

Scheda del giocatore

Nome giocatore _____		Classe _____
Nome personaggio _____		Livello Pg _____
Caratteristiche	Punti	Bonus
For	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Des	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Cos	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Int	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Sag	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Car	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Specialità	Categoria: _____	
Classe:	_____	
Abilità	Caratteristica	
Addestrare animali ●	Car	
Artigianato	Int	
Ascoltare	Sag	
Aletica	Des	
Cavalcare ●	Des	
Cercare	Int	
Conoscenze (qualsiasi) *	Int	
Diplomazia @	Car	
Guarire	Sag	
Ingannare @	Car	
Intimidire	Car o For	
Intrattenere @	Car	
Muoversi Furtivamente °	Des	
Nuotare	For	
Percepire intenzioni	Sag	
Scalare °	For	
Scassinare °	Des	
Sgraffignare °	Des	
Sopravvivere ●	Sag	
Arma	_____	
Armatura	_____	
Scudo	_____	
Equipaggiamento	_____	
Scuola	_____	

Di 20

Il Gioco di Ruolo da portare sempre con te

Creato da Daniele "Beld" Prisco

La diffusione della seguente opera è vietata se non tramite link alla pagina <http://terredelcaos.blogspot.com/> la riproduzione totale o parziale è assolutamente vietata senza il permesso dell'autore

Per qualsiasi domanda o comunicazione: beld@tiscali.it

Invisibilità: Il lanciatore diventa invisibile per 1 minuto per livello o finché non attacca o fa un incantesimo.

Linguaggi: Il lanciatore può parlare qualsiasi linguaggio.

Localizzare oggetto: Il lanciatore sa la direzione esatta in cui si trova un oggetto che conosce.

Polvere luccicante: Delinea le creature invisibili.

Vento sussurrante: Invia un messaggio a 1,5 km per livello.

Incantesimi di 3° livello da bardo

Capanna: crea un riparo per 10 persone

Charme mostri: rende un mostro amichevole. (TpS - V)

Chiaro udienza/Chiaroveggenza: il lanciatore vede o sente a distanza.

Distorsione: gli attacchi diretti verso il lanciatore mancano il 50% delle volte.

Parlare con gli animali: il lanciatore può parlare con qualsiasi animale.

Paura: I soggetti nell'area fuggono per 1 round. (TpS - V)

Sonno profondo: Fa cadere 4 creature in un sonno magico. (TpS - V)

Vedere invisibilità: il lanciatore può vedere oggetti o creature invisibili.

Incantesimi di 4° livello da bardo

Blocca mostri: Paralizza una creatura per 1 round per livello. (TpS - V)

Conoscere leggende: il lanciatore apprende storie su una persona, luogo od oggetto.

Dominare persone: il lanciatore può controllare un umanoide telepaticamente. (TpS - V)

Grido: rende sorde le creature nell'area. (TpS - T)

Localizza creatura: il lanciatore sa la direzione esatta in cui si trova una creatura che conosce.

Modificare memoria: modifica 5 minuti della memoria di un umanoide. (TpS - V)

Parlare con i vegetali: il lanciatore può parlare con qualsiasi pianta.

Porta dimensionale: teletrasporta il lanciatore dove vuole fino a 50 metri di distanza.

Zona di silenzio: impedisce di origliare le conversazioni del lanciatore.

Incantesimi da Chierico

Incantesimi di livello 0 da Chierico

Cura ferite minori: Cura 1 danno.

Guida: +1 a un TpC, a un TpS o a una abilità. Purifica cibi e bevande: Purifica cibo e acqua.

Incantesimi di 1° livello da Chierico

Anatema: I nemici nell'area hanno -1 ai TpC e ai TpS.

Arma magica: un arma ottiene +1 al TpC.

Benedire acqua: Rende l'acqua santa.

Cura ferite leggere: cura 4 danni +1 per liv.

Individuazione dei non morti: rivela non morti entro 18 metri.

Nascondersi ai non morti: i non morti non vedono il bersaglio dell'incantesimo.

Santuario: gli avversari non possono attaccare il lanciatore, fino a che lui non li attacca.

