

BLOOD SWORD

Ti trovi nei territori incantati di Leggenda, terra in cui abitano avventurieri di vario genere, ognuno con specifiche caratteristiche.

Coloro che si affidano alla spada e alla propria forza sono chiamati GUERRIERI. Quelli che praticano le arti magiche sono chiamati STREGONI e hanno sempre pronto qualche incantesimo mortale sulla punta delle dita. I SAGGI invece sono monaci dediti allo studio e profondi conoscitori delle antiche tradizioni. Tuttavia sono anche ottimi arcieri, praticano le arti marziali e sono abili con l'asta da combattimento. Infine ci sono i LADRI che, oltre a essere abili spadaccini, fanno dell'astuzia la loro arma migliore.

Se hai già completato il terzo libro della serie, *L'Artiglio del Demone*, puoi continuare l'avventura in questo libro con la stessa squadra di eroi. Il tuo personaggio avrà le stesse abilità, rango ed equipaggiamento con cui ha concluso l'avventura precedente.

Se invece questa è la tua prima avventura nel mondo di Blood Sword, allora continua a leggere.

REGOLE GENERALI

Puoi decidere di affrontare l'avventura da solo oppure in squadra. Se il tuo spirito temerario ti suggerisce un approccio in solitario, devi decidere quale genere di eroe essere, scegliendo una delle quattro categorie. In questo caso il tuo coraggio è premiato con un Rango più alto rispetto a quello che avresti giocando in squadra; in altre parole sei più potente. Un eroe solitario è di 20° Rango.

Se invece decidi di giocare in una squadra composta da due giocatori, ognuno deve scegliere un eroe di categoria differente. Le diverse caratteristiche dei personaggi rendono la squadra più equilibrata, compensando a vicenda punti di forza e debolezza. In questo caso gli eroi sono di 10° Rango. Se la squadra è composta da tre giocatori, sono tutti di 7°, mentre se i giocatori sono quattro saranno di 5°. Anche in questi casi i giocatori *devono* scegliere categorie diverse.

N° GIOCATORI

1 giocatore

2 giocatori

3 giocatori

4 giocatori

COMPOSIZIONE DELLA SQUADRA

1 eroe di 20° Rango in una categoria a scelta.

2 eroi di 10° Rango in categorie diverse.

3 eroi di 7° Rango in categorie diverse tra loro.

4 eroi di 5° Rango in categorie diverse tra loro.

Dopo aver letto le prossime sezioni dedicate al regolamento, ogni giocatore deve leggere il paragrafo dedicato alla sua categoria.

TERMINOLOGIA

L'abbreviazione utilizzata nel testo per indicare il lancio dei dadi è:

xd6+y

Significa che il giocatore deve lanciare un numero **x** di dadi da **6** e sommarlo al punteggio **y**.

Esempio:

2d6+3 significa che dovrai lanciare 2 dadi e aggiungere 3.

1d6-1 significa che dovrai lanciare 1 dado e sottrarre 1.

CARATTERISTICHE

Ogni personaggio possiede quattro caratteristiche:

COMBATTIVITÀ

L'abilità nel combattimento e la forza fisica.

PSICHE

La resistenza agli incantesimi e, nel caso dello Stregone, la predisposizione alla magia.

INTELLIGENZA

L'insieme delle abilità mentali quali prontezza di pensiero, capacità di ragionamento e buonsenso.

RESISTENZA

Rappresenta lo stato di salute. Le ferite comportano la perdita di un determinato numero di punti dalla Resistenza. Esaurito questo

punteggio il personaggio muore. I punti persi possono essere recuperati grazie a incantesimi di guarigione o pozioni curative ma non possono superare il valore iniziale.

MAPPA DI COMBATTIMENTO

Gli scontri si svolgono generalmente su una mappa che mostra il punto dove ogni giocatore comincia il combattimento e la posizione degli avversari. Le caselle numerate indicano la posizione dei componenti della squadra mentre le lettere indicano la posizione degli avversari (tranne se diversamente indicato nel testo).



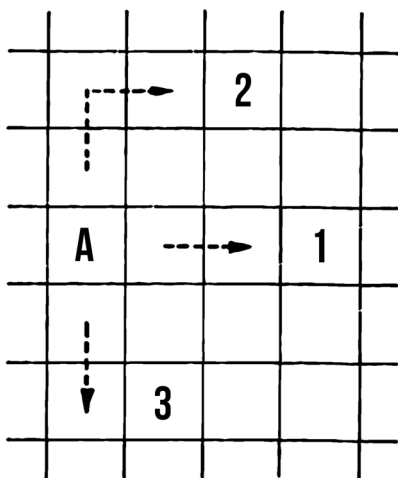
L'attacco è consentito solo quando uno degli avversari si trova in una casella adiacente a quella del giocatore (sopra, sotto o di lato). Non si può attaccare in diagonale.

Non sono consentiti spostamenti su caselle già occupate da un compagno di squadra o da un nemico. Quando un avversario o un compagno vengono uccisi, è possibile transitare o sostare sulla casella precedentemente occupata; in altre parole, un cadavere non impedisce il movimento.

Le caselle nere indicano la presenza di ostacoli, ad esempio pilastri o grosse statue, pertanto non possono essere attraversate.

Le caselle ombreggiate possono essere occupate solo dagli avversari ma non dai giocatori, in quanto potrebbero rappresentare elementi pericolosi a cui i nemici sono invece immuni.

Tranne se diversamente indicato, l'avversario si muove sempre verso il giocatore a lui più vicino. Per stabilire chi si trova più vicino al nemico, si devono contare le caselle seguendo linee dritte (non diagonali). Il disegno seguente mostra che il giocatore 1 si trova più vicino al nemico rispetto al giocatore 2 e alla stessa distanza rispetto al giocatore 3.



