



New
BASIC

Sword and Sorcery



Creato da:

Daniele "Beld" Prisco

<http://terredelcaos.blogspot.com/>



Questo/a opera è pubblicata sotto una Licenza Creative Commons.



Cos'è il new BASIC Sword and Sorcery

Il modulo che “avete tra le mani” è una serie di regole aggiuntive a quelle già proposte nel *New BASIC* per giocare un ambientazione di tipo storico-medievale o fantasy. Per quanto le regole già esposte nel *New BASIC* fossero, in parte, sufficienti a fare lo stesso, molti giocatori, come me, sentono la necessità di avere regole più approfondite. Spero che gradiate il lavoro svolto.

Convenzioni di gioco

Le convenzioni di gioco utilizzate in *Sword and Sorcery* sono esattamente le stesse di quelle già segnalate nel manuale del *New BASIC* per quel che riguardano le regole e i dadi, si consiglia in più solo l'eventuale uso delle miniature.

Uso delle miniature

Benché il regolamento del *New BASIC* sia strutturato in modo da non rendere necessarie le miniature, se utilizzate un tipo di gioco dove gli scontri costituiscono un parte importante dell'avventura, utilizzare le miniature è un'ottima idea. Le miniature riescono, infatti, a creare in maniera molto veloce una scena descritta in gioco senza equivoci; in un combattimento questo è una buona cosa dato che perdere tempo nella specificazione costante su dove si trovino i personaggi e gli elementi dell'azione, spezza la narrazione e il “patos”.

Creazione del personaggio

Per la creazione del personaggio valgono tutte le regole già esposte nel manuale del *New BASIC*.

Caratteristiche

In *Sword and Sorcery* viene presentata una nuova caratteristica, il mana (MAN), utilizzate questa caratteristica aggiuntiva solo se intendete utilizzare nelle vostre avventure la magia. Il mana, proprio come le altre caratteristiche ha un valore che varia dal 20% al 100%, più è alto, più un personaggio sarà in sintonia con la magia. Aggiungete 40 punti percentuale alla creazione del personaggio se

intendete utilizzare questa nuova caratteristica.

MANA (MAN): Il mana è l'energia magica che fluisce in tutte le cose, ogni oggetto inanimato o essere vivente dell'universo possiede in se mana in quantità differente. Chi riesce a controllare questa energia è in grado di manipolare la realtà stessa, mutandola secondo il proprio volere. Influisce su:

- La possibilità di percepire la magia
- Le abilità di partenza Magia Elementare, Magia del Flusso, Magia dell'Anima, Magia Divinatoria.

Professioni

La “professione” riflette i campi in cui i personaggi hanno deciso di focalizzare le loro abilità ed eventualmente danno un'idea generale sulle motivazioni della loro vita. Non sono necessariamente dei lavori e non è detto che un giocatore voglia spendere punti nel loro acquisto durante la creazione del proprio personaggio.

Il funzionamento delle Professioni è spiegato nel manuale del *New Basic*.

Guerriero

Costo: 50%

Il guerriero è un combattente professionista, ha dedicato anni nell'imparare l'arte delle armi, probabilmente è stato in più battaglie ed ha una certa dimestichezza sul campo. Potrebbe essere un mercenario al soldo dei più ricchi, un nobile cavaliere o un semplice soldato della milizia cittadina.

Le abilità della professione sono:

- Abilità con Armi da Lancio 20%
- Abilità con Armi Grandi 20%
- Abilità con Armi Piccole 20%
- Abilità con gli Scudi 20%
- Cavalcare 20%

Assassino

Costo: 100%

Persone che sfruttano le loro abilità per uccidere su commissione, in genere agiscono nell'ombra e con ogni mezzo possibile, altre volte fungono da cacciatori di taglie e spie.

Le abilità della professione sono:

- Abilità con Armi da Lancio 20%
- Abilità con Armi Piccole 20%
- Artigianato (conoscenza dei veleni) 20%
- Artista della Fuga 10%
- Camuffare 10%
- Cercare 10%
- Furtività 20%
- Percezione 10%
- Raccogliere Informazioni 10%
- Raggiare 10%
- Rapidità di Mano 10%
- Scalare 10%

Mercante

Costo: 50%

Professionisti nell'acquistare e vendere, e spesso nel trasporto e distribuzioni delle merci, i mercanti sono molto più di quello che sembrano. La loro attività è difficile quanto la guerra e solo i migliori riescono a prosperare. Le loro conoscenze sono acquisite in anni di viaggio nei più disparati territori e la loro astuzia non è da meno di molti regnanti.

Le abilità della professione sono:

- Conoscenze (una a scelta) 10%
- Diplomazia 20%
- Leggere/Scrivere 10%
- Lingue 10%
- Percepire Intenzioni 20%
- Percezione 10%
- Raccogliere Informazioni 10%
- Raggiare 10%

Marinaio

Costo: 50%

Uomini che per necessità o scelta hanno vissuto in mare, passando da porto a porto. Forgiati dal mare e dalle esperienze, sono persone che possono dire di avere visto veramente di tutto.

Le abilità della professione sono:

- Acrobazia 10%
- Conoscenze (una a scelta) 10%
- Lingue 10%
- Nuotare 10%
- Raccogliere Informazioni 10%
- Rissare 20%
- Saltare 10%

Professioni multiple

In genere i personaggi possiedono una sola professione, questo basta a caratterizzare un minimo il personaggio e a capire cosa sa o non sa fare. Ma non è strano che un personaggio nella sua vita abbia imparato a fare molte più cose, oppure che abbia ricevuto un addestramento particolare. Se il master lo consente, è possibile prendere più di una professione. Per esempio se un giocatore volesse interpretare un "templare", potrebbe prendere la professione Guerriero e quella Sacerdote, se volesse interpretare un "pirata", potrebbe prendere le professioni Guerriero e Marinaio e così via.

- Scalare 10%
- Schivare 10%

Cacciatore

Costo: 50%

Esperti delle regioni selvagge, abili a seguire le tracce della selvaggia. Un buon cacciatore è tenuto in notevole considerazione sia dagli abitanti dei villaggi di frontiera, che non possono fare a meno del loro aiuto come guardia via, sia dai nobili che reputano indispensabili le loro conoscenze dei territori.

Le abilità della professione sono:

- Addestrare Animali 10%
- Abilità con Armi da Lancio 20%
- Cavalcare 10%
- Cercare 10%
- Furtività 10%
- Percezione 10%
- Scalare 10%
- Schivare 10%
- Sopravvivenza 10%

Sacerdote

Costo: 100%

Fedeli ad una o più divinità, i sacerdoti sono saggi, rispettati e a volte temuti. Alcuni preferiscono dedicarsi a una reclusa vita monastica, altri invece viaggiano molto per portare le loro conoscenze e il loro credo a più persone possibili.

Le abilità della professione sono:

- Cercare 10%
- Conoscenze (una a scelta) 20%
- Conoscenze (una a scelta) 20%
- Diplomazia 20%

- Intimidire 20%
- Leggere/Scrivere 20%
- Lingue 20%
- Medicina 20%
- Percepire Intenzioni 10%

Magico

Costo: 100%

Affascinati dall'Arte, questi uomini sono sia dei potenti avversari che dei custodi di conoscenze arcane e misteriose. Non esistono due maghi uguali al mondo, alcuni si riuniscono in gilde, altri si isolano in sperdute regioni del mondo, altri stanno al fianco di potenti regnanti, altri ancora viaggiano per il mondo in cerca di sapere o voglia di sperimentare il loro potere.

