

BASE

Una base, un sistema, che porta vita a personaggi semplici e complessi in una storia creatasi tra amici ma giocatasi come eroi millenari.

INTRODUZIONE

Il modulo di base introduce alle meccaniche sfruttabili e combinabili da eventuali moduli che ne possono essere agganciati.

SOSTANZE

Ogni creatura, oggetto o entità astratta esistente in un universo è chiamata **entità**, ed ognuna di esse è fondamentalmente formata da tre **sostanze**:

- ♦ **ANIMA** – Sostanza rappresentante l'identità, il carattere, la personalità e la volontà.
- ♦ **CORPO** – Sostanza rappresentante la forma fisica e materiale composta agente sulla realtà.
- ♦ **MENTE** – Sostanza rappresentante la guida, il controllo, la memoria e la conoscenza.

COMPOSIZIONE

Le entità di un universo sembrano così diverse tra di loro poiché non dispongono di tutte le sostanze, ma solo una combinazione di esse.

- ♦ **ANIMA** – Entità di Anima
Entità prive di comando e fisica tangibilità; come spiritelli e fuochi fatui.
- ♦ **CORPO** – Entità di Corpo
Entità senza volontà o movimento; come pianeti, montagne, cristalli, armi e oggetti.
- ♦ **MENTE** – Entità di Mente
Entità di comando e regola senza tangibilità o volontà; come leggi fisiche e forze naturali.
- ♦ **INVOLUCRO** – Entità di Anima e Corpo
Entità con volontà e corpo, prive di comando; come filatteri e armature senzienti.
- ♦ **SPIRITO** – Entità di Anima e Mente
Entità spiritiche a cui rimane solo volontà e memoria; come fantasmi e spettri.
- ♦ **COSTRUTTO** – Entità di Corpo e Mente
Entità capaci di muoversi e di interagire con la

materia ma senza una propria volontà; come golem, robot o scheletri.

- ♦ **CREATURA** – Entità di Anima, Corpo e Mente
Entità complete, dotate di personalità, intenzione e volontà, capaci di interagire con la materia e dotate di memoria; come umani, elfi o alieni.
- ♦ **IRREALE** – Entità senza Anima, Corpo o Mente
Entità teoriche, prive di alcuna sostanza.

CARATTERISTICHE

A seconda della composizione di una entità, essa può o meno sfruttare determinate caratteristiche durante le sue sfide.

Ognuna di queste caratteristiche sono divise tra le sostanze di Corpo e Mente, e specchiano l'una con l'altra avendo funzioni simili in contesti differenti.

Per il **Corpo** esistono Forza, Agilità e Resistenza; mentre per la **Mente** esistono Influenza, Studio e Conoscenza.

Forza ed Influenza sono caratteristiche offensive per ogni creatura; Forza è perlopiù usata in contesti fisici mentre Influenza in condizioni dove la mente è la protagonista, come magie o conversazioni.

Agilità e Studio sono caratteristiche di percezione ed azione sull'ambiente circostante; Agilità sfrutta la prontezza fisica di una creatura; mentre Studio percepisce, e su ciò crea e calcola.

Infine **Resistenza e Conoscenza** sono le caratteristiche di conservazione della sostanza stessa; dove la Resistenza permette alla creatura di non ferire il proprio corpo, la Conoscenza permette alla creatura di non far vacillare le proprie convinzioni.

DADI

Ad una creatura, la propria competenza in **ogni caratteristica** viene indicata da un dado, o da una combinazione di dadi quando la competenza è estremamente alta; i dadi usati sono i popolari 6: il d4, il d6, il d8, il d10, il d12 ed il d20.

Questi dadi sono determinati da quanti punti caratteristica vengono assegnati in ognuna delle caratteristiche; aggiungendo o togliendo punti ad una o più caratteristiche cambierà il dado assegnato alle caratteristiche cambiate.

Nelle schede personaggio, infatti, ogni caratteristica è inserita in una tabella che mostra perfettamente quanti punti sono da spendere per ottenere quale dado in quale caratteristica.

Una caratteristica **senza punti assegnati** equivale ad un tiro di dado con un continuo risultato di 1.

I punti da assegnare per ottenere un determinato dado in una caratteristica sono indicati nella tabella seguente.