Se più giocatori si trovano alla stessa distanza dall'avversario, compreso il caso in cui siano entrambi adiacenti al nemico, devono lanciare i dadi per stabilire chi si muoverà per primo: chi ottiene il punteggio minore è il prescelto.

AZIONI IN COMBATTIMENTO

I combattimenti si svolgono in *turni* durante i quali ogni giocatore ha la possibilità di compiere l'azione che preferisce: può attaccare l'avversario, lanciare un incantesimo o fare altro.

L'ordine d'azione dei personaggi è stabilito dal loro punteggio di Intelligenza. Il giocatore col punteggio più alto agisce per primo, segue quello col punteggio immediatamente inferiore, e così via. I giocatori con egual punteggio di Intelligenza agiscono simultaneamente.

Attenzione: se un giocatore viene ucciso prima del suo turno non può compiere nessuna azione.

Esistono diverse possibilità d'azione durante un turno; ogni giocatore può scegliere di compierne solo una.

MOVIMENTO

Quest'azione permette ai giocatori di spostarsi sulla mappa, ad esempio per attaccare un avversario oppure per raggiungere un'uscita. Il movimento è consentito in ogni direzione ma solo con spostamenti orizzontali e verticali (non diagonali). Durante il proprio turno il giocatore può muoversi del numero di caselle a piacere; tuttavia non è possibile transitare o sostare sulle caselle nere, ombreggiate o occupate da altri personaggi.

Se all'inizio di un turno ci si trova nella casella adiacente a un avversario, è possibile muoversi *soltanto* se nel turno precedente si era scelta l'azione *Difesa* (vedi oltre). In altre parole, se in una casella adiacente c'è un avversario vivo, non è possibile allontanarsi da lui se non dopo averlo ucciso, oppure dopo aver impiegato un turno per difendersi, preparandosi così alla fuga.

ATTACCO

L'attacco può essere sferrato solo se il nemico è in una casella adiacente a quella del giocatore (non in diagonale). Per colpire l'avversario bisogna lanciare 2d6 e totalizzare un punteggio uguale o inferiore alla propria Combattività.

DIFESA

Questa azione ti rende più difficile da colpire. Per un intero turno (fino all'inizio del tuo prossimo turno), ogni avversario che cercherà di colpirti dovrà lanciare 3d6 invece dei soliti 2.

ATTACCO A DISTANZA

Questa è un'opzione riservata ai Saggi e ai Ladri. Permette di attaccare un avversario da lontano, ad esempio scagliando una freccia. È possibile attaccare un avversario posizionato ovunque sulla mappa, eccetto nel caso in cui sia in una casella adiacente alla tua.

FUGA

Qualche volta avrai la possibilità di abbandonare un combattimento. Per completare la fuga è necessario che tutti i giocatori siano d'accordo e che quindi la squadra fugga unita. Questa azione è possibile solo quando un giocatore ha raggiunto la casella di *fuga* o una adiacente a essa. Successivamente, tutti gli altri dovranno posizionarsi sulle caselle adiacenti a quella di *fuga* o a quelle degli altri giocatori già in prossimità dell'uscita. Quando la squadra sceglie questa opzione, la fuga avviene al turno del giocatore col minor punteggio di Intelligenza (quindi se qualche avversario ha un punteggio di Intelligenza maggiore di quel giocatore, potrà ancora compiere un'azione prima che i personaggi fuggano).

RICHIAMARE ALLA MENTE UN INCANTESIMO

Questa possibilità è riservata agli Stregoni e permette di preparare un incantesimo da lanciare in uno dei turni successivi. Quest'azione può essere svolta in un qualsiasi momento dell'avventura, e non solo durante i combattimenti. L'incantesimo richiamato rimarrà pronto fino a quando non lo si lancerà. È possibile richiamare alla mente più incantesimi, ma ognuno riduce di 1 punto il punteggio Psiche fino a quando non sarà stato lanciato.

LANCIARE UN INCANTESIMO

Questa possibilità è riservata agli Stregoni. Un incantesimo può essere utilizzato solo se lo si è preventivamente richiamato alla

mente. Le regole per questo tipo di azione sono spiegate nella sezione dedicata agli Stregoni.

* * *

I combattimenti seguono delle semplici regole.

Quando durante il tuo turno scegli di attaccare l'avversario, devi lanciare 2d6. Se il punteggio ottenuto è uguale o inferiore a quello della tua Combattività, significa che hai colpito il nemico. Per stabilire il Danno inflitto al nemico devi fare un lancio di dadi (a seconda del Rango) e sottrarre il punteggio ottenuto dalla sua Resistenza. Nella sezione dedicata alla propria categoria sono indicati i ranghi e il relativo Danno.

Se l'avversario gode di punti Protezione, ad esempio se indossa un'armatura, questi devono essere sottratti dal punteggio che hai ottenuto per stabilire il Danno. Se il risultato è maggiore di zero devi sottrarlo dalla sua Resistenza.

Esempio:

Tu hai Combattività 7 e Danno 1d6+1.

Il tuo avversario, un Troll, ha Combattività 6 e Danno 1d6.

Tu hai un punteggio Intelligenza più alto, perciò agisci per primo.

Lanci 2d6 e ottieni 3, punteggio inferiore alla tua Combattività, quindi colpisci l'avversario.

Lanci 1d6 per quantificare il Danno e aggiungi 1. Il risultato è 7. Il tuo avversario ha 2 punti Protezione, quindi il punteggio da sottrarre alla sua Resistenza è 5. Se il Troll è ancora vivo, e quindi la sua Resistenza non si è azzerata, ora è lui ad attaccarti.

L'avversario lancia 2d6 e ottiene 6, punteggio pari alla sua Combattività, quindi ti colpisce.

Per stabilire il Danno lanci 1d6 e il risultato è 1. Poiché possiedi 2 punti Protezione, l'attacco risulta inoffensivo e non perdi alcun punto Resistenza. Lo scontro prosegue con il prossimo turno.