Incantesimi di 2° livello da Chierico

Consacrare: rende un'area impenetrabile ai non morti.

Cura ferite moderate: cura 8 danni +1 per liv.

Presagio: Il master suggerisce un'azione al Pg.

Resistere all'energia: Sottrae 10 punti di danni da un tipo di energia scelta.

Rimuovi paralisi: libera un bersaglio soggetto a paralisi.

Riposo involato: Conserva un cadavere.

Zona di verità: i soggetti nell'area non possono mentire. (TpS - V)

Incantesimi di 3° livello da Chierico

Animare morti: crea scheletri o zombi da cadaveri, sotto il controllo del lanciatore.

Camminare sull'acqua: il lanciatore può camminare sull'acqua.

Crea cibo e acqua: Crea un pasto per 4 persone per livello.

Cura ferite gravi: Cura 12 danni +1 per liv.

Glifo di interdizione: Crea un'iscrizione che fa 12 danni a chiunque la attraversi, dura 1 ora per liv.

Luce incandescente: Crea una luce magica che fa 2 danni per liv. al bersaglio, 4 se non morto.

Parlare con i morti: Un cadavere risponde a una domanda del lanciatore.

Rimuovi malattia: Rimuove una malattia dal bersaglio.

Veste magica: i vestiti del lanciatore danno un bonus di +4 alla CA.

Incantesimi di 4° livello da Chierico

Congedo: Una creatura evocata torna sul suo piano di esistenza. (TpS - T)

Cura ferite critiche: Cura 16 danni +1 per liv.

Immunità agli incantesimi: il lanciatore diviene immune a un incantesimo a scelta.

Neutralizza veleno: rende immuni o disintossica dai veleni.

Potere divino: il lanciatore ottiene +3 al TpC e ai TpS e diventa immune alla paura.

Incantesimi di 5° livello da Chierico

Cura ferite di massa: come Cura ferite leggere, ma su 6 persone.

Distruzione non morti: distrugge un non morto.

Resuscitare: Riporta in vita una creatura.

Incantesimi da Mago

Incantesimi di livello 0 da Mago

Individuazione del magico: Individui incantesimi e oggetti magici.

Lampo: abbaglia una creatura per 1 round.

Mano magica: Telesnesi per 2,5 kg.

Prestidigitazione: Effetti trucchetti magici.

Incantesimi di 1° livello da Mago

6°	5000
7°	6000
8°	7000
9°	8000
10°	9000

Abilità

Le abilità rappresentano una serie di capacità in grado di aiutarti a cavartela in determinate situazioni.

Usare un'abilità: tirare 1d20 + livello del Pg + modificatori caratteristiche + modificatori vari.

Il risultato ottenuto deve essere pari o superiore alla Difficoltà (Di) assegnata dal master, o narratore, del gioco.

Tabella 4-1: Difficoltà delle azioni

Facile	5
Media	10
Difficile	15
Molto difficile	20
Difficilissima	25
Quasi impossibile	30

Elenco Abilità

Un personaggio ha a disposizione tutte le abilità, ma sarà più bravo in alcune.

Tabella 4-2: Elenco di tutte le abilità

Addestrare animali ●	Car
Artigianato	Int
Ascoltare	Sag
Aletica	Des
Cavalcare ●	Des
Cercare	Int
Conoscenze (qualsiasi) *	Int
Diplomazia @	Car
Guarire	Sag
Ingannare @	Car
Intimidire	Car o For
Intrattenere @	Car
Muoversi Furtivamente °	Des
Nuotare	For
Percepire intenzioni	Sag
Scalare °	For
Scassinare °	Des
Sgraffignare °	Des
Sopravvivere ●	Sag

Equipaggiamento

Ciò che un avventuriero si porta appresso è avvolte fondamentale per la sua sopravvivenza, man mano che accumulerà ricchezza potrà permettersi equipaggiamento migliore.

Denaro iniziale

Sono i soldi che possiede un personaggio appena creato di 1° livello, può spenderli come meglio crede in equipaggiamento.