Le abilità della professione sono:

- Conoscenze (una a scelta) 20%
- Conoscenze (una a scelta) 20%
- Diplomazia 10%
- Leggere/Scrivere 20%
- Percezione 10%
- Magia dell' Anima 20%
- Magia Divinatoria 20%
- Magia del Flusso 20%
- Magia Elementale 20%

Cantastorie

Costo: 100%

Girovaghi in cerca di fortuna, sono i depositari dei racconti e delle leggende del mondo, di loro c'è chi ha uno spirito libero e non si ferma mai due volte nello stesso posto, c'è chi invece si è stabilito in maniera definitiva da un nobile o da un ricco mercante. Abili nel far ridere o piangere hanno un carattere mutevole e affascinante.

Le abilità della professione sono:

- Acrobazia 10%
- Artista della Fuga 10%
- Camuffare 10%
- Cavalcare 10%
- Conoscenze 10%
- Diplomazia 10%
- Intrattenere 10%
- Lingue 10%
- Percepire Intenzioni 10%
- Percezione 10%
- Raccogliere Informazioni 10%

- Raggirare 10%
- Rapidità di Mano 10%
- Saltare 10%
- Scalare 10%
- Schivare 10%

Nobile

Costo: 100%

Nobili si nasce, che si voglia o no. Sono la classe dirigente di qualunque mondo medievale, allenati per essere valorosi condottieri, sono avvolte invece burocrati e doppiogiochisti, su di loro spesso ricade il peso di intere nazioni.

Le abilità della professione sono:

- Abilità con Armi da Lancio 10%
- Abilità con Armi Grandi 10%
- Abilità con gli Scudi 10%
- Cavalcare 10%
- Conoscenze (una a scelta) 10%
- Diplomazia 20%
- Intrattenere 10%
- Leggere/Scrivere 20%
- Lingue 10%
- Percepire Intenzioni 20%
- Percezione 10%
- Raggirare 10%
- Schivare 10%

Ladro

Costo: 100%

Maestro del sotterfugio e abile nell'arte del furto, i ladri sono presenti ovunque nel mondo. Spesso i ladri lavorano su commissione, altre volte per tornaconto personale. Il loro luogo ideale è la città, dove a volte si riuniscono in gilde.

Le abilità della professione sono:

- Acrobazia 10%
- Abilità con Armi Piccole 10%
- Artista della Fuga 10%
- Camuffare 10%
- Cavalcare 10%
- Cercare 10%
- Disattivare Congegni 10%
- Furtività 20%
- Percezione 10%
- Raccogliere Informazioni 10%
- Raggirare 10%

- Rapidità di Mano 10%
- Saltare 10%
- Scalare 10%
- Schivare 10%

Brigante

Costo: 100%

Il brigante è un fuorilegge, per scelta o per necessità, non è un professionista come l'assassino o il ladro ma rispetto a questi è più versatile. Il termine, nei territori civilizzati, viene associato in maniera generica a chiunque infranga le leggi del signore locale.

Le abilità della professione sono:

- Abilità con Armi da Lancio 10%
- Abilità con Armi Piccole 10%
- Artista della Fuga 20%
- Camuffare 20%
- Cercare 10%
- Furtività 20%
- Intimidire 10%
- Raccogliere Informazioni 10%
- Raggiungere 20%
- Rapidità di Mano 20%
- Rissare 10%

Artigiano

Costo: 50%

Lavoratore esperto, che mette le sue conoscenze a disposizione di una certa arte. Possono essere trovati in qualsiasi luogo civilizzato che abbia bisogno di un professionista in un determinato campo, dal gioielliere al fabbro.

Le abilità della professione sono:

- Artigianato 40%
- Artigianato 40%
- Diplomazia 10%
- Percepire Intenzioni 10%

Abilità

Di seguito sono presentate nuove abilità, in aggiunta a quelle già presentate nel manuale del *New Basic*.

Artigianato (men)

Questa abilità funziona esattamente come nel manuale del *New BASIC*. Di seguito sono riportati, semplicemente per comodità, dei

campi di specializzazione utili in mondi medioevali.

Alchimia
Conoscenza dei veleni
Erboristeria

Conoscenze (men)

Questa abilità funziona esattamente come nel manuale del *New BASIC*. Di seguito sono riportati, semplicemente per comodità, dei campi di specializzazione utili in mondi medioevali.

Araldica
Cartografia
Navigazione
Saghe e leggende

Magia del Flusso (man)

La magia del flusso è la magia di base, insegna ad utilizzare il mana come la creata, per plasmarlo, crearlo o addirittura distruggerlo. Dato che in ogni cosa è presente del mana, chi padroneggia questo tipo di magia conosce un numero molto elevato di incantesimi in grado di influenzare la realtà fisica.

Magia Divinatoria (man)

La magia divinatoria non sfrutta il mana per alterare la realtà, ma la usa solo come tramite per comunicare con entità potentissime che per ringraziare dell'offerta magica ricevuta, ricambiano con favori al di là delle normali possibilità magiche.

Magia dell'Anima (man)

La magia dell'anima sfrutta il mana presente nell'anima degli esseri viventi, per influenzarla o modificarla a piacimento di chi lancia questo tipo di incantesimi.

Magia Elementale (man)

La magia elementale utilizza la più grezza e primordiale fonte di potere, chi riesce a padroneggiare questi incantesimi può fare appello ai quattro elementi, aria, terra, fuoco e acqua e utilizzarli a propria discrezione.

Leggere/Scrivere (men)

Non è così scontato che una persona sappia leggere e scrivere in un mondo medioevale. In genere solo chi si può permettere un'istruzione, come nobili, sacerdoti o mercanti sa farlo. Chi ha almeno 10% in questa abilità sa leggere e scrivere con difficoltà, chi ha almeno il 20% sa leggere e scrivere scorrevolmente. Il tiro è necessario solo per capire parole particolarmente forbite o poco usate nel linguaggio comune.

Movimento, Combattimento e Danno

Movimento giornaliero

Nel manuale base del New BASIC si fa riferimento solo al movimento nel round, un periodo di tempo piuttosto breve, a volte invece si ha necessità di quantificare il movimento dei personaggi per un tempo piuttosto lungo, come ad esempio una giornata, di seguito sono dati dei suggerimenti per quanto riguarda distanze e tempi.

Considerando di muoversi per un tempo variabile tra le 8 e le 10 ore al giorno, si possono percorrere:

- 30 km** - a piedi con passo normale.
- 50 km** - a piedi con marcia forzata.
- 90 km** - a cavallo con un'andatura di passo/trotto senza rallentamenti causati da uomini o carri eccessivamente pesanti.
- 150 km** - di navigazione con venti favorevoli.

I movimenti si considerano su terreno per la maggior parte piano e percorribile o su acque calme o poco agitate. In caso di terreni particolari diminuire il movimento come segue.

- Foreste** - ridurre il movimento di 1/3.
- Colline** - ridurre il movimento di 1/3.
- Deserti** - ridurre il movimento di 1/3.
- Montagne** - ridurre il movimento di 2/3.
- Paludi** - ridurre il movimento di 2/3.
- Neve ghiaccio** - ridurre il movimento di 1/3.
- Mare molto mosso** - ridurre il movimento di 1/3.
- Mare in tempesta** - ridurre il movimento di 2/3.

Le condizioni sono tra loro cumulative.

Combattimento tattico

Il combattimento è in genere un elemento molto importante in un'ambientazione fantasy, come ad esempio, nei racconti di Conan il barbaro. Il manuale base del New BASIC descrive già il combattimento con regole molto semplici e veloci, se però pensate che questo sia un momento particolarmente divertente da giocare, potete utilizzare le regole di seguito presentate che aggiungono realismo e dinamismo all'azione.

