

# FATE OF ARCHA

FIL J PORCELLI









# FATE OF ARCHA

*Autore e Sviluppatore*  
FIL J PORCELLI

*Revisore*  
SERENA MANUGUERRA

*Cover*  
MARCELLO DABBENE E FIL J PORCELLI

*Cartografo*  
FIL J PORCELLI

*Grafica e Impaginazione*  
FIL J PORCELLI

CREATIVE COMMONS ATTRIBUTION  
3.0 UNPORTED LICENSE



POWERED BY  
**FATE**™



# INDICE

## INTRODUZIONE

|                                               |    |
|-----------------------------------------------|----|
| <i>Un mondo di magia.....</i>                 | 6  |
| <i>Le storie di Fate of Artha.....</i>        | 6  |
| <i>Come si gioca a Fate of Artha.....</i>     | 6  |
| <i>Cosa serve per giocare.....</i>            | 6  |
| <i>Personaggi Giocanti e Game Master.....</i> | 7  |
| <i>Regole in Pillole.....</i>                 | 7  |
| <i>Iniziare a giocare.....</i>                | 10 |

## CAPITOLO I – CREAZIONE DELLA PARTITA

|                                                |    |
|------------------------------------------------|----|
| <i>La scala di una partita.....</i>            | 11 |
| <i>Il problema dell’ambientazione.....</i>     | 11 |
| <i>Trasformare il problema in aspetto.....</i> | 12 |
| <i>Facce e Luoghi.....</i>                     | 12 |
| <i>Evoluzione del Problema.....</i>            | 12 |
| <i>Creare i Personaggi Giocanti.....</i>       | 13 |

## CAPITOLO II – CREAZIONE DEI PG

|                                        |    |
|----------------------------------------|----|
| <i>Creazione del Personaggio.....</i>  | 15 |
| <i>Nome e Descrizione.....</i>         | 15 |
| <i>Aspetti.....</i>                    | 15 |
| <i>Abilità.....</i>                    | 20 |
| <i>Talenti.....</i>                    | 27 |
| <i>Recupero.....</i>                   | 31 |
| <i>Sfinimento e conseguenze.....</i>   | 31 |
| <i>Entrate nel mondo di Artha.....</i> | 31 |

## CAPITOLO III – ASPETTI E PUNTI FATO

|                                                |    |
|------------------------------------------------|----|
| <i>Tipi di Aspetti.....</i>                    | 34 |
| <i>Cosa fanno gli Aspetti.....</i>             | 35 |
| <i>Quando usare le meccaniche.....</i>         | 36 |
| <i>Invocare gli Aspetti.....</i>               | 36 |
| <i>Invocazioni gratuite.....</i>               | 37 |
| <i>Tentare gli Aspetti.....</i>                | 37 |
| <i>Usare gli Aspetti per interpretare.....</i> | 39 |
| <i>Rimuovere o cambiare un Aspetto.....</i>    | 39 |
| <i>Creare e scoprire Aspetti in gioco.....</i> | 40 |
| <i>Aspetti segreti.....</i>                    | 40 |
| <i>Personaggi Giocanti e Punti Fato.....</i>   | 40 |
| <i>Game Master e Punti Fato.....</i>           | 41 |

## CAPITOLO IV – AZIONI E CONFRONTI

|                                 |    |
|---------------------------------|----|
| <i>Inizia il viaggio.....</i>   | 42 |
| <i>Opposizione.....</i>         | 42 |
| <i>I quattro risultati.....</i> | 43 |

|                                    |    |
|------------------------------------|----|
| <i>Le quattro azioni.....</i>      | 43 |
| <i>Confronti.....</i>              | 47 |
| <i>Sfide.....</i>                  | 48 |
| <i>Competizioni.....</i>           | 49 |
| <i>Conflitti.....</i>              | 52 |
| <i>Combattimento di Massa.....</i> | 63 |

## **CAPITOLO V – SCENARI, SESSIONI E SCENE**

|                                        |    |
|----------------------------------------|----|
| <i>Gli scenari.....</i>                | 68 |
| <i>Individuare i problemi.....</i>     | 68 |
| <i>Porsi domande sulla storia.....</i> | 70 |
| <i>Stabilire l'opposizione.....</i>    | 71 |
| <i>Definire le Scene.....</i>          | 71 |

## **CAPITOLO VI – CAMPAGNE**

|                                          |    |
|------------------------------------------|----|
| <i>Definire gli archi narrativi.....</i> | 75 |
| <i>Definire le campagne.....</i>         | 75 |
| <i>Impostare un arco narrativo.....</i>  | 75 |
| <i>Impostare una campagna.....</i>       | 76 |
| <i>Avanzamento dei PG.....</i>           | 76 |
| <i>Avanzamento del mondo.....</i>        | 79 |

## **CAPITOLO VII – CONDUZIONE DEL GIOCO**

|                                          |    |
|------------------------------------------|----|
| <i>Le tre regole più importanti.....</i> | 81 |
| <i>Cosa fa il GM.....</i>                | 81 |

## **CAPITOLO VIII – PERSONAGGI NON GIOCANTI E MOSTRI**

|                                        |    |
|----------------------------------------|----|
| <i>Creare l'opposizione.....</i>       | 87 |
| <i>Interpretare l'opposizione.....</i> | 89 |
| <i>Bestiario.....</i>                  | 90 |

## **CAPITOLO IX – IL MONDO DI ARTHA**

|                                                   |     |
|---------------------------------------------------|-----|
| <i>Il mondo di Artha.....</i>                     | 96  |
| <i>Il continente di Sadrien.....</i>              | 96  |
| <i>Lo scorrere del tempo e il calendario.....</i> | 97  |
| <i>Valuta e commercio.....</i>                    | 97  |
| <i>Linguaggi.....</i>                             | 97  |
| <i>Gli Aluyin.....</i>                            | 98  |
| <i>Organizzazioni.....</i>                        | 98  |
| <i>Nazioni di Sadrien.....</i>                    | 99  |
| <i>Cronologia del mondo di Artha.....</i>         | 110 |

## **APPENDICI**

|                              |     |
|------------------------------|-----|
| <i>Regole riassunte.....</i> | 117 |
|------------------------------|-----|



# INTRODUZIONE

*Benvenuti, avventurieri; sedetevi al tavolo della taverna della Lontra Allegra e ascoltate la storia di Artha, un mondo antico in cui l'eterno conflitto tra bene e male resta in bilico. Potrete esplorare questo mondo passando per terre misteriose, popolate da diverse razze. Date man forte ai vostri amici nel momento del bisogno, sia esso una battaglia contro un drappello di troll o un sotterraneo che nasconde un antico rituale.*

*La storia che vi accingete a narrare si svolge sul continente di Sadrien, un luogo di magia, di crudeli antagonisti e di giovani sprovveduti con il potenziale per diventare eroi. Addentratevi nel mondo di Artha.*

## UN MONDO DI MAGIA

Artha è un mondo ricco di magia. Le civiltà del passato hanno lasciato in eredità antichi rituali, magici artefatti e la stessa natura è stata modificata dalla magia. Oggi la magia non è che l'ombra di ciò che era un tempo; anche i maghi più potenti sono in grado di creare effetti magici limitati, come generare una piccola fiamma o modificare la forma di un albero, con i giusti rituali.

Fate of Artha narra di come questa magia influisca sul mondo, per mano di coraggiosi guerrieri e di subdoli incantatori. Voi da che parte vi schiererete?

## LE STORIE DI FATE OF ARTHA

Il mondo di Fate of Artha rientra nella definizione di high fantasy, cioè un mondo caratterizzato da una netta distinzione tra bene e male, in cui i malvagi non hanno speranza di redenzione.

I protagonisti, in genere, sono personaggi giovani, sprovveduti e con pochi mezzi, che partono all'avventura. Questi protagonisti vengono presto coinvolti in qualcosa più grande di loro, da cui dipendono le sorti del mondo.

Per raggiungere i propri scopi questi personaggi potranno contare sul proprio gruppo o sui loro amici, spesso provenienti da popoli diversi. A questi si contrappongono dei crudeli antagonisti,

spesso non molto intelligenti, ma dotati di grandi capacità fisiche.

Fate of Artha è quindi un gioco nostalgico, che ci permette di ricreare quelle storie che ascoltavamo da bambini, a bocca aperta, parteggiando per gli eroi senza macchia e senza paura.

## COME SI GIOCA A FATE OF ARTHA

Fate of Artha è un gioco di ruolo, cioè un gioco di narrazione condivisa, in cui il mondo di Artha prenderà vita grazie alle vostre storie.

Tutti insieme vi riunirete per raccontare una storia, delle vite dei protagonisti principali, degli ostacoli che questi incontreranno e di come li supereranno.

Quando descrivete le azioni di un personaggio, potete farlo in prima o in terza persona e usare il discorso diretto o il discorso indiretto; avrete piena libertà nell'interpretare il vostro personaggio.

A volte interpreterete i vostri personaggi, conversando con gli altri giocatori al tavolo; a volte userete i dadi e le regole di questo manuale, per decidere l'esito degli eventi.

## COSA SERVE PER GIOCARE

- Dai 3 ai 5 giocatori, GM compreso.
- Matite e gomme.
- Almeno una copia della scheda del personaggio per ogni giocatore (il



GM potrebbe necessitare di alcune schede per i personaggi secondari più importanti)

- Almeno quattro dadi Fate per ogni persona. I dadi Fate sono dei dadi a sei facce, leggermente differenti poiché presentano un simbolo più , su due facce, un simbolo meno , su altre due, e hanno le ultime due facce vuote . I dadi fate risultano di semplice lettura nel sistema di Fate of Artha, ma se volete potete utilizzare dei comuni dadi a 6 facce, anche conosciuti come D6, leggendoli in questo modo: interpretate i risultati 5 e 6 come , 1 e 2 come  e 3 e 4 come .
- Dei segnalini per rappresentare i punti fato; delle monete, delle fiche o delle perline colorate vanno benissimo. È consigliabile averne almeno 30 o più.
- Fogli bianchi o post-it per appuntare informazioni durante il gioco.

## PERSONAGGI GIOCANTI E GAME MASTER

In Fate of Artha, vi sono diversi tipi di giocatori. Uno di voi svolgerà il ruolo di **Game Master** (GM), che si occupa di gestire il mondo di gioco, di introdurre le scene, di giocare i **Personaggi Non Giocanti** (PNG) e di definire gli eventi che muovono la storia.

Gli altri giocatori dovranno gestire i **Personaggi Giocanti** (PG), interpretando ciò che dicono e ciò che fanno; dovranno, inoltre, tirare i dadi quando richiesto, mettendo in gioco gli aspetti salienti dei propri personaggi.

## REGOLE IN PILLOLE

Di seguito verranno presentate, in breve, le regole principali di Fate of Artha, cioè la scheda del PG, il modo in cui si eseguono le azioni, come si interpretano i risultati e i punti fato.

## SCHEDA DEL PERSONAGGIO GIOCANTE

La scheda del PG contiene le informazioni necessarie per sapere tutto sul vostro personaggio, sulla sua personalità, sul suo modo di agire, sul suo passato e sulle sue risorse. Segue una descrizione delle componenti della scheda.

- **Aspetti:** gli aspetti sono delle frasi che descrivono le caratteristiche più significative del personaggio, cioè quei dettagli che rendono il PG interessante nella storia. Gli aspetti richiamano il concetto di punti fato; quando traete un beneficio da un aspetto potete spendere un punto fato per evocarlo, mentre quando un aspetto complica la vita del vostro personaggio potete ottenere un punto fato.
- **Abilità:** le abilità definiscono ciò che il personaggio sa fare; ogni personaggio ha un dato numero di abilità che definiscono le sue capacità innate, l'addestramento ricevuto o l'educazione.
- **Talenti:** i talenti sono delle abilità speciali del personaggio che gli garantiscono dei benefici aggiuntivi in determinate situazioni o che permettono di fare qualcosa di unico. Due personaggi possono avere anche concept simili per quanto riguarda le proprie abilità, ma saranno i talenti a differenziare il modo in cui fanno le cose.
- **Recupero:** in questa sezione il giocatore annota il numero di punti fato a disposizione del PG quando comincia il gioco; alla fine della sessione questo totale si recupera, a meno che il PG non abbia un numero di punti fato maggiore.
- **Sfinimento:** lo sfinimento è uno dei due effetti a disposizione del PG per evitare di perdere un conflitto e può rappresentare la fatica temporanea, le ferite superficiali o i contraccolpi psicologici. Ogni PG ha numero di



livelli di sfinimento prefissato, che si recuperano alla fine del conflitto quando il personaggio ha la possibilità di riposarsi.

- **Conseguenze:** le conseguenze sono il secondo degli effetti per evitare la sconfitta in un conflitto, ma risultano più durature dello sfinimento. A differenza dello sfinimento, il PG necessita di più tempo per guarire dalle conseguenze, che persistono come aspetti fino a guarigione avvenuta.

### ESEGUIRE AZIONI

Non sempre le cose saranno facili per i vostri PG. Quando qualcuno o qualcosa si opporrà al vostro tentativo di ottenere qualcosa, occorrerà lanciare i dadi per vedere se avrete successo. Se credete che qualcosa accada automaticamente, narratelo pure, senza alcun lancio di dadi. In Fate of Artha vi sono quattro generi di azioni:

- Per superare un ostacolo.
- Per creare o attivare un vantaggio in favore di un personaggio.
- Per attaccare qualcuno durante un conflitto.
- Per difenderti durante un conflitto.

Ogniqualvolta ci sarà bisogno di lanciare i dadi per il vostro PG, prendete 4 dadi Fate e tirateli.

I  varranno come +1, gli  come 0 e i  come -1. Sommate i 4 numeri e otterrete un risultato compreso tra -4 e +4.

Ecco alcuni esempi di risultati:

    0  
    +1  
    +2  
    -1

Il risultato ottenuto non è, però, il risultato finale; se il vostro PG possiede delle abilità o capacità speciali appropriate, avrete modo di aggiungere un valore al totale ottenuto con i dadi.

### LA SCALA

In Fate of Artha viene utilizzata una scala di aggettivi e valori numerici per valutare se si riesce ad ottenere un obiettivo. Ecco la scala:

|    |                    |
|----|--------------------|
| +8 | <b>Leggendario</b> |
| +7 | <b>Epico</b>       |
| +6 | <b>Fantastico</b>  |
| +5 | <b>Eccellente</b>  |
| +4 | <b>Ottimo</b>      |
| +3 | <b>Buono</b>       |
| +2 | <b>Discreto</b>    |
| +1 | <b>Medio</b>       |
| +0 | <b>Mediocre</b>    |
| -1 | <b>Scarso</b>      |
| -2 | <b>Pessimo</b>     |

Alcuni giocatori ricorderanno meglio gli aggettivi, mentre altri i valori numerici; non è importante quali utilizzate purché tutti i giocatori al tavolo comprendano quanto dite.

Potrete ottenere anche risultati superiori o inferiori a quelli presenti nella tabella; in quel caso sentitevi pure liberi di inventare nuovi aggettivi, come ad esempio "Divino!".

### INTERPRETARE I RISULTATI

Quando lanciate i dadi, cercate di ottenere un risultato sufficientemente alto da pareggiare o superare l'opposizione. Vi sono due diversi tipi di opposizione: **opposizione attiva**, se qualcuno tira i dadi per superare il tuo risultato, oppure **opposizione passiva**, se c'è un ostacolo rappresentato da uno dei valori numerici della scala.

Se non superate l'opposizione, potreste non raggiungere il vostro obiettivo, potreste riuscirci subendo un costo, oppure qualcosa potrebbe complicare la situazione. Se paregiate l'opposizione viene generato un qualche effetto collaterale. Quando il vostro risultato supera l'opposizione sulla scala, ottenete il vostro obiettivo; un successo notevole garantisce degli effetti positivi aggiuntivi. Ogniqualvolta confrontate il vostro



risultato con l'opposizione, la differenza viene calcolata in **livelli di successo**. Quando paregiate l'opposizione, ottenete zero livelli di successo, quando superate di un punto l'opposizione ottenete un livello di successo, quando superate di due punti l'opposizione ottenete due livelli di successo e così via.

### PUNTI FATO

In ogni partita di Fate of Artha vi ritroverete a usare dei segnalini per rappresentare il numero di **punti fato** in vostro possesso, durante il gioco. I punti fato sono una delle risorse principali del vostro PG, poiché vi permettono di assumere una maggior influenza nei confronti della storia che state narrando.

Nel corso di una sessione di gioco avrete modo di spendere punti fato per **invocare un aspetto**, per **dichiarare un dettaglio** o per **attivare un talento** molto potente. Guadagnerete, invece, punti fato **accettando le tentazioni** su uno dei vostri aspetti.

