ad Incantesimi di quell'Elemento, sia quelli per **lanciare Incantesimi** sia quelli di **Resistenza ad Incantesimi lanciati contro il Mago**.

Al momento della *creazione del personaggio*, potete dare al vostro PG Mago delle particolari attitudini verso alcuni Elementi. Decidete in quali Elementi desiderate avere un *bonus*, e per ciascuno scegliete un valore da un minimo di +1 a un massimo pari all'Ego del Mago diviso 3 (arrotondate per difetto). **Per ogni +1 assegnato ad un Elemento, dovete segnare un -1 in un altro**. Se nel vostro Schema Cosmico ci sono *coppie di Elementi opposti*, ogni -1 deve essere obbligatoriamente assegnato all'*opposto* dell'Elemento a cui avete messo un +1.



Esempio: Alexis il Mago ha 9 punti di Ego e il suo Schema Cosmico è "Aria-Terra, Acqua-Fuoco". Può assegnare modificatori fino a +3 (un terzo del suo Ego). Segna +3 in Aria: ora è obbligato a segnare -3 in Terra, che è l'Elemento opposto. Poi segna +1 in Acqua, e quindi -1 in Fuoco.

Se un Mago possiede Abilità Magiche collegate a piú di una Scuola, e le Scuole a cui appartiene usano cosmologie differenti, avrà ugualmente **un solo Schema Cosmico**. Quando il PG viene creato, si sommano le Abilità Magiche che possiede per ciascuna Scuola: la Scuola in cui ha il totale di livelli maggiore stabilisce lo Schema Cosmico. Dopo la creazione del PG lo Schema Cosmico non viene piú modificato. Ogni Incantesimo usato dal PG, anche se appartenente ad una Scuola che usa uno Schema Cosmico differente, dovrà essere collegato ad uno degli Elementi dello Schema Cosmico del personaggio.

4.1.4 Lanciare Incantesimi

I poteri di un Mago si manifestano attraverso gli **Incantesimi**. È un *Incantesimo* ogni azione che il Mago tenta di eseguire con la Magia, invece che con le proprie capacità fisiche e mentali. Gli Incantesimi possono facilmente infrangere le leggi della fisica e sortire effetti razionalmente impossibili, perché la Magia permette al singolo di intervenire direttamente sui meccanismi piú profondi della Realtà.

Questo non significa che un Mago possa fare qualunque cosa. Le possibilità della Magia sono limitate dalla *capacità tecnica* dell'esecutore: come vedremo in seguito, chi pratica la *Magia Codificata* può eseguire solo un numero limitato di Incantesimi di cui conosce la tecnica, mentre chi pratica la *Magia Improvvisata* dovrà di volta in volta inventare nuove tecniche per riuscire ad ottenere i risultati che desidera. Inoltre, l'uso della Magia comporta uno sforzo molto intenso ed esaurisce in fretta le risorse psicofisiche del Mago.

Lanciare un Incantesimo è un'azione basata sull'Anima e sull'Abilità Magica del Mago.

L'uso della Magia segue dunque le stesse regole di ogni altra azione. Il *Livello di Successo* viene calcolato sommando al risultato dei dadi il punteggio di *Anima* del Mago e il livello della sua *Abilità*

Magica nella Disciplina a cui appartiene l'Incantesimo. Aggiungete anche l'eventuale *Specializzazione* in quell'Incantesimo, o in un gruppo di Incantesimi che lo comprende. Usate la *Sfumatura dell'Anima* piú adatta alla natura dell'Incantesimo che il Mago sta utilizzando: per un Incantesimo di attacco può essere *Aggressività*, per uno di chiarezza *Sesto Senso*, e così via... Applicate inoltre la modifica segnata sul vostro *Schema Cosmico* per l'Elemento a cui è legato l'Incantesimo.

L'effettiva "potenza" dell'Incantesimo è direttamente proporzionale al *Livello di Successo*. Il **Livello di Difficoltà** viene stabilito dal Master in base alla complessità dell'Incantesimo, al tempo impiegato per formularlo e soprattutto alla potenza che ha la Magia nell'ambientazione in cui si sta giocando (in un mondo *high fantasy* è perfettamente normale scagliare proiettili di fuoco ed evocare mostri, mentre in un'ambientazione metropolitana contemporanea la faccenda cambia radicalmente).

