

INTRODUZIONE

Il sistema Weltis Trinity, chiamato anche semplicemente Trinity, è basato su di un facile uso dei dadi ed informazioni segnate con carta, penna e tabelle.

SOSTANZE

Il sistema si fonda su una combinazione variabile delle tre sostanze fondamentali di gioco:

L'**Anima**, la sostanza che dona all'entità la possibilità di vivere di propria volontà e con i propri sensi.

Il **Corpo**, la sostanza più nota e visibile tra le tre, il vero e proprio contenitore di una creatura, quale la sua carcassa.

La **Mente**, la sostanza dotata di memorie ed emozioni quanto di controllo ed impulsi elettrici per il comando del Corpo.

ENTITÀ

Le entità sono classificate per le loro combinazioni delle tre sostanze fondamentali.

- **Anima** - Entità con solo Anima.
Entità prive di comando e tangibilità, entità come queste sono i Fuochi Fatui e anime simili.
- **Corpo** - Entità con solo Corpo.
Carcasse, montagne, sassi, sedie, pianeti, queste sono tutte entità tangibili ma prive di comando e vita.
- **Mente** - Entità con solo Mente.
Capacità o entità dotate di Mente sono forze naturali o entità extraplanari comandanti le forze dell'universo in modo generico e regolato.
- **Involucro** - Entità con Anima e Corpo.
Povere entità incapaci di muoversi ma realmente vive o dotate di una parte di vita, come ammassi di carne o filatteri necromantici.
- **Spiriti** - Entità con Anima e Mente.
I fantasmi e gli spettri sono esempi vividi di entità dotate di mente e di anima ma incapaci di tangere la realtà.
- **Costrutto** - Entità con Corpo e Mente.
Esseri comandati da una forza esterna o tramite un comando impartito e memorizzato come golem e robot sono appunto entità corporee, prive di Anima ma dotate di una Mente manipolabile.
- **Creatura** - Entità con Anima, Corpo e Mente.
Queste sono le classiche creature di ogni universo, come i lupi, come i re, come gli orchi, come gli elfi e

come i draghi.

- **Irreale** - Entità prive delle tre sostanze.
Queste entità sono a metà tra il non esistere e l'esistere, non possono essere descritte e nemmeno rappresentate, ma per la completezza verranno indicate.

CARATTERISTICHE

Le caratteristiche totali sono 6 e sono divise in due gruppi da 3 per il Corpo e per la Mente. Le capacità di ogni personaggio sono rappresentate da un dado, che sarà quello lanciato durante le prove di abilità.

Queste caratteristiche vengono sviluppate dal personaggio durante le sue avventure mentre ottiene più punti da spendere nella tabella delle caratteristiche. Per sapere quale dado è associato a quale caratteristica è usato un sistema a punti su una tabella, come mostrato in quella sottostante.

| Punti | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 9 |
|--------------|----|----|----|-----|-----|-----|
| Dado | d4 | d6 | d8 | d10 | d12 | d20 |
| Forza | | | X | | | |
| Agilità | | X | | | | |
| Resistenza | | X | | | | |
| Intelligenza | | | X | | | |
| Studio | | | X | | | |
| Conoscenza | | | | | X | |

Esempio di arrangiamento di 18 punti distribuiti in modo non equilibrato.

IL CORPO

Le caratteristiche del fisico sono la **Forza**, rappresentante la capacità e la potenza bruta di un personaggio; l'**Agilità**, rappresentante la capacità del personaggio di muoversi con destrezza e velocità; infine la **Resistenza**, rappresentante la capacità di assorbimento del danno e degli urti. Resistenza diverrà utile per l'aumento dei Punti Ferita massimi.

LA MENTE

Le caratteristiche psichiche si raccolgono in **Intelligenza**, rappresentante l'abilità di calcolare e dedurre; **Studio**, rappresentante la capacità di osservazione e ragione; e **Conoscenza**, rappresentante l'abilità di memoria e reminiscenza. Conoscenza diverrà utile per l'aumento dei Punti Vigore massimi.

ACCUMULAZIONE

Quando un personaggio completa una caratteristica può comunque assegnare nuovi punti sulla stessa caratteristica ed ottenere più dadi per le prove abilità.

Ad esempio: se sono stati spesi 10 punti in Forza, il personaggio **tirerà**, durante le prove di Forza, **il massimo del primo completamento ed il valore del secondo**, quindi un d20 ed un d4, aumentando così il minimo da 1 a 2 ed il massimo da 20 a 24.

TAGLIA

Ogni entità possiede una grandezza, una occupazione spaziale o virtuale; questa è indicata con il nome di **dado di Taglia** ed è utilizzata nel calcolo dei Punti Ferita e dei Punti Vigore.

| Taglia | Dado Taglia |
|--------------|-------------|
| Minuscola | d4 |
| Piccola | d6 |
| Normale | d8 |
| Grande | d10 |
| Enorme | d12 |
| Mastodontica | d20 |

PUNTI FERITA

Sono punti *rappresentanti la qualità del Corpo di una creatura*. Facile è dedurre che più bassi sono e peggio sarà ridotta la creatura.