- **Invocare un aspetto:** tutte le volte che lanciate i dadi per raggiungere un obiettivo, e vi trovate nella situazione in cui un aspetto può esservi di aiuto, potete invocare quell'aspetto spendendo un punto fato per migliorare il vostro risultato; invocare un aspetto vi permette di rilanciare i dadi oppure di aggiungere +2 al risultato, a seconda di quale delle due opzioni sia più conveniente. Potete spendere un punto fato per invocare un aspetto dopo che avete tirato i dadi, se desiderate ottenere un risultato maggiore. Potete spendere un numero maggiore di punti fato per invocare l'aspetto; in questo caso ottenete un +2 aggiuntivo per ogni punto fatto speso dopo il primo.
- **Dichiarare un dettaglio:** può succedere che vogliate spendere un punto fatto per aggiungere un dettaglio alla storia che abbia un effetto positivo per il vostro personaggio in una

scena. Ad esempio potete dichiarare un dettaglio per fare un'entrata in scena in un momento drammatico, per narrare una coincidenza fortuita o per giustificare come voi e il mago appena giunto in città avete già incrociato i vostri cammini. Una buona pratica per dichiarare un dettaglio è legare il dettaglio collegandolo ai vostri aspetti. Se a tutti i giocatori al tavolo sembra che il dettaglio dichiarato sia poco convincente discutetene insieme per modificarlo.

- **Attivare talenti:** attivare la maggior parte dei talenti non richiede alcun costo. Tuttavia vi sono talenti più potenti, che forniscono un discreto vantaggio al vostro PG; in questi casi potrebbe essere necessario spendere un punto fatto per ottenere questo vantaggio (l'eventuale spesa di un punto fatto verrebbe comunque specificata nella descrizione del talento).
- **Accettare una tentazione:** durante la storia che state narrando, può accadere che i vostri PG si trovino in una situazione in cui un aspetto complichino loro la vita; quando accade ciò vi troverete di fronte a una complicazione e il vostro PG subirà una tentazione su un aspetto. Vi sono tentazioni che implicano che il PG fallisca, altre che causano delle conseguenze non previste e altre che pongono delle scelte limitate; in ogni caso esse generano drammi inaspettati che aggiungono del sale alla vostra storia e caratterizzano maggiormente il vostro personaggio. Potete accettare la tentazione, guadagnando un punto fatto, oppure evitare che la complicazione accada spendendo un punto fatto; accettare la tentazione può essere positivo poiché arricchirà il ritratto che tracciate del vostro PG e vi permetterà di avere un maggior numero di punti fatto in una sessione.



## INIZIARE A GIOCARE

Le nozioni presenti in questo capitolo sono sufficienti per capire il gioco a grandi linee. Innanzitutto, scegliete chi fra voi sarà il GM e chi giocherà i PG. Quando avrete deciso ciò potrete passare ai capitoli seguenti, per creare la vostra partita e i PG. La vostra avventura inizia da qui.



# CAPITOLO I

## CREAZIONE DELLA PARTITA

Le storie di Fate of Artha hanno come protagonisti comuni mortali che vengono coinvolti in eventi più grandi di loro. Questi protagonisti divengono presto capaci di affrontare le mille insidie che il mondo di Artha gli pone di fronte. In questo capitolo vengono spiegate le procedure per dare vita al mondo di Artha e alle vicende che interesseranno i PG.

### ESEMPIO DI GIOCO

*Tutti gli esempi di gioco presenti nel manuale trattano di un'unica partita a Fate of Artha, che i giocatori hanno chiamato "Lo stregone rinnegato". I partecipanti sono Filippo, Marcello e Marco. Filippo svolge il ruolo di GM, Marcello interpreta un ranger della tribù famir, mentre Marco interpreta uno stregone elfo alto. Nei capitoli successivi vi saranno numerosi riferimenti a questa campagna.*

## LA SCALA DI UNA PARTITA

Quando iniziate la creazione, il primo passo da fare è decidere la scala della partita. La scala della partita definisce il livello di epicità delle storie che vi apprestate a raccontare; una partita a scala piccola riguarderà una piccola comunità o cittadina, mentre una scala grande tratterà la storia di interi regni o continenti. Per trarre il meglio da Fate of Artha è consigliabile iniziare da una scala ridotta e poi aumentarla pian piano, durante il gioco, per riflettere la crescita del personaggio all'interno del mondo. Potrebbe essere di aiuto per il GM strutturare alcuni livelli

per comprendere meglio quando effettuare questo passaggio di scala, come ad esempio: locale; regionale; tutto il regno; il continente di Sadrien; l'intero mondo.

*I giocatori al tavolo desiderano vivere una storia epica che coinvolga il destino del mondo; ne discutono insieme e considerano la possibilità di iniziare da qualcosa di piccolo per poi aumentare il grado della scala, durante il gioco. Decidono di iniziare con storie di briganti, attacchi sporadici e mostri comuni e iniziare da lì il loro viaggio.*

## IL PROBLEMA DELL'AMBIENTAZIONE

Tramite questa sezione decidete quale sfida principale i PG si troveranno a combattere, cioè la pressione che li porterà a entrare in azione.

Artha è caratterizzata da numerose forze che tentano di modificare lo status quo del mondo di gioco; il modo in cui i PG si relazioneranno con queste forze definisce le storie di Fate of Artha.

Scegliete in gruppo un problema incombente destinato a modificare le vicende in cui saranno coinvolti i PG. Il problema non influirà solo sui PG, ma anche su tutti gli altri personaggi del mondo.

Il problema dell'ambientazione è un problema incombente, cioè un problema o una sfida, ancora non presente in gioco, ma che sta iniziando a minacciare il mondo di Artha. I protagonisti che affrontano questo problema tenteranno di salvare il mondo di Artha dai disordini emergenti e dal caos che potrebbe essere generato. Il problema che state creando è solamente quello iniziale; il problema può cambiare, in seguito, a volte evolvendosi in qualcosa di più grande, a volte in qualcosa di nuovo,



a volte venendo risolto dai PG.

Anche se iniziate con una scala ridotta, potete scegliere un problema più ampio poiché vi sarà uno sviluppo nella trama che porterà le vicende ad assumere importanza sempre maggiore.

*Marco desidera che vi siano potenti maghi in cerca di antichi rituali e propone un antico stregone in cerca di vendetta. Il gruppo è entusiasta della proposta, così discutendone viene fuori un esercito di troll al servizio di questo antico mago e Filippo scrive **L'esercito di Idhrazil** su un post-it.*

## TRASFORMARE IL PROBLEMA IN ASPETTO

Il problema può essere definito in gioco come un aspetto. Utilizzate le idee raccolte finora per definire un aspetto che descriva il problema e che potrete utilizzare all'interno della storia, come tentazioni per i PG o come invocazioni per gli avversari. Potete anche segnarvi informazioni o dettagli aggiuntivi.

*Il gruppo decide di assegnare l'aspetto **Idhrazil desidera conquistare il potere magico della quercia Oleann** al problema **L'esercito di Idhrazil**.*

## FACCE E LUOGHI

Adesso è il momento di dare dei volti e dei luoghi al problema, che siano importanti nella storia che vi apprestate a narrare. Arrivati a questo punto, avete definito il problema e, probabilmente, avete pensato organizzazioni o regni che potrebbero spiccare nella storia. Decidete dei personaggi che rappresentino il problema o gli elementi adesso collegati, date loro dei volti e descriveteli; un nome, la relazione che li lega alle organizzazioni e un aspetto che indichi la loro importanza nella storia sono sufficienti. Queste informazioni permetteranno ai PG di interagire con

questi personaggi avendo già un'idea di chi sono.

Allo stesso modo potete definire i luoghi in cui avvengono le vicende; se vi viene in mente un luogo in cui possono svolgersi degli eventi della vostra storia comunicatelo agli altri giocatori e discutetene al tavolo. Al contrario dei PNG i luoghi non hanno bisogno di aspetti durante la fase della creazione della partita, ma avrete modo di assegnargliene durante il gioco.

Se volete mantenere misteriosi alcuni PNG o luoghi, definiteli solo a grandi tratti; sarà poi il GM a descriverne i dettagli o ad assegnare loro degli aspetti.

*Il gruppo sceglie di definire le facce e i luoghi e annota:*

- *Idhrazil Vyserion, un malvagio stregone elfo silvano, il cui aspetto è **L'esilio mi ha reso più forte**.*
- *Martayn Gileth, elfo silvano, reggente di un drappello dei Verdi Guardiani, il cui aspetto è **Forma animale**.*
- *L'antica quercia Oleann. I giocatori decidono che è un essere senziente ma preferiscono che il suo aspetto e i dettagli vengano definiti in seguito, durante il gioco.*
- *Il Bosco Verdeggiante, in cui risiede l'ordine dei Verdi Guardiani.*
- *Le Montagne Nere, in cui si trova la fortezza di Idhrazil.*
- *La piccola cittadina di Ashae, il cui problema è **Idhrazil desidera farne il proprio avamposto**.*

## EVOLUZIONE DEL PROBLEMA

Definito il problema e i luoghi e le facce che lo caratterizzano potete passare all'**evoluzione del problema**. La creazione dell'evoluzione del problema fungerà da struttura per la storia che vi troverete a raccontare. L'evoluzione del problema è costituita da alcuni **eventi**, cioè una serie di avvenimenti caratterizzati da un crescendo, che porteranno all'**aspetto del crescendo**. L'aspetto del crescendo



corrisponde al modo in cui l'evoluzione del problema si svilupperebbe se i PG non si intromettessero.

Per poter sviluppare bene l'evoluzione dovete scrivere alcuni **aspetti**, cioè delle frasi che descrivono qualcosa di importante dell'evoluzione del problema. In genere l'evoluzione del problema presenta da tre a sei aspetti, più l'aspetto del crescendo. Gli aspetti dell'evoluzione del problema possono essere invocati o tentati dai giocatori quando è opportuno, allo stesso modo di qualsiasi altro aspetto. Rimane in gioco finché importante e viene rimosso dal gioco quando ha svolto il suo scopo all'interno della storia.

L'evoluzione del problema dovrebbe essere una cosa graduale, in cui per esempio tutto inizia con qualcosa di poco definito, come **Omicidi lungo il confine** per terminare con **La città è distrutta**. Quando iniziate la vostra avventura segnate il primo aspetto dell'evoluzione e portatelo in gioco. Questo evento è l'incidente che dà inizio all'avventura.

Ogniquale volta la storia spinge perché accadano gli eventi seguenti o l'azione assume un ritmo blando, segnate l'aspetto successivo e portatelo in gioco.

Adesso anche l'aspetto seguente diventa invocabile e tentabile e porta sotto i riflettori nuovi elementi della storia. Procedete così ogni volta che ne vedrete l'occasione. Se la storia rallenta eccessivamente potrete accelerare l'entrata in scena degli aspetti dell'escalation.

Se non segnate e portate in gioco tutti gli aspetti dell'escalation quando i PG risolvono le cose significa che sono stati fantastici o che hanno ottenuto una vittoria; se segnate e portate in gioco tutti gli aspetti la situazione si mette male per i PG, i cattivi sono a un passo dalla vittoria e i giocatori devono rischiare per rimettere a posto le cose.

In quest'ultimo caso potete utilizzare l'evoluzione del problema come base per la prossima storia, alzando la posta in gioco.

Il gruppo decide di tracciare alcuni aspetti, per rappresentare l'evoluzione del problema:

Alcuni troll vengono avvistati lungo il confine.

Idhrazil stringe un patto con i troll del clan Ka'Ruk.

Un traditore tra i Verdi Guardiani.

I troll trafugano la magia dell'antica quercia Oleann.

Idhrazil Vyserion ottiene il potere di un semidio.

## CREARE I PERSONAGGI GIOCANTI

La creazione della partita è finalmente completata. Adesso potete dedicarvi ai vostri protagonisti, i PG. Alcune idee per questi protagonisti potrebbero venirvi durante la creazione della partita; in questo caso potete discuterne già in anticipo per poi approfondire meglio il discorso nel prossimo capitolo.

La vostra storia renderà al meglio se alcuni dei vostri PG saranno legati in qualche modo con i luoghi e le facce creati in precedenza.

Se durante la creazione dei personaggi giocanti dovesse venirvi in mente qualcosa da aggiungere alla creazione della partita, fatelo prima di proseguire nel gioco.



# FATE OF ARCHA

## CREAZIONE DELLA PARTITA

Nome della partita

LO STREGONE RINNEGATO

Scala

LOCALE

## PROBLEMA

Problema incombente

L'ESERCITO DI IDHRAZIL

\*IDHRAZIL DESIDERA CONQUISTARE IL POTERE MAGICO DELLA QUERCIA OLEANN

## FACCE E LUOGHI

Nome

IDHRAZIL VYSERION, UN MALVAGIO STREGONE ELFO SILVANO  
Problema / Aspetto  
L'ESILIO MI HA RESO PIU' FORTE

Nome

MARTAYN GILETH, ELFO SILVANO, REGGENTE DEI VERDI GUARDIANI  
Problema / Aspetto  
FORMA ANIMALE

Nome

L'ANTICA QUERCIA OLEANN

Problema / Aspetto

Nome

IL BOSCO VERDEGGIANTE IN CUI RISIEDONO I VERDI GUARDIANI  
Problema / Aspetto

Nome

LE MONTAGNE NERE, IN CUI SI TROVA LA FORTEZZA DI IDHRAZIL  
Problema / Aspetto

Nome

LA PICCOLA CITTADINA DI ASHAE

Problema / Aspetto

IDHRAZIL DESIDERA FARNE IL PROPRIO AVAMPOSTO

## EVOLUZIONE DEL PROBLEMA

Aspetto

ALCUNI TROLL VENGO AVVISTATI LUNGO IL CONFINE

Aspetto

IDHRAZIL STRINGE UN PATTO CON I TROLL DEL CLAN KA'RUK

Aspetto

UN TRADITORE TRA I VERDI GUARDIANI

Aspetto

I TROLL TRAFUGANO LA MAGIA DELL'ANTICA QUERCIA OLEANN.

Aspetto

Aspetto

Aspetto del crescendo

IDHRAZIL VYSERION OTTIENE IL POTERE DI UN SEMIDIO



# CAPITOLO II

## CREAZIONE DEI PG

### CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

Quando vi ritrovate intorno al tavolo per creare la partita e i personaggi giocanti state già giocando a Fate of Artha.

Nel creare i PG dovete ricordarvi alcuni concetti. Innanzitutto, la creazione del PG in Fate of Artha è un processo collaborativo; al pari della creazione della partita, otterrete un miglior risultato lavorando in gruppo. Oltretutto creare i PG di concerto vi consentirà di approfondire alcuni dettagli dell'ambientazione e definire al meglio le origini del vostro gruppo.

Ovviamente avrete l'ultima parola sul vostro personaggio, ma mantenendo la mente aperta ai consigli degli altri giocatori potrete sviluppare personaggi interessanti.

Un secondo appunto riguarda la creazione dei personaggi, che può essere un processo lungo le prime volte che giocherete a Fate of Artha; non preoccupatevi di quanto tempo investite in questa fase, ma lasciate alcuni dettagli più vaghi per poterli approfondire in seguito.

Nei paragrafi successivi vengono descritte le nozioni importanti per la creazione dei PG. Cominciate scegliendo un nome e una descrizione del personaggio; proseguite definendo gli aspetti, cioè il concetto base, il problema, un aspetto libero, determinato dal modo in cui si sono conosciuti i personaggi giocanti e, infine, l'aspetto di missione. Una volta determinati gli aspetti, caratterizzate i vostri PG con le abilità e i talenti. Definite quanto sfinimento un personaggio è in grado di sopportare e sarete pronti a giocare.

### NOME E DESCRIZIONE

Iniziate la creazione del personaggio dal nome, che deve essere attinente alla razza che avete intenzione di scegliere. Seguono alcuni nomi di esempio in relazione alle razze; potete utilizzare questi o idearne di vostri.

- **Umani:** Selazar Rivoscuro; Olath Mantofuoco; Hagatha Occhiolesto.
- **Elfi alti:** Tyrael Qildor; Rhys Adelith; Ysadelia Imizel.
- **Elfi silvani:** Fenian Sylvar; Elyon Tyrith; Meerah Thaleel.
- **Mezzelfi:** Barryn Nexxys; Rodriel Lungopasso; Elianah Lamardesia.

Dopo aver scelto il nome per il vostro personaggio dovete ideare la descrizione, cioè un concetto che descriva chi è il personaggio in poche parole. Una descrizione efficace potrebbe essere *Barbaro possente, coperto di cicatrici*, oppure *Mago, dagli occhi profondi*.

*Marcello e Marco si apprestano a creare i loro PG; Marcello decide che il suo personaggio sarà Bran Rodiacciaio, ranger dal temperamento irruento, mentre Marco decide per Adryel Wyndroon, stregone misterioso.*

### ASPETTI

Un aspetto del personaggio è una parola, una frase o un modo di dire che descrive qualcosa di importante o che rende unico il PG. Può essere una caratteristica della personalità del personaggio, la descrizione di una sua relazione, un suo obiettivo o qualsiasi dettaglio possa consentirgli di brillare.

Gli aspetti consentono al vostro PG di influenzare la storia, fornendovi bonus e complicandovi la vita. Se non riuscite a definire un aspetto in poche parole



ascoltate i consigli altrui per descriverlo brevemente, oppure segnatevi l'idea usando un numero maggiore di parole, per poi annotarlo al meglio durante il gioco.