Lanciare un Incantesimo è sempre molto faticoso. In base agli effetti che il Mago vuole ottenere e al Livello di Successo, il Master decide quanti **Punti Stanchezza** assegnare al personaggio.

4.1.5. *Incantesimi e recitazione*

Ecco una variante che renderà molto divertente l'uso della Magia nelle vostre partite: il *giocatore* deve **recitare** l'esecuzione degli Incantesimi!

Questo significa che dovrete alzarvi in piedi, guardandovi attorno con aria sprezzante per dimostrare la vostra *coolness* stregonasca, e iniziare a pronunciare una formula magica mentre eseguite arcani gesti, o qualunque altra cosa sia prevista dal rituale della vostra Scuola di Magia.

Potete anche servirvi di *oggetti* per ricostruire fedelmente i rituali magici: presentatevi ad una partita con candele nere, amuleti e un cagnolino di peluche da usare come vittima sacrificale! Giocare il ruolo di un Mago significa anche questo.

Il Master può ridurre il Livello di Difficoltà dell'Incantesimo se il giocatore riesce ad impressionarlo favorevolmente con una messinscena adeguata. Allo stesso modo il Master può rendere l'Incantesimo piú difficile, o farlo fallire automaticamente, nel caso che il giocatore commetta degli errori nel rituale.

Il giocatore è tenuto a ricordare a memoria i rituali e le formule degli Incantesimi. Se il suo PG ha con sé un *grimorio* o qualche altro tipo di promemoria scritto, il giocatore può rileggere gli appunti degli Incantesimi quando desidera, *eccetto quando il suo personaggio non avrebbe materialmente il tempo di farlo*. Non potete, nel bel mezzo di un combattimento, sedervi e tirare fuori un librone dal vostro zaino, e poi cominciare a sfogliarlo alla ricerca della formula del Fulmine Magico!

4.1.6. *Difendersi dagli Incantesimi*

Quando un Incantesimo viene utilizzato direttamente per danneggiare un altro essere vivente, il bersaglio viene protetto dalla propria energia spirituale.

Il personaggio che è fatto bersaglio di un Incantesimo, se non è consenziente, lancia i dadi e aggiunge il proprio punteggio di Ego: questo è il Tiro di Resistenza alla Magia.

A questo punto si fa un Confronto tra il Livello di Successo ottenuto dal Mago lanciando l'Incantesimo e il Tiro di Resistenza alla Magia del suo bersaglio. *Se il Mago non riesce a vincere il Confronto, l'Incantesimo non ha alcun effetto.*

Quando è un Mago a effettuare un Tiro di Resistenza alla Magia, deve applicare i modificatori del proprio *Schema Cosmico*. Qualunque sia la Scuola di Magia dell'avversario, il Master deve abbinare l'Incantesimo di attacco a un Elemento dello *Schema Cosmico* del Mago che si sta difendendo e chiedere al giocatore di applicare al suo tiro il modificatore adatto.

I Maghi possono anche **difendersi in modo attivo** dalla Magia opponendo un **Contro-Incantesimo**. In questo caso il *duello di Magia* si risolve in un Confronto tra i Livelli di Successo ottenuti dai due Maghi nel lanciare i rispettivi Incantesimi.

Quando uno dei due Maghi riesce a prevalere sull'altro, lo sconfitto può ancora usare la risorsa del *Tiro di Resistenza alla Magia* per limitare i danni causati dall'Incantesimo, ma non per annullarli del tutto.

4.1.7. Fallimento Critico degli Incantesimi

Se un Mago, nel tentativo di lanciare un Incantesimo, tira un **Fallimento Catastrofico**, le conseguenze sono molto gravi.

Nella migliore delle ipotesi, il Mago consumerà tutte le proprie energie, ricevendo numerosi *Punti Stanchezza* e probabilmente perdendo i sensi.