Tabella 5-1: Soldi iniziali per categoria

Combattenti	150 monete
Magiche	75 monete
Sacerdotali	100 monete
Furtive	125 monete

Merci e servizi

Tabella 5-2: Oggetti per avventuriero

Acciarino	1 moneta
Borsa da cintura	1 moneta
Corda (15 metri)	1 moneta
Giaciglio	1 moneta
Lanterna	5 monete
Olio da lanterna	1/2 moneta
Rampino	1 moneta
Razione (per un giorno)	1/2 moneta
Torcia	1/2 moneta
Zaino	2 monete

Tabella 5-3: Oggetti per classi

Arnesi da scasso	30 monete
Borsa del guaritore	50 monete
Libro incantesimi	15 monete
Strumento musicale	5 monete
Simbolo sacro o totem	1 moneta

Tabella 5-4: Vitto e alloggio

Banchetto (a persona)	10 monete
Birra	1/2 moneta
Locanda (al giorno)	
Buona	2 monete
Normale	1 moneta
Scadente	1/2 moneta
Stallaggio	1/2 moneta

Tabella 5-5: Cavalcature

Asino o mulo	8 monete
Cane da galoppo	150 monete
Cane da guardia	25 monete
Cavallo	
Leggero	75 monete
Pesante	200 monete
Pony	100 monete

Armi e armature

Tranne i guerrieri e i paladini che sono in grado di usare tutte le armi, armature e scudi e i maghi che non possono usare le armature né scudi, le altre classi hanno delle limitazioni.

Tabella 5-6: Armi

	Danni	Costo
Alabarda ²	5	10 mo
Arco ²	4	50 mo
Ascia	4	10 mo
Ascia bipenne ²	6	20 mo
Balestra leggera	4	35 mo
Balestra pesante ²	5	75 mo
Lancia corta	3	1 mo

Creare il personaggio

Segui i passaggi seguenti per creare un personaggio di 1° livello. Segna tutto nella scheda che trovi sul retro di copertina, avrai necessità anche di un dado a 20 facce (d20).

Caratteristiche

Il personaggio ha sei caratteristiche: Forza (For), Destrezza (Des), Costituzione (Cos), Intelligenza (Int), Saggiezza (Sag) e Carisma (Car). Queste caratteristiche rappresentano le peculiarità fisiche e mentali del tuo personaggio.

Generare una caratteristica: tirare id20 ignorando i valori inferiori al 9 e superiori al 18. Generare tutte e sei le caratteristiche segnando i risultati nella scheda.

Bonus alle caratteristiche

Ogni caratteristica avrà un modificatore, in base alla tabella 1-1, chiamato bonus, questo si dovrà sommare o sottrarre quando le regole lo specificeranno.

Tabella 1-1: Bonus alle caratteristiche

	9	10-11	12-13	14-15	16-17	18-19	20
	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5

Razze

La razza rappresenta il ceppo nativo di un personaggio, dato che le razze sono geneticamente diverse, ognuna ha particolari propensioni che in termini di gioco vengono segnati come modificatori alle caratteristiche appena generate o a eventuali abilità. Una volta scelta la razza applicare immediatamente le modifiche della tabella 2-1 e correggere la scheda.

Tabella 2-1: Modifiche razziali

		+2 alla Destrezza
Elfo		+2 alla Destrezza
Gnomo		+2 al Carisma
Nano		+2 alla Costituzione
Umano		+4 a tutte le abilità

Categorie e Classi

La classe del personaggio è la sua professione o vocazione, determina in quali cose riesca meglio o sia più portato, (le sue specialità). Alla creazione del personaggio scegli una classe (guerriero, mago ecc.), acquisti immediatamente i bonus della sua specialità e anche quelli della categoria a cui appartiene (combattenti, magiche ecc.).