### CREARE UN BUON ASPETTO

Data l'importanza che assumono gli aspetti nel definire il PG, è importante creare aspetti significativi. Il modo migliore per farlo è:

- Creare gli aspetti come armi a doppio taglio.
- Fare sì che gli aspetti dicano più di una cosa.
- Mantenere chiara la formulazione.

#### Armi a doppio taglio

Un buon aspetto offre ai vostri PG dei benefici, creando allo stesso tempo l'opportunità per complicare le loro vite. Un aspetto a doppio taglio avrà modo di entrare in gioco più frequentemente rispetto a un aspetto che sia unicamente positivo o negativo.

Quando create un aspetto provate a pensare due modi in cui potete portare l'aspetto in gioco e due modi in cui può farlo qualcun altro; se vi vengono facilmente in mente gli esempi avete creato un buon aspetto, altrimenti aggiungete altri dettagli.

Ad esempio un aspetto come **Sono un esploratore esperto** presenta solo un'accezione positiva; se mutassimo questo aspetto in **Nessun luogo è la mia casa**, presenterebbe un'accezione negativa, ma direbbe anche che siete soliti viaggiare, mostrando la vostra esperienza.

#### Dire più di una cosa

Un aspetto potrebbe elencare vari aspetti del PG: tratti della personalità, educazione, legami, problemi, addestramenti ricevuti, ecc. Gli aspetti che comprendono più di una categoria sono quelli che, dando maggiori informazioni, hanno maggiori possibilità di essere portati in gioco.

Ad esempio un aspetto come **Voglio dimostrare il mio valore** presenta ottime informazioni sulla personalità del PG e può essere utilizzato a vostro favore o contro di voi. Trasformandolo però in

**Il mio capoclan vuole che dimostri il mio valore** l'aspetto ci dà un numero di informazioni maggiore; inoltre, lega il personaggio all'ambientazione non limitando l'influenza dell'aspetto al vostro PG, ma comprendendo il clan e tutto ciò che lo riguarda.

#### Formulazione chiara

Quando create un aspetto, l'obiettivo principale è che tutti al tavolo comprendano cosa rappresenti e significhi per il vostro PG. Per questo è una buona pratica formularlo nella maniera più chiara possibile, evitando l'uso di metafore che rendono più complessa la comprensione dell'aspetto; scrivete direttamente cosa riguarda l'aspetto, così che sia chiaro sin da subito il significato ai presenti.

Ad esempio un aspetto come **Canto dell'arme e degli amori** presenta una forma poco chiara; se mutassimo questo aspetto in **Menestrello di strada**, risulterebbe più comprensibile.

### CONCETTO BASE

Il concetto base è una frase che riassume chi sia il vostro PG. È uno degli aspetti più significativi per rappresentare il vostro personaggio.

Per creare il vostro concetto base scegliete un archetipo e una razza fra quelli disponibili; se volete potete modificarlo, in modo che esprima meglio il vostro legame con l'ambientazione. Il sesto capitolo vi fornirà maggiori informazioni sull'ambientazione di Artha e sulla storia del mondo, che potrete utilizzare per costruire un buon concetto base.

Un archetipo è una descrizione generale del personaggio, quasi stereotipata. L'obiettivo dell'archetipo è fornire un'immagine chiara di chi sia il PG con il minor numero di parole; avete la possibilità di scegliere un archetipo fra i tre disponibili:

- **Combattente:** i combattenti sono, in genere, energici, addestrati in battaglia e molto capaci quando c'è da menar le mani; guerrieri, barbari, guardie del corpo e cavalieri rientrano tutti in questo



archetipo.

- **Esploratore:** gli esploratori sono gente capace di viaggiare in lungo e in largo nel mondo di Artha, poiché hanno sviluppato capacità riguardanti la sopravvivenza, il seguire tracce e muoversi silenziosamente, per evitare di esser visti; esploratori, guide, scassinatori e vagabondi fanno parte di questo archetipo.

- **Incantatore:** gli incantatori sono coloro che utilizzano la magia per modificare la realtà intorno a loro, sia essa usata per ingannare qualcuno o per produrre una piccola fiamma da un bastone ad esempio. Studiosi, druidi, maghi e stregoni appartengono all'archetipo degli incantatori.

Altro elemento importante del concetto base è la razza; nel mondo di Artha vi sono numerose razze, ma essendo i PG dei rappresentanti del bene le razze disponibili sono le seguenti:

- **Umani:** gli umani sono la prima razza mortale di Artha. In relazione alle altre razze, gli umani coprono la maggior parte del continente di Sadrien; essi sono divisi in numerose nazioni, ognuna delle quali ha governi, religioni ed economie differenti. Date le numerose tribù ed etnie presenti non vi sono delle caratteristiche uguali per tutti, però in genere gli umani sono alti tra 1,70 metri e 1,95 metri e pesano tra i 65 e i 90 chili. La durata massima della vita di un umano è sessant'anni, anche se alcuni individui molto forti riescono a vivere più a lungo. Pur se ogni cultura degli umani è diversa dalle altre si possono dividere per livello di "civilizzazione". I cittadini considerano i nomadi e i barbari dei selvaggi ignoranti, mentre i nomadi e i barbari considerano la gente di città debole. Esistono cinque tribù di umani (i drel, gli ekuar, i famir, gli hebor e i thruk) sebbene solo le prime quattro siano accessibili ai PG, essendo i thruk una popolazione malvagia.

**Drel** - I drel sono un popolo di esploratori, originario della contea di Weser. Sono profondi conoscitori di tutti i popoli

di Sadrien, con cui intrattengono costantemente rapporti. Appaiono come uomini alti e longilinei, dalla carnagione chiara, spesso accompagnata da lentiggini; hanno capelli biondi o castani e occhi castani o verdi. A causa dei lunghi viaggi che intraprendono spesso hanno la pelle coriacea. I drel sono un popolo umile, che vive alla giornata e senza preoccuparsi del futuro.

**Ekuar** - Gli ekuar sono gli abitanti della democrazia di Keldar, in cui vivono divisi in clan, ma con un profondo rispetto per il prossimo; sono un popolo pacifico, seppur molto capaci in battaglia. Un ekuar appare come un uomo basso, snello e dalla carnagione scura, olivastra o ocra, con capelli neri e lisci e occhi scuri, tra il castano e il nero. In genere, le comunità ekuar sono molto unite e tutti gli abitanti si proteggono a vicenda.

**Famir** - I famir sono tenaci guerrieri di origine barbarica; abitano il regno di Mahk e appaiono muscolosi e molto alti, dalla carnagione chiara, con capelli molto chiari, perlopiù biondi, e occhi azzurri o viola. Molti famir vivono come nomadi in tutta la regione del regno di Mahk, anche se vi sono alcune città, che fungono da accampamento in cui sostare. Per sostentarsi nelle gelide terre settentrionali, i famir praticano la caccia, in cui vengono addestrati sin da piccoli.

**Hebor** - Gli hebor sono gli abitanti del ducato di Emerya; gli hebor presentano una carnagione abbastanza chiara, con gote rossastre. Hanno occhi castani e capelli castani o rossicci. Gli uomini hanno spesso folte barbe ricciolute. Sono uomini duri, che difficilmente si aprono con i popoli delle altre nazioni e dalla mentalità molto rigida. Molti di essi sono contadini e vivono di ciò che dà loro la terra.

- **Elfi:** gli elfi sono esseri predisposti all'uso della magia e di nobili origini, poiché creature nate per volontà di Aster. Un elfo in media è alto 1,65 metri e pesa sui 60 chili. Gli elfi vivono molto più a lungo delle altre razze, potendo arrivare a



compiere anche trecento anni. Durante le diverse ere si sono sviluppate due specie di elfi: gli elfi alti e gli elfi silvani.

**Elfi alti** - Gli elfi alti parlano con voce melodiosa e appaiono freddi e orgogliosi quando si rivolgono alle altre razze. In genere, hanno la carnagione chiara e capelli dai colori molto chiari, come il grigio, il biondo e il bianco. Presentano occhi chiari, azzurri, grigi o dorati.

**Elfi silvani** - Gli elfi silvani sono un popolo originato da una comunità di elfi alti, spostatasi nella regione a est delle Montagne di Granito. Credono che ogni creatura, dall'arboscello più piccolo al più feroce orso, sia dotato di un'anima che debba essere rispettata. Vivono, quindi, in sintonia con la natura, popolando le foreste e le zone verdi del continente. Vivendo all'interno delle foreste i capelli e gli occhi degli elfi silvani sono diventati più scuri, assumendo colorazioni castane.

- **Mezzelfi:** i mezzelfi nascono dall'unione di alcuni elfi alti e di una comunità di drel; grazie ai propri antenati i mezzelfi hanno acquisito caratteristiche di entrambi i popoli: sono portati per l'esplorazione e riescono molto bene nell'uso della magia. I mezzelfi hanno la carnagione abbastanza chiara e presentano capelli biondi o castani e occhi verdi o castani. In media, sono alti 1,75 metri e pesano 70 chili. Un mezzelfo può arrivare a vivere novant'anni, anche se alcuni individui possono superare quest'età. Combinando l'archetipo e la razza avrete una base di informazioni su cui costruire il concetto base; alcuni esempi potrebbero essere *Incantatore elfo alto, addestrato nell'Accademia dell'Alta Stregoneria di Syril*, *Esploratore mezzelfo, membro della Lega dei Viaggiatori*, oppure *Combattente famir, figlio del capoclan del lupo rosso*.

Se i concetti base dei vostri PG sono simili avrete modo di differenziare i personaggi mediante l'uso degli altri aspetti e dei talenti, quindi non preoccupatevi a riguardo.

*È arrivato il momento di ideare gli aspetti. Marcello ha in mente di legare il suo concetto base a un'organizzazione e crea il concetto base **Esploratore famir, guida dei Verdi Guardiani**. Marco, invece, vuole che il suo concetto base mostri come lo considerano gli altri maghi e scrive **Incantatore elfo alto, rispettato in Accademia**.*

## PROBLEMA

Il problema è un altro aspetto molto importante dei vostri PG; i problemi non sono dei veri e propri difetti dei personaggi ma riguardano quei dettagli che descrivono cosa complica loro la vita. Il problema porta scompiglio nella vita del personaggio e lo lega in maniera approfondita all'ambientazione.

I problemi si possono suddividere in due grandi categorie: le **battaglie personali** e le **relazioni problematiche**.

- Le **battaglie personali** servono a rappresentare i conflitti interiori del personaggio, cioè qualcosa che al personaggio risulti difficile controllare e da cui viene tentato, coscientemente o meno. Alcuni esempi potrebbero essere *Vengo facilmente alle mani* oppure *Sono tentato dagli oggetti preziosi*.
- Le **relazioni problematiche** sono personaggi, singoli individui o organizzazioni, che rendono la vita del PG complicata. Può essere qualcuno che desidera vedere il personaggio soffrire, oppure degli amici o dei familiari che si cacciano spesso nei guai. Alcuni esempi di questa categoria sono *Dei briganti thruk desiderano vendicarsi* oppure *Mio fratello passa le giornate in taverna*.

Il problema del PG non può essere di facile risoluzione, oppure questi l'avrebbe già risolto. Il vostro problema avrà modo di presentarsi numerose volte di fronte a voi, nell'arco delle sessioni.

Assicuratevi che tutti i giocatori al tavolo abbiano compreso correttamente il



problema del personaggio e ne abbiamo colto il senso.

Un trucco efficace è legare il problema al concetto base, ma nel farlo cercate di non restare sul vago o risulterebbe noioso; ad esempio se il vostro PG ha come concetto base **Combattente famir, figlio del capoclan del lupo rosso**, un problema come **Il mio clan mi disprezza per essere fuggito** sarebbe meno interessante di **Mio padre mi odia per aver abbandonato il clan**.

Non considerate il problema solo come un difetto (in quel caso risulterà difficile invocarlo per ottenere dei vantaggi), ma come qualcosa che complica la vita del vostro PG.

Ad esempio il problema **Mio padre mi odia per aver abbandonato il clan**, porta sì delle complicazioni nella vita del personaggio ma potrebbe porgli un obiettivo personale, che mostri chi il PG desidera essere; il PG potrebbe invocarlo nel caso aspiri a riconquistare la fiducia del suo clan o del padre, nello specifico.

*Marcello desidera che il carattere di Bran sia un aspetto importante del personaggio e crede possa essere interessante per la storia se Bran perde il controllo ogni tanto, così scrive **Perdo facilmente le staffe**. Marco vuole inserire una relazione con un antagonista e scrive **Solereon Edhraen, mi vuole morto**.*

### MISSIONE

Questo aspetto è comune a tutti i personaggi giocanti e descrive l'obiettivo del gruppo. La missione si lega direttamente al problema dell'ambientazione, quindi deve essere un obiettivo di ampio respiro, non risolvibile in poco tempo. I giocatori decidono insieme quale sarà questo aspetto e il GM potrà fornire idee, magari legando la missione agli altri aspetti emersi durante la creazione della partita.

Il modo in cui i PG si impegneranno per portare avanti la loro missione dipende dalla fiction e dalle scelte dei PG durante

la storia.

Quando il problema dell'ambientazione cambia o si evolve i giocatori potranno modificare questo aspetto gratuitamente. Se i PG risolvono l'aspetto di missione, conseguono un traguardo maggiore, raggiungendo i relativi benedici.

*Marcello e Marco devono decidere il loro aspetto missione e, discutendone con Filippo, pensano che possa andare bene **Fermare Idhrazil**. Lo segnano entrambi sulle loro schede e procedono con la creazione dei PG.*

### ANTEFATTO

Questo aspetto definisce come i vostri PG abbiano incrociato i propri cammini e dà una risposta alla domanda "Come vi siete conosciuti?"; raccontate insieme una breve storia di come avete fatto conoscenza l'un l'altro. Non servono molti dettagli, bastano alcune frasi, poiché lavorando in gruppo ognuno potrà fornire delle idee per l'antefatto.

Tenete a mente il vostro concetto base e il vostro problema; il concetto base potrebbe darvi informazioni su possibili antagonisti e il vostro problema su come vi siete cacciati nei guai. Chiedetevi se è successo qualcosa di brutto a voi o a un vostro legame, se è successo a causa di qualcuno o qualcosa e il modo in cui avete reagito.

Una volta che ognuno avrà contribuito con le proprie idee unitele per creare un antefatto comune. Ad esempio *Theynor Lithryl (incantatore elfo alto) e Ruzak Irardente (combattente famir) potrebbero essersi conosciuti nelle vie del mercato, quando Ruzak ha fermato un ladro che Theynor stava inseguendo*.

Adesso dovete trasformare però questo antefatto in un aspetto, in riferimento a quanto narrato; il giocatore di Theynor Lithryl potrebbe segnare, come antefatto, l'aspetto **Non mi arrendo di fronte alle avversità**, mentre il giocatore di Ruzak potrebbe segnare sulla sua scheda l'aspetto **Non tollero le ingiustizie**.



*Marcello e Marco discutono su come come si potrebbero esser conosciuti i loro PG e narrano di come Bran e Adryel si siano conosciuti quando il ranger salvò la vita dell'elfo alto da dei troll. Marcello allora segna come aspetto Antefatto **Soccorso sempre i più deboli**, mentre Marco segna **Ho un conto in sospeso con i troll**.*

## ABILITÀ

È arrivato il momento di scegliere le abilità, cioè le sue competenze; queste competenze potrebbero essere innate o ottenute attraverso un addestramento in un particolare campo. Le abilità forniscono anche una visione di insieme di ciò in cui è capace il personaggio.

Alcune abilità possono anche garantire degli effetti speciali, come fornire caselle di sfinitimento aggiuntive per un conflitto.

Le abilità sono valutate mediante una scala di aggettivi e relativi bonus; maggiore sarà il valore e più il personaggio sarà competente in quel campo. Inizialmente avrete valori bassi, ma nell'arco del gioco potrete migliorare questi punteggi.

Gli aggettivi e i relativi bonus sono: Fantastico (+6); Eccellente (+5); Ottimo (+4); Buono (+3); Discreto (+2); Medio (+1); Mediocre (+0).

Mediocre (+0) è il livello base per ogni abilità non scelta; fanno eccezione alcune abilità, come ad esempio magia, che non saranno disponibili se non assocerete loro un valore minimo di Medio (+1); in questi caso il livello dell'abilità è inferiore a Mediocre.

In Fate of Artha le abilità sono definite in due modi, in termini di azioni di gioco e in termini di contesto. Le azioni di gioco sono: superare un ostacolo; creare un vantaggio; attaccare; difendere. Alcune abilità permettono l'uso di tutte le azioni, mentre altre solo di alcune. I contesti in cui usarle, invece, sono pressoché infiniti.

Alcune abilità hanno uno **Speciale**, cioè un beneficio unico di quell'abilità, che influisce sul numero di caselle di

sfinitimento disponibili per il personaggio; se desiderate eccellere in queste abilità assegnategli un valore più alto.

Adesso ognuno di voi può assegnare alcuni valori alle abilità:

- Un'abilità con valore Buono (+3).
- Due abilità con valore Discreto (+2).
- Tre abilità con valore Medio (+1).