Se il Mago stava cercando di eseguire un Incantesimo molto potente, la grande quantità di energia accumulata si libererà in modo incontrollato attraverso il suo corpo, causandogli gravi ferite e molti *Punti Danno Fisico*. C'è una probabilità che il suo sistema nervoso subisca danni permanenti.

Nel caso che il Mago abbia tirato il Fallimento Catastrofico mentre cercava di formulare un Incantesimo di attacco, inoltre, gli effetti dell'Incantesimo potrebbero *ritorcersi specularmente contro di lui*.

4.2 – La Magia Codificata

Alcuni Maghi intendono la Magia come un'Arte iniziatica, fatta di complesse simbologie e rituali arcani, tramandati attraverso i secoli e i millenni. Questi Maghi apprendono i loro Incantesimi da antichi libri polverosi e dall'insegnamento dei loro Maestri, si riuniscono in congregazioni esoteriche e generazione dopo generazione tramandano immutate le loro Arti arcane.

Per chi pratica la **Magia Codificata** ogni Incantesimo ha un nome e una precisa tecnica di esecuzione. Le stesse pratiche hanno più o meno sempre gli stessi effetti, perciò gli Incantesimi possono essere ripetuti, classificati e studiati.

Un personaggio che utilizza la *Magia Codificata* deve **conoscere** un Incantesimo per poterlo lanciare. *Conoscere un Incantesimo* significa non solo ricordarne il rituale, ma anche e soprattutto comprenderne i meccanismi silenziosi ed invisibili.

Ciascun Incantesimo della Magia Codificata è classificato con un *nome* e possiede il proprio **rituale**. "Rituale" è un concetto molto ampio: include gesti, parole e molto altro. I rituali più semplici si compongono di uno o più *gesti magici*, di una *formula*, o più spesso di entrambi. La formula deve essere recitata ad alta voce mentre il Mago esegue i gesti.

In altri casi, sono necessari dei **componenti materiali**. Determinati oggetti devono essere utilizzati dal Mago in un modo prestabilito perché l'Incantesimo si manifesti. A seconda dei casi, questi oggetti possono essere riutilizzati ogni volta, oppure si consumano con l'uso e devono essere di volta in volta rimpiazzati.

Esempio: per lanciare l'Incantesimo "*Fulmine Magico*" il Mago Alexis deve impugnare un rametto di vischio nella mano sinistra e sollevarlo verso il Cielo, mentre punta l'indice destro verso il suo bersaglio e pronuncia la formula:
"*Coniuro Fulgore! Avraam Ta Xatra! BOLT!*"

Nei casi più complessi, i rituali possono durare svariate ore, e non di rado possono essere eseguiti solo in luoghi particolari della Terra (sulla cima di una montagna, sulla riva del mare, solo in un particolare tempio...) e in particolari condizioni del Cielo (notte o giorno, determinate fasi lunari, eclissi solare, precise congiunzioni astrali...). I rituali possono coinvolgere un gran numero di persone, richiedendo danze, canti, orge, sacrifici simbolici, di animali o perfino di esseri umani. In generale, più potente è l'Incantesimo più complicato è il rituale.

Solo quando il rituale è stato completato correttamente, è possibile lanciare i dadi per determinare il Livello di Successo dell'Incantesimo. Piccole imperfezioni non pregiudicano automaticamente la riuscita

dell'Incantesimo, ma il Master può decidere di modificare il Livello di Difficoltà a seconda della qualità del rituale.

Un PG Mago appena creato, se appartiene ad una Scuola di **Magia Codificata**, conosce un Incantesimo per ogni livello di Abilità Magica, piú un Incantesimo aggiuntivo per ogni livello di Mente oltre il terzo.

Se possiede piú di una Abilità Magica, *per ciascuna di esse* conosce un Incantesimo per livello. Gli Incantesimi aggiuntivi dovuti ai punti di Mente potranno essere suddivisi liberamente tra le varie Discipline. Le Specializzazioni non conferiscono la conoscenza di Incantesimi. L'esatta natura degli Incantesimi dovrà essere concordata con il Master.