Se durante il tuo turno hai deciso di difenderti, il tuo avversario, per cercare di colpirti, deve lanciare 3d6 (invece di 2) e ottenere un punteggio uguale o inferiore alla sua Combattività. Così facendo le

probabilità di colpirti si riducono (come già spiegato nel paragrafo dedicato alla *Difesa*).

Se durante un turno hai scelto di difenderti, non ti è consentito attaccare durante lo stesso turno.

ARMATURA

Cominci la tua avventura con indosso un'armatura che ti protegge durante i combattimenti e aumenta le tue probabilità di sopravvivenza. Se sei un Guerriero l'armatura ti garantisce 3 punti Protezione. Se invece sei uno Stregone, un Saggio o un Ladro, i punti sono 2.

Se durante uno scontro il tuo avversario ti colpisce, l'armatura ti permette di ridurre il Danno subito.

Esempio:

L'avversario ti colpisce. Il suo Danno è pari a $2d6+1$, quindi per quantificarlo lancia due dadi e aggiungi 1, totalizzando 13.

L'armatura ti offre 2 punti Protezione, pertanto sottrai dalla tua Resistenza 11. Se invece non ne possiedi alcuna devi sottrarre l'intero punteggio totalizzato.

Non è possibile indossare più di un'armatura né sommare tra di loro i corrispondenti punteggi. Se un avversario ha il punteggio Protezione pari a zero significa che non indossa l'armatura.

ARMI

Durante l'avventura potrebbe capitarti di perdere la tua arma: in questo caso devi sottrarre 2 punti alla Combattività e al Danno fino a quando non ne troverai un'altra.

Esempio:

Un Saggio di 8° Rango normalmente ha Combattività 8 e Danno $3d6$. Senza arma i punteggi si riducono di 2 punti ciascuno, quindi Combattività 6 e Danno $3d6-2$.

EQUIPAGGIAMENTO

L'equipaggiamento prevede un limite di dieci oggetti per ogni giocatore. Se hai già raggiunto il limite di dieci e trovi un nuovo oggetto che vuoi raccogliere, devi prima fare posto nel tuo zaino scartandone uno oppure consegnandone uno a un compagno.

Il sacchetto con le monete conta come 1 oggetto, indipendentemente dalla quantità di denaro che contiene.

La faretra, disponibile solo per Saggi e Ladri, conta come 1 oggetto e può contenere fino a sei frecce. Anche in questo caso la faretra, vuota o piena, vale sempre come 1 oggetto.

MAGIA

La magia è un'arte praticata da Stregoni e Saggi. Come sfruttare questa abilità è spiegato in maniera dettagliata in una sezione specifica, tuttavia è opportuno che ogni giocatore sappia che esistono due tipi di incantesimi:

DISTRUTTIVI

Questi incantesimi non possono essere fermati e infliggono sempre un Danno al bersaglio. Se sei stato attaccato con una magia di questo tipo, devi sottrarre il Danno dalla tua Resistenza (meno la Protezione, se ce l'hai).

MENTALI

A questo tipo di incantesimo è possibile cercare di *resistere*. Per farlo bisogna lanciare 2d6 e ottenere un punteggio uguale o minore della propria Psiche. Durante il combattimento sarà sempre specificato a quale tipo di incantesimo ti trovi di fronte.

PUNTI ESPERIENZA

I Punti Esperienza indicano l'abilità del proprio eroe.

Se sopravvivi a *Viaggio all'Inferno*, sarai ricompensato con un numero di Punti Esperienza (da dividere equamente tra tutti i partecipanti

se si gioca in squadra). Tuttavia potresti guadagnarne o perderne anche durante l'avventura.

Il totale dei Punti Esperienza accumulati dal proprio personaggio stabilisce il suo Rango.

RANGO	PUNTI ESPERIENZA
1°	0-249
2°	250-499
3°	500-749
4°	750-999
5°	1000-1249
6°	1250-1499
7°	1500-1749
8°	1750-1999
9°	2000-2249
10°	2250-2499
11°	2500-2749
12°	2750-2999
13°	3000-3249
14°	3250-3499
15°	3500-3749
16°	3750-3999
17°	4000-4249
18°	4250-4499
19°	4500-4999
20°	5000

Il 20° Rango è il massimo raggiungibile in Blood Sword.

L'avventura inizia con il punteggio più basso previsto dal tuo Rango, quindi 1000 punti se sei di 5°, oppure 1500 punti se sei di 7°, e così via.

Esempio:

Se giocate in due (10° Rango, 2250 punti) e ricevete un riconoscimento di 1000 Punti Esperienza, raggiungerete il 12° (3750 punti).

Se giocate in quattro (ciascuno di 5° Rango, 1000 punti) e ricevete 1000 punti da dividere equamente, raggiungerete il 6° (1250 punti).

Dopo aver concluso con successo l'avventura, ricordati di annotare sulla *Scheda Personaggio* il punteggio raggiunto. Ciò ti sarà utile per affrontare la prossima avventura di Blood Sword: *Le Mura di Spyte*.

GIOCO IN SQUADRA

Se hai deciso di agire in solitario, l'avventura si svolge come un normale *librogame*. Se invece giochi in squadra, è necessario osservare alcune regole aggiuntive.

Per cominciare, uno dei partecipanti sarà nominato *Lettore*, ovvero colui a cui spetterà il compito di leggere i paragrafi del libro durante il gioco. La scelta può avvenire per votazione a maggioranza oppure attraverso il lancio dei dadi. Il *Lettore* ha il potere, qualora i componenti della squadra non si trovassero d'accordo su come agire durante l'avventura, di scegliere l'azione da intraprendere. La squadra ha comunque facoltà di cambiare il *Lettore* ogni qualvolta la maggioranza lo richieda. Il testo è scritto in seconda persona singolare, ma in questo caso è preferibile leggere il testo al plurale, rivolgendosi a tutta la squadra.