*È il momento di segnare le abilità. Marcello ha un'idea ben chiara del suo personaggio; lo vede come un tipo prestante ed esperto in battaglia, che ha percorso in lungo e in largo il continente, prima di unirsi ai Verdi Guardiani. Decide, quindi di distribuire così i suoi punteggi di abilità: Buono (+3) Atletica; Discreto (+2) Esplorare, Fisico; Medio (+1) Cacciare, Corpo a corpo, Empatia.*

*Marco pensa che il suo personaggio debba eccellere nell'uso della magia e lo immagina un tipo loquace, in grado di raggirare le persone grazie alla sua parlantina. Decide, allora, per questi punteggi: Buono (+3) Incantare. Discreto (+2) Raggirare, Volontà. Medio (+1) Armi a Distanza, Fisico, Percezione.*

## LE QUATTRO AZIONI BASILARI

Questo è un riferimento veloce alle azioni di gioco, così da comprendere meglio come funzionano le abilità.



**Superare un Ostacolo:** Come dice il nome, contrastate qualche tipo di sfida, incarico avvincente, o impedimento legati alla vostra abilità.



**Creare un Vantaggio:** Che stiate scoprendo qualcosa che già esiste riguardo a un avversario o che stiate invece creando una situazione che vi possa aiutare nell'effettuare una certa azione, creare un vantaggio vi permette di scoprire e creare aspetti, ottenendo invocazioni gratuite su di essi.



**Attaccare:** Provate a danneggiare qualcuno in un conflitto. Il danno può essere di natura fisica, mentale, emotiva,



o sociale.



**Difendere:** Provate ad evitare che qualcuno vi danneggi, vi superi, o crei aspetti da usare contro di voi.

## LISTA DELLE ABILITÀ

### Armi a distanza

Questa abilità consente di utilizzare le armi a distanza, sia durante un conflitto sia su bersaglio che non pongono un'opposizione, come un oggetto. Armi a distanza comprende molte armi, dall'arco ai coltelli da lancio, dalla balestra alla cerbottana.



**Superare un ostacolo:** nella maggior parte dei casi non utilizzerete armi da lancio per superare un ostacolo; tuttavia vi possono essere situazioni in cui questa azione possa essere giustificata, ad esempio nel colpire la corda che regge il ponte levatoio di un castello.



**Creare un vantaggio:** vi sono molti usi per l'abilità armi da lancio nel creare un vantaggio; potreste ad esempio tenere qualcuno sotto tiro, disarmare la gente o affiggere la manica di qualcuno al muro.



**Attaccare:** questa abilità permette attacchi fisici. Potrete utilizzarla per effettuare attacchi fino a due zone di distanza, al contrario di corpo a corpo.



**Difendere:** Armi da lancio non ha una componente di difesa: si usa, infatti, Atletica per difendersi dagli attacchi fisici. Potreste però usarla per garantire copertura a un vostro alleato o fornire opposizione passiva al movimento di qualcun altro.

### Artigianato

Artigianato è un'abilità che copre tutta quella gamma di azioni tese alla lavorazione di oggetti in maniera manuale.



**Superare un ostacolo:** questa abilità vi permette di costruire, aggiustare

o rompere oggetti, con il dovuto tempo e l'uso degli attrezzi necessari. L'utilizzo di questa azione all'interno di un conflitto deve avvenire solo se interessante e funzionale alla trama; nel caso in cui stiate riparando una ruota di un carro il GM dovrebbe concedervi un successo senza alcun lancio di dadi, mentre se siete inseguiti da un drappello di troll riparare la ruota potrebbe dar luogo a situazioni interessanti.



**Creare un vantaggio:** potete utilizzare Artigianato per conferire a oggetti o macchinari aspetti che ne rappresentino le caratteristiche, in modo da utilizzarli a vostro vantaggio, ad esempio **Rinforzato**; oppure potete conferire aspetti che ne descrivano le vulnerabilità, come **Lavoro Frettoloso**. Creare vantaggi con artigianato può rappresentare un sabotaggio veloce su oggetti presenti in scena, permettendo la creazione di aspetti, come **Punto debole nelle mura**.



**Attaccare:** normalmente non userete l'abilità Artigianato per attaccare qualcuno; potrete creare una spada, mediante l'uso di Artigianato ma necessitate dell'abilità Corpo a corpo per utilizzarla al meglio.



**Difendere:** come per Attaccare, Artigianato non viene utilizzato per compiere azioni di Difendere.

### Atletica

Atletica rappresenta il livello generale di forma fisica del personaggio, sia esso causato da doti naturali, addestramento speciale o dalla magia. Questa abilità indica quanto siete agili e capaci di muovere il vostro corpo. Qualsiasi personaggio di Fate of Artha necessita di questa capacità a vari livelli.



**Superare un ostacolo:** con Atletica potrete superare ogni ostacolo che presenta un impedimento fisico; nel caso



in cui dovrete saltare, correre, scalare o nuotare, ecc Atletica è quello che fa per voi. Potrete usare Atletica per muovervi tra zone diverse durante un conflitto, nel caso sia presente un aspetto di situazione o ostacoli sulla vostra strada. Anche gli inseguimenti richiedono l'uso di questa abilità.

 **Creare un vantaggio:** quando create un vantaggio con Atletica, state saltando su un terreno innalzato per distaccare i vostri inseguitori o eseguendo manovre atletiche fuori dal comune per confondere i vostri nemici.

 **Attaccare:** non vi sono usi di Atletica per attaccare qualcuno.

 **Difendere:** Atletica è un'abilità importante per tiri di difesa in un conflitto fisico, siano essi in mischia o a distanza. Potete utilizzarla anche per difendervi contro personaggi che tentano di passarvi oltre, se vi trovate in una posizione che vi garantisce di poter interferire.

### Cacciare

Cacciare è un'abilità che, esclusi gli abitanti delle grandi città, la maggior parte dei popoli di Artha possiede. Cacciare può essere utile in molte situazioni nelle terre selvagge.

 **Superare un ostacolo:** questa abilità vi permette di superare ostacoli nelle situazioni in cui è richiesto seguire le tracce di qualcuno, anche in condizioni difficili. Cacciare implica che conosciate anche il modo in cui vivono gli animali nelle zone esterne alle città.

 **Creare un vantaggio:** potete utilizzare Cacciare creare aspetti di situazione a vostro vantaggio, come ad esempio *Trappola lungo il percorso*.

 **Attaccare:** non vi sono usi di Cacciare per attaccare qualcuno.

 **Difendere:** non vi sono usi di Cacciare per difendervi da qualcuno.

### Cercare

Cercare è l'abilità che utilizzate quando avete bisogno di scoprire qualcosa. Intraprendere azioni di cercare implica che vi stiate concentrando attentamente e in maniera approfondita su un oggetto o un luogo.

 **Superare un ostacolo:** gli stacoli che richiedono l'utilizzo di Cercare riguardano informazioni difficili da reperire. Cercare un oggetto in una stanza disordinata, studiare un'antica statua alla ricerca di un'iscrizione nascosta o cercare di scovare qualcuno tra la folla sono tutte azioni riconducibili a Cercare.

In genere questa abilità viene utilizzata quando i PG devono sbrigarsi e si trovano a dover cercare qualcosa o qualcuno in una corsa contro il tempo.

 **Creare un vantaggio:** Cercare è una delle abilità più adattabili per creare un vantaggio. Potete, infatti, utilizzarla per notare dettagli di un luogo o di un oggetto, per cercare informazioni su qualcuno; potreste acquisire queste informazioni origliando una conversazione, cercando indizi in una stanza, esaminando documenti o cercando conferme a un'informazione acquisita in precedenza.

 **Attaccare:** non vi sono usi di Cercare per attaccare qualcuno.

 **Difendere:** non vi sono usi di Cercare per difendervi da qualcuno.

### Conoscenze

L'abilità Conoscenze descrive le vostre conoscenze accademiche o la vostra educazione. Potreste avere anche conoscenze riguardanti il sovrannaturale, ma non quelle riguardanti la magia.

 **Superare un ostacolo:** potete



utilizzare questa abilità per superare un ostacolo che necessita il ricorso alle conoscenze del vostro personaggio. Per esempio potreste eseguire un tiro su conoscenze per decifrare un'iscrizione in delle antiche rovine.

 **Creare un vantaggio:** Conoscenze, al pari di Cercare, è un'abilità molto flessibile per creare vantaggi, avendo modo di eseguire ricerche sull'argomento in questione; potete utilizzare Conoscenze per qualsiasi materia che il vostro PG può aver studiato.

 **Attaccare:** non vi sono usi di Conoscenze per attaccare qualcuno.

 **Difendere:** non vi sono usi di Conoscenze per difendervi da qualcuno.

### Corpo a corpo

Corpo a corpo comprende tutte le forme di combattimento, dall'arma bianca al combattimento a mani nude. Armi a distanza descrive la controparte di questa abilità.

 **Superare un ostacolo:** Corpo a corpo difficilmente viene utilizzata fuori da un conflitto, quindi non troverete molte applicazioni di questa abilità per superare ostacoli. Potreste utilizzarla per dimostrare la vostra abilità in una competizione che non sia un combattimento con intenzione di ferire.

 **Creare un vantaggio:** potete utilizzare Corpo a corpo per tutte quelle manovre di combattimento, come un colpo mirato per stordire o per disarmare il vostro avversario. Gli aspetti così creati rispetteranno le vostre intenzioni prima dell'azione.

 **Attaccare:** Con corpo a corpo potete eseguire attacchi fisici, purché vi troviate nella stessa zona del vostro avversario, come spiegato meglio in seguito.

 **Difendere:** potete utilizzare questa abilità per difendervi da attacchi fisici che non riguardino armi a distanza.

### Discrezione

Discrezione vi permette di evitare di essere individuati, nascondendovi o muovendovi silenziosamente.

 **Superare un ostacolo:** potete usare Discrezione e per superare qualsiasi situazione che dipenda dal vostro non essere notati; infiltrarsi in un accampamento, evitare di lasciare tracce durante una fuga o nascondersi da degli inseguitori sono tutte azioni che ricadono in quest'ambito.

 **Creare un vantaggio:** la maggior parte delle volte utilizzerete questa abilità per creare aspetti su voi stessi, per utilizzarle in un'imboscata o per migliorare i vostri attacchi in un conflitto.

 **Attaccare:** non vi sono usi di Discrezione per attaccare qualcuno.

 **Difendere:** Potete utilizzare Discrezione per far perdere le vostre tracce o per vanificare i tentativi di individuarvi eseguiti con Percezione, ma non vi sono usi di Discrezione per difendervi da qualcuno in combattimento.

### Empatia

Empatia riguarda la percezione delle emozioni di una persona e del loro cambiamento; corrisponde alla versione emotiva di Percezione.

 **Superare un ostacolo:** potete utilizzare Empatia per superare ostacoli notando cambiamenti nell'atteggiamento o nello scopo di qualcuno.

 **Creare un vantaggio:** potete utilizzare Empatia per leggere le emozioni di qualcuno e comprendere cosa possa pensare o provare. Fra gli effetti di Empatia vi sono il venire a conoscenza degli aspetti



sulla scheda di un altro personaggio o il creare nuovi aspetti per PNG. Se la vittima è a conoscenza del vostro tentativo può utilizzare Raggiare o Influenzare per difendersi.



**Attaccare:** non vi sono usi di Empatia per attaccare qualcuno.



**Difendere:** Empatia può essere utilizzata per difendersi contro tentativi di Raggiare, al fine di comprendere le reali intenzioni di qualcuno. Potete utilizzarla anche per difendervi da coloro che tentano di creare vantaggi sociali contro di voi.

**Speciale:** Empatia viene utilizzata per stabilire l'ordine d'azione nei conflitti mentali; un punteggio alto di Empatia vi garantirà di poter agire prima di altri personaggi. Nel caso di un pareggio agirà prima il personaggio con il punteggio di Influenzare più alto e, in caso di ulteriore pareggio, con il punteggio di Volontà più alto.

### Esplorare

Esplorare vi permette di viaggiare al meglio nelle terre selvagge, sconosciute ai più. Può essere utile quando guidate un gruppo in territori impervi e pericolosi.



**Superare un ostacolo:** potete utilizzare Esplorare per scoprire il percorso migliore all'interno di una foresta o per superare i picchi e i valichi di una catena montuosa.



**Creare un vantaggio:** potete utilizzare questa abilità per creare aspetti quando volete tendere un agguato, come ad esempio *Posizione sopraelevata*.



**Attaccare:** non vi sono usi di Esplorare per attaccare qualcuno.



**Difendere:** non vi sono usi di Esplorare per difendervi da qualcuno.

### Fisico

Fisico è una delle abilità che descrivono le predisposizioni naturali del PG; rappresenta, infatti, la forza bruta e la resistenza del personaggio.



**Superare un ostacolo:** potete utilizzare fisico per superare ostacoli che richiedano il ricorso alla forza bruta o impedimenti fisici, come una porta bloccata o dei cancelli robusti. Sfide di forza o di resistenza possono essere superate mediante Fisico.



**Creare un vantaggio:** Fisico permette di definire dei vantaggi in un conflitto di tipo fisico, come tenere fermo qualcuno, creando aspetti come *Bloccato* o *Spinto contro il muro*.



**Attaccare:** non vi sono usi di Fisico per attaccare qualcuno, in quanto rappresenta solo le doti naturali; per combattere si veda l'abilità Corpo a corpo.



**Difendere:** Fisico non viene usato per difendersi, sebbene possa permettere di utilizzare il vostro corpo come ostacolo in luoghi angusti.

**Speciale:** L'abilità Fisico fornisce al vostro PG caselle aggiuntive di sfinimento fisico. Valori di Medio (+1) o Discreto (+2) in questa abilità vi forniscono una casella di sfinimento aggiuntiva. Un valore di Buono (+3) o Ottimo (+4) vi fornisce due caselle di sfinimento aggiuntive. Un valore di Eccellente (+5) e oltre vi fornisce una Conseguenza lieve aggiuntiva, oltre alle caselle di sfinimento. Questa conseguenza può essere usata solo per conseguenze fisiche.

### Furtività

Furtività è l'abilità che riguarda il rubare, lo scassinare serrature o l'infiltrarsi in luoghi in cui è proibito l'accesso.



**Superare un ostacolo:** furtività permette al vostro PG di superare ostacoli legati al furto o all'infiltrazione.



Oltrepassare serrature e trappole, derubare e attività del genere rientrano in questa abilità.

 **Creare un vantaggio:** potete comprendere il tipo di sicurezza di un luogo e quanto sia difficile penetrarvi con questa abilità, nonché le vulnerabilità da sfruttare.

 **Attaccare:** non vi sono usi di Furtività per attaccare qualcuno.

 **Difendere:** non vi sono usi di Furtività per difendersi da qualcuno.

### Incantare

Solo coloro che hanno scelto l'archetipo incantatore possono assegnare un valore a Incantare. Poter praticare la magia richiede questa abilità; un valore di Mediocre (+0) in questa abilità non permette l'uso della magia.

La magia è flessibile e variegata; l'uso della magia può aiutarvi ad ammaliare qualcuno oppure di modificare la materia. Uno degli aspetti del personaggio dovrà inoltre spiegare come il personaggio ha acquisito le sue capacità magiche.

 **Superare un ostacolo:** potete usare Incantare per preparare e utilizzare rituali magici per superare un ostacolo, come un potenziamento alle vostre capacità atletiche o delle fiamme per poter abbattere una barriera posta di fronte a voi.

 **Creare un vantaggio:** tramite l'uso di Incantare potete creare degli effetti che possono aiutarvi come impedimenti mentali e fisici su qualcuno, creando aspetti come *Confuso* o *Impacciato*. Per difendersi da questi effetti il bersaglio può usare Incantare o Volontà.

 **Attaccare:** potete effettuare attacchi mentali o fisici tramite l'uso della magia; il bersaglio può utilizzare Atletica o Volontà per difendersi da questi attacchi, a seconda della loro natura; se il bersaglio

è un incantatore può utilizzare anch'egli Incantare per difendersi.

 **Difendere:** potete usare Incantare per difendervi da incantesimi ostili o da altri effetti magici o sovrannaturali. Uno scudo magico potrebbe difendervi dal subire danni di tipo fisico.

### Influenzare

Influenzare riguarda la creazione di relazioni positive con le persone, ispirando fiducia e stimolando emozioni positive.

 **Superare un ostacolo:** usando Influenzare potete affascinare o ispirare la gente per assecondare le vostre intenzioni, stabilendo un buon legame. Nel caso di gregari potrete ottenere ciò che desiderate mediante un'azione di superare un ostacolo, mentre con PNG con nome o PG dovrete intraprendere una competizione. Potete usare questa abilità per convincere una guardia a lasciarvi passare o per entrare nelle grazie di qualcuno.

 **Creare un vantaggio:** potete usare Influenzare per generare umore positivo in qualcuno o per ottenere la sua fiducia. Potete ispirare le masse, fornendo loro aspetti come *Intrepido* o *Fiducioso*.

 **Attaccare:** non vi sono usi di Influenzare per attaccare qualcuno.

 **Difendere:** Influenzare vi permette di difendervi contro abilità utilizzate per danneggiare la vostra reputazione o farvi fare brutta figura di fronte ad altri. Non difende contro attacchi mentali, contro i quali è necessario l'utilizzo di Volontà o Incantare, a seconda quale sia la natura dell'attacco.