Attacco incalzante

Si può decidere di attaccare furiosamente un avversario a discapito della precisione dei colpi. Un personaggio può dichiarare di incalzare un avversario come azione, effettua un primo tiro contrapposto con una penalità di -20%, poi ne può effettuare immediatamente un altro con una penalità di -40% sullo stesso avversario.

Atterramento

Un personaggio può effettuare un tiro contrapposto sulla sua abilità Rissare contro l'abilità Schivare del difensore, se ha successo, il difensore è a terra.

Bloccare l'arma

Invece di attaccare, un personaggio può tentare di bloccare l'arma del suo avversario, Si effettua un tiro contrapposto tra l'abilità nell'arma dell'attaccante contro l'abilità dell'arma del difensore, se l'attaccante ha successo, blocca in qualche modo l'arma del difensore che non potrà più usarla in nessun modo fin quando non si sarà liberato. Liberare l'arma è una reazione, si deve eseguire un tiro contrapposto tra la caratteristica FOR dell'attaccante e del difensore, se il difensore ha successo libera immediatamente l'arma.

Combattere con due armi

Questo stile di combattimento permette di usare due armi simultaneamente, una per l'attacco e una per la difesa. Le armi devono essere necessariamente una grande e una piccola o entrambe piccole. Ogni round il personaggio sceglie con quale arma attacca e con quale si difende. Il vantaggio maggiore è

che si ha sempre disponibile un'arma, anche se si viene disarmati.

CONTRATTACCO

Si può decidere di parare o schivare in modo tale da essere immediatamente pronti a reagire, ma è un'azione Difficile. Quando si usa l'Abilità con l'Arma per parare, o l'abilità Schivare, si può dichiarare un contrattacco. Si esegue un normale tiro contrapposto con una penalità di -20%, se si ha successo si può immediatamente fare un attacco come Reazione, l'attacco subisce ugualmente una penalità di -20% e si esegue il tiro contrapposto normalmente.

DISARMARE

Invece di attaccare, un personaggio può tentare di disarmare il suo avversario con un'azione. Si effettua un tiro contrapposto tra l'abilità nell'arma dell'attaccante contro l'abilità dell'arma del difensore, se l'attaccante ha successo, disarma l'avversario a cui cade a terra l'arma. È possibile disarmare anche un avversario a mani nude, in questo caso si utilizzerà l'abilità Rissare contro l'abilità dell'Arma del difensore. Se l'attaccante ha successo, prende l'arma all'avversario.

PRENDERE IN LOTTA

Un attaccante potrebbe decidere di voler immobilizzare l'avversario anziché danneggiarlo. In questo caso si fa un tiro contrapposto sull'abilità Rissare, se l'attaccante vince, i due si trovano in lotta. In lotta non è possibile usare armi più grandi di un pugnale per causare danno, ed è possibile usare calci, pugni, testate ecc. Chi ha vinto il tiro contrapposto può decidere di immobilizzare l'avversario, un avversario immobilizzato è considerato *inerme*, se l'attaccante lo decide, non può nemmeno parlare. Per uscire dalla lotta è necessario effettuare con successo un tiro contrapposto di Rissare.

TENERE ALLA BAIÀ

Un attaccante dotato di un'arma più lunga del difensore può tentare di tenerlo alla baia, ovvero di impedirgli di avanzare e attaccare

Cecchino

Colpire un nemico di sorpresa può essere spesso fatale, infatti si è in grado, con più tranquillità, di mirare a parti vulnerabili o sensibili del bersaglio. Se il master vuole rendere più pericolosa la situazione di sorpresa o agguato, può aggiungere che il tiro di abilità per colpire, diventi un'azione leggera, di conseguenza anche il danno sarà notevolmente aumentato.

ma senza danneggiarlo. Si può dichiarare di tenere alla baia un avversario come azione, per l'avversario, attaccare quel personaggio diventa un'azione molto difficile e in più non è in grado di oltrepassarlo.

SPARARE IN MISCHIA

Cercare di colpire da lontano una persona che sta combattendo in mischia è un'azione Difficile (-20%), tirare su una persona che è in lotta con un'altra è un'azione Estremamente Difficile (-60%).

NOTE TATTICHE

Il combattimento non avviene sempre "alla pari", a volte, condizioni più o meno favorevoli aiutano o sfavoriscono alcuni combattenti. Queste condizioni sono spesso cercate, in modo da avere un vantaggio sul campo.

SUPERIORITÀ NUMERICA

La superiorità numerica è uno dei vantaggi più grandi che si possono avere in battaglia, anche il guerriero più forte non può durare a lungo contro un gruppo soverchiante di nemici. oltre alla normale penalità cumulativa derivata del parare più colpi, un personaggio può essere messo in difficoltà da più nemici se questi decidono di circondarlo. Servono tre persone per circondare un nemico, una volta dichiarato che ci si è messi in posizione, il nemico non può muoversi dalla sua posizione finché gli avversari non sono ridotti a due o meno. Si tenga presente che, anche avendo molto spazio, non più di cinque avversari sono in grado di attaccare in maniera efficace un nemico della taglia di un uomo.

Sorpresa e Agguati

La sorpresa e gli agguati sono due sistemi in grado di ribaltare le sorti di un combattimento. Il vantaggio maggiore che entrambi comportano, è che non è possibile effettuare reazioni se si vien presi da una delle due condizioni. Le due condizioni concernono tutte le situazioni in cui un personaggio o un gruppo non conosce l'esistenza della minaccia di un singolo o un gruppo ostile, finché non viene attaccato. In genere dichiarare improvvisamente un attacco e vincere l'iniziativa basta per sorprendere il bersaglio, il master ha comunque la facoltà di decidere se sia necessario un tiro contrapposto tra l'abilità Raggiungere dell'attaccante e Percepire Intenzioni del difensore. Un'altra situazione in cui si può usufruire di questi vantaggi, è l'imboscata, aspettare nascosti dei nemici e attaccarli di sorpresa può essere sufficiente, anche qui il master potrebbe utilizzare un tiro contrapposto tra l'abilità Furtività degli attaccanti e l'abilità Percezione dei difensori.

posizione

La posizione è un altro vantaggio che può essere combinato con quelli della superiorità numerica e della sorpresa o agguato.

Nemico inerme

Un nemico si considera inerme quando cosciente o no, non sia in grado di reagire in alcun modo al proprio attaccante, una persona svenuta, addormentata, legata o bloccata in qualche modo, sono tutti ottimi esempi di nemico inerme, in questi casi non è necessario effettuare alcun tiro in corpo a corpo per colpire o danneggiare l'attaccante decide che con la sua azione effettuerà un colpo di grazia e l'avversario sarà automaticamente morto. Per quanto riguarda la armi a distanza potrebbe essere comunque difficile colpire con giusta precisione il nemico, benché impossibilitato a muoversi, quindi si può considerare il tiro un azione facile.

Nemico A terra

Un personaggio si considera a terra ogni volta che non sai in piedi, poco importa se sia seduto, inginocchiato o sdraiato. Un

personaggio in tali condizioni è ovviamente semi impedito nei movimenti, qualsiasi tiro su schivare di un personaggio a terra, è Difficile.

Copertura e Occultamento

Un personaggio nascosto dietro a qualcosa diventa un bersaglio più ostico da colpire per le armi a distanza. Di seguito sono elencate alcune situazioni e la relativa difficoltà.

Assurda – Colpire un bersaglio di cui si vede una minima parte, un occhio, una mano, in genere chiunque guardi da una feritoia.

Estremamente Difficile – colpire un bersaglio che sporge solo la testa.