4.2.1. Imparare nuovi Incantesimi

Per *imparare un nuovo Incantesimo*, un esperto di Magia Codificata dovrà *apprenderlo da un altro Mago*, oppure *studiarlo su un testo* (solitamente un antico libro o una pergamena che riporta una descrizione del rituale). In entrambi i casi, sarà necessario impiegare un certo tempo studiando ed esercitandosi, e spendere **1 Punto Esperienza**. Per Incantesimi particolarmente complessi e potenti, il Master può richiedere anche 2 o 3 Punti Esperienza, fino ad un massimo di 5 per casi veramente fuori del comune.

Un Mago può talvolta riuscire ad imparare un Incantesimo semplicemente *osservando* un altro Mago che lo esegue e tentando di ripetere il rituale. Per fare questo è necessario osservare attentamente l'esecuzione dell'Incantesimo e riuscire in un **Confronto di Mente e Abilità Magica** contro il Livello di Successo ottenuto dal Mago che sta lanciandolo. Mentre un personaggio sta facendo questo, non può tentare di eseguire un *Contro-Incantesimo*, quindi se è proprio lui il bersaglio dell'Incantesimo dovrà fare affidamento solo sul *Tiro di Resistenza alla Magia* per difendersi.

Se il Mago è riuscito a vincere il Confronto ha potuto osservare con precisione la tecnica di esecuzione dell'Incantesimo. In seguito dovrà riuscire in un altro tiro di Mente e Abilità Magica contro un Livello di Difficoltà generalmente molto alto per riuscire a dedurre le *meccaniche invisibili* dell'Incantesimo. Questo tiro viene anche influenzato dai modificatori dello Schema Cosmico. Se riesce anche questa volta, il Mago può *imparare l'Incantesimo* con un periodo di allenamento e spendendo 1 o piú Punti Esperienza, come se qualcuno glielo stesse *insegnando*.

4.2.2. Creare nuovi Incantesimi

Un Mago può anche provare a *creare da sé* dei nuovi Incantesimi. È un'operazione molto lunga e complessa, ed è possibile solo per Maghi che abbiano un'Abilità Magica non inferiore a 3.

Nel caso stia cercando di creare una nuova *variante* di un Incantesimo che già conosce, o di *combinare* gli effetti di due Incantesimi in uno, il Mago impiegherà molte settimane di ricerche e tentativi. Il tempo esatto viene deciso dal Master, regolandosi sul Livello di Successo di un tiro di *Mente e Abilità Magica* effettuato dal giocatore. A seconda della *potenza* dell'Incantesimo che vuole ottenere, il PG dovrà spendere da un minimo di **3** fino a **8** o in casi eccezionali anche **10 Punti Esperienza**.

Nel caso che il Mago stia ricercando **un Incantesimo completamente nuovo**, il tempo necessario sarà di *molti mesi*, spendendo un minimo di **5 Punti Esperienza** per un Incantesimo molto semplice. Incantesimi molto potenti potrebbero richiedere al Mago *anni e anni* di lavoro e **15 o piú Punti Esperienza**.

4.3 – La Magia Improvvisata

Secondo alcune Scuole di Magia, chi possiede una conoscenza accurata e profonda delle invisibili meccaniche su cui si basano gli Incantesimi, oltre ad una certa dose di talento, può ottenere quello che desidera senza sottostare a dei rituali codificati.

I Maghi che praticano la **Magia Improvvisata** non usano mai due volte lo stesso Incantesimo, ma ogni volta ne *improvvisano* uno nuovo. La maggior parte di loro utilizzano alcuni elementi di rituale sempre uguali (i **Focus**), combinandoli ogni volta in modo diverso per ottenere determinati effetti. Gli stessi *meccanismi profondi* dell'Incantesimo variano di volta in volta, influenzati da innumerevoli elementi esterni, così che ripetendo lo stesso rituale in modo identico non si ottengono quasi mai gli stessi effetti.

Questo tipo di Magia è assolutamente imprevedibile, e molto difficile da padroneggiare. In compenso, un esperto di Magia Improvvisata dispone di una versatilità che i praticanti della Magia Codificata non possono neppure sognare.