### Percezione

L'abilità Percezione rappresenta l'abilità del personaggio di distinguere i dettagli a distanza. Si riferisce soprattutto ai sensi del personaggio, quindi è abbastanza immediata e i dettagli acquisiti sono più



superficiali.



**Superare un ostacolo:** potete usare l'abilità Percezione in modo reattivo, per percepire qualcosa nella scena, per comprendere un suono indistinto, o individuare un'arma nascosta. Non deve essere il GM a chiedere un tiro di Percezione, ma l'uso dell'abilità è in mano ai giocatori.



**Creare un vantaggio:** usate Percezione per creare aspetti in base all'osservazione diretta; potete utilizzare questa abilità per dichiarare qualcosa che il vostro personaggio può utilizzare a suo vantaggio, come una *Via di fuga sicura*. Se state combattendo potreste eseguire u tiro di percezione per dichiarare che individuate una radice che esce dal terreno su cui poter fare scivolare il vostro avversario (l'azione di farlo scivolare andrebbe comunque eseguita su una diversa abilità, come Corpo a corpo).



**Attaccare:** non vi sono usi di Percezione per attaccare qualcuno.



**Difendere:** potete utilizzare Percezione per difendervi da azioni di Discrezione, tese a tendervi un agguato.

**Speciale:** Percezione viene utilizzata per stabilire l'ordine d'azione nei conflitti fisici; un punteggio alto di Percezione vi garantirà di poter agire prima di altri personaggi. Nel caso di un pareggio agirà prima il personaggio con il punteggio di Atletica più alto e, in caso di ulteriore pareggio, con il punteggio di Fisico più alto.

### Provocare

Provocare corrisponde alla capacità di generare emozioni negative, come rabbia, paura, vergogna, ecc. Potete utilizzare Provocare solo sfruttando aspetti propri del PG, utilizzando aspetti da voi creati con un'altra abilità o avendo valutato

gli aspetti del bersaglio, ad esempio con Empatia.



**Superare un ostacolo:** potete utilizzare Provocare su qualcuno per fargli fare ciò che volete in un impeto di rabbia, oppure potreste intimidire qualcuno per ottenere informazioni. Ciò avviene in genere contro i gregari; per poter fare lo stesso con PNG con nome dovrete vincere una competizione e loro potranno difendersi con Volontà.



**Creare un vantaggio:** utilizzando Provocare potrete generare aspetti come *Spaventato* o *Arrabbiato*. L'avversario potrà difendersi con Volontà.



**Attaccare:** mediante l'uso di Provocare potrete eseguire attacchi mentali per fare danni emotivi al bersaglio.



**Difendere:** non vi sono usi di Provocare per difendervi da qualcuno. Per difendervi da attacchi mentali dovrete usare Volontà.

### Raggirare

Raggirare rappresenta la capacità di ingannare e mentire per dare false informazioni alla gente.



**Superare un ostacolo:** quando utilizzate Raggirare potete convincere qualcuno della veridicità di una vostra bugia o ingannarlo per farlo comportare di conseguenza. Nel caso di gregari si tratta solamente di una prova di Superare un ostacolo, mentre nel caso di PG o PNG con nome richiede una competizione, in cui l'avversario potrà difendersi con Empatia. Vincendo la competizione potreste creare un aspetto di situazione sull'avversario, da poter utilizzare in futuro.



**Creare un vantaggio:** potete usare Raggirare per creare distrazioni temporanee, una storia di copertura o false impressioni. Avrete così modo di creare aspetti che possano essere dei vantaggi,



come ad esempio ***Sono un ricco mercante*** oppure ***Faccio parte della gilda di assassini locale***.

Potete, inoltre, utilizzare questa abilità per fare delle finte in combattimento, se usate un'arma bianca, assegnando all'avversario un aspetto, come ad esempio ***Sbilanciato***.



**Attaccare:** non vi sono usi di Raggiare per creare danno diretto a qualcuno.



**Difendere:** potete utilizzare Raggiare per difendervi dai tentativi di Cercare per scoprire informazioni in vostro possesso o per difendervi dai tentativi di Empatia per scoprire le vostre intenzioni.

### Volontà

Volontà è la controparte mentale di Fisico. Rappresenta, quindi, la forza mentale del vostro personaggio.



**Superare un ostacolo:** potete utilizzare Volontà per superare ostacoli che richiedono uno sforzo mentale da parte del vostro PG. Le competizioni di Volontà possono essere rappresentate da rompicapo o enigmi.



**Creare un vantaggio:** utilizzando Volontà potrete assegnare aspetti su di voi, rappresentando uno stato di profonda concentrazione.



**Attaccare:** non vi sono usi di Volontà per attaccare qualcuno.



**Difendere:** Volontà è l'abilità principale per difendervi da attacchi mentali, siano essi di natura sociale, riconducibili a Provocare, o magica, riconducibili a Incantare.

**Speciale:** L'abilità Volontà fornisce al vostro PG caselle aggiuntive di sfinimento mentale. Valori di Medio (+1) o Discreto (+2) in questa abilità vi forniscono una casella di sfinimento aggiuntiva. Un valore di Ottimo Buono (+3) o Ottimo (+4) vi fornisce due caselle di sfinimento aggiuntive. Un valore di Eccellente (+5) e oltre vi fornisce una Conseguenza lieve aggiuntiva, oltre alle caselle di sfinimento. Questa conseguenza può essere

usata solo per conseguenze mentali.

## TALENTI

Le abilità definiscono ciò che sapete fare, mentre i talenti indicano una modalità speciale con cui utilizzate le abilità. Un talento è, quindi, una capacità speciale del vostro PG che risulta unica e che differenzia maggiormente i vostri personaggi.

Adesso ognuno di voi deve scegliere tre talenti per il proprio PG, uno dalla lista dell'archetipo da voi scelto e gli altri due dalla lista dei talenti generici. Avrete modo in futuro di acquisirne di nuovi, quando il vostro personaggio progredisce.

Di seguito verranno presentati numerosi talenti che potrete scegliere per i vostri personaggi, ma nulla vi vieta di crearne di nuovi, di comune accordo con tutti i giocatori al tavolo.

*I giocatori devono selezionare i talenti per i propri PG. Marcello sceglie di prendere **Attacco furtivo** come talento dell'esploratore; prende, inoltre, i talenti generici **Colpo duro** e **Attenzione ai dettagli**.*

*Marco, invece, prende **Mente d'acciaio** come talento dell'incantatore e **Forza di volontà** e **Linguasvelta** come talenti generici.*

### TALENTI DEL COMBATTENTE

**Combattente nato:** ottieni un bonus di +2 per creare un vantaggio usando Corpo a corpo, quando sei in battaglia.

**Duro come la roccia:** una volta per sessione, puoi spendere un punto fato per ridurre la severità di una conseguenza di natura fisica da moderata a lieve (se avete libera la posizione lieve), o per cancellare del tutto una conseguenza lieve.

**Ferite durature:** quando ottieni un successo con stile in un'azione di attaccare, una volta per scena, puoi forzare l'avversario ad utilizzare una conseguenza lieve al posto di una casella da 2 punti di sfinimento a seguito di un attacco riuscito.



**Furia Berserk:** potete scegliere di ignorare una conseguenza lieve o moderata per la durata della scena. Tale conseguenza non può essere tentata o invocata dai vostri nemici. Alla fine della scena, però, essa riappare peggiorata; se era una conseguenza lieve diventa moderata, se era moderata diventa grave.

**L'attacco è la miglior difesa:** se in combattimento ottenete un successo con stile in una difesa, potete decidere di infliggere un danno di 2 Livelli di sfinimento piuttosto che ricevere un beneficio.

### TALENTI DELL'ESPLORATORE

**Agile:** ottieni un bonus di +2 quando utilizzi Atletica per superare aspetti di situazione o altri ostacoli che non vi permettono di muoverti tra una zona e l'altra.

**Attacco furtivo:** puoi utilizzare Atletica per eseguire attacchi fisici, purché il vostro bersaglio non sia consapevole della vostra presenza.

**Ognidove:** i tuoi viaggi ti hanno portato in ogni angolo del continente. Ottieni un bonus di +2 quando devi superare un ostacolo con l'abilità Conoscenze, nei confronti di individui di una razza o una cultura diversa.

**Survivalista:** non sei mai costretto a spendere un punto fato per dichiarare di avere a disposizione cibo e acqua per te stesso, anche in situazioni estreme (come essere abbandonati in un deserto o in zone selvagge). Questo tipo di opposizione è semplicemente fuori discussione per te.

**Un oggetto per ogni situazione:** le tue tasche sono piene di piccole cose utili. Quando hai bisogno di qualcosa, ce l'hai, se non è qualcosa di troppo inusuale o di troppo voluminoso per starti nelle tasche, nella sacca da cintura o nello zaino. Quando dici di avere qualcosa, il GM dovrebbe acconsentire.

### TALENTI DELL'INCANTATORE

**Attacco magico:** durante un attacco magico, puoi spendere un punto fato

e dichiarare una condizione specifica da infliggere al bersaglio, per esempio **Ustione alla mano**. Se riesci, assegna quella condizione al bersaglio come aspetto di situazione in aggiunta alla perdita di sfinimento.

**Guaritore:** una volta a sessione puoi ridurre la conseguenza di qualcun altro di un livello (da severa a moderata, da moderata a lieve, da lieve a nulla) con un tiro su Incantare riuscito contro una difficoltà Discreta (+2) per una conseguenza lieve, Buona (+3) per una conseguenza moderata, o Ottima (+4) per una conseguenza grave. Normalmente questo tiro farebbe solo iniziare il processo di recupero, invece che cambiare il livello della conseguenza.

**Magia efficace:** ottieni un bonus di +2 per creare un vantaggio usando Incantare, ogniquale volta la situazione permette di farlo tramite la magia.

**Mente d'acciaio:** l'influenza mentale magica è poco efficace contro di te; ottieni un bonus di +2 su Volontà quando ti difendi da attacchi mentali sovranaturali.

**Sensi magici:** una volta per sessione, puoi spendere un punto fato per individuare magicamente se qualcuno sta mentendo, senza alcun lancio di dadi.

### TALENTI GENERICI

**Artigiano eccezionale:** non sei mai costretto a spendere un punto fatto per dichiarare di avere a disposizione gli attrezzi giusti per un particolare lavoro che utilizzi Artigianato, anche in situazioni estreme (come essere imprigionati e separati dal vostro equipaggiamento). Questo tipo di opposizione è semplicemente fuori discussione per te.

**Attenzione ai dettagli:** puoi utilizzare Cercare al posto di Empatia per difenderti contro tentativi di Raggiare. Ciò che gli altri capiscono attraverso le reazioni e l'intuito, tu lo apprendi attraverso l'attenta osservazione dei dettagli.

**Cacciatore:** ottieni un bonus di +2 per superare un ostacolo usando Cacciare,



quando devi seguire le tracce di qualcuno in un ambiente naturale, indipendentemente dal terreno e dalle condizioni.

**Capitano:** ottieni un bonus di +2 a Influenzare quando stai eseguendo un discorso motivante di fronte ad una folla (se nella scena sono presenti PNG con nome o PG, potete gestirli simultaneamente invece che dividere i livelli di successo tra di loro).

**Colpisco dove fa più male:** una volta per scena, quando forzi un avversario a subire una conseguenza, puoi spendere un punto fato per aumentare il livello della conseguenza (da lieve a moderata, da moderata a severa). Se l'avversario stava già subendo una conseguenza severa, dovrà subire quella più una seconda conseguenza, oppure essere messo fuori combattimento.

**Colpo duro:** quando riesci con stile in un attacco con Corpo a corpo e decidi di ridurre i livelli di successo di uno per ottenere un beneficio, ottieni invece un vero aspetto di situazione con una invocazione gratuita.

**Contrattacco:** quando riesci con stile in un'azione di difesa contro il tiro di combattimento di un avversario, contrattacchi con qualche tipo di pugno ad un nervo o colpo stordente. Ottieni di infliggere all'avversario l'aspetto di situazione **Stordito** con un'invocazione gratuita, invece che avere un normale beneficio.

**Cultura druidica:** ottieni un bonus di +2 quando utilizzi l'abilità Conoscenze per superare un ostacolo o creare un vantaggio che riguardi piante e animali.

**Dovrai passare su di me:** ottieni un bonus di +2 per difendere, quando ti frapponi fra un attacco e qualcuno o qualcosa.

**Empatia Animale:** puoi usare Empatia, al posto di Conoscenze, per comprendere le emozioni degli animali.

**Forza di Volontà:** usa Volontà al posto di Fisico in ogni tiro per superare un ostacolo che richieda imprese di Forza.

**Furfante:** durante un conflitto ottieni un

bonus di +2 per creare un vantaggio con Discrezione o Furtività.

**In piena vista:** puoi usare Discrezione per nasconderti anche se sei allo scoperto e non potresti giustificarlo normalmente. Se ti muovi diventi nuovamente visibile.

**Intrepido:** ottieni un bonus di +2 per difenderti contro attacchi effettuati con Provocare che abbiano l'intento specifico di impaurire o terrorizzare.

**Linguasvelta:** ottieni un bonus di +2 per superare un ostacolo usando Raggirare, quando tenti di mentire a qualcuno.

**Lottatore:** ottieni un bonus di +2 ai tiri di Corpo a corpo eseguiti per creare vantaggi su un nemico lottando con lui.

**Meglio che nuovo!:** tutte le volte che riesci con stile in un'azione di superare un ostacolo nel tentativo di riparare un oggetto, puoi immediatamente fornirgli un nuovo aspetto di situazione (con un'invocazione gratuita) che rappresenti i miglioramenti fatti, invece di un semplice beneficio.

**Nascosto nella folla:** ottieni un bonus di +2 ad ogni tiro di Discrezione per mescolarti alla folla, come ad esempio in un mercato affollato.

**Ne ho letto qualcosa!:** hai letto centinaia, se non migliaia, di libri su una gran varietà di argomenti. Puoi spendere un punto fato per usare Conoscenze al posto di qualsiasi altra abilità per un tiro, ma solo se riuscite a giustificare la lettura di qualcosa in merito all'azione che state per intraprendere.

**Nemico prescelto:** scegli un'organizzazione. Ottieni un bonus di +2 per difendere con Atletica contro i membri di quel gruppo.

**Non mollo mai!:** ottieni un bonus di +2 per resistere a ogni effetto legato a fatica, spossatezza o privazione del sonno, usando Fisico.

**Riflessi felini:** quando ottieni un successo con stile in un'azione di difendere contro un attacco con armi da lancio, puoi afferrare l'oggetto lanciato e creare un aspetto con un'invocazione gratuita, al posto di un beneficio.



**Scattante:** in un conflitto puoi, senza tirare, muoverti di due zone invece di una, se non ci sono aspetti di situazione che limitino il tuo movimento.

**Scopritore di bugie:** ottieni un bonus di +2 a tutti i tiri di Empatia eseguiti per scoprire bugie, siano esse dirette a te oppure a qualcun altro.

**Sempre armato:** tutte le volte che qualcuno ti sta colpendo con l'aspetto di situazione **Disarmato** o qualcosa di simile, spendi un punto fato per dichiarare che hai un'arma di scorta. Invece di un aspetto di situazione, l'avversario ottiene un beneficio, che rappresenta la vostra distrazione momentanea per il cambio d'arma.

**Sempre una via di fuga:** ottieni un bonus di +2 sui tiri di Furtività eseguiti per creare un vantaggio ogni volta che tenti di fuggire da qualche luogo.

**So sempre cosa dire:** una volta per sessione, puoi migliorare un beneficio ottenuto con Influenzare, rendendolo un vero aspetto di situazione con un'invocazione gratuita.

**Spione:** con un tiro riuscito per creare un vantaggio tramite l'origliare una conversazione, puoi scoprire o creare un aspetto aggiuntivo (senza l'invocazione gratuita).

**Tiratore provetto:** una volta per conflitto, aggiungi un'invocazione gratuita su un vantaggio creato per rappresentare il tempo che ci metti per prendere la mira (per esempio **Sotto tiro**).

**Trucchi mentali:** puoi utilizzare Raggiare al posto di Provocare per eseguire attacchi mentali se puoi inserire una buona bugia come parte dell'attacco.

### CREARE NUOVI TALENTI

Se i talenti presenti nell'elenco non dovessero incontrare i vostri gusti potete crearne di vostri; il modo migliore per creare nuovi talenti e legarli ai personaggi o all'ambientazione di Artha.

Vi sono tre tipologie di talenti:

- Talent che aggiungono un bonus a un'azione.

- Talent che aggiungono una nuova azione a un'abilità.
- Talent che creano un'eccezione alle regole.

#### Talent che aggiungono un bonus a un'azione

L'utilizzo più classico per i talenti è quello di fornire un bonus a un'abilità in circostanze specifiche, magari riferendosi ad una specializzazione del PG; la circostanza dovrebbe considerare un'azione o un paio di azioni al massimo.

Il bonus di base è +2, che si aggiunge al totale dell'abilità. Potete utilizzare questo talento per stabilire un effetto equivalente a due successi come beneficio aggiuntivo del riuscire nel tiro di abilità, oppure potrebbe essere un'opposizione passiva di livello discreto (+2).