Per **calcolare i Punti Ferita massimi** di partenza di una creatura bisogna **lanciare il dado di Taglia** ed **il dado di Resistenza**, **sommare** il risultato e **dividerlo per 2 arrotondando per eccesso**.

Se la creatura per qualche sfortuna dovesse raggiungere i 0 punti cadrà priva di sensi, aggiungendo dunque la condizione di Svenimento.

Se la creatura per qualche disgrazia arriva al valore massimo in negativo morirà. Per esempio se i punti massimi della creatura sono 10, e dovesse arrivare a -10 o inferiore allora morirebbe.

Quando il personaggio aggiungerà punti al proprio valore di Resistenza, invece di ritirare i dadi e tentare un valore più alto, si aumenta semplicemente di 2 i Punti Ferita massimi precedenti. Ad esempio, se un personaggio da 10 punti massimi e ottiene un dado maggiore in Resistenza, invece di ricalcolare i punti, il massimo aumenterà a 12.

PUNTI VIGORE

L'energia che scorre in ogni Mente di tutte le creature ed entità varie. Questi punti *determinano la capacità energetica dell'entità*.

Per **calcolare i Punti Vigore massimi** di partenza si fa una cosa simile che per i Punti Ferita, si **lancia il dado di Taglia** e il **dado di Conoscenza**, il risultato viene **sommato e diviso per 2 arrotondando per eccesso**.

Se la creatura dovesse raggiungere i 0 punti sarà debole e stanca, dimezzando così i risultati delle prove e non riuscirà più a lanciare magie aggiungendo quindi la condizione di Affaticamento.

Se la creatura invece dovesse raggiungere il massimo negativo di Punti Vigore cadrà priva di sensi, aggiungendo così la condizione di Svenimento.

Quando verrà aumentato il valore di Conoscenza, come per i Punti Ferita, invece di ricalcolare i Punti Vigore massimi, aumenteranno semplicemente di 2 punti al valore massimo. Quindi se il massimo era 10, guadagnando un dado maggiore in Conoscenza, il massimo salirà a 12.

RISTORO

Per risolvere o evitare le conseguenze di affaticamento e debolezza è importante far prendere delle pause al personaggio. Di ristori ce ne sono di due livelli.

Il **Ristoro Breve**, fa recuperare alla creatura metà dei suoi Punti Ferita e Punti Magia massimi e recupera l'uso delle abilità utilizzate in precedenza.

Il **Ristoro Completo**, invece fa recuperare la totalità dei Punti Ferita e dei Punti Magia.

STATO

Lo stato è una **rappresentazione della situazione nella quale si ritrova la creatura** o il personaggio.

Questa **indica il livello di difficoltà** per determinate azioni, come ad esempio il lancio di una magia.

La prova di abilità quindi deve avvenire utilizzando come livello di difficoltà lo stato fisico in cui si trova chi vuole compiere l'azione, riferita semplicemente come creatura:

- Se la creatura è **ferita**, da un colpo in combattimento o da imprevisti, il suo livello di difficoltà è di 5+ il danno subito.
- Se la creatura viene **ferita ripetutamente**, da una freccia velenosa o da un bagno di fuoco, il suo livello di difficoltà è di 5+ metà dell'ultimo danno

ricevuto.

- Se la creatura è **sotto l'effetto di una magia** che non ferisce, il suo livello di difficoltà è pari al valore indicato dalla magia dalla quale è influenzata; altrimenti è pari a 5+1d6.
- Se la creatura è **in lotta** o è **immobilizzata**, il suo livello di difficoltà è di 5+ il dado di Forza o Agilità dell'avversario (a sua scelta) dal quale è combattuto o immobilizzato.
- Se la creatura è in movimento a cavallo, in barca con acque agitate o in un carro in corsa (**Movimento Vigoroso**), il suo livello di difficoltà è di 5. Se il movimento è più violento, come su di un cavallo in corsa, in nave durante una tempesta o in situazione con movimenti simili (**Movimento Violento**), il suo livello di difficoltà è di 8. Se il movimento è estremamente violento (**Movimento Estremo**), il suo livello di difficoltà è di 10.
- Se la creatura è **in balia di un forte vento con pioggia o nevischio**, il suo livello di difficoltà è pari a 3. Se invece il meteo è **tempestoso con forte vento e grandine, polvere o detriti**, il suo livello di difficoltà è pari a 6. Se il tempo atmosferico è **determinato da una magia**, il livello di difficoltà è pari a quello descritto dalla magia meteorologica; altrimenti il livello di difficoltà è pari a 8.
- Se la creatura è **intralciata** da un oggetto qualsiasi, come una rete, una borsa o una magia simile, il suo livello di difficoltà è pari a 8.