Molto Difficile – colpire un bersaglio che ha testa e spalle esposte, per esempio uno che sta tirando con la balestra da dietro un muretto.

Difficile – colpire un bersaglio parzialmente scoperto, per esempio una persona in mezzo a cespugli radi, ecc.

Condizioni di combattimento speciali

Queste condizioni, a differenza delle precedenti, sono in genere casuali o talmente particolari da influenzare in maniera pesante le condizioni e le possibilità dei personaggi.

Invisibilità

Accorgersi di un bersaglio invisibile è impossibile di per se, in realtà però anche una creatura totalmente invisibile lascia delle tracce, che siano i segni del proprio passaggio su terreno morbido o sabbia, pioggia che gli rimbalza sopra, rumori generati muovendosi, odori o semplice spostamento d'aria. Individuare il punto preciso di una creatura invisibile e immobile è un'azione Assurda (-80%) su Percezione, mentre la creatura si muove l'azione diventa Estremamente Difficile (-60%). In caso la creatura interagisca con il personaggio che tenta di individuarla, lo colpisce, gli parla ecc, l'azione diventa Molto difficile. Nel caso la creatura invisibile sia in condizioni particolarmente sfavorevoli che ne delimitano approssimativamente la posizione, come per esempio se si muove nell'acqua, nella neve o sotto una pioggia battente, chiunque cerchi di individuarlo ha un bonus di +20%.

Visibilità limitata

Alcune condizioni naturali e non, riducono la visibilità di un personaggio. In condizioni normali di luce un personaggio potrebbe vedere fino alla linea dell'orizzonte, anche se in genere questo non è possibile a causa di ostacoli vari. Di seguito sono indicate in linea generale le distanze fino a cui un personaggio riesce a vedere in diverse condizioni di visibilità.

Luna piena – Lontano
Luce delle stelle – Vicino
Nebbia leggera – Vicino
Nebbia fitta – Molto vicino
Pioggia intensa – Lontano
Tormenta – Vicino

Combattere alla cieca

Un personaggio che non è in grado di vedere, subisce un handicap in tutte le azioni che compie, a discrezione del master le azioni compiute da personaggi che non sono in grado di vedere hanno una difficoltà variabile da Impossibile ad Estremamente Difficile.

Armi, Armature e Scudi

Tipi di Armi

Il New BASIC fa riferimento principalmente a due abilità per le armi, Abilità con le Armi Grandi e Abilità con le Armi Piccole, in *Sword and Sorcery* si utilizzerà un'ulteriore suddivisione per le armi grandi in modo da dare maggior realismo.

Armi ad una o due mani

Le armi grandi si possono dividere in armi ad una mano e armi a due mani. Le armi ad una mano, spade, mazze, asce, martelli da guerra ecc., utilizzano le regole standard senza modifiche. Le armi a due mani, spadoni, asce bipenne, lance ecc. invece hanno un utilizzo leggermente diverso. Si ha necessità di entrambe le mani e le braccia libere per poterle impugnare e maneggiare, di conseguenza non si potrà usare contemporaneamente uno scudo. D'altro canto le armi a due mani sono le armi più lunghe come dimensione e in più sono eccezionalmente potenti, è, infatti, possibile

Armi ad asta

Se il master e i giocatori desiderano più realismo, le armi a due mani possono essere ulteriormente divise in due categorie; "Armi a due Mani" e "Armi ad Asta". Le armi ad asta sono tutte quelle armi dotate un manico particolarmente lungo e terminanti con una punta, come lance, picche, albarde ecc. In questo caso, solo queste armi possono essere utilizzate per tenere alla baia un avversario, ma a differenza delle normali armi a due mani, non sommano un quinto della caratteristica FOR al danno.

applicare un quinto della percentuale di FOR in aggiunta ai danni base provocati in combattimento.

Tipi di Armature

Le armature possono essere fatte di svariati tipi di materiali, dal cuoio al metallo, in genere queste differenze dipendono dalla persona che le possiede e utilizza o dalle culture.

Armatura di tessuto imbottito o cuoio indurito – questo genere d'armature sono le più semplici e facili da produrre, in genere sono composte da strisce di tessuto imbottito disposte all'interno della maglia in modo da attutire i colpi, oppure sono composte da cuoio indurito e reso più resistente attraverso processi di bollitura. Fornisce una protezione del 10%.

Cuoi rivettato borchiato o brigantina – Questo genere di armature sono simili alle precedenti ma in più hanno borchie metalliche o placche metalliche appositamente rivettate all'interno o all'esterno di un'anima di cuoio o di lino. Flessibili ma piuttosto resistenti. Fornisce una protezione del 20%.

Cotta di maglia o usbergo – Una delle armature più diffuse, composta da piccoli anelli metallici intrecciati l'un l'altro in modo da creare una maglia resistente ma molto flessibile, viene sempre vestito sopra una tunica imbottita. Fornisce una protezione del 30%.

ARMATURA di piastre – La base dell'armatura è costituita da una maglia di metallo alla quale è aggiunta tutta una serie di piastre metalliche modellate sul corpo. L'armatura ottenuta è estremamente pesante ma garantisce la miglior protezione possibile contro i colpi inferti. Fornisce una protezione del 40%.

Tipi di Scudi

Con scudo si indica ogni tipo di difesa attiva imbracciata o impugnata, allo scopo di bloccare o deviare i colpi dell'avversario, ne esistono di tantissime forme e dimensioni, composti dai materiali più disparati.

Buckler – Un piccolo e versatile scudo che si lega direttamente al braccio, l'ascia libera la mano per impugnare altro.

Scudo medio – Questo scudo esiste in varie forme; tondo, ovale, a goccia, in genere protegge dalla spalla fin sopra all'anca. Per impugnare questo scudo si usa solitamente una cinghia per l'avambraccio ed una maniglia per la mano. Fornisce un bonus all'Abilità con gli Scudi di +10%.

Scudo grande – In genere di forma ovale o rettangolare, protegge dalla spalla a metà della coscia o fino anche al ginocchio. Esattamente come lo scudo medio ha necessità di una cinghia per il braccio e una maniglia per la mano. Fornisce un bonus all'Abilità con gli Scudi di +20%.

Nuove fonti di danno

Oltre le potenziali fonti di danno esterne già presentate nel New BASIC, annegamento, caduta e fuoco, di seguito se ne aggiungono altre altrettanto pericolose a cui i personaggio dovrebbero stare attenti.

MALATTIA

Normalmente i personaggi godono di ottima salute, ma può capitare che questi si ammalinino se esposti a determinate condizioni. In genere per contrarre una malattia si dovrà fallire un tiro sulla caratteristica ROB, il tiro

sarà più o meno difficile a seconda della malattia. Ogni giorno in cui si è malati sarà necessario ripetere il tiro, un successo indicherà che la malattia regredisce, un fallimento che la malattia si propaga.

Sabbie mobili

Le sabbie mobili sono simili a delle pozzanghere, si formano dove la terra, l'acqua e la sabbia si mischiano, possono essere profonde da poche decine di centimetri a qualche metro. Sono particolarmente pericolose a causa della loro natura simile all'acqua, ma a differenza di questo elemento, nuotare o semplicemente restare a galla è già di per se un'impresa. Chiunque cada nelle sabbie mobili deve fare un tiro di nuotare difficile ogni turno solo per restare a galla, se vuole tentare di nuotare e tirarsi fuori il tiro diventa molto difficile. Se si fallisce il tiro per rimanere a galla, il personaggio sprofonda, in questo caso utilizzate le regole sull'annegamento già presentate nel manuale del New BASIC.