ORDINE DI COMBATTIMENTO

Prima di intraprendere uno scontro, è importante che la squadra stabilisca l'ordine di combattimento, in quanto questa scelta può influenzarne l'esito.

Per tenere traccia dell'ordine, è consigliabile preparare alcuni cartellini numerati da assegnare ai giocatori secondo la sequenza stabilita, in modo che ciascuno possa ricordarsi esattamente qual è il suo turno. Se i giocatori non sono d'accordo sull'ordine di combattimento,

devono adottare la sequenza standard prevista dal regolamento: prima il Guerriero, poi il Saggio, poi lo Stregone e per ultimo il Ladro.

OPZIONI SPECIALI

Esistono situazioni in cui alcune possibilità sono riservate a una specifica categoria d'eroe.

Esempio:

Se c'è un Saggio nella squadra, vai al 273.

In questo caso potrà accedere al paragrafo indicato solo il giocatore appartenente a quella categoria e a lui spetterà il compito di leggere il paragrafo agli altri giocatori. Tuttavia potrebbero esserci parti di testo scritte in *[corsivo tra parentesi]* che, se il giocatore lo desidera, può mantenere riservate senza leggerle al resto della squadra.

Esempio:

SAGGIO - Riesci a decifrare le rune, ormai sbiadite, scritte sulla pergamena. *[È scritto che la via più sicura che porta all'Emblema della Vittoria si trova al di là della porta dorata.]*

Il giocatore legge ai compagni la prima parte, ma non è obbligato a riferire il testo in corsivo. Una volta terminata la lettura dei paragrafi il giocatore restituisce il libro al *Lettore*.

Se due componenti della squadra possono agire contemporaneamente ma non sono d'accordo sull'azione da intraprendere (ad esempio il Saggio vuole parlare con un demone mentre il Ladro preferisce attaccarlo), dovranno entrambi lanciare un dado: chi ottiene il punteggio più alto decide come agire.

MORTE

Se giochi da solo e il tuo personaggio viene ucciso, ovvero la sua Resistenza scende a zero, puoi ricominciare l'avventura scegliendo un nuovo eroe. Se invece stai giocando in squadra e uno dei personaggi viene ucciso, gli altri continuano l'avventura.

Attenzione: il giocatore il cui personaggio è stato ucciso non deve sedersi sulla sedia e aspettare che gli altri concludano l'avventura. Egli acquisisce due compiti: il primo è quello di lanciare i dadi per gli avversari, il secondo è quello di cambiarne, se lo desidera, le strategie. Insomma, non è così male. Potrà divertirsi a rendere la vita difficile ai suoi ex compagni di squadra!

L'UOMO-SQUADRA

Normalmente il numero dei personaggi della squadra corrisponde al numero dei giocatori, in modo che ogni partecipante si identifichi con un singolo personaggio acquisendo una buona conoscenza delle caratteristiche e potenzialità della categoria di cui fa parte.

Tuttavia, una volta acquisita una certa esperienza col sistema di gioco, puoi provare a giocare non con un solo personaggio, bensì con una squadra intera. In questo caso le regole sono le medesime che per una squadra, solo che tutti i personaggi sono governati da un unico giocatore.

CATEGORIE DI PERSONAGGI

Nelle pagine che seguono sono descritte più approfonditamente le varie categorie. In fondo al libro invece ci sono la *Scheda Personaggio* e una mappa dei territori di Midgard. Ti consigliamo di non scrivere sulla *Scheda Personaggio* del libro, ma farne una copia oppure scaricarla dal nostro sito e stamparla.



GUERRIERO

Fedele agli insegnamenti dei tuoi antenati e al codice d'onore della cavalleria, sei un maestro nell'arte del combattimento. Il tuo punteggio Combattività è il più alto fra tutti gli altri personaggi del tuo stesso Rango e quando sferri un colpo infliggi un Danno maggiore. Inoltre indossi una cotta di maglia che ti garantisce 3 punti Protezione.

Queste caratteristiche ti offrono un grande vantaggio in combattimento, ma ogni medaglia ha il suo rovescio: infatti non possiedi le abilità speciali degli altri personaggi, come l'ESP del Saggio o la subdola astuzia del Ladro. Inoltre, essendo legato alle nobili tradizioni della tua categoria, dovrai stare molto attento a seguire sempre il codice di comportamento di un vero guerriero.

2° Rango	Combattività: 8 Psiche: 6 Resistenza: 12	Intelligenza: 6 Danno: 1d6+1
3° Rango	Combattività: 8 Psiche: 6 Resistenza: 18	Intelligenza: 6 Danno: 1d6+2
4° Rango	Combattività: 8 Psiche: 6 Resistenza: 24	Intelligenza: 7 Danno: 2d6
5° Rango	Combattività: 8 Psiche: 6 Resistenza: 30	Intelligenza: 7 Danno: 2d6+1
6° Rango	Combattività: 8 Psiche: 6 Resistenza: 36	Intelligenza: 7 Danno: 2d6+2
7° Rango	Combattività: 8 Psiche: 6 Resistenza: 42	Intelligenza: 7 Danno: 3d6