Tabella 3-1: Categorie, Classi e specialità

Combattenti	Bonus di Cos ai TdS su Tempra
Guerriero	+2 ai Tiri per Colpire
Barbaro	+2 ai Danni
Magiche	Bonus di Int alle abilità *
Mago	+2 al Tps di una scuola
Bardo	+1 al TpC, +1 alle abilità @
Sacerdotali	Bonus di Sag ai TdS su Volontà
Chierico	Scacciare non morti
Faladino	Immune alla paura
Furtive	Bonus di Des ai TdS su Riflessi
Ladro	+3 alle abilità *
Ranger	+1 al TpC, +1 alle abilità •

Benefici derivati da classe e livello

Oltre alla specialità relativa di ogni singola classe, la scelta della classe è importata anche per sapere quanto questa è portata allo scontro, la capacità di resistere ai colpi è quantificata in un valore chiamato Punti Ferita (PF). Un personaggio appena creato, cioè di 1° livello, ha un numero di Pf relativo alla sua categoria, ogni volta che salirà di livello, aumenterà della stessa cifra tale punteggio.

Tabella 3-2: Punti ferita relativi alla categoria

Combattenti	5 pf per livello
Magiche	2 pf per livello
Sacerdotali	4 pf per livello
Furtive	3 pf per livello

Salire di livello

Ogni volta che termini una sessione di gioco, il master o narratore della sessione, ti darà un punteggio, definito Esperienza (Px), questa va sommata a quella accumulata nelle altre sessioni di gioco, una volta che avrai raggiunto una certa soglia, passerai di livello. In caso succeda aggiorna la scheda. Si parte dal 1° livello, quindi con zero Px.

Tabella 3-3: Livello ed Esperienza

Livello personaggio	Soglia
1°	0
2°	1000
3°	2000
4°	3000
5°	4000

Blocca porte: Tiene una porta chiusa come fosse sbarrata.

Scudo: una forza magica da +4 alla CA al lanciatore.

Identificare: determina tutte le proprietà magiche di un oggetto.

Evoca mostri I: Richiama una creatura. **Urto:** rende scivolosa una zona.

Dardo incantato: Fa 2 danni per liv.

Raggio di indebolimento: -4 alla forza del bersaglio. (TpS - T)

Caduta morbida: un oggetto o creatura cade lentamente.

Incantesimi di 2° livello da Mago

Protezione dalle frecce: diventi immune alle frecce o quadrelli.

Vedere invisibilità: il lanciatore può vedere oggetti o creature invisibili.

Evoca mostri II: Richiama una creatura.

Nube di nebbia: una coltre di nebbia ostacola la visuale.

Ragnatela: riempie una zona con dei filamenti appiccicosi bloccando chi ci passa. (TpS - R)

Immagine minore: crea un'illusione.

Fiama perenne: crea una torcia magica.

Folata di vento: butta a terra il bersaglio.

Oscurità: la zona diventa buia.

Cecità/Sordità: rende il bersaglio cieco o sordo.

Levitazione: il lanciatore può muoversi in alto o in basso.

Scurovisione: permette di vedere al buio.

Incantesimi di 3° livello da Mago

Dissovi magia: cancella gli effetti di un incantesimo.

Chiaraudienza/Chiaroveggenza: il lanciatore vede o sente a distanza.

Evoca mostri III: Richiama una creatura.

Fulmine: 3 danni per livello al bersaglio. (TpS - R)

Palla di fuoco: 3 danni per livello a tutti entro 6 metri dall'imp. (TpS - R)

Tocco del vampiro: Fa 3 danni ogni 2 liv. Al bersaglio, il lanciatore guadagna quei Pf. (TpS - T)

Forma gassosa: il lanciatore diviene insostanziale e può volare lentamente.

Volare: il bersaglio può volare.

Incantesimi di 4° livello da Mago

Trappola di fuoco: crea una trappola su un oggetto apribile, chi lo apre subisce 2 danni +1 dano liv.

Individuazione dello scrutamento: Avverte il lanciatore se qualcuno sta cercando di sondarlo magicamente, dura 1 ora per liv.

Scrutare: Spia soggetti a distanza.

Evoca mostri IV: Richiama una creatura.

Muro di fuoco: Crea un muro di fiamme. Chi lo attraversa subisce 6 danni +1 per liv.

Contagio: Infetta il bersaglio con una malattia.

Metamorfofi: il lanciatore assume una nuova forma, ma rimane cosciente di se.

Incantesimi di 5° livello da Mago

Dominare persone: Controlla un umanoide telepaticamente. (TpS - V)

Evoca mostri V: Richiama una creatura.

Muro di pietra: crea un muro di pietra.