Fame e Sete

Mangiare e bere è fondamentale se si vuole rimanere in forze, periodi prolungati senza assumere cibo o acqua portano a un deperimento del fisico e a un indebolimento sempre maggiore fino a causare la morte. Una creatura può resistere fino a due giorni, senza mangiare o bere, senza avvertire danni fisici. Per ogni successivo giorno, dopo i primi due, in cui non si mangia o beve, la Salute, la FOR e la ROB diminuiscono del 10%.

Calore

In alcuni territori il calore è tale da essere più letale di qualsiasi scontro. Un personaggio esposto a temperature superiori ai 30° - 32° C deve fare un tiro su ROB ogni ora con una penalità cumulativa del 10% o svenire immediatamente, un personaggio svenuto perde il 10% di salute ogni ora in cui rimane a quelle temperature, per rianimarlo sarà necessario rinfrescarlo e tenerlo a riposo per almeno un'ora. Indossare vestiti pesanti o armature peggiora la situazione, in caso di queste ultime, la percentuale di protezione

equivale anche alla penalità che essa sottrae al tiro su ROB.

freddo

Il freddo può essere terribile quanto il caldo se non si è adeguatamente protetti. Usare le stesse regole del calore presentate sopra, ma quanto si è esposti a temperature inferiori ai 4° - 5° C. In questo caso essere adeguatamente protetti aiuta, in caso si indossi armature, la percentuale di protezione equivale anche al bonus al tiro su ROB.

MAGIA

Usufruttore di magia è il termine generale con cui si può indicare chiunque sappia adoperare gli incantesimi, termini come mago, stregone o sacerdote, sono solo dei termini, che possono cambiare da luogo a luogo, ma indicano, più o meno, chiunque sia in grado di utilizzare delle arti sconosciute alla maggior parte della gente. Chi utilizza veramente la magia è d'accordo su quanto può essere utile, ma anche su quanto possa essere pericolosa, mentre su come questa possa esistere è tutt'ora fonte di dibattito.

Lanciare incantesimi

Manipolare le energie magiche è difficile, ma gli usufruttori di magia hanno imparato e codificato in centinaia d'anni come riuscirci. I maghi usano parole e gesti per incanalare e plasmare il flusso, una specie di formula matematica molto complessa che in più richiede una notevole concentrazione e una certa predisposizione. Proprio come nella matematica esistono calcoli facili ed equazioni molto complesse, così esistono formule magiche in grado di essere utilizzate da qualunque allievo incantatore, mentre e altre, possono essere utilizzate solo dai più esperti e potenti maghi del mondo. Per lanciare un incantesimo è necessario avere **almeno** una mano libera e poter parlare ad alta voce, non è necessario urlare, ma il tono deve essere deciso. Gli incantesimi sono divisi in quattro tipi di magia, ad ogni tipo corrispondono formule molto diverse, è quindi necessario imparare in maniera diversa ogni tipo di magia.

Natura della magia

Nel New BASIC Sword and Sorcery il concetto di magia è spiegato tramite il mana, ma alcuni master, magari, preferiscono che nei loro mondi il modo in cui i personaggi attingono alle forze magiche avvenga in altro modo, di seguito sono riportati alcuni esempi.

Reagenti – Il personaggio deve portare con se tutti i reagenti necessari a lanciare i suoi incantesimi, alcuni reagenti potrebbero andare bene solo per alcuni incantesimi, in genere i reagenti sono oggettini comuni facilmente reperibili, altre volte sono rari e costosi, tutti si consumano una volta lanciato l'incantesimo appropriato. Senza tali reagenti è impossibile lanciare incantesimi.

Divina – Il potere magico è concesso da una o più divinità in base al comportamento del singolo personaggio che ne fa richiesta, in genere il personaggio deve essere un fervente devoto alla divinità e seguire i precetti del credo, pena, l'impossibilità di lanciare incantesimi.

Focus – Il potere magico deve essere incanalato attraverso opportuni oggetti magici, una bacchetta, un bastone ecc., Senza questi opportuni oggetti, in genere rari oppure costosi, è impossibile lanciare incantesimi.

fallimenti critici nel lancio di incantesimi

Lanciare un incantesimo non è paragonabile a nulla di quello che si fa abitualmente, si manipolano energie potentissime e in parte sconosciute, chiunque tenti un'azione di questo tipo deve essere conscio che un errore potrebbe significare un risultato disastroso, ben oltre il semplice fallimento. Ogni volta che si ottiene un risultato di fallimento critico (00 con il tiro di dado), sull'abilità per il lancio di un incantesimo, questo funziona in maniera anomala, come indicato nella descrizione dell'incantesimo stesso.

Tempo di Lancio

Se non diversamente specificato, lanciare un incantesimo è un'azione.

DURATA

Gli incantesimi in cui non è specificata la durata si considerano istantanei, poi il loro effetto cessa. Per quelli di durata "per tutta la scena", sarà il master a definire l'effettiva

durata più plausibile dell'incantesimo e a comunicarla al giocatore.

più incantesimi sul medesimo soggetto o bersaglio

Incantesimi che hanno lo stesso effetto, ad eccezione dei danni, lanciati sullo stesso soggetto non si sommano.

CREARE NUOVI INCANTESIMI

I giocatori, con approvazione del master, sono liberi di inventare nuovi incantesimi.

PERCEPIRE LA MAGIA

Come si è già spiegato la magia permea tutte le cose, quando si lancia un incantesimo, il normale flusso della magia viene alterato in maniera più o meno pesante. Questa alterazione è percepibile dagli esseri viventi, benché normalmente solo i più sensibili al mana riescano a sentirla. Ogni volta che viene lanciato un incantesimo è possibile fare un tiro sulla caratteristica MAN, un successo indica che si è percepito più o meno la distanza e la direzione dell'incantesimo, e la potenza dello stesso. Di seguito sono elencate le difficoltà in base alla distanza:

Molto vicino – Normale
Vicino – Difficile
Lontano – Estremamente Difficile
Molto lontano – Assurda

Descrizione incantesimi

MAGIA DEL FLUSSO

ANIMA CADAVERE (molto difficile)

Raggio: Lontano

Il mana presente nei resti di un corpo morto viene riconfigurato in modo da conferirgli una parvenza di vita. L'incantatore può creare una scheletro dalle ossa di un corpo umano (purché non siano eccessivamente danneggiate e se ne abbia la maggior parte) o uno zombi da un cadavere in decomposizione. Il cadavere esegue alla lettera e nel migliore dei modi i compiti che gli vengono assegnati dall'incantatore, ma non prende mai iniziativa.

Il tempo di lancio di questo incantesimo è un turno.

Fallimento critico: Il cadavere è impossessato da una furia cieca contro chi lo ha animato, tenterà immediatamente di ucciderlo con qualsiasi mezzo.

APRIRE CHIUDERE (Leggera)

Raggio: Vicino

L'incantatore può aprire o chiudere una porta, finestra, forziere o qualunque altro contenitore che non sia bloccato in qualche modo.

Il tempo di lancio di questo incantesimo è un reazione.

Fallimento critico: L'incantesimo funziona esattamente in maniera opposta.

ARMA DANZANTE (molto difficile)

Raggio: Molto vicino

L'incantatore riconfigura il mana presente in un oggetto, in modo da dargli una parvenza di vita. L'oggetto, generalmente un arma, fluttua a mezz'aria e rimane vicino all'incantatore difendendolo dagli attacchi e attaccando i nemici vicini, l'incantatore può compiere altre azioni nel frattempo. L'arma, o l'oggetto, ha un'abilità pari al 40%. L'effetto dura per tutta la scena.

Fallimento critico: L'arma attacca immediatamente l'incantatore che la ha animata per tutta la durata dell'incantesimo.