| Stato Fisico | Livello di difficoltà |
|---------------------------|-----------------------|
| Ferito | 5 + Danno subito |
| Ferita ripetuta | 5 + 1/2 danno subito |
| Incantesimo | Magia o 5+1d6 |
| In lotta o immobilizzato | 5 + For/Agl nemica |
| Movimento vigoroso | 5 |
| Movimento violento | 8 |
| Movimento estremo | 10 |
| Vento, pioggia o neve | 3 |
| Vento, grandine o detriti | 6 |
| Meteo magico | Magia o 8 |
| Intralciato | 8 |

Nella tabella For e Agl sono rispettivamente Forza e Agilità.

CONDIZIONE

La condizione psicofisica è una *rappresentazione della situazione nella quale è soggetta la creatura*, questo

condiziona e manipola le capacità della creatura limitandola o potenziandola a discrezione della condizione ottenuta. Le condizioni sono cumulabili e sovrapponibili.

Le condizioni elencate in questo modulo sono *Svenimento* e *Affaticamento*.

- **Svenimento** - In questa condizione la creatura non è capace di muoversi di propria volontà. Se la posizione precedente non fosse seduta o sdraiata, la creatura cadrà verso la forza di gravità locale.
- **Affaticamento** - In questa condizione la creatura cammina a velocità dimezzata, non è più capace di lanciare magie e i risultati delle prove di abilità sono dimezzati e arrotondati per difetto.

CASUALITÀ

I dadi sono gli elementi fisici determinanti un risultato casuale fondamentali nell'uso di questo sistema.

I dadi sono rappresentati nel testo con un semplice modello: **QdN**; dove **Q** indicante la quantità dei dadi lanciati al tiro, se viene omesso è uguale ad 1; ed **N** indicante il numero di facce del dado, 4 è il dado a forma tetraedrica, 6 è il comune dado a forma cubica e così via con i classici dadi da 4, 6, 8, 10, 12 e 20 facce.

Quindi 1d20 è un singolo dado a 20 facce; 4d6 sono quattro dadi a 6 facce; 8d12 sono otto dadi a 12 facce e così via.

Il **d100** o **d%** è una coppia di dadi a 10 facce dove si dividono la generazione delle decine e delle unità. Nel caso il risultato sia 0 in entrambi i dadi allora il risultato è 100.

PROVA DI ABILITÀ

Le **prove di abilità** sono **sfide il cui personaggio deve superare** per avere successo in determinate situazioni o per compiere pienamente le sue azioni. Ogniqualvolta il giocatore è chiesto di **compiere una prova di abilità, dovrà tirare il dado corrispondente alla caratteristica chiesta**. Ad esempio se gli venisse chiesto di compiere una prova di Forza dovrà tirare il suo rispettivo dado in Forza.

LIVELLO DI DIFFICOLTÀ

Le prove di abilità purché abbiano successo devono superare con il loro risultato una barriera posta dal Narratore o da delle regole di un modulo, questa barriera viene chiamata **livello di difficoltà**.

Il personaggio non può sapere il valore da superare se

è posto dal Narratore, ma gli verrà comunicato dal Narratore se e come ha superato la prova.

TIRI CONTRAPPOSTI

In un combattimento o in qualsiasi altro scontro può essere chiesto di compiere un **tiro contrapposto**, questa speciale tipologia di prova di abilità pone come livello di difficoltà il risultato del tiro della creatura avversaria. Ad esempio, in un combattimento tra due personaggi, se entrambi tentassero una prova di forza ed escono i risultati 6 e 11, il personaggio con il risultato di 11 supera lo scontro.

Per informazioni più dettagliate sui tiri contrapposti in combattimento leggere il modulo di combattimento usato dal Narratore se disponibile.

VANTAGGI E SVANTAGGI

Un personaggio potrebbe ottenere per abilità, magie o volontà superiori un vantaggio o uno svantaggio.

Questi sono un sistema di correzione dei risultati sulle prove abilità.

Un **vantaggio permette** al personaggio **di tentare due tiri simultanei e usare solo il risultato più alto**; mentre uno **svantaggio** obbliga al contrario, **nei due tiri simultanei, il personaggio dovrà prendere il risultato più basso.**

In un caso di sfortunata o fortunata parità, verrà preso il risultato indicato dalla parità.

Questi bonus sono cumulabili: se un personaggio dovesse trovarsi **con due vantaggi a disposizione, invece di tirare 1 dado in più ne tirerà 2 in più** e prenderà il risultato più alto. Questo vale anche per gli svantaggi.

Ad esempio, se un personaggio subisce 3 svantaggi e i tiri risultano in 12, 9, 6, 8, il personaggio dovrà usare il risultato di 6, mentre se fosse stato un vantaggio avrebbe potuto usare il risultato di 12.