8° Rango	Combattività: 9 Psiche: 7 Resistenza: 48	Intelligenza: 7 Danno: 3d6+1
9° Rango	Combattività: 9 Psiche: 7 Resistenza: 54	Intelligenza: 7 Danno: 3d6+2
10° Rango	Combattività: 9 Psiche: 7 Resistenza: 60	Intelligenza: 7 Danno: 4d6
11° Rango	Combattività: 9 Psiche: 7 Resistenza: 66	Intelligenza: 7 Danno: 4d6+1
12° Rango	Combattività: 9 Psiche: 7 Resistenza: 72	Intelligenza: 8 Danno: 4d6+2
13° Rango	Combattività: 9 Psiche: 7 Resistenza: 78	Intelligenza: 8 Danno: 5d6
14° Rango	Combattività: 10 Psiche: 8 Resistenza: 84	Intelligenza: 8 Danno: 5d6+1
15° Rango	Combattività: 10 Psiche: 8 Resistenza: 90	Intelligenza: 8 Danno: 5d6+2
16° Rango	Combattività: 10 Psiche: 8 Resistenza: 96	Intelligenza: 8 Danno: 6d6
17° Rango	Combattività: 10 Psiche: 8 Resistenza: 102	Intelligenza: 8 Danno: 6d6+1

18° Rango	Combattività: 10 Psiche: 8 Resistenza: 108	Intelligenza: 8 Danno: 6d6+2
19° Rango	Combattività: 10 Psiche: 8 Resistenza: 114	Intelligenza: 8 Danno: 7d6
20° Rango	Combattività: 11 Psiche: 8 Resistenza: 120	Intelligenza: 9 Danno: 7d6+1

Compila la *Scheda Personaggio* con le caratteristiche del tuo Rango.

Se stai giocando con il personaggio usato nel terzo libro della serie, allora conosci già il tuo equipaggiamento.

Se invece stai per giocare con un nuovo personaggio, allora cominci l'avventura con questi oggetti:

- ✦ Spada
- ✦ Cotta di maglia (+3 Protezione)
- ✦ Sacchetto di monete

Il sacchetto contiene 35 monete d'oro se sei di 5° Rango, 45 se sei di 7°, 70 se sei di 10° e 140 monete se sei di 20°. Ricordati che la borsa con il denaro conta sempre come un unico oggetto.

SAGGIO

Sei cresciuto nel Monastero dell'Illuminazione, sull'insospitale Isola di Kaxos. Negli anni trascorsi nel monastero hai studiato la Via Mistica, una serie di ardue discipline mentali combinate con un rigoroso allenamento fisico.

2° Rango	Combattività: 7 Psiche: 7 Resistenza: 10	Intelligenza: 6 Danno: 1d6
3° Rango	Combattività: 7 Psiche: 7 Resistenza: 15	Intelligenza: 6 Danno: 1d6+1
4° Rango	Combattività: 7 Psiche: 8 Resistenza: 20	Intelligenza: 7 Danno: 1d6+2
5° Rango	Combattività: 7 Psiche: 8 Resistenza: 25	Intelligenza: 7 Danno: 2d6
6° Rango	Combattività: 7 Psiche: 8 Resistenza: 30	Intelligenza: 7 Danno: 2d6+1
7° Rango	Combattività: 7 Psiche: 8 Resistenza: 35	Intelligenza: 7 Danno: 2d6+2
8° Rango	Combattività: 8 Psiche: 8 Resistenza: 40	Intelligenza: 7 Danno: 3d6
9° Rango	Combattività: 8 Psiche: 8 Resistenza: 45	Intelligenza: 7 Danno: 3d6+1

10° Rango	Combattività: 8 Psiche: 8 Resistenza: 50	Intelligenza: 7 Danno: 3d6+2
11° Rango	Combattività: 8 Psiche: 8 Resistenza: 55	Intelligenza: 7 Danno: 4d6
12° Rango	Combattività: 8 Psiche: 9 Resistenza: 60	Intelligenza: 8 Danno: 4d6+1
13° Rango	Combattività: 8 Psiche: 9 Resistenza: 65	Intelligenza: 8 Danno: 4d6+2
14° Rango	Combattività: 9 Psiche: 9 Resistenza: 70	Intelligenza: 8 Danno: 5d6
15° Rango	Combattività: 9 Psiche: 9 Resistenza: 75	Intelligenza: 8 Danno: 5d6+1
16° Rango	Combattività: 9 Psiche: 10 Resistenza: 80	Intelligenza: 9 Danno: 5d6+2
17° Rango	Combattività: 9 Psiche: 10 Resistenza: 85	Intelligenza: 9 Danno: 6d6
18° Rango	Combattività: 9 Psiche: 10 Resistenza: 90	Intelligenza: 9 Danno: 6d6+1
19° Rango	Combattività: 9 Psiche: 10 Resistenza: 95	Intelligenza: 9 Danno: 6d6+2

20° Rango

Combattività: 10

Intelligenza: 10

Psiche: 10

Danno: 7d6

Resistenza: 100

Compila la *Scheda Personaggio* con le caratteristiche del tuo Rango.

Se stai giocando con il personaggio usato nel terzo libro della serie, allora conosci già il tuo equipaggiamento.

Se invece stai per giocare con un nuovo personaggio, allora cominci l'avventura con questi oggetti:

- ✦ Asta da combattimento
- ✦ Cotta di maglia leggera (+2 Protezione)
- ✦ Sacchetto di monete
- ✦ Arco
- ✦ Faretra (con 6 frecce)

Il sacchetto contiene 35 monete d'oro se sei di 5° Rango, 45 se sei di 7°, 70 se sei di 10° e 140 monete se sei di 20°. Ricordati che la borsa con il denaro conta sempre come un unico oggetto.

La faretra contiene sei frecce all'inizio dell'avventura. Ricordati di cancellare quelle che usi.

ARCIERÀ

Dal momento che possiedi arco e frecce puoi sfruttare l'attacco a distanza, ma ovviamente non devi trovarti in una casella adiacente a quella dell'avversario. Per tentare un attacco a distanza le regole sono le stesse di un normale combattimento: lanciare 2d6 e ottenere un punteggio uguale o inferiore alla propria Combattività.

Indipendentemente dal tuo Rango, le frecce infliggono un Danno pari a 1d6 (meno l'eventuale Protezione).