Attraversare (Difficile)

Raggio: Personale

L'incantatore può muoversi attraverso qualsiasi materiale inanimato alla velocità di 30 cm per round. L'effetto dura un turno.

Fallimento critico: un arto dell'incantatore rimane imprigionato nel materiale.

Cambiare Aspetto (normale)

Raggio: Personale

L'incantatore può alterare il suo aspetto, per apparire diverso. Può diventare del più alto o più basso, più grasso o più magro, ma non può cambiare in un essere non umanoide. L'incantatore ottiene +40% all'abilità Camuffare. L'effetto dell'incantesimo dura per tutta la scena.

Fallimento critico: L'incantatore assume un aspetto distorto e grottesco.

Controlla Non Morto (Difficile)

Raggio: Lontano

L'incantatore può tentare di controllare un cadavere animato dalla magia. Una volta lanciato l'incantesimo, sarà necessario effettuare un tiro contrapposto tra l'abilità magica di chi ha lanciato Anima Cadavere e di chi lancia Controlla Non Morto.

Fallimento critico: Il cadavere sviluppa una specie di odio contro l'incantatore, tenta di ucciderlo con qualsiasi mezzo.

Dardo Arcano (Difficile)

Raggio: Vicino

L'incantatore concentra il mana sulla punta delle sue dita, questa è scagliata come una saetta di energia magica colpendo il bersaglio. La creatura colpita subisce 10% di danno, dato che è il mana stesso a danneggiarlo le armature sono inefficaci, ma può essere schivato normalmente.

Fallimento critico: Il mana esplode precocemente danneggiando l'incantatore in maniera analoga all'incantesimo.

Depletti (Variabile)

Raggio: Personale

L'incantatore crea una barriera istantanea in grado di deviare un attacco, in mischia o a distanza di cui è consapevole. L'incantatore può effettuare un tiro contrapposto su Magia del Flusso proprio come se avesse uno scudo per parare.

Il tempo di lancio di questo incantesimo è un reazione (le penalità per ogni parata successiva alla prima si applica normalmente).

Fallimento critico: L'incantatore viene scaraventato a terra dall'impatto del colpo con la barriera.

Dissolvi Magia (Molto Difficile)

Raggio: Molto vicino

Il mago può tentare di disperdere il mana presente in un'area. Una volta lanciato l'incantesimo, sarà necessario effettuare un tiro contrapposto tra l'abilità magica di chi ha lanciato l'incantesimo e di chi lancia Dissolvi Magia, se chi lancia l'incantesimo di dissoluzione ha successo, cancellerà

l'incantesimo bersaglio. Se su un oggetto, una persona, un luogo sono presenti più incantesimi, si potrà dissolverne solamente uno per volta.

Fallimento critico: il mago perde la capacità di lanciare incantesimi per 24 ore.

Fascio di Luce (Leggera)

Raggio: Tocco

Un fascio di luce dell'intensità di una torcia, scaturisce dal punto toccato dall'incantatore. L'effetto dura per tutta la scena.

Fallimento critico: la luce scoppia in faccia al mago, accecandolo per un round.

Ferisci (Difficile)

Raggio: Lontano

L'incantatore apre le ferite del bersaglio rendendole più gravi, se il bersaglio è stato già ferito, l'incantesimo procura altri +10% di danni immediatamente.

Fallimento critico: L'incantesimo si rivolta contro l'usufruttore.

Forma Vegetale (Molto Difficile)

Raggio: Personale

L'incantatore assume le sembianze di una qualunque pianta di cui abbia conoscenza e che abbia la taglia dell'incantatore, un piccolo albero, un cespuglio ecc., l'intero equipaggiamento viene mutato con lui. Tutti i sensi, tranne quello del tatto, vengono sospesi, ma l'incantatore rimane cosciente. Qualsiasi danno procurato alla pianta, equivale ad un medesimo danno all'incantatore. L'incantesimo dura finché l'incantatore non decide di farlo cessare.

Fallimento critico: L'incantatore muta totalmente in una pianta, perde coscienza di se per sempre.

Guarigione (Difficile)

Raggio: Tocco

L'incantatore è in grado di guarire le ferite del bersaglio. Il bersaglio viene guarito del 20%. L'incantesimo ha effetto sullo stesso bersaglio solo una volta ogni 24 ore.

Il tempo di lancio di questo incantesimo è un turno.

Fallimento critico: L'incantatore provoca un danno al bersaglio pari al 20%.

Incanta Arma (normale)

Raggio: Tocco

L'arma toccata è in grado di danneggiare le creature normalmente immuni ai normali attacchi. L'effetto dura per tutta la scena.

Fallimento critico: Non accade niente.

Invisibilità (molto difficile)

Raggio: Personale

L'incantatore e ciò che indossa, o porta con se diviene invisibile. L'effetto dura per tutta la scena.

Fallimento critico: L'incantatore scompare nel nulla, per sempre.

Lucchetto Magico (normale)

Raggio: Molto vicino

Questo incantesimo oppone resistenza ai tentativi di apertura di una porta, finestra, una serratura o un qualunque oggetto che normalmente si può aprire e chiudere. Aprire l'oggetto in questione è un'azione Difficile, l'incantesimo dura finché l'oggetto su cui è posto non è stato aperto.

Fallimento critico: non accade nulla.

Mimesi (normale)

Raggio: Personale

Il corpo e l'equipaggiamento dell'incantatore assumono il colore di quello che gli sta intorno. L'incantatore ottiene +40% all'abilità Furtività. L'effetto dell'incantesimo dura per tutta la scena.

Fallimento critico: L'incantatore e il suo equipaggiamento assumono colori sgargianti e casuali, subisce una penalità di -40% all'abilità Furtività.

Miraggio (normale)

Raggio: Molto vicino

L'incantatore modifica il mana in un'area per farla sembrare diversa, l'intero miraggio deve essere creato all'interno del raggio dell'incantesimo e deve occupare un'area al massimo di 3 metri di diametro. Il miraggio risulta reale a tutti i sensi, è possibile capire l'inganno con un tiro Difficile dell'abilità Percezione. L'effetto dell'incantesimo dura per tutta la scena.

Fallimento critico: Il miraggio inganna solo i sensi dell'incantatore.

Neutralizzare Veleno (difficile)

Raggio: Tocco

L'incantatore elimina l'effetto di un veleno presente nel corpo di una creatura. Se il veleno ha già causato danni, questi non saranno eliminati, ma il veleno non continuerà a danneggiare il corpo.

Fallimento critico: Il veleno agisce con il doppio della velocità con cui agirebbe normalmente.

Nube Stordente (difficile)

Raggio: Vicino

Una nube di fumo, come quella prodotta da un incendio si alza dal punto indicato dall'incantatore per un raggio 6 metri. Questo incantesimo funziona esattamente come Offuscamento, in più il fumo è quasi irrespirabile e fa bruciare gli occhi, sarà necessario, ogni round, fare un tiro molto difficile su ROB per agire normalmente all'interno del fumo.

Fallimento critico: Dai vestiti dell'incantatore escono i fumi dell'incantesimo, l'incantesimo agisce solo sull'incantatore.

Offuscamento (normale)

Raggio: Vicino

Una coltre di nebbia si alza dal punto indicato dall'incantatore per un raggio 6 metri. Attraverso la nebbia è possibile vedere solo molto vicino. La nebbia rimane finché non viene dispersa, in genere in qualche minuto, o meno se c'è forte vento.

Fallimento critico: si crea un forte scoppietto e una forte scintilla luminosa in aria.

Oscurità (normale)

Raggio: Vicino

Qualsiasi fonte di luce entro il raggio d'azione dell'intensità di una torcia o meno si spegne immediatamente.