Un esempio di questo talento potrebbe essere: **Sensodell'orientamentosuperiore** – riesci ad orientarti naturalmente anche in luoghi che conosci a malapena; ottieni un bonus di +2 per superare un ostacolo quando esegui tiri di Esplorare.

#### Talent che aggiungono una nuova azione a un'abilità

Un'altra tipologia di talenti può permettere a un'abilità di eseguire qualcosa che normalmente non può fare. Chi possiede questo talento può, in determinate situazioni, eseguire un'azione non contemplata dall'abilità di base; questa nuova azione può essere disponibile per altre abilità oppure non essere disponibile per nessuna abilità.

Un esempio di questo talento potrebbe essere: **Provocatore** – le vostre provocazioni infastidiscono gli avversari quando state affrontando un conflitto; potete utilizzare Provocare per difendervi da attacchi mentali.

#### Talent che creano un'eccezione alle regole

Infine, un talento può creare un'eccezione a un'abilità, in circostanze particolari, creando possibilità uniche per il vostro PG. L'unico limite è che queste eccezioni non possono cambiare in alcun modo le



regole di base degli aspetti in termini di invocazione, tentazione e economia dei punti fato.

Un esempio di questo talento potrebbe essere: **Studioso** – puoi utilizzare Conoscenza al posto di un'altra abilità, durante una sfida; ciò permette al vostro PG di utilizzare Conoscenze due volte nel corso della stessa sfida.

## RECUPERO

Una delle vostre risorse più importanti sono i punti fato, che potete utilizzare per avere una maggiore influenza nel mondo di gioco. I punti fato vengono rappresentati da dei segnalini, siano essi fiche, monete o perline colorate. Un PG inizia ogni sessione con un certo ammontare di punti fatto, pari al valore di Recupero.

Il valore di Recupero del vostro PG all'inizio del gioco è 3 ma avrete modo di aumentarlo al raggiungimento di traguardi importanti.

All'inizio di ogni sessione resettate i vostri punti fatto rispetto al valore di Recupero; se al termine della sessione precedente avevate un numero di punti fatto maggiore del valore di Recupero non perdetevi i punti fatto in eccedenza.

## SFINIMENTO E CONSEGUENZE

Quando i personaggi di Fate of Artha subiscono ferite, fisiche o mentali, vi sono due modi per resistere: lo sfinimento e le conseguenze. Lo sfinimento è un effetto passeggero, mentre le conseguenze sono durature e volte rappresentano veri e propri traumi.

Ogni PG ha due diversi indicatori di sfinimento: lo sfinimento fisico e lo sfinimento mentale. Più caselle avrà un indicatore più il personaggio sarà resistente in quell'ambito. Ogni PG di base avrà due caselle per ogni indicatore, ma le abilità o i talenti possono incrementarne il numero. Per quanto riguarda le conseguenze,

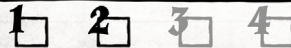
ogni PG avrà a disposizione tre spazi, uno per una conseguenza lieve, uno per una conseguenza moderata e uno per una conseguenza grave. Le conseguenze, diversamente dallo sfinimento, non si dividono in fisiche e mentali, poiché ogni conseguenza può essere applicata a un qualsiasi tipo di danno.

*Bran ha un punteggio di Discreto (+2) in Fisico, che gli garantisce una casella di sfinimento fisico aggiuntiva. L'indicatore di sfinimento mentale invece non ottiene bonus a causa del suo livello Mediocre (+0) di Volontà.*

### SFINIMENTO FISICO (FISICO)

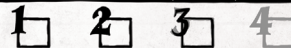


### SFINIMENTO MENTALE (VOLONTÀ)

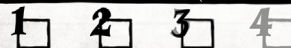


*Adryel ha un punteggio di Discreto (+2) in Volontà, che gli garantisce una casella di sfinimento mentale aggiuntiva. Ottiene anche una casella di sfinimento fisico aggiuntiva grazie al suo punteggio di Fisico Medio (+1).*

### SFINIMENTO FISICO (FISICO)



### SFINIMENTO MENTALE (VOLONTÀ)



## ENTRATE NEL MONDO DI ARTHA

Adesso i vostri personaggi sono pronti e avete un PG caratterizzato da:

- Un nome.
- Quattro aspetti (concetto base, problema, missione, antefatto).
- Un'abilità con valore Buono (+3), due abilità con valore Discreto (+2), tre abilità con valore Medio (+1).
- Tre talenti.
- Un valore di Recupero di 3 punti fatto.
- Un indicatore di sfinimento fisico e uno di sfinimento mentale, ognuno da 2 a 4 caselle.
- Tre spazi per le conseguenze.



# FATE OF ARCHA

## PERSONAGGIO

BRAN RODIACCIAIO

### Descrizione

RANGER DAL TEMPERAMENTO IRRUENTO

## ASPETTI

### Concetto base

ESPLORATORE FAMIR, GUIDA DEI VERDI GUARDIANI

### Problema

PERDO FACILMENTE LE STAFFE

### Missione

FERMARE IDHRAZIL

### Antefatto

SOCCORRO SEMPRE I PIU' DEBOLI

### Recupero

3

## ABILITÀ

Eccellente (+5)

Ottimo (+4)

Buono (+3)

Discreto (+2)

Medio (+1)

|           |               |         |  |  |
|-----------|---------------|---------|--|--|
|           |               |         |  |  |
|           |               |         |  |  |
| ATLETICA  |               |         |  |  |
| ESPLORARE | FISICO        |         |  |  |
| CACCIARE  | CORPO A CORPO | EMPATIA |  |  |

## TALENTI

ATTACCO FURTIVO

COLPO DURO

ATTENZIONE AI DETTAGLI

### SFINIMENTO FISICO (FISICO)

1 2 3 4

### SFINIMENTO MENTALE (VOLONTÀ)

1 2 3 4

## CONSEGUENZE

2 Lieve

2 Lieve

4 Moderata

6 Grave



# FATE OF ARCHA

## PERSONAGGIO

**Nome**  
ADRYEL WYNDROON

**Descrizione**  
STREGONE MISTERIOSO

## ASPETTI

**Concetto base**  
INCANTATORE ELFO ALTO, RISPETTATO IN ACCADEMIA

**Problema**  
SOLEREON EDHRAEN, MI VUOLE MORTO

**Missione**  
FERMARE IDHRAZIL

**Antefatto**  
HO UN CONTO IN SOSPESO CON I TROLL

**Recupero**

3

## ABILITÀ

**Eccellente (+5)**

**Ottimo (+4)**

**Buono (+3)**

**Discreto (+2)**

**Medio (+1)**

|                    |         |            |  |  |
|--------------------|---------|------------|--|--|
|                    |         |            |  |  |
|                    |         |            |  |  |
| INCANTARE          |         |            |  |  |
| RAGGIARE           | VOLONTÀ |            |  |  |
| ARMI A<br>DISTANZA | FISICO  | PERCEZIONE |  |  |

## TALENTI

MENTE D'ACCIAIO  
FORZA DI VOLONTÀ  
LINGUASVELTA

## SFINIMENTO FISICO (FISICO)

1 2 3 4

## SFINIMENTO MENTALE (VOLONTÀ)

1 2 3 4

## CONSEGUENZE

2 **Lieve**

2 **Lieve**

4 **Moderata**

6 **Grave**



# CAPITOLO III

## ASPETTI E PUNTI FATO

### TIPI DI ASPETTI

Ogni partita di Fate of Artha presenta diversi tipi di aspetto: aspetti della partita, aspetti del personaggio (PG o PNG), aspetti di situazione, conseguenze e benefici. Presentano differenze in termini di ciò a cui sono legati e quanto a lungo rimangono in gioco.

#### Aspetti della partita

Questi aspetti sono caratteristiche fisse della partita; possono cambiare durante le varie sessioni di gioco, ma restano sempre presenti. Vengono definiti durante la creazione della partita, tramite il problema incombente. Descrivono i problemi presenti nel mondo di Artha e sono la base di partenza della vostra storia. Qualsiasi giocatore, compreso il GM, può invocare, tentare o creare un aspetto della partita, poiché sono a disposizione di tutti.

#### Aspetti del personaggio

Gli aspetti del personaggio sono permanenti tanto quanto quelli della partita, ma di portata minore, poiché connessi a un singolo PG o PNG. Descrivono diversi dettagli del personaggio, come:

- Tratti della personalità o principi: *Perdo facilmente le staffe, Mi ergo a difesa dei deboli.*
- La professione o il background: *Mago dell'Accademia dell'Alta Stregoneria, Nobili origini.*
- Oggetti importanti o caratteristiche degne di nota: *La spada della mia famiglia, Stazza fuori dal comune.*
- Legami con individui e gruppi: *Fratello dello sceriffo, Membro della Lega dei*

#### Viaggiatori.

- Problemi e obiettivi: *Innamorato della donna sbagliata, Il capo dei troll deve morire.*
- Titoli o obblighi: *Sterminatore di draghi, Costretto a combattere per l'Ordine dei Necromanti.*

Potete invocare o tentare un aspetto del vostro personaggio, ogniqualevolta risulta interessante o rilevante, durante il gioco. Il GM potrà proporre tentazioni a qualunque PG, mentre i restanti giocatori potranno suggerire tentazioni per i personaggi di altri giocatori, sebbene il GM avrà l'ultima parola sulla validità della proposta.

#### Aspetti di situazione

Un aspetto di situazione è temporaneo ed è pensato per durare una singola scena o finché smette di avere senso (non più di una singola sessione, in ogni caso).

Gli aspetti di situazione possono essere collegati all'ambiente in cui si svolge la scena, quindi influiscono su tutti i personaggi presenti, PG o PNG; oppure potreste collegare un aspetto di situazione a dei personaggi, se sono bersaglio di una vostra azione per creare un vantaggio.

Gli aspetti di situazione descrivono caratteristiche momentanee significative con cui hanno a che fare i personaggi in una scena; ciò include:

- Caratteristiche fisiche dell'ambiente: *Terreno paludoso, Fitta vegetazione.*
- Ubicazione e posizionamento: *Posizione sopraelevata, Celato nella boscaglia.*
- Ostacoli immediati: *Tavolo ribaltato, Porta bloccata.*
- Dettagli del contesto: *Incantesimo rivelatore, Meccanismo ingombrante.*
- Cambiamenti improvvisi del personaggio: *Infuriato, Spaventato.*



Talvolta gli aspetti di situazione diventano ostacoli che i personaggi devono superare oppure forniscono la giustificazione per creare un'opposizione attiva contro l'azione di qualcun altro.

La fiction definisce chi può utilizzare un aspetto di situazione; a volte sarà chiaro chi può farlo, mentre altre vi sarà bisogno di giustificarne l'utilizzo in base a quello che sta succedendo in scena. Si lascia ai giocatori al tavolo il giudizio su quali affermazioni sono valide.

### Conseguenze

Una conseguenza è più duratura di un aspetto di situazione ma meno di un aspetto del personaggio. Sono uno speciale tipo di aspetti che i personaggi possono acquisire per evitare di essere messi fuori combattimento e descrivono ferite o problemi che possono persistere dopo un conflitto (*Ferita al fianco, Cacciato dal mio clan*).

Le conseguenze rimangono in gioco per un tempo variabile, da alcune scene a uno scenario o due, a seconda della gravità. A causa della loro natura negativa, le conseguenze verranno spesso tentate e chiunque possa ottenere un beneficio dalla conseguenza può invocarla o creare un vantaggio su di essa.

### Benefici

I benefici sono invocazioni temporanee e vengono creati quando ottenete un beneficio momentaneo, che non duri abbastanza da essere un aspetto.

Ottenete un beneficio quando tentate di creare un vantaggio ma non riuscite nel vostro intento molto bene o come vantaggio aggiuntivo per essere riusciti molto bene in un'azione, soprattutto una di difesa.

Potete invocare i benefici allo stesso modo di un aspetto, per ottenere un bonus di +2 o per rilanciare i dadi o qualsiasi altro effetto che necessiti di un'invocazione. In aggiunta all'invocazione di un beneficio dovete descrivere come l'azione si svolge

affinché il beneficio sia rilevante per la vostra azione. Appena invocate il beneficio questo scompare.

Quando ottenete un beneficio, dategli un nome allo stesso modo in cui fareste per un aspetto, così da ricordare come è stato creato e come utilizzarlo. Non vi è bisogno di nomi fantasiosi o eleganti, poiché scomparirà dopo poco tempo.

Non essendo aspetti completi, i benefici non possono essere tentati, usati come permesso o accessorio, utilizzati più volte mediante l'uso di un punto fato o altre azioni che manipolano o vengono influenzate da un aspetto. Potete però promuoverlo ad aspetto: quando state creando un nuovo aspetto, può capitare che vi sia già un beneficio uguale all'aspetto che siete intenzionati a creare. In questo caso **promuovete il beneficio**, dando all'aspetto lo stesso nome del beneficio ed esso diventa un aspetto a tutti gli effetti; se l'azione vi fornisce un'invocazione gratuita sul nuovo aspetto, ne ottenete due al suo posto, grazie al beneficio attivo.

## COSA FANNO GLI ASPETTI

In Fate of Artha gli aspetti svolgono principalmente due funzioni: dicono cosa è importante nel gioco e aiutano a decidere quando utilizzare le meccaniche.

### Importanza

Gli aspetti da voi creati dicono su cosa concentrarvi durante il gioco. Sono come delle bandiere che evidenziano i dettagli importanti della partita.

Questa funzione risulta importante sia per il GM sia per i restanti giocatori. Il GM può utilizzare gli aspetti e le connessioni che li legano, durante la creazione degli scenari, per generare i problemi che i PG troveranno sulla loro strada, mentre ai restanti giocatori basterà un colpo d'occhio per capire in cosa il loro personaggio è unico rispetto ad altri PG o le stesse abilità.

Gli aspetti della partita svolgono la stessa funzione ma su scala maggiore, poiché ci



dicono immediatamente cosa è importante nel mondo di Artha per i giocatori. Gli aspetti di situazione danno colore e profondità al gioco, legando maggiormente la fiction ai luoghi e ai personaggi presenti in scena.

## QUANDO USARE LE MECCANICHE

Dato che gli aspetti forniscono informazioni su cosa sia importante essi ci dicono anche quando è opportuno utilizzare le meccaniche per risolvere la situazione piuttosto che lasciar decidere ai giocatori cosa succede narrandolo. Questo aspetto di Fate of Artha è molto utile per i GM, specie se alle prime armi, poiché vi fornisce un aiuto per decidere se richiedere un tiro di dadi.

Se un giocatore dice “Mi arrampico sull'albero per posizionarmi di vedetta” potete anche lasciar avere successo al PG senza alcun tiro di dadi, non essendovi tensione narrativa in questo evento; se, invece, il PG si trova sotto il tiro nemico o un druido sta usando i suoi poteri sull'albero avrete degli elementi di rischio che rendono opportuno il tiro di dadi.

Per quanto riguarda i restanti giocatori, questa funzione può essere importante sia quando invocate gli aspetti sia quando considerate delle tentazioni. Gli aspetti infatti descrivono ciò che rende il vostro PG fantastico; se avete l'opportunità di influenzare la storia tramite le invocazioni e le tentazione di un vostro aspetto fatelo, poiché il gioco ne trarrà giovamento.

## INVOCARE GLI ASPETTI

La maggior parte delle volte che utilizzerete gli aspetti in Fate of Artha sarà facendo un'invocazione. Se il vostro PG si trova in una situazione in cui può trarre benefici da un vostro aspetto potete invocarlo. Narrate in che modo l'aspetto può essere rilevante nella situazione, spendete un punto fato e potrete scegliere una delle

seguenti opzioni:

- Ottenere un bonus di +2 sul vostro tiro di abilità attuale dopo aver tirato i dadi.
- Ritirare i dadi.
- Conferire un bonus di +2 al tiro di dadi di un altro personaggio, se è ragionevole che l'aspetto invocato possa aiutarlo.
- Conferire un bonus di +2 ad un'opposizione passiva, se è ragionevole che l'aspetto invocato possa contribuire a rendere le cose più difficili.
- Creare un'opposizione passiva con una difficoltà Discreta (+2), se non ve ne erano precedentemente.

Di norma, per invocare un aspetto è meglio attendere fin dopo il tiro dei dadi per vedere se avrete bisogno o meno del beneficio.

Potete invocare più aspetti su un singolo dado, ma non potete invocare lo stesso aspetto più volte sullo stesso tiro; se ritirare non è stato sufficiente potrete, quindi, invocare un altro aspetto, spendendo un altro punto fato, per un secondo ritiro o per ottenere un bonus di +2.

L'uso di un aspetto dovrebbe essere sensato per tutti i giocatori al tavolo; a volte vi sono circostanze in cui l'uso di un aspetto è ben definito, mentre altre richiede una spiegazione più approfondita.

Se l'uso di un aspetto non sembra lecito, provate a cambiare la vostra narrazione o a scegliere un altro aspetto.

Se desiderate invocare un aspetto presente sulla scheda di un altro personaggio, inclusi gli aspetti di situazione a lui collegati, consegnategli il punto fatto speso. Il giocatore che controlla il personaggio non può spendere il punto fatto così ottenuto nella scena corrente.