4.3.1. Magia Improvvisata e Focus

Per ogni *Disciplina* di *Magia Improvvisata* in cui è esperto, il Mago ha una serie di **Focus**. I Focus sono *elementi di un rituale*: spesso sono componenti materiali, ma altrettanto spesso sono soltanto gesti o parole, oppure segni grafici.

Ogni singolo *Focus* ha un **significato** (alcuni Focus possono averne *più di uno*, o avere un significato *ambiguo*). L'insieme dei Focus a disposizione del Mago costituisce una specie di “alfabeto” con cui il Mago dovrà ogni volta *descrivere* l'Incantesimo che vuole lanciare.

Esempi: la Mago *Karin Itzar* utilizza un mazzo di **Tarocchi** come Focus. Ogni volta che desidera *lanciare un Incantesimo*, pesca alcune carte dal mazzo e le dispone in modo che la combinazione dei loro significati allegorici descriva l'effetto che vuole ottenere.

Jackie Long è un Mago di Hong Kong che lancia i suoi Incantesimi per mezzo di piccoli *rettangoli di carta*. I suoi Focus sono gli **ideogrammi** della “Scrittura del Tuono”. Per lanciare un Incantesimo, Long *scrive alcuni ideogrammi* su uno dei suoi talismani di carta, servendosi di un pennello che ha ereditato dal suo Maestro e usando un inchiostro speciale che prepara personalmente. La sequenza di ideogrammi determina gli effetti dell'Incantesimo.

Ombra-della-Luna è un'adepta della *Danza Magica dei Dodici Demoni*. I suoi Focus sono le 36 *figure* della Danza Magica e i *Nomi* dei Dodici Demoni. Per comporre un Incantesimo deve improvvisare una sequenza di **passi di danza**, pronunciando ad ogni figura uno dei Nomi. La sequenza delle figure e la loro combinazione con i Nomi determina l'effetto dell'Incantesimo.

4.3.2. Improvvisare gli Incantesimi

Per lanciare un Incantesimo di *Magia Improvvisata*, il Mago deve per prima cosa creare una combinazione di *Focus* rappresentativa dell'Incantesimo che vuole ottenere. Nella pratica del gioco, il Master può richiedere che il *giocatore* realizzi effettivamente la combinazione.

Esempio: Francesca, la giocatrice che interpreta il ruolo di Karin Itzar, si presenterà a tutte le partite con un mazzo di Tarocchi, e disporrà le carte sul tavolo ogni volta che il suo PG intende lanciare un Incantesimo.

Il giocatore è tenuto a ricordare a memoria i Focus e il loro significato. Potrà ripassare durante i momenti tranquilli della partita, ma non potrà consultare nessun tipo di appunti quando il suo PG si trova in situazioni che richiedono di agire con prontezza. Eventuali errori nell'uso dei Focus sono a tutto rischio e pericolo del Mago.

Una volta combinati i Focus, il giocatore spiega al Master quale effetto desidera ottenere. Il Master, eventualmente controllando il significato dei Focus sugli appunti del Mago, decide **segretamente** se la combinazione è appropriata oppure no. In entrambi i casi si lanciano i dadi per l'Incantesimo, secondo le solite regole.

Se la combinazione di Focus è stata giudicata **corretta** dal Master, ci si basa sul *Livello di Successo* per determinare gli effetti dell'Incantesimo. *Non è comunque detto che il risultato sia quello desiderato! Maggiore è il livello di successo, maggiormente l'Incantesimo ottenuto si avvicina alle intenzioni del Mago.*

Se invece il Master considera la combinazione **inadeguata**, probabilmente l'Incantesimo darà risultati *completamente diversi* dalle intenzioni del Mago.

Se il Livello di Successo ottenuto con i dadi è *molto alto*, è ancora possibile che gli effetti dell'Incantesimo *si avvicinino un poco* a quelli sperati: potrebbero, ad esempio, produrre risultati simili in modo diverso. Altrimenti, il Master darà *una propria interpretazione* della combinazione di Focus e deciderà gli effetti dell'Incantesimo, effetti che non avranno nulla a che vedere con quello che il malcapitato Mago voleva!