Fallimento critico: L'incantatore diviene cieco per un turno.

Passi Senza Tracce (molto difficile)

Raggio: Molto vicino

L'ambiente circostante, fino a 3 metri di raggio dall'incantatore, torna al suo stato originale dopo che l'incantatore lo ha attraversato. È impossibile seguire le tracce dell'incantatore con i normali mezzi. L'effetto dura per tutta la scena.

Fallimento critico: La vegetazione si deforma dopo il passaggio dell'incantatore, seguire le sue tracce diviene un'azione Leggera.

pelle di corteccia (difficile)

Raggio: Personale

La pelle dell'incantatore diviene come la corteccia, ruvida e legnosa. L'incantatore si considera come se indossasse un'armatura di cuoio indurito. L'effetto dura per tutta la scena.

Fallimento critico: La pelle dell'incantatore diviene fine e delicata come la seta, ogni volta che subisce delle ferite, aggiungere 10% al danno.

pelle di metallo (molto difficile)

Raggio: Personale

La pelle dell'incantatore diviene come l'acciaio, resistentissima, ma decisamente pesante. L'incantatore si considera come se indossasse un'armatura di piastre. L'effetto dura per tutta la scena.

Fallimento critico: La pelle dell'incantatore si disgrega, la morte sopraggiunge dopo pochi minuti di agonia.

potenzia caratteristica (difficile)

Raggio: Tocco

L'incantatore aumenta temporaneamente una caratteristica del bersaglio (FOR, DES, ROB e MEN, ma non MAN) fino a portarla al 100% (di conseguenza vengono modificate tutte le abilità associate a quella caratteristica). L'effetto dura per tutta la scena.

Il tempo di lancio di questo incantesimo è un turno.

Fallimento critico: L'incantesimo funziona in maniera opposta, la caratteristica scende immediatamente allo 0%, in genere ciò significa che il soggetto sviene.

rimuovi malattie (molto difficile)

Raggio: Tocco

L'incantatore elimina l'effetto di una malattia presente nel corpo di una creatura. Se la malattia ha già causato danni, questi non saranno eliminati, ma lo stato di salute non peggiorerà, e il soggetto non sarà più portatore del diffondersi della malattia.

Fallimento critico: La malattia accelera il suo normale decorso.

SCACCIARE NON MORTI (normale)

Raggio: Lontano

I non morti senza volontà autonoma si allontaneranno dall'area, e non vi faranno ritorno almeno per alcune ore. I non morti dotati di volontà possono tentare di resistere all'effetto. Fare un tiro contrapposto tra l'abilità Scacciare Non Morti dell'incantatore e la caratteristica MEN del non morto, in caso di successo della caratteristica, il non morto non può essere scacciato dallo stesso incantatore almeno per 24 ore, in caso di successo dell'incantatore, il non morto è scacciato normalmente.

Fallimento critico: I non morti sviluppano una specie di odio contro l'incantatore, tenteranno di ucciderlo con qualsiasi mezzo.

SilenziO (normale)

Raggio: Se stesso

Nessun suono proviene dall'incantatore, la sua abilità Furtività migliora di +20%, ovviamente non è possibile per l'incantatore comunicare alcunché né lanciare altri incantesimi per tutta la durata dell'incantesimo. L'incantesimo dura finché l'incantatore non decide di farlo cessare.

Fallimento critico: Un fragoroso boato parte dal punto in cui si trova l'incantatore.

TRASPORTO (estremamente difficile)

Raggio: Se stesso

L'incantatore può teletrasportarsi dove desidera, con queste limitazioni; deve vedere il posto dove si sta trasportando o lo deve conoscere bene, questo significa che ci deve essere stato più di una volta.

Fallimento critico: L'incantatore si teletrasporta dentro un oggetto solido, muore all'istante.

VOLARE (difficile)

Raggio: Se stesso

L'incantatore può volare ad una velocità pari a quella del suo movimento. L'effetto dura per tutta la scena.

Fallimento critico: Il corpo dell'incantatore diviene pesante come una roccia, rimane immobilizzato per sempre.

MAGIA DIVINATORIA

Benedizione (normale)

Raggio: Vicino

L'incantatore decide un tipo di azione che sarà particolarmente fortunata; l'attacco a un accampamento nemico, il lavoro nei campi di questa mattina, l'uscita per la caccia del pomeriggio. Chiunque sia nell'area della benedizione avrà un bonus di +10% alle azioni fisiche intraprese per quello scopo. L'effetto dura per tutto il giorno.

Il tempo di lancio di questo incantesimo è un turno.

Fallimento critico: L'incantesimo funziona esattamente al contrario.

individua Trappole (normale)

Raggio: Vicino

L'incantatore è in grado di percepire una singola trappola nelle immediate vicinanze. Sa più o meno cosa la potrà far scattare e quale sarà l'effetto, ma non sa né come è fatta né come disinnescarla.

Il tempo di lancio di questo incantesimo è una reazione.

indovino (molto difficile)

Raggio: Se stesso

Questo incantesimo permette di avere una risposta da parte di una qualche entità su una domanda posta dall'incantatore. La domanda deve essere il più diretta e semplice possibile, in genere prevede una risposta positiva o negativa o una scelta tra due possibilità. Il master ha la possibilità di porre la risposta come meglio crede, se in modo diretto e chiaro o criptico, in qualunque caso c'è la possibilità del 10% che l'entità menta.

Il tempo di lancio di questo incantesimo è un turno.

Fallimento critico: Non solo l'entità mente, ma lo farà in modo da procurare il massimo del danno dalla propria risposta.

Resurrezione (Assurda)

Raggio: Molto vicino

L'incantatore resuscita una creatura, sono necessari almeno i resti della vittima, la creatura si risveglia al massimo delle energie e con il suo corpo originale.

Il tempo di lancio di questo incantesimo è un turno.

Fallimento critico: L'anima dell'incantatore si stacca dal corpo, muore all'istante.

Visione Passata (difficile)

L'incantatore ha una visione, sia visiva sia sonora, di quello che è successo nel punto in cui sta, e fino ad una distanza di 30 metri di raggio, di ciò accaduto fino a un ora nel passato.

Il tempo di lancio di questo incantesimo è un turno.

Fallimento critico: L'incantatore subisce uno shock, sviene per un ora.

MAGIA dell'Anima

Calmare (normale)

Raggio: Vicino

Il bersaglio deve effettuare un tiro Difficile su MEN, in caso di fallimento, non compirà azioni offensive contro l'incantatore. L'incantesimo dura per tutta la scena o finché l'incantatore o chi può essere associato a lui, non compie azioni ostili sul bersaglio. L'incantesimo dura finché l'incantatore non decide di farlo cessare.

Fallimento critico: Il soggetto sviluppa odio contro l'incantatore, tenta di ucciderlo con qualsiasi mezzo.

Charme (difficile)

Raggio: Molto vicino

Il bersaglio deve immediatamente fare un tiro Difficile su MAN o credere che l'incantatore è il suo miglior amico, agirà nel migliore dei modi e secondo il suo carattere per aiutarlo.

Fallimento critico: Il soggetto prende in estrema antipatia l'incantatore, non vorrà nemmeno stargli vicino.

Controlla Animale (normale)

Raggio: Vicino

L'incantatore può cercare di controllare la mente di un animale, se l'incantatore non compie altre azioni, può impartire ordini all'animale, che cercherà di compierle nel migliore dei modi, sempre che non siano suicide. L'animale ha diritto ad un tiro Difficile su MEN per cercare di resistere all'incantesimo. L'incantesimo dura finché l'incantatore non intraprende altre azioni.