*Il gruppo sta seguendo le tracce di un drappello di maghi dell'Ordine dei Necromanti, nelle pianure di Thalion. Bran sta usando l'abilità Cacciare, ma non ottiene un buon risultato dadi dadi; Marcello decide*



*allora di invocare l'aspetto **Esploratore famir, guida dei Verdi Guardiani**, spiegando come conosca quella zona molto bene, avendo appreso dai druidi molte nozioni.*

*Agli altri giocatori sembra sensato e danno il loro assenso. Marcello spende un punto fato e decide di rilanciare i dadi.*

### **RITIRARE O OTTENERE IL BONUS DI +2?**

Questa scelta può cambiare a seconda della situazione; ritirare i dadi è lievemente più rischioso di ottenere il bonus di +2, ma permette di ottenere benefici maggiori.

Quando ottenete punteggi mediocri ottenere il bonus di +2 può essere una buona scelta per migliorare il vostro risultato; quando ottenete un risultato pessimo con i dadi, come ad esempio -3 o -4, decidere di ritirare i dadi può garantire maggiori possibilità di riuscire bene.

### **INVOCAZIONI GRATUITE**

Vi sono volte in cui gli aspetti avranno **invocazioni gratuite** legate ad essi e non avrete bisogno di spendere il punto per poterli invocare.

Quando riuscite nel creare un vantaggio, legate un'invocazione gratuita sull'aspetto; se riuscite con stile ottenete due invocazioni gratuite.

Anche altre azioni o alcuni talenti possono garantire invocazioni gratuite. Ottenete un'invocazione gratuita anche per ogni conseguenza inflitta ad un avversario.

Le invocazioni gratuite funzionano allo stesso modo di quelle normali, ma potete invocarle senza spendere punti fato e potete accumularle con un'invocazione normale per ottenere un bonus migliore. In quest'ultimo caso potete spendere un punto fato e usare un'invocazione gratuita sullo stesso aspetto per ottenere un bonus di +4 anziché di +2 (ciò fa eccezione al non poter invocare lo stesso aspetto più volte sullo stesso tiro), potete ritirare due volte invece che una, potete conferire un bonus

di +4 a un altro personaggio e, infine, aumentare un'opposizione passiva di +4. Potete anche accumularle insieme diverse invocazioni gratuite.

Dopo aver utilizzato le invocazioni gratuite, se l'aspetto ad esse legato è ancora in gioco, potrete invocarlo spendendo un punto fato.

*Adryel riesce, tramite la magia, in creare un vantaggio e crea l'aspetto di situazione **Stordito** legato a un troll. Nello scambio successivo decide di attaccare il troll con l'arco e può invocare gratuitamente l'aspetto, avendolo creato lui, ottenendo un +2 o la possibilità di ritirare.*

### **TENTARE GLI ASPETTI**

Un altro modo di utilizzare gli aspetti è tramite una **tentazione**; i vostri personaggi avranno modo di trovarsi in situazioni in cui un aspetto può rendere la loro vita più complicata o drammatica: in questi casi qualcuno può tentare quell'aspetto. Questo aspetto può essere legato ad un personaggio, a una scena, a un luogo, alla partita, ma deve comunque essere presente in gioco.

Per tentare un aspetto di un personaggio spiegate perché l'aspetto è importante e proponete una possibile complicazione; se il giocatore che controlla il PG non è d'accordo discutetene fino a trovare un consenso.

Chiunque sia oggetto della tentazione può scegliere tra due opzioni:

- Accettare la tentazione e ricevere un punto fato.
- Negare la tentazione e spendere un punto fatto.

Una volta effettuata la scelta, la complicazione derivante da una tentazione accade nonostante qualsiasi sforzo da parte dei personaggi; non potete utilizzare abilità o altre risorse per moderarne gli effetti. Se evitate la complicazione, spendendo un punto fatto, dovrete narrare come la evitate; l'evento potrebbe non



essere mai successo oppure il personaggio potrebbe aver trovato qualche soluzione al problema.

Tutto il gruppo dovrebbe essere comunque concorde sia sulla validità di una tentazione sia sull'interpretazione del risultato di una tentazione; in genere, dovrebbe richiedere poche parole per essere chiara.

Il GM può tentare gli aspetti gratuitamente e qualsiasi giocatore può porre tentazioni al proprio personaggio gratuitamente.

Se, invece, un giocatore che non sia il GM vuol tentare l'aspetto di un altro personaggio può farlo, spendendo un punto fato.

### TIPI DI TENTAZIONI

Questa Vi sono due tipi di tentazioni nel gioco: eventi e decisioni. Tramite queste due categorie dovrete comprendere come dovrebbe presentarsi una tentazione.

#### Eventi

Le tentazioni basate sugli eventi influiscono sul personaggio suo malgrado, quando il mondo di gioco risponde in un certo modo a un aspetto e crea delle complicazioni. Le tentazioni sotto forma di eventi si strutturano così: *Hai l'aspetto \_\_\_\_\_ e sei nella situazione \_\_\_\_\_, quindi sfortunatamente accade \_\_\_\_\_.*

I giocatori che gestiscono i PG non dovrebbero reagire negativamente a questi eventi, poiché mettono il loro personaggio sotto i riflettori e permettono alla storia di diventare interessante.

Il GM, gestendo il mondo di Artha, avrà numerose possibilità di tentare gli aspetti mediante gli eventi poiché i PNG hanno dei propri scopi e interessi e spesso si incrociano con quelli dei PG.

Per i giocatori sarà più difficile proporre una tentazione sotto forma di evento per il proprio PG, ma se l'idea è ben strutturata il GM può sentirsi libero di approvarla, poiché gestisce lui il mondo di gioco.

*Adryel ha l'aspetto Solereon Edhraen,*

*mi vuole morto ed è tornato a Syril su richiesta del suo maestro, quindi è sensato che, sfortunatamente, Solereon abbia preparato un agguato per le vie della città. Maledetta sfortuna!*

#### Decisioni

Le tentazioni sotto forma di decisioni riguardano le scelte del personaggio di fronte ad un accadimento. Queste tentazioni si strutturano così: *Hai l'aspetto \_\_\_\_\_ nella situazione \_\_\_\_\_, quindi è sensato che tu decida di \_\_\_\_\_.* Questo prende una brutta piega quando succede \_\_\_\_\_.

Il focus di queste tentazioni non è la decisione in sé ma le conseguenze che essa comporta, quando le cose prendono una brutta piega. È, infatti, la complicazione creata dalla decisione a rendere questi accadimenti delle tentazioni.

Questo genere di tentazioni è un ottimo modo per i giocatori di guadagnare punti fato; quando proponete al GM una tentazione basata su una decisione del vostro PG state preparando una situazione in cui qualcosa che state per fare andrà storta. Non è necessario avere già in mente una complicazione, ma basta segnalarlo al GM, il quale potrà poi strutturare la complicazione, anche con il vostro aiuto.

Se la tentazione è ben costruita il GM dovrebbe accettare la proposta; se la tentazione è debole tutto il gruppo può favorire lo scambio di idee per trovare qualcosa di più adatto.

Se l'idea alla base della decisione è mal costruita e non riuscite a migliorarla, semplicemente non funziona bene, quindi andate avanti come se non fosse mai stata proposta.

*Bran ha l'aspetto Perdo facilmente le staffe quando si trova in taverna e un mezzelfo gli fa cadere la birra, quindi è sensato che perda il controllo. Questo prende una brutta piega quando un gruppo di avventori si alza per dare man forte al*



mezzelfo.

## TENTARE GLI ASPETTI DI SITUAZIONE

Allo stesso modo degli altri tipi di aspetti, anche gli aspetti di situazione, e quindi anche quelli della partita, possono essere tentati.

Dato che gli aspetti di situazione sono esterni al personaggio in genere si tratta di tentazioni sotto forma di eventi, piuttosto che di decisioni. I personaggi influenzati dalla tentazione ottengono un punto fato.

*Poichè la piazza ha l'aspetto di situazione **Mercato affollato** e i PG sono a un estremo della piazza, è sensato che, sfortunatamente, gli adpeti di Idhrazil che stanno inseguendo riescano a nascondersi tra la folla, sfuggendogli. Maledetta sfortuna!*

## USARE GLI ASPETTI PER INTERPRETARE

Come è stato sottolineato in precedenza gli aspetti hanno un uso passivo importante nel gioco; ci forniscono delle bandiere che segnalano cosa sia importante per il vostro PG o per tutti i giocatori al tavolo. Saranno, quindi, un'ottima guida su come interpretare i vostri personaggi, poiché sono sempre attivi e non solo quando vengono invocati o tentati.

Se non sapete come potrebbe agire il vostro personaggio in un'occasione particolare, basta guardare gli aspetti per avere immediatamente delle informazioni. Nel momento in cui interpretate i vostri aspetti, oltretutto, li state portando in gioco e questo darà la possibilità al GM di proporre delle tentazioni; questo processo favorisce il circolo dei punti fato, che è uno degli aspetti chiave del gioco.

Inoltre gli aspetti possono dare informazioni su come il mondo di gioco reagisce ai PG; se un PG ha l'aspetto **Capoclan del Lupo Rosso** molto probabilmente sarà conosciuto dai più nel

regno di Mahk.

Questo aspetto, inoltre, dà tantissime informazioni sul personaggio, non solo per quanto riguarda la sua importanza nel clan, ma anche poiché implica la sua bravura in battaglia; qualcuno all'interno del clan potrebbe mettere in discussione la sua leadership, oppure rivolgersi a lui per dirimere le questioni interne al clan.

Interpretare gli aspetti mette i PG al centro della storia, sotto i riflettori, rendendoli i veri protagonisti della campagna che state giocando.

*Bran giunge al cospetto dell'antica quercia Oleann e trova un drappello di maghi intenti a trafugarne il potere magico, mentre alcuni stregoni hanno preso in ostaggio i nuovi adepti.*

*Marcello esamina la scheda di Bran e i suoi aspetti: **Esploratore famir**, guida dei Verdi Guardiani, **Perdo facilmente le staffe**, **Fermare Idhrazil** e **Soccorso sempre i più deboli**.*

*Marcello ha un'idea chiara di Bran, immaginandolo come una persona dal temperamento impulsivo, incline ad agire prima di pensare; nella sua visione il suo aspetto **Missione** viene dopo i suoi aspetti **Problema** e **Antefatto**, così pensa che sarebbe più coerente se Bran si scagliasse contro i necromanti che tengono gli adepti in ostaggio, piuttosto che soccorrere Oleann. Filippo dice che se gli stregoni riuscissero a rubare il potere magico alla vecchia quercia sarebbe più difficile fermarli, tentando l'aspetto **Fermare Idhrazil**. Propone un punto fato per la tentazione.*

*Marcello risponde "Non posso lasciarli nelle loro mani", rifiutando la tentazione e pagando un punto fato.*

## RIMUOVERE O CAMBIARE UN ASPETTO

Gli aspetti della partita e del personaggio cambiano durante il gioco. Se volete liberarvi di un aspetto di situazione potrete farlo in due modi:



- **Eseguire un'azione di Superare un ostacolo** con l'obiettivo di liberarvi dell'aspetto.
- **Eseguire un'azione** che se ha successo, renderebbe l'aspetto non più sensato; se avete l'aspetto **Con le spalle a muro** potreste effettuare un'azione per spostarvi al centro della stanza; se riuscite non avrebbe più senso l'aspetto.

Se un personaggio può interferire con la vostra azione, può tirare un'opposizione attiva contro di voi; nel caso non sia così sta al GM definire un'opposizione passiva o permettere al personaggio di liberarsi dell'aspetto.

Infine, vi sono situazioni in cui un aspetto perde di senso per via di eventi nella trama esterni al personaggio; in questi casi l'aspetto viene semplicemente cancellato.

## CREARE E SCOPRIRE ASPETTI IN GIOCO

Oltre agli aspetti del vostro personaggio, della partita e della situazione, durante il gioco avrete modo di creare, scoprire o attivare altri aspetti.

Perlopiù saranno aspetti creati con un'azione di Creare un vantaggio. Quando descrivete l'azione che vi fornisce un aspetto, la fiction dovrebbe dirvi se richiede la creazione di un nuovo aspetto o se fa riferimento a un aspetto già presente; se state portando in gioco una situazione nuova, come dar fuoco a della paglia in un granaio, allora avete bisogno di un nuovo aspetto di situazione.

Vi saranno invece situazioni in cui avrà più senso legare un vantaggio a un aspetto già presente sulla scheda di un altro personaggio; in questo caso il PG o il PNG dovrebbe fornire opposizione attiva per prevenire il vostro utilizzo dell'aspetto.

## ASPETTI SEGRETI

La maggior parte degli aspetti in gioco sono noti a tutti i giocatori al tavolo, ma vi

sono situazioni in cui non è così.

A volte il GM vuole tenere segreti gli aspetti dei PNG o alcuni aspetti di situazione per mantenere alta la tensione narrativa; ad esempio se i PG stessero cercando i contrabbandieri di legnincanto, avere l'aspetto **Contrabbandiere esperto** fugherebbe ogni dubbio, semplificando le indagini dei personaggi.

In questi casi alcune abilità vi consentono di Creare un vantaggio per rivelare aspetti segreti, sia di personaggi sia dell'ambiente; se ottenete un pareggio o un successo, il GM vi dice di che aspetto si tratta.

*Durante la creazione del gioco i giocatori hanno deciso che la vecchia quercia Oleann è un essere senziente, ma hanno preferito che il suo aspetto e i suoi dettagli restassero indefiniti, per dare modo a Filippo di crearli, nel corso della campagna.*

*Filippo ha deciso che Oleann è un essere senziente perchè al suo interno si trova lo spirito di Valeen Eltheris, un elfo silvano morto per proteggere il Bosco Verdeggiante dai troll. Non vuole rivelare queste informazioni immediatamente, perchè crede possano permettere lo sviluppo di una bella sottotrama.*

*Così, anziché creare un aspetto **Animato dallo spirito di Valeen**, decide di creare alcuni aspetti minori: **Uso della magia druidica** e **Rispettato dallo ierofante e dagli arcidruidi dei Verdi Guardiani**.*

*Questi aspetti possono fornire degli indizi per i PG; se questi indagassero in questa direzione potrebbero arrivare alla verità.*

## PERSONAGGI GIOCANTI E PUNTI FATO

L'uso degli aspetti si fonda sui punti fato e su come essi circolino al tavolo. I giocatori spendono i punti fato per risultare grandiosi e li guadagnano quando si presentano loro complicazioni.

Un flusso continuo di punti fato da un giocatore a un altro, permette ai vostri personaggi di eccellere. Allo stesso tempo



l'economia dei punti fato implica che il vostro personaggio ogni tanti si trovi di fronte a dei contrattempi, che rendono la storia più interessante.

### SPENDERE PUNTI FATO

Spendete punti fato in uno dei seguenti modi:

- **Invocare un aspetto:** invocare un aspetto costa un punto fato, a meno che non vi siano invocazioni gratuite legate all'aspetto.
- **Attivare un talento:** alcuni talenti sono molto potenti (specie quelli archetipici) e la loro attivazione implica l'uso di punti fato.
- **Rifiutare una tentazione:** quando una tentazione viene proposta al vostro PG potete spendere un punto fatto per evitare accada la complicazione ad essa associata.
- **Dichiarare un dettaglio della storia:** per aggiungere qualcosa alla storia, sulla base dei vostri aspetti, spendete un punto fatto.

### OTTENERE PUNTI FATO

Ottenete punti fatto in uno dei seguenti modi:

- **Accettare una tentazione:** quando accettate una complicazione associata a una tentazione, ottenete un punto fatto.
- **Avere un aspetto invocato contro di voi:** se qualcuno spende un punto fatto per invocare un aspetto contro il vostro personaggio, sia esso un vantaggio o una conseguenza, ottenete quel punto fatto alla fine della scena.
- **Concedere un conflitto:** quando ammettete la sconfitta in un conflitto, ottenete un punto fatto in aggiunta a quelli ottenuti per ogni conseguenza subita in quel conflitto.

## GAME MASTER E PUNTI FATO

Anche il GM ottiene dei punti fatto da utilizzare nel corso della storia, ma in maniera differenti dagli altri giocatori.

Quando il GM premia i giocatori con i punti fatto per delle tentazioni o per la concessione di un conflitto può prenderli da una riserva illimitata, non andando a intaccare il proprio numero di punti fatto.

Quando invece spendono i punti fatto per conto dei PNG avranno una riserva limitata che si determina nei seguenti modi.

- **All'inizio di ogni scena, ottenete un punto fatto per ogni PG presente:** potete utilizzare questi punti fatto per qualsiasi PNG sotto il vostro controllo; potete, inoltre, ottenerne altri accettando una tentazione, allo stesso modo dei PG.
- **Reimpostate il vostro totale, uno per ogni PG, all'inizio di ogni scena:** vi sono però due eccezioni. Se accettate una tentazione che porta alla conclusione di una scena aggiungete il punto fatto alla scena successiva; se avete ammesso una sconfitta contro i PG nella scena precedente aggiungete i punti fatto che otterreste dall'ammissione di sconfitta nella scena successiva.