TECNICA DELL'ASTA

Questo è un attacco speciale che puoi scegliere di usare in alternativa all'attacco normale e solo se stai usando un'asta. La tua profonda conoscenza del combattimento con l'asta ti permette di colpire con

precisione i centri nervosi dei tuoi avversari, causando un Danno maggiore. Tuttavia non è una tecnica facile, quindi per andare a segno con questo attacco speciale devi lanciare 3d6 (invece che 2) e ottenere un punteggio uguale o inferiore alla tua Combattività. Se l'attacco è riuscito, per quantificare il Danno potrai lanciare 1d6 extra; ad esempio se sei di 4° Rango, il tuo Danno diventa 2d6+2 (invece che 1d6+2). Inoltre il tuo avversario perderà l'equilibrio: questo gli consentirà di compiere la sua azione solo alla fine del turno.

GUARIGIONE

Puoi usare questa abilità una volta (e una sola) in ogni paragrafo, ma non puoi usarla durante i combattimenti.

Prima di tentare una guarigione per te o per i tuoi compagni, devi decidere quanti punti Resistenza vuoi *investire*: questi punti moltiplicano il potere della guarigione.

L'arte della Guarigione prevede il lancio di 1d6-2 e il risultato deve essere moltiplicato ai punti Resistenza *investiti*. Il totale corrisponde al potere della Guarigione sotto forma di punti Resistenza recuperati e può essere usato per sé oppure distribuito a piacere tra i compagni.

Esempio:

Decidi di *investire* 5 punti Resistenza per fare una Guarigione, quindi li togli dal tuo punteggio. Lanci 1d6 e sottrai 2, totalizzando 3. Moltiplichi 3 per 5 punti investiti. Il risultato è una Guarigione di 15 punti Resistenza. Puoi quindi riprendere i 5 punti investiti e donarne 10 ai compagni.

La Guarigione è un'arte estremamente utile, tuttavia il suo potere ha dei limiti. Se un compagno è stato ucciso durante il combattimento la Guarigione non è in grado di riportarlo in vita.

Infine, se con il lancio di 1d6-2 ottieni un punteggio negativo o pari a zero, la Guarigione non può avere effetto.

ALTRI POTERI

Gli altri poteri psionici che possiedi ti saranno spiegati al momento opportuno nel corso dell'avventura. Essi includono:

- ✦ ESP: l'abilità di percepire i pensieri altrui.
- ✦ VISTA PARANORMALE: la capacità di vedere attraverso materiali sottili o semitrasparenti come tende, nebbia o acqua.
- ✦ LEVITAZIONE: la capacità di vincere la forza di gravità sollevandosi verticalmente nell'aria.
- ✦ ESORCISMO: il potere di dissipare fantasmi e spiriti, soffocando le energie soprannaturali che li alimentano.

STREGONE

Dimenticati della banale arte della spada. Tu conosci la vera forza che risiede nella manipolazione dell'occulto e della magia.

2° Rango	Combattività: 6 Psiche: 8 Resistenza: 10	Intelligenza: 6 Danno: 1d6-1
3° Rango	Combattività: 6 Psiche: 8 Resistenza: 15	Intelligenza: 6 Danno: 1d6
4° Rango	Combattività: 7 Psiche: 8 Resistenza: 20	Intelligenza: 6 Danno: 1d6+1
5° Rango	Combattività: 7 Psiche: 8 Resistenza: 25	Intelligenza: 7 Danno: 1d6+2
6° Rango	Combattività: 7 Psiche: 8 Resistenza: 30	Intelligenza: 7 Danno: 1d6+3
7° Rango	Combattività: 7 Psiche: 8 Resistenza: 35	Intelligenza: 7 Danno: 2d6+1
8° Rango	Combattività: 7 Psiche: 9 Resistenza: 40	Intelligenza: 7 Danno: 2d6+2
9° Rango	Combattività: 8 Psiche: 9 Resistenza: 45	Intelligenza: 7 Danno: 2d6+3
10° Rango	Combattività: 8 Psiche: 9 Resistenza: 50	Intelligenza: 7 Danno: 3d6

11° Rango	Combattività: 8 Psiche: 9 Resistenza: 55	Intelligenza: 7 Danno: 3d6+1
12° Rango	Combattività: 8 Psiche: 9 Resistenza: 60	Intelligenza: 8 Danno: 3d6+2
13° Rango	Combattività: 8 Psiche: 9 Resistenza: 65	Intelligenza: 8 Danno: 3d6+3
14° Rango	Combattività: 8 Psiche: 10 Resistenza: 70	Intelligenza: 8 Danno: 4d6
15° Rango	Combattività: 9 Psiche: 10 Resistenza: 75	Intelligenza: 8 Danno: 4d6+1
16° Rango	Combattività: 9 Psiche: 10 Resistenza: 80	Intelligenza: 8 Danno: 4d6+2
17° Rango	Combattività: 9 Psiche: 10 Resistenza: 85	Intelligenza: 8 Danno: 4d6+3
18° Rango	Combattività: 9 Psiche: 10 Resistenza: 90	Intelligenza: 9 Danno: 5d6
19° Rango	Combattività: 9 Psiche: 10 Resistenza: 95	Intelligenza: 9 Danno: 5d6+1
20° Rango	Combattività: 9 Psiche: 11 Resistenza: 100	Intelligenza: 9 Danno: 5d6+2

Compila la *Scheda Personaggio* con le caratteristiche del tuo Rango.

Se stai giocando con il personaggio usato nel terzo libro della serie, allora conosci già il tuo equipaggiamento.

Se invece stai per giocare con un nuovo personaggio, allora cominci l'avventura con questi oggetti:

- ✦ Spada
- ✦ Lorica d'argento (+2 Protezione)
- ✦ Sacchetto di monete

Il sacchetto contiene 35 monete d'oro se sei di 5° Rango, 45 se sei di 7°, 70 se sei di 10° e 140 monete se sei di 20°. Ricordati che la borsa con il denaro conta sempre come un unico oggetto.