Fallimento critico: L'animale sviluppa odio contro l'incantatore, se è un carnivoro tenta di ucciderlo con qualsiasi mezzo, altrimenti fuggirà.

Distrazione (normale)

Raggio: Lontano

Il bersaglio incantatore deve effettuare immediatamente un tiro Molto Difficile su MEN o qualsiasi incantesimo che richiede un'azione per essere mantenuto cesserà immediatamente.

Fallimento critico: L'incantesimo agisce sull'incantatore e sul suo prossimo lancio d'incantesimo.

Linguaggio della Natura (leggera)

Raggio: Molto vicino

L'incantatore è in grado di comunicare con un animale. Il tipo di comunicazione è ovviamente molto elementare e si deve esprimere in concetti comprensibili all'animale.

PAURA (normale)

Raggio: Vicino

Qualunque nemico presente nell'area deve immediatamente fare un tiro su MEN, in caso di fallimento si allontanerà dall'incantatore e rimarrà a non meno di Lontano dall'incantatore. Questo ovviamente non impedisce ai nemici di recargli danno in altro modo. L'effetto dura per tutta la scena.

Fallimento critico: I soggetti svilupperanno odio contro l'incantatore, tenteranno di ucciderlo con qualsiasi mezzo.

Richiama Animale (difficile)

Raggio: Molto lontano

L'incantatore richiama un animale che si metterà al servizio dell'incantatore per svolgere un determinato compito, L'animale evocato è a discrezione del master che deve seguire questi due criteri; l'animale sarà in grado di eseguire nella maniera migliore il compito, l'animale deve essere dell'ambiente in cui si trova l'incantatore.

Cacciatore – L'animale richiamato ha con sé una preda e ne farà dono all'incantatore.

Guida – L'animale richiamato guiderà l'incantatore in una zona precisa del territorio, sempre che questo posto sia definibile in un concetto comprensibile all'animale.

Guardiano – L'animale richiamato è di grossa taglia, farà la guardia per circa otto ore nel posto in cui si trova l'incantatore al meglio delle sue possibilità, compreso difendere l'incantatore.

Cavalcatura – L'animale richiamato è abbastanza grande da far cavalcare sul suo dorso l'incantatore per circa otto ore.

Il tempo di lancio di questo incantesimo è un turno.

Fallimento critico: L'animale sviluppa odio contro l'incantatore, se è un carnivoro tenta di ucciderlo con qualsiasi mezzo, altrimenti fuggirà.

Sonno (difficile)

Raggio: Lontano

Il bersaglio deve effettuare un tiro Difficile su MEN per evitare di addormentarsi, se fallisce si addormenta all'istante. L'effetto dura per tutta la scena, ma qualsiasi rumore forte o strattone sul bersaglio permetterà immediatamente un tiro Normale su MEN per svegliarsi.

Fallimento critico: L'effetto dell'incantesimo agisce sull'incantatore.

MAGIA ELEMENTALE

Sfera di fuoco (normale)

Raggio: Se stesso

L'incantatore crea una piccola sfera di fiamme nella sua mano e può scagliarla contro un bersaglio. L'incantesimo crea solo la sfera, per lanciarla è necessario utilizzare l'abilità con le Armi da Lancio, l'efficacia della stessa dipenderà dall'abilità come di consueto.

Fallimento critico: La sfera esplode nella mano dell'incantatore investendolo di fuoco. Tirare come se si fosse stati colpiti dal proprio incantesimo, non è possibile schivare l'attacco.

Muro di fiamme (difficile)

Raggio: Molto vicino

Un muro di forza elementale scaturisce dal nulla, ha un'altezza di 3 metri e una larghezza di 6. Il fuoco impedisce la visione attraverso il muro. Chiunque passi attraverso il muro subisce danni come se si fosse buttato in mezzo alle fiamme (vedi manuale del New BASIC pag. 7). L'effetto dura per tutta la scena.

Fallimento critico: Il muro scaturisce da sotto l'incantatore, investendolo. L'incantatore subisce danni normalmente.

Muro di vento (difficile)

Raggio: Molto vicino

Un muro di forza elementale scaturisce dal nulla, ha un'altezza di 3 metri e una larghezza di 6. Il vento non impedisce la visione, ma la potenza è tale da rendere inefficaci qualsiasi tipo di proiettile normale o elementale che tenti di attraversarlo. È possibile attraversare il muro ma si deve superare un tiro su FOR o cadere a terra subito dopo averlo superato. L'effetto dura per tutta la scena.

Fallimento critico: Il muro scaturisce da sotto l'incantatore, investendolo. L'incantatore cade a terra.

esplosione elementale (molto difficile)

Raggio: Lontano

Il potere grezzo degli elementi si scatena dal punto indicato dall'incantatore per un raggio di 6 metri tutto intorno. Chiunque viene investito dall'esplosione subisce 80% di danno, è possibile usare l'abilità Schivare contro questo tipo di attacco per evitare il danno, ma è una reazione molto difficile.

Fallimento critico: La potenza elementale incanalata dall'incantatore è troppo potente, l'incantatore esplode, morendo sul colpo, chiunque sia entro la portata dell'incantesimo viene investito normalmente.

Arma elementale (difficile)

Raggio: Tocco

L'incantatore è in grado di instillare un po' di forza elementale in un'arma, potrebbe renderla rovente, gelida o crepitante di elettricità. L'arma aumenta di 10% il danno inflitto. L'effetto dura per tutta la scena.

Fallimento critico: L'arma causa lo stesso danno a chi la impugna, finché dura l'incantesimo.

Razze fantasy

elfi

Gli elfi sono un'antichissima razza di umanoidi la cui vita è talmente lunga da essere considerati immortali dalla maggior parte delle altre razze, hanno lineamenti esili e delicati e hanno una corporatura longilinea, la loro caratteristica estetica peculiare sono le orecchie leggermente più lunghe di quelle umane e a punta. Sono famosi per la loro bellezza e bravura nell'utilizzo della magia.

gnomi

Sono una razza di piccoli umanoidi. Tendono ad avere una natura amichevole e senso dell'umorismo. Data la loro corporatura estremamente piccola e paffuta sono considerati innocui da tutte le altre razze. Hanno una certa abilità manuale che li rende propensi all'artigianato e una spiccata intelligenza.

mezz'uomini

Alti circa la metà di un uomo, sono abili e capaci, possiedono lo stesso tipo di adattamento umano e riescono a vivere in stretto contatto con le altre razze. Hanno piccole orecchie a punta e alcuni possiedono una caratteristica peluria sui piedi.

mezz'elfi

Nati dall'unione di elfi e umani, i mezz'elfi tendono a sentirsi degli estranei con entrambe queste razze. I mezz'elfi ereditano l'inventiva e l'ambizione dei genitori umani e la raffinatezza e bellezza dei loro genitori elfi.

mezz'orchi

I mezz'orchi sono rari, spesso esiliati da entrambe le razze da cui discendono ereditano la grande forza e il temperamento aggressivo dei loro parenti orchi mischiandolo con l'intelligenza e le capacità dei loro parenti umani, il che li rende dei perfetti combattenti.

Nani

Antichi quanto gli elfi e longevi quasi altrettanto, i nani sono una razza fiera e taciturna, famosa in ogni angolo del mondo per la loro maestria come fabbri e artigiani hanno una famosa discendenza marziale. Sono alti la metà di un uomo, ma sono grossi e robusti il doppio, la loro caratteristica peculiare è la folta e lunga barba che cresce fin dalla giovane età, alcune maligne dicerie sostengono che perfino le loro donne possiedono la medesima caratteristica.

New

BASIC

Sword and Sorcery