Se il Livello di Successo è molto basso, gli effetti potranno essere addirittura *l'inverso* di quelli desiderati, o comunque dannosi.

Fate attenzione anche al *numero di Focus* che utilizzate per comporre l'Incantesimo. Una combinazione complessa, formata da numerosi Focus, ha il pregio di descrivere gli effetti più dettagliatamente: è quindi più probabile che il risultato corrisponda alle intenzioni del Mago. L'Incantesimo sarà però più *difficile* da eseguire (in termini di Livello di Difficoltà), per cui avrà probabilmente una potenza minore.

Una combinazione vaga, di pochi Focus, rende l'Incantesimo più semplice e spesso più potente. Tuttavia, il Master avrà una maggiore libertà nell'interpretarla, e in generale sarà molto difficile che l'effetto corrisponda esattamente alle intenzioni.

Per finire, bisogna ricordare che **ripetendo esattamente la stessa combinazione di Focus non si ottiene mai un effetto identico**. È compito del Master introdurre variazioni più o meno rilevanti per conservare un ampio margine di incertezza.

La *Magia Improvvisata* è una forza straordinaria, ma difficilmente controllabile.

RIASSUNTO DEL REGOLAMENTO

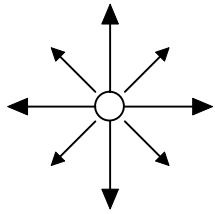
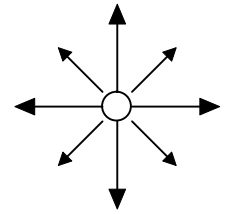
- Per determinare il Livello di Successo di un'azione:
 1. **lanciare 2d6**
 2. **aggiungere una Componente Essenziale (Anima, Mente o Corpo) e un'eventuale Sfumatura se applicabile**
 3. **aggiungere un'Abilità appropriata se il personaggio la possiede, e un'eventuale Specializzazione; oppure**
 4. **sottrarre un'Incapacità, se applicabile**
 5. **sottrarre i Punti Stanchezza**
 6. **sottrarre i Punti Danno Fisico se l'azione è basata sul Corpo**
- Se esce **6** sul **Dado Caotico**, lanciarlo di nuovo e sommarlo al Livello di Successo.
- Maggiore è il **Livello di Successo**, meglio è riuscita l'azione.
- Se esce un **doppio 1** è un **Fallimento Catastrofico**
- Il Master stabilisce il **Livello di Difficoltà**:

Livello di Difficoltà	Complessità dell'Azione
8	Facile
10	Comune
12	Media
15	Difficile
18	Molto Difficile
20	Difficilissima
25	Assurda
30	Leggendaria

- Se il **Livello di Successo** raggiunge o supera il **Livello di Difficoltà**, l'azione è riuscita.
- **Confronto**: il personaggio che realizza il Livello di Successo maggiore, vince.

Margine di Successo	Risultato
0	Pareggio
1	Per un soffio
2	Successo ordinario
3	Successo completo
4	Netta superiorità
5	Superiorità schiacciante
6	Polverizzato!