* * *

Le tue abilità possono essere davvero determinanti per l'esito dell'avventura, poiché alcuni incantesimi sono estremamente potenti. Tuttavia possono rivelarsi anche pericolosi, quindi leggi attentamente le regole che seguono:

1. Prima di lanciare un incantesimo devi *richiamarlo alla mente*. Se lo fai durante un combattimento, l'operazione richiede un turno. In alternativa puoi *richiamarlo alla mente* preventivamente in qualsiasi momento dell'avventura e tenerlo pronto per utilizzarlo quando incontri un nemico. C'è però un rovescio della medaglia: tenere in mente un incantesimo riduce temporaneamente la tua Psiche di 1 punto, finché non lo usi. Se tieni in mente diversi incantesimi contemporaneamente, la tua Psiche si indebolisce maggiormente e ciò ti rende più vulnerabile agli attacchi psichici.

2. *Lanciare* un incantesimo è un'azione che richiede un turno. L'effetto inoltre non è automatico. Affinché risulti efficace devi tirare 2d6 e aggiungere al risultato il punteggio di Difficoltà dell'incantesimo. Se il totale è uguale o inferiore alla tua Psiche significa che l'incantesimo ha effetto. Se fallisci puoi ritentare durante il prossimo turno e,

in questo caso, è meno difficile andare a segno: lanci infatti $2d6-1$ e poi aggiungi il punteggio di Difficoltà dell'incantesimo. Se fallisci di nuovo puoi ritentare al prossimo turno lanciando $2d6-2$ e sommando sempre la Difficoltà, e così via. Se il processo è interrotto, ovvero durante il turno successivo decidi di difenderti o attaccare con un'arma, il lancio dell'incantesimo ricomincia dall'inizio, senza più alcuna facilitazione.

Esempio:

Il tuoi punti Psiche sono 9. Per ogni evenienza hai *richiamato alla mente* due incantesimi, quindi il punteggio effettivo è 7. Ti imbatti in un gruppo di Hobgoblin e cerchi di *lanciare* l'incantesimo Velo di Luce (Difficoltà 4), quindi devi lanciare $2d6+4$ e ottenere un punteggio uguale o minore di 7. Per niente facile! Infatti fallisci, e al prossimo turno ritenti lanciando $2d6+3$. Fallisci di nuovo. Tenti di nuovo e lanci $2d6+2$, e questa volta l'incantesimo funziona, inondando gli Hobgoblin di un'esplosione di luce.

3. Una volta *lanciato* l'incantesimo, per riutilizzarlo dovrai prima *richiamarlo alla mente*.

4. Tutti i tuoi incantesimi, eccetto il Terribile Tocco, sono ad ampio raggio, quindi per lanciali non devi essere nella casella adiacente a quella del tuo avversario.

✦ GAS VULCANICO

Difficoltà 1

È un incantesimo distruttivo: tutti i nemici subiscono un Danno $1d6$. Eventuali punti Protezione dei nemici devono essere sottratti dal risultato del lancio del dado.

✦ TORMENTO

Difficoltà 1

È un incantesimo mentale: agisce su un unico avversario che, se non riesce a *resistere*, nei cinque turni successivi deve lanciare $3d6$ (invece che $2d6$) per mandare a segno un suo attacco. Per lui sarà quindi più difficile colpirti.

✦ FUOCO BIANCO

Difficoltà 1

È un incantesimo distruttivo: colpisce un unico avversario infliggendo un Danno $2d6+2$ (meno l'eventuale Protezione).

✦ LAMA MAGICA

Difficoltà 2

È un incantesimo distruttivo: colpisce un unico avversario infliggendo un Danno $3d6+3$ (meno l'eventuale Protezione).

✦ OCCHIO DI TIGRE

Difficoltà 2

Quando reciti questo incantesimo puoi incrementare i tuoi punteggi di Combattività e Danno di 2 punti; oppure incrementare di 1 i punteggi Combattività e Danno di tutta la squadra (compreso te stesso). L'effetto dura per cinque turni.

✦ LIBERAZIONE

Difficoltà 2

Questo incantesimo è utilizzabile ogniqualevolta sia presente sulla mappa una via di *fuga*. Permette di teletrasportarti sulla casella *fuga* immediatamente e ha effetto anche sui compagni di squadra, anche qualora non fossero d'accordo.

✦ NEBBIE DI MORTE

Difficoltà 3

Se non riescono a resistere, tutti i nemici subiscono un Danno $2d6$. È un incantesimo mentale, quindi i punti Protezione sono inutili.

✦ INCANTESIMO DEL VAMPIRO

Difficoltà 3

È un incantesimo mentale e agisce su un unico avversario che, se non riesce a resistere, subisce un Danno $4d6$. Inoltre acquisisci parte della sua energia vitale: la tua Resistenza aumenta della metà del Danno inflitto (arrotondando per difetto).

✦ COLONNA DI SALE:

Difficoltà 3

Questo incantesimo crea una barriera da posizionare su una casella vuota della mappa. La barriera dura cinque turni e non può essere attraversata né dai nemici né dai compagni di squadra.

✦ VELO DI LUCE

Difficoltà 4

Un potente incantesimo distruttivo che colpisce tutti gli avversari e infligge un Danno $2d6+2$ (meno l'eventuale Protezione).

♦ TERRIBILE TOCCO

Difficoltà 4

Un incantesimo mentale a cui è possibile resistere solo parzialmente e l'unico che deve essere lanciato dalla casella adiacente alla vittima. Agisce su un unico avversario e infligge un Danno 7d6. Se il nemico resiste deve comunque sottrarre dalla Resistenza un Danno 2d6. Eventuali punti Protezione sono inutili.