Punti	Dado
-	1
1	d4
2	d6
3	d8
4	d10
5, 6, 7, 8	d12
9	d20

Spendere 6, 7 o 8 punti in una caratteristica equivale ad un d12; questi punteggi sono considerati spese di attesa al dado migliore.

OLTRE IL D20

Spendere **oltre i 9 punti** in una caratteristica permette di avere, come in una new game plus, la caratteristica potenziata e reimpostata.

La caratteristica alla quale si assegna un qualsiasi nuovo punto oltre i 9 viene azzerata, gli vengono assegnati i punti in eccesso ed **ottiene un d20 aggiuntivo**.

Ad esempio, se una creatura spende 2 punti in Forza, ma Forza ne ha già 9; questa viene azzerata ed i 2 punti gli possono essere assegnati, rendendo Forza una caratteristica da d6 però le viene aggiunto un d20, il che la farebbe diventare una caratteristica con un dado equivalente ad un d6+d20.

PROVE DI CARATTERISTICA

I dadi caratteristica di una creatura sono sfruttati per permettere alla creatura di superare, o fallire, sfide. Queste sfide sono chiamate prove di caratteristica, o prove di abilità, ed in esse la creatura dovrà tentare un tiro caratteristica, lanciando quindi la caratteristica indicata dalla prova, e sperare di superare con il proprio tiro di dado il livello di difficoltà della prova, ovvero un valore determinato dal Narratore.

TIRI CONTRAPPOSTI

Alcune prove alle quali le creature possono essere sottoposte sono prove con un livello di difficoltà definito dal tiro di un altro dado o dal tiro caratteristica di un'altra creatura, queste prove contro

prove sono chiamate tiri contrapposti.

Un tiro contrapposto può essere compiuto sulla stessa caratteristica, quindi due creature tirano Studio e quella con il risultato più alto vince il tiro; oppure possono essere compiuti su caratteristiche differenti, quindi due creature tirano una Studio e l'altra Resistenza, e la creatura dal risultato più alto vince il tiro.

VANTAGGI E SVANTAGGI

Durante una prova di caratteristica, ad una creatura, potrebbe essere assegnato un vantaggio, uno svantaggio o più.

Questi sono una modifica da applicare al tiro di dado; se un **vantaggio**, significa che il tiro va tentato nuovamente e tra i due risultati prendere quello maggiore; se uno **svantaggio**, al contrario, è tentare due volte il tiro e prendere il risultato minore.

Quando si hanno più di uno di questi si intende dire che va tentato tante più volte il tiro per quanti vantaggi o svantaggi sono stati applicati.

Ad esempio, se una creatura ha 2 svantaggi, tenterà 3 volte il proprio tiro e userà, tra i 3, il risultato più basso.

Quando vengono applicati un vantaggio ed uno svantaggio contemporaneamente, essi si **annullano** tra loro e nessuno dei due viene infine applicato.

TAGLIA

Ogni entità viene definita da una sua grandezza, un ingombro o una occupazione spaziale; questa proprietà viene chiamata taglia.

Dado	Taglia	Riferimento
1	Minuscola	Verme
d4	Piccola	Granchio Paguro
d6	Bassa	Cane Lupo
d8	Comune	Umano Adulto
d10	Grande	Cammello
d12	Enorme	Elefante
d20	Gigante	Balenottera Azzurra
d100	Colossale	Torre Eiffel

Questa proprietà è utile al fine di determinare i Punti Ferita ed i Punti Vigore di una entità.

Questo valore può determinare valori, relativi alla entità, di tema generico; come quanto fa male se cade contro un'altra creatura o quanto è difficile studiar-

la per inserirla in un bestiario oppure quanto può potenziare se gli si assorbe l'anima.

PUNTI QUALITÀ

Ogni entità dotata di corpo, mente o entrambe dovrà definire e fare attenzione ai propri punteggi di qualità di corpo e mente.

Questi punteggi definiscono la qualità di una sostanza mantenuta da una entità; quindi se una creatura ha un punteggio basso per il corpo significa che è gravemente ferita, mentre se lo avesse per la mente potrebbe essere stanca o in puro stato di follia.

I punti di qualità per la sostanza di corpo sono chiamati **Punti Ferita**, abbreviati PF, mentre i punti per la sostanza di mente sono chiamati **Punti Vigore**, abbreviati PV.