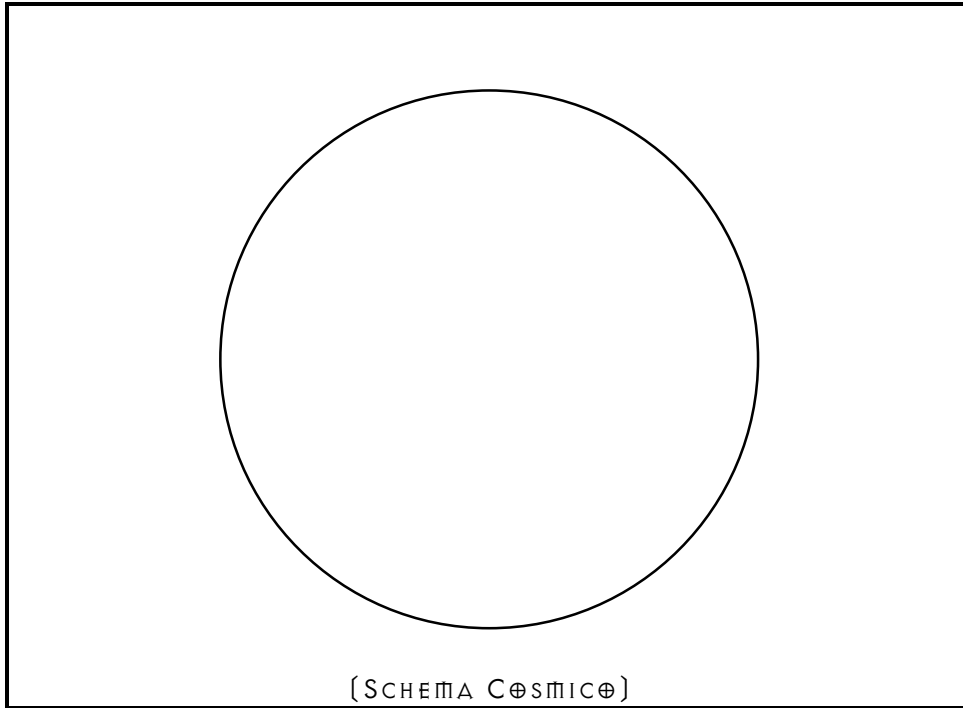
**Se un PG ha un totale di Punti Stanchezza maggiore della sua Vitalità, perde i sensi.
Se un PG ha un totale di Punti Danno Fisico maggiore della sua Vitalità, rischia di morire.**

**Tabella di
Creazione del Personaggio**

<i>Caratteristica</i>	<i>Livello base</i>	<i>PCP per livello</i>	<i>Note</i>
Ego	6	5	Tutti i personaggi iniziano con Ego a livello 6 . È possibile aumentarlo al costo di 5 PCP per ogni ulteriore livello. I Personaggi Giocanti non possono avere Ego inferiore a 6.
Componenti Essenziali	3	5	Tutti i personaggi iniziano con livello 3 in Anima, Mente e Corpo . Possono avere un punteggio maggiore al costo di 5 PCP per ogni livello oltre il terzo, oppure un punteggio minore, ottenendo in cambio 5 PCP per una Componente a livello 2 o 10 PCP per una Componente a livello 1 . <u>Il livello massimo raggiungibile è uguale al punteggio di Ego.</u>
Sfumature di Forma	0	3	Ogni livello <i>positivo</i> costa 3 PCP , mentre per ogni livello <i>negativo</i> si ottengono 3 PCP in cambio. Il livello massimo (sia positivo che negativo) di una Sfumatura è pari a metá del livello della relativa Componente , arrotondando per eccesso.
Abilità	0	2	Le Abilità costano 2 PCP per livello, senza alcun massimo teorico. Il livello 1 indica un personaggio <i>principiante</i> , 2-3 <i>competente</i> , 4-5 <i>esperto</i> , punteggi superiori qualificano dei veri Maestri.
Incapacità	0	-1	Le Incapacità sono <i>Abilità negative</i> . Per ogni livello di Incapacità il giocatore riceve 1 PCP in cambio.
Specializzazioni	0	1	Sono modificatori di una Abilità. Il livello massimo delle Specializzazioni è pari al livello dell'Abilità collegata e ogni livello di Specializzazione costa 1 PCP .
Vantaggi & Svantaggi	N/A	variabil	Il valore in punti di eventuali altri Vantaggi e Svantaggi è <i>totalmente a discrezione del</i>

		e	<i>Master!</i>
--	--	---	----------------

SCHEDA DEL MAGO



DISCIPLINA MAGICA:		INCANTESIMI NOTI:
<input type="checkbox"/> CODIFICATA <input type="checkbox"/> IMPROVVISATA		

DISCIPLINA MAGICA:		INCANTESIMI NOTI:
<input type="checkbox"/> CODIFICATA <input type="checkbox"/> IMPROVVISATA		

DISCIPLINA MAGICA:		INCANTESIMI NOTI:
<input type="checkbox"/> CODIFICATA <input type="checkbox"/> IMPROVVISATA		