♦ FRECCIA DELLA NEMESI

Difficoltà 5

È l'incantesimo distruttivo più potente: colpisce un unico avversario infliggendo un Danno 7d6+7 (meno l'eventuale Protezione).

♦ ASSERVIMENTO

Difficoltà 5

È un incantesimo mentale e agisce su un unico avversario inducendolo a obbedire a ogni tuo comando. Egli si ferma e smette di combattere, rimanendo in attesa. Obbedisce senza opporre resistenza salvo nel caso che tu gli chieda di combattere contro un suo alleato. In tal caso devi lanciare 1d6: se il risultato va da uno a cinque, obbedirà al tuo ordine. Se il risultato è 6 l'incantesimo si spezzerà. La durata dell'incantesimo si protrae fino alla morte della vittima. Se decidi di uccidere il tuo avversario mentre è sotto l'effetto dell'incantesimo, lui non reagirà, e questo equivarrà a una morte istantanea.

Esistono anche altri incantesimi *pacifici* per i quali non è necessario lanciare i dadi, salvo diversamente indicato nel testo.

♦ EVOCAZIONE DEL FALTYN

Una creatura fatata al tuo servizio chiamata per aiutarti.

♦ PREDIZIONE

La possibilità di dare una sbirciata a un possibile futuro.

♦ RIVELATORE DI INCANTESIMI

La capacità di percepire se nelle vicinanze vi è una qualche forza magica.

LADRO

La maggior parte degli eroi fa della lealtà il proprio Credo. Tu invece sei abituato a vivere dei tuoi espedienti e se dovrai attaccare qualcuno alle spalle, lo farai senza troppi scrupoli. Sai usare sia la spada che l'arco, ma la tua arma migliore è l'astuzia.

2° Rango	Combattività: 7 Psiche: 6 Resistenza: 12	Intelligenza: 8 Danno: 1d6
3° Rango	Combattività: 7 Psiche: 6 Resistenza: 18	Intelligenza: 8 Danno: 1d6+1
4° Rango	Combattività: 7 Psiche: 7 Resistenza: 24	Intelligenza: 8 Danno: 1d6+2
5° Rango	Combattività: 7 Psiche: 7 Resistenza: 30	Intelligenza: 8 Danno: 2d6
6° Rango	Combattività: 7 Psiche: 7 Resistenza: 36	Intelligenza: 8 Danno: 2d6+1
7° Rango	Combattività: 7 Psiche: 7 Resistenza: 42	Intelligenza: 8 Danno: 2d6+2
8° Rango	Combattività: 8 Psiche: 7 Resistenza: 48	Intelligenza: 9 Danno: 3d6
9° Rango	Combattività: 8 Psiche: 7 Resistenza: 54	Intelligenza: 9 Danno: 3d6+1

<i>10° Rango</i>	Combattività: 8 Psiche: 7 Resistenza: 60	Intelligenza: 9 Danno: 3d6+2
<i>11° Rango</i>	Combattività: 8 Psiche: 7 Resistenza: 66	Intelligenza: 9 Danno: 4d6
<i>12° Rango</i>	Combattività: 8 Psiche: 8 Resistenza: 72	Intelligenza: 9 Danno: 4d6+1
<i>13° Rango</i>	Combattività: 8 Psiche: 8 Resistenza: 78	Intelligenza: 9 Danno: 4d6+2
<i>14° Rango</i>	Combattività: 9 Psiche: 9 Resistenza: 84	Intelligenza: 10 Danno: 5d6
<i>15° Rango</i>	Combattività: 9 Psiche: 9 Resistenza: 90	Intelligenza: 10 Danno: 5d6+1
<i>16° Rango</i>	Combattività: 9 Psiche: 9 Resistenza: 96	Intelligenza: 10 Danno: 5d6+2
<i>17° Rango</i>	Combattività: 9 Psiche: 9 Resistenza: 102	Intelligenza: 10 Danno: 6d6
<i>18° Rango</i>	Combattività: 9 Psiche: 9 Resistenza: 108	Intelligenza: 10 Danno: 6d6+1
<i>19° Rango</i>	Combattività: 9 Psiche: 9 Resistenza: 114	Intelligenza: 10 Danno: 6d6+2

20° Rango

Combattività: 10

Intelligenza: 11

Psiche: 10

Danno: 7d6

Resistenza: 120

Compila la *Scheda Personaggio* con le caratteristiche del tuo Rango.

Se stai giocando con il personaggio usato nel terzo libro della serie, allora conosci già il tuo equipaggiamento.

Se invece stai per giocare con un nuovo personaggio, allora cominci l'avventura con questi oggetti:

- ✦ Spada
- ✦ Farsetto di cuoio (+2 Protezione)
- ✦ Sacchetto di monete
- ✦ Arco
- ✦ Faretra (con 6 frecce)

Il sacchetto contiene 35 monete d'oro se sei di 5° Rango, 45 se sei di 7°, 70 se sei di 10° e 140 monete se sei di 20°. Ricordati che la borsa con il denaro conta sempre come un unico oggetto.

ARCIERIA

Dal momento che possiedi arco e frecce puoi sfruttare l'attacco a distanza, ma ovviamente non devi trovarti in una casella adiacente a quella dell'avversario. Per tentare un attacco a distanza le regole sono le stesse di un normale combattimento: lanciare 2d6 e ottenere un punteggio uguale o inferiore alla propria Combattività.

Indipendentemente dal tuo Rango, le frecce infliggono un Danno pari a 1d6 (meno l'eventuale Protezione).

DESTREZZA

La tua agilità rende la vita più difficile agli avversari, che hanno maggiori difficoltà a colpirti: per attaccarti devono infatti lanciare 2d6+1, invece dei soliti 2d6.

Se durante il turno scegli di difenderti, l'avversario che ti attacca deve lanciare 3d6+1.