Teletrasporto: Trasporta istantaneamente il lanciatore in un posto che conosce.

Sogno: invia un messaggio a qualcuno che sta dormendo.

Metamorfofi funesta: Trasforma il bersaglio in un animale innocuo. (TpS - V)

Passapareti: Crea un passaggio in una parete.

Telecinesi: Sposta un oggetto di 100 kg per liv.

Permanenza: rende gli incantesimi permanenti.

Mostri

Arpia		umanoide	
Pf	31	Iniziativa	+2
Velocità	6 m/24 m volo	Ca	13
Attacco	+7	Danni	2

Basilisco		bestia	
Pf	45	Iniziativa	-1
Velocità	6 m	Ca	16
Attacco	+8	Danni	7

Belva Distorcete		bestia	
Pf	51	Iniziativa	+3
Velocità	12 m	Ca	16
Attacco	+9	Danni	7

Gargoyles		umanoide	
Pf	38	Iniziativa	+2
Velocità	12 m/24 m volo	Ca	16
Attacco	+6	Danni	3

Ghoul		Non morto	
Pf	13	Iniziativa	+2
Velocità	9 m	Ca	14
Attacco	+3	Danni	3

Goblin		umanoide	
Pf	4	Iniziativa	+1
Velocità	9 m	Ca	16
Attacco	+2	Danni	3

Drago		Non morto	
Pf	123	Iniziativa	+2
Velocità	12 m/45 m volo	Ca	21
Attacco	+19	Danni	12

Soffio: 3 danni per livello a tutti entro 6 metri dall'imp. (TpS - R 19). **Paura:** 1 soggetti nell'area fuggono per 1 round. (TpS - V 21)

1

6

Lancia lunga ²	4	5 mo
Martello da guerra	4	12 mo
Mazza leggera	3	5 mo
Morning star	4	8 mo
Pietra	1	-
Pugnale	2	5 mo
Pugno	1	-
Randello	2	-
Spada corta	3	10 mo
Spada lunga	4	15 mo
Spadone ²	6	50 mo

Tabella 5-7: Armature

	Bonus	Costo
Cuoio	+2	10 mo
Cuoio borchiato	+3	25 mo
Giaco di maglia	+4	100 mo
Corazza di piastre	+5	200 mo
Corazza a bande	+6	250 mo
Mezza armatura	+7	600 mo
Armatura completa	+8	1500 mo

Tabella 5-8: Scudi

	Bonus	Costo
Scudo leggero	+1	7 mo
Scudo medio	+2	12 mo
Scudo torre	+3	20 mo

Combattimento

Gli avventurieri combattono, in mezzo a una foresta o in un sotterraneo (dungeon). Per combattere i Pg e gli avversari devo rispettare queste regole.

Round

La battaglia si svolge per round, un round equivale dai 6 ai 12 secondi circa. 10 round si chiamano Turno, un'azione si compie in un round.

Iniziativa

Ciascun giocatore e il master prima di iniziare il primo round di battaglia effettuano una prova di iniziativa.

Tiro iniziativa: tirare id20 + bonus di Destrezza + modificatori vari.

I personaggi e i nemici agiscono in ordine di iniziativa, dal più alto al più basso, l'ordine rimane inalterato per il resto della battaglia. Quando tutti hanno agito, il round è finito.

Movimento

Ogni Pg o mostro ha la capacità di muoversi ad una certa velocità in un round. Gli elfi e gli umani si muovono di 9 metri, gli gnomi e i nani di 6, i mostri, del loro movimento.

Attacchi

L'azione più utilizzata in battaglia è l'attacco, un Pg, può muoversi e compiere un attacco in un round.

Attaccare: tirare id20 + livello del Pg + modificatori vari.

Il risultato ottenuto deve essere pari o superiore alla Classe Armatura (Ca) del bersaglio.

Danni

Se il personaggio colpisce un bersaglio gli infligge dei danni. I danni subiti nei vari round si accumulano.

Danni inflitti: danni dell'arma + bonus di Forza + modificatori vari.

Classe Armatura

La Classe armatura è la difesa del personaggio.

Classe Armatura: 10 + bonus di armatura + bonus di scudo + modificatori vari.