DETERMINARLI

Per definire i propri PF e PV la creatura dovrà calcolare qualche tiro di taglia e caratteristica.

Per definire i **Punti Ferita**, devono essere tirati il dado di taglia ed il dado di Resistenza; il risultato dei due tiri viene successivamente sommato e dimezzato per difetto.

Per definire i **Punti Vigore** invece, devono essere tirati nuovamente il dado di taglia ed il dado di Conoscenza; il risultato dei due tiri viene poi sommato e dimezzato per difetto come per i PF.

Le due formule possono essere definite come segue:

$$\lfloor (\text{Taglia} + \text{Resistenza}) \div 2 \rfloor = \text{PF}$$

$$\lfloor (\text{Taglia} + \text{Conoscenza}) \div 2 \rfloor = \text{PV}$$

FINIRE I PUNTI

Quando una creatura raggiunge **0 o meno punti qualità**, questa è in grave pericolo; infatti dovrà tentare un tiro di caratteristica e superare il punteggio negativo raggiunto; se si tratta di **Punti Ferita** dovrà tirare Resistenza, altrimenti Conoscenza se si tratta di **Punti Vigore**.

Ad esempio, se una creatura riceve un grave colpo e finisce a -4 PF, dovrà tirare Resistenza e superare 4; oppure se viene esaurita dalla propria magia e raggiunge -3 PV, dovrà tirare Conoscenza e riuscire a superare 3.

Se il tiro viene superato con **successo**, la creatura riceve una condizione di fatica, mentre se il tiro **fallisce** riceve una condizione di stremo.

MORTE

La fine della storia di una creatura ha una importanza tale per cui può ricevere una condizione di stremo attraverso qualsiasi mezzo o metodo ma non la condizione di morte.

La morte di una creatura può essere causata solo da entità che intendono volontariamente causarle tale condizione e che siano di grande significato per la sua storia.

Ordinariamente, si vorrebbe che nemmeno creature di importanza secondaria, come sgherri o mostri casuali, possano causare una condizione di morte ad una creatura, poiché mancherebbe il significato della loro morte.

Se una creatura è morta a causa di un fulmine, è perché lo ha scagliato una creatura avversaria cattiva.

CONDIZIONI

Una creatura potrebbe ritrovarsi in diversi stati condizionali a seconda delle sfide che ha vinto o fallito.

Questi stati sono chiamati condizioni, ed ognuna di loro pone la creatura soggetta a diversi effetti; ognuna può essere manipolata dall'effetto causante, come viene comunemente fatto per la **condizione dolore**, usata per effetti di veleno, corrosione, ustione e fuoco o ghiaccio.

Una creatura può ottenere queste condizioni durante o in conseguenza alle proprie sfide.

- ♦ **FATICA** – *La creatura condizionata dimezza il risultato finale dei propri tiri caratteristica.*
- ♦ **STREMO** – *La creatura condizionata potrebbe perdere i sensi o essere in uno stato nella quale non è in grado di completare le proprie azioni, anche se al minimo.*
- ♦ **DOLORE** – *La creatura condizionata riceve costantemente dolore al proprio corpo o alla propria mente a seconda dell'origine del dolore per un tempo determinato dall'origine del dolore.*
- ♦ **MORTE** – *La creatura condizionata perde la propria sostanza di corpo e mente, elevando l'anima ad un piano riservata a se, defunta.*

RISTORO

Riposare fa parte delle avventure ed ogni creatura ha il diritto a prendersi uno o due attimi per riposarsi insieme ai propri compagni.

Quando una creatura riposa, si dice esegua un **ristoro**, ogni ristoro può essere breve o completo.

In un **ristoro breve** la creatura tirerà con vantaggio Resistenza e Conoscenza, recuperando rispettivamente tanti Punti Ferita e Punti Vigore quanto indicato dai risultati dei tiri.

In un **ristoro completo** invece la creatura recupererà la totalità dei propri Punti Ferita e Punti Vigore.

Durante un riposo, specialmente durante un ristoro completo, è preferibile che le creature abbiano un posto sicuro dove poter riposare o dormire e se possibile qualcosa da mangiare o bere, accanto ad un falò o ad una fonte di luce e calore, se aiuta.