Morte, guarigione

Un personaggio muore quando subisce tanti danni da arrivare allo stesso ammontare di Pf che possiede attualmente. Un personaggio guarisce un ammontare di Pf pari al suo livello ogni 24 ore.

Tiri per Salvarsi

Un personaggio influenzato da una situazione insolita, bersaglio di un incantesimo, di una trappola ecc. in genere può effettuare un Tiro per salvarsi (TpS).

Tiro per salvarsi: id20 + livello del Pg + modificatori vari.

Il risultato ottenuto deve essere pari o superiore alla Di dell'incantesimo. Esistono tre tipi TpS, Tempra, Riflessi e Volontà, ogni volta verrà specificato che tipo di TpS sarà necessario eseguire.

Magia

Alcune classi sono capaci di lanciare incantesimi ma di natura diversa, queste classi sono il bardo, il chierico e il mago (lanciatori).

Lanciare incantesimi

Le varie classi lanciano incantesimi in modo differente, tutte hanno a disposizione giornalmente il numero di incantesimi assegnato al proprio livello in base alle tabelle. Gli incantesimi lanciati non sono più disponibili per 24 ore. Chierici e Maghi devono preparare i loro incantesimi ogni 24

ore, ovvero scelgono dalla lista appropriata il numero di incantesimi indicato nella tabella in base al loro livello, potranno lanciare solo gli incantesimi scelti all'inizio delle 24 ore. I bardi invece possono scegliere al momento del lancio l'incantesimo che preferiscono dalla loro lista.

Tab. 6-1: Incantesimi al giorno di maghi e chierici

Livello	0	1	2	3	4	5
1°	3	1	-	-	-	-
2°	4	2	-	-	-	-
3°	4	2	1	-	-	-
4°	4	3	2	-	-	-
5°	4	3	2	1	-	-
6°	4	3	3	2	-	-
7°	4	4	3	2	1	-
8°	4	4	3	3	2	-
9°	4	4	4	3	2	1
10°	4	4	4	3	3	2

Tabella 6-2: Incantesimi al giorno dei bardi

Livello	0	1	2	3	4
1°	3	-	-	-	-
2°	3	-	-	-	-
3°	3	1	-	-	-
4°	3	2	-	-	-
5°	3	3	1	-	-
6°	3	3	2	-	-
7°	3	3	3	1	-
8°	3	3	3	2	-
9°	3	3	3	3	1
10°	3	3	3	3	2

Impossibilità di lancio

Se si viene colpiti nel medesimo round in cui si vuole lanciare un incantesimo da qualcuno con un'iniziativa superiore a quella del lanciatore, non sarà possibile lanciare un incantesimo in quel round.

Tiro per salvarsi

Alcuni incantesimi necessitano per il loro funzionamento che il bersaglio fallisca il Tiro per salvarsi (TpS), che può essere di Volontà (V), Riflessi (R), Tempra (T).

Difficoltà per salvarsi: 10 + livello dell'incantesimo + modificatori vari

Descrizioni incantesimi

Scuola

Un mago può scegliere un incantesimo per livello, una volta scelti non potranno più essere cambiati, quelli saranno la sua scuola.

Livello

Un lanciatore può utilizzare incantesimi come riportato nelle tabelle 6-1 e 6-2, in base al proprio livello.

Tempo di lancio

Se non diversamente specificato lanciare un incantesimo è come fare un attacco, ma non ci si può muovere.

Raggio di azione

Se non diversamente specificato il raggio di azione di un incantesimo è di 18 metri.

Durata

Se non diversamente specificato la durata di un incantesimo è un turno.

Liste incantesimi

Incantesimi da Bardo

Incantesimi di livello 0 da bardo

Aprire/Chiedere: Apre o chiude oggetti piccoli o leggeri.

Conoscere direzione: Riesci a individuare il nord.

Frastornare: una creatura umanoide perde l'azione successiva.

Luce: un oggetto risplende come una torcia.

Messaggio: Conversi a distanza senza rumore.

Prestitigiazione: Effetti truccheti magici.

Suono fantasma: Crei suoni illusori.

Incantesimi di 1° livello da bardo