# CAPITOLO IV

## AZIONI E CONFRONTI

### INIZIA IL VIAGGIO

Spesso i vostri PG non incontreranno opposizioni interessanti alle loro azioni; in questi casi riescono sempre in ciò che dicono di voler fare. Ma, durante il gioco, non sempre le cose saranno facili per i vostri personaggi. **Quando qualcuno o qualcosa si frapperà fra voi e i vostri obiettivi sarà il momento di tirare i dadi.**

In genere quando eseguite un'azione vi sono buone probabilità che qualcuno si metterà sulla vostra strada. In questo caso dovete usare i dadi:

- Scegliete l'abilità del personaggio che sia più appropriata per l'azione.
- Tirate i vostri dadi Fate.
- Sommate i risultati mostrati dai dadi. Un  è +1, un  è -1, e un  è 0.
- Aggiungete il valore dell'abilità scelta al risultato dei dadi. Il totale indica qual è il risultato finale sulla scala.
- Nel caso invochiate un aspetto, aggiungete un bonus di +2 al risultato finale o ritirate i dadi.

*Adryel deve entrare nell'accampamento dei troll, senza essere scorto dalle guardie. Filippo decide che un troll che si trova in zona potrebbe notarlo e lo gestisce come un'opposizione attiva.*

*Marco sceglie Incantare come abilità per la prova, volendo utilizzare la sua magia per diventare invisibile. La sua abilità Incantare ha un valore di Buono (+3), quindi aggiungerà 3 a qualsiasi risultato ottenuto con i dadi.*

*Tira i dadi e ottiene:*



*Il totale è +5 (+2 dai dadi e +3 dall'abilità Incantare), che sulla scala corrisponde a Eccellente.*

### OPPOSIZIONE

Tutte le volte che tirate i dadi dovete confrontare il risultato finale con la vostra opposizione. L'opposizione può essere attiva, cioè vi sarà un'altra persona che tirerà i dadi contro di voi, oppure passiva, cioè l'opposizione è rappresentata da un valore sulla scala. Sta al GM decidere quale tipo di opposizione si adatti meglio alla situazione.

### OPPOSIZIONE ATTIVA O PASSIVA?

Se vi è un personaggio, sia esso un PG o un PNG, che può interferire con qualsiasi azione, allora vi è la possibilità di tirare un'opposizione attiva. **Questo tentativo non conta come azione per il personaggio che si oppone**, cioè non deve far nulla per acquisire il diritto di opporsi attivamente. Se il personaggio è presente può interferire.

Nel caso non sia chiaro che genere di opposizione possiate scegliere, un buon aspetto di situazione può aiutare a motivare un'opposizione attiva. Se non c'è alcun personaggio che possa interferire, controllate gli aspetti di situazione nella scena per vedere se qualcuno di essi può giustificare un ostacolo o considerate le circostanze; se vi è la possibilità di creare un ostacolo interessante, scegliete un'opposizione passiva e scegliete un valore sulla scala.

Vi sono anche casi in cui qualcosa di inanimato, come oggetti o incantesimi, possano fornire un'opposizione attiva e casi in cui un PNG non può fornire un'opposizione attiva.



Filippo tira l'opposizione attiva contro Adryel da parte del troll. Lo spettro possiede l'aspetto **L'unico elfo buono è un elfo morto** e Filippo decide di conferire al troll un bonus di (+2), spendendo un punto fato. Tira i dadi e ottiene:



Il totale è +2 (+0 dai dadi e +2 per l'invocazione dell'aspetto), che sulla scala corrisponde a Mediocre. Il risultato non basta a contrastare il tentativo di Adryel, che riesce a penetrare indisturbato nell'accampamento.

## I QUATTRO RISULTATI

Quando tirate i dadi, potrete fallire, pareggiare, riuscire (cioè ottenere un successo) o riuscire con stile. In genere ogni tiro che effettuate in una partita di Fate of Artha darà uno di questi risultati. A seconda del risultato vi possono essere caratteristiche diverse, ma tutte le azioni di gioco seguono questo schema generale.

### Fallimento

Se ottenete un risultato inferiore alla vostra opposizione fallite. Questo significa che avviene una delle seguenti situazioni: non ottenete ciò che volete, ottenete ciò che volete ma a un costo maggiore, oppure subite qualche conseguenza meccanica. A volte potrebbe verificarsi più di una di queste cose.

Il costo appropriato viene definito sulla base della fiction; se siete indecisi sul costo, discutatene insieme al tavolo.

### Pareggio

Se ottenete un risultato pari alla vostra opposizione, paregiate. Questo significa che ottenete ciò che volete, ma con un costo minore, oppure ottenete una versione minore di ciò che volete.

### Successo

Se ottenete un risultato superiore alla vostra opposizione di 1 o 2 livelli di successo, riuscite. Questo significa che ottenete ciò che volete senza alcun costo aggiuntivo.

### Successo con stile

Se ottenete un risultato superiore alla vostra opposizione di 3 o più livelli di successo, riuscite con stile. Questo significa che ottenete ciò che volete e anche qualcosa in aggiunta.

## COSTO MAGGIORE E COSTO MINORE

Quando dovete valutare cosa sia più appropriato impostare come costo, pensate alla fiction e alle meccaniche.

Un **costo maggiore** rende in qualche modo peggiore la situazione corrente, creando un nuovo problema, attuale o imminente, oppure aggrava un problema già esistente. Fate comparire, quindi, un'ulteriore fonte di opposizione in questa scena o nella prossima, o chiedete al PG di subire una conseguenza al livello minimo libero, o ancora fornite a qualcuno che si sta opponendo ai PG un vantaggio con un'invocazione gratuita.

Un **costo minore** crea un dettaglio che può essere problematico per il PG, ma non inficia sul progredire della storia, oppure, potete chiedere al PG di subire dello sfinimento o ancora potete dare un beneficio a qualcuno che gli si oppone.

## LE QUATTRO AZIONI

Quando eseguite un tiro di abilità, dovete scegliere tra una delle seguenti azioni: **superare un ostacolo, creare un vantaggio, attaccare o difendere.**

Nella maggior parte dei casi sarà piuttosto evidente che tipo di azione scegliere (sulla base della fiction e del vostro scopo), ma a volte potreste dover discuterne in gruppo per decidere quale abilità sia più appropriata. Le descrizioni delle abilità vi danno informazioni su quali azioni siano più appropriate per ogni abilità in determinate circostanze.

Le quattro azioni sono: **superare un ostacolo, creare un vantaggio, attaccare e difendere.**



## SUPERARE UN OSTACOLO

Usate l'azione **superare un ostacolo** per raggiungere vari scopi appropriati all'abilità. Quando il vostro personaggio vuole raggiungere uno scopo e qualcuno o qualcosa si frappone fra lui e il suo obiettivo, usate l'azione superare un ostacolo per affrontare la situazione. Superare un ostacolo copre la maggior parte delle vostre azioni; se l'azione che state svolgendo non rientra in nessun'altra categoria, allora molto probabilmente è un'azione superare un ostacolo.

- **Quando fallite un'azione superare un ostacolo**, potete fallire o raggiungere il vostro obiettivo con un costo maggiore.
- **Quando paregiate un'azione superare un ostacolo**, raggiungete il vostro obiettivo con un costo minore.
- **Quando riuscite in un'azione superare un ostacolo**, raggiungere il vostro obiettivo senza alcun costo.
- **Quando riuscite con stile in un'azione superare un ostacolo**, ottenete un beneficio in aggiunta al raggiungimento del vostro obiettivo.

Quando riuscite con stile normalmente ottenete un beneficio in aggiunta al raggiungimento del vostro scopo; ma potreste decidere di fornire qualcosa di differente. Se il superamento di un ostacolo porta, per esempio, al termine di una scena, potreste scegliere di offrire la creazione di un dettaglio di storia, al posto del beneficio aggiuntivo.

*Bran penetra all'interno della fortezza di Idhrazil Vyserion, l'elfo silvano corrotto; esplorando il castello viene a sapere che il mago malvagio si è nascosto nelle segrete del castello, protette da una spessa porta in metallo.*

*Arrivato alla porta delle segrete comincia ad esaminarla, quando Filippo dice "Mentre osservi la porta, senti dei passi provenire nella tua direzione."*

*"Dovrò darmi da fare" risponde Marcello. È*

*sua intenzione, infatti, entrare nelle segrete prima dell'arrivo delle guardie.*

*Filippo dice "Beh, la porta è un ostacolo difficile da superare; propongo un'opposizione passiva con una difficoltà Eccellente (+5)."*

*"Se non voglio essere scoperto direi che è arrivato il momento di far bella figura!" afferma Marcello. Bran non ha punti nell'abilità Artigianato, quindi dovrà sperare in un buon tiro di dadi.*

*Marcello tira i dadi e ottiene:*



*Ottiene così un risultato di 3, ma decide di spendere un punto fato per invocare il suo aspetto **Fermare Idhrazil** e aggiungere un bonus di +2. Il risultato è sufficiente per pareggiare; ciò implica un costo minore.*

*Filippo dice "Come costo minore che ne dici se riesci a entrare nelle segrete, ma la serratura si rompe rumorosamente?"; Marcello acconsente e si lascia alle spalle il buio corridoio, mentre le guardie stanno arrivando.*

## CREARE UN VANTAGGIO

Usate l'azione **creare un vantaggio** per creare un aspetto di situazione a vostro vantaggio o per trarre vantaggio da qualsiasi aspetto a vostra disposizione. Quando utilizzate questa azione volete ottenere un vantaggio dall'ambiente o dalla situazione in cui vi trovate.

A volte farete qualcosa per cambiare in modo attivo le circostanze in cui vi trovate, ma potrebbe significare che state scoprendo nuove informazioni che possono esservi d'aiuto.

Quando tirate per creare un vantaggio, dovrete specificare se state creando un nuovo aspetto di situazione o se stat usufruendo di un aspetto già presente in gioco. Nel primo caso dovete decidere se assegnare l'aspetto a un personaggio o all'ambiente (da ciò si determina se l'opposizione è attiva o passiva). Se il bersaglio è un personaggio, egli



contrappone un tiro di difendere alla vostra azione creare un vantaggio.

Se usate creare un vantaggio per definire un nuovo aspetto:

- **Quando fallite un'azione creare un vantaggio**, non riuscite a creare alcun vantaggio, oppure lo create e un altro personaggio ottiene un'invocazione gratuita. In quest'ultimo caso potreste dover riformulare l'aspetto per mostrare il vantaggio dell'altro personaggio (se avete qualche dubbio, rivolgetevi agli altri giocatori).
- **Quando paregiate un'azione creare un vantaggio**, ottenete un beneficio in sostituzione all'aspetto di situazione che desideravate creare. Questo potrebbe richiedere una riformulazione del beneficio per mostrare la sua natura temporanea.
- **Quando riuscite in un'azione creare un vantaggio**, create un aspetto di situazione con un'invocazione gratuita.
- **Quando riuscite con stile in un'azione creare un vantaggio**, create un aspetto di situazione con due invocazioni gratuite anziché una.

*Durante un viaggio verso la città di Ashae attraverso la boscaglia, per chiedere aiuto ai ranger presenti in città, il gruppo incappa in alcuni troll. Marco dice "Bran si trova tra me e i troll, quindi vorrei salire su un albero per avere una posizione vantaggiosa."*

*Filippo dice "Vuoi creare un vantaggio con Atletica, allora. Hai un'opposizione passiva, con una difficoltà Buono (+3)."*

*Marco tira i dadi e ottiene:*



*Ottiene così uno straordinario risultato di 4, sufficiente per creare un aspetto di situazione, con un'invocazione gratuita. Marco crea l'aspetto di situazione **Posizione sopraelevata** sulla scena e annota l'invocazione gratuita.*

*Filippo descrive come Adryel si arrampichi sull'albero e il mago ha un buon vantaggio*

*nello scambio seguente.*

Se usate creare un vantaggio su un aspetto già presente in gioco:

- **Quando fallite un'azione creare un vantaggio**, fornite a qualcun altro un'invocazione gratuita su quell'aspetto. Potrebbe essere un vostro avversario in un conflitto o qualsiasi personaggio che può trarre vantaggio dall'aspetto a vostro discapito.
- **Quando paregiate o riuscite in un'azione creare un vantaggio**, ottenete un'invocazione gratuita dell'aspetto.
- **Quando riuscite con stile in un'azione creare un vantaggio**, ottenete due invocazioni gratuite dell'aspetto.

*Il gruppo sta combattendo contro i suddetti troll nella boscaglia; vi è l'aspetto di situazione **Terreno accidentato** a causa di numerose radici che fuoriescono dal terreno. Marcello dice "Voglio spingere i troll verso alcune radici più grandi."*

*Filippo dice "Va bene, i troll forniscono un'opposizione attiva, si difendono e ottengono un bonus di +2 perchè **Capaci** nel Combattere in gruppo."*

*Marcello tira i dadi e ottiene:*



*Il totale è +5 (+3 dai dadi e +2 per l'abilità Fisico), che sulla scala corrisponde a Eccellente.*

*Filippo tira i dadi e ottiene:*



*Il totale è +2 (+0 dai dadi e +2 perchè **Capaci** nel Combattere in gruppo), che sulla scala corrisponde a Mediocre. Il risultato non basta a contrastare l'azione di Bran, che riesce con stile. Marcello segna due invocazioni gratuite all'aspetto **Terreno accidentato**.*



Usate l'azione **attaccare** per danneggiare



qualcuno in un conflitto o per eliminarlo da una scena. Un attacco non sarà sempre di natura fisica, poiché vi sono abilità che vi permettono di danneggiare qualcuno mentalmente o tramite la magia.

Nella maggior parte dei casi il vostro bersaglio si opporrà attivamente al vostro attacco. Nel caso in cui, invece, avete preso di sorpresa il vostro avversario o questi non può esercitare resistenza verrete contrastati da un'opposizione passiva.

Per opporsi a un'azione di attaccare si utilizza un'azione di difendere, quindi queste due azioni sono fortemente correlate tra loro.

- **Quando fallite un'azione attaccare**, non causate alcun tipo di danno al vostro bersaglio (ciò significa che il vostro avversario è riuscito nell'azione di difendere e ciò potrebbe causare qualche effetto negativo per voi, se vi sono talenti che influiscono sulla difesa).
- **Quando paregiate un'azione attaccare**, non causate alcun danno, ma ottenete un beneficio.
- **Quando riuscite in un'azione attaccare**, causate danno alle sue caselle di sfinimento pari al numero di livelli di successo ottenuti. Il vostro bersaglio potrà distribuire questi livelli tramite lo sfinimento e le conseguenze, se le possiede; se non è possibile, il vostro bersaglio viene messo fuori combattimento per il resto del conflitto.
- **Quando riuscite con stile in un'azione attaccare**, funziona come quando riuscite normalmente, ma ottenete la possibilità di scegliere se ridurre il valore del colpo di un livello di successo per ottenere l'accesso a un beneficio.

*Adryel sta combattendo contro Theodas Elaryel, il braccio destro di Idhrazil Vyserion. Adryel tenta di colpire lo stregone, scagliando un dardo composto di magia. L'abilità Incantare di Adryel è Buona (+3). Theodas si difende con la sua*

*abilità Incantare a Ottimo (+4), cercando di dissipare il dardo magico.*

*Marco tira i dadi e ottiene:*



*Il totale è +5 (+2 dai dadi e +3 per l'abilità Incantare), che sulla scala corrisponde a Eccellente.*

*Filippo tira i dadi e ottiene:*



*Il totale è +5 (+1 dai dadi e +4 per l'abilità Incantare), che sulla scala corrisponde a Eccellente.*

*Marco pareggia, ottenendo un beneficio, ma desidera fare danno a Theodas e invoca l'aspetto **Fermare Idhrazil** per ottenere un bonus di +2, spendendo un punto fato. Porta così il suo risultato a Epico (+7). Avendo 2 livelli di successo in più del suo avversario infligge 2 caselle di sfinimento, ma avrebbe potuto scegliere di infliggere 1 casella di sfinimento e ottenere un beneficio.*

## DIFENDERE

Usate l'azione **difendere** per evitare un attacco o per prevenire che qualcuno crei un vantaggio a vostro discapito. Tutte le volte che qualcuno usa l'azione attaccare o creare un vantaggio su di voi, potete usare un'azione di difendere.

Difendere non riguarda solamente la possibilità di evitare danno fisico, poiché potete difendervi dai tentativi di provarvi danno mentale, danno magico o dai tentativi di influenzare le vostre decisioni.

La vostra difesa è quasi sempre attiva. Se tirate per un'azione di difendere contro un'opposizione passiva è perché l'ambiente vi è ostile o il PNG che vi è ostile non è sufficientemente importante perché il GM tiri i dadi.

- **Quando fallite in un'azione di difendere**, subite le conseguenze che tentavate di evitare. Potreste subire un danno o consentire la creazione di un vantaggio contro di voi.



- **Quando paregiate un'azione di difendere**, fornite al vostro avversario un beneficio.
- **Quando riuscite in un'azione di difendere**, evitate con successo l'attacco o il tentativo di creare un vantaggio contro di voi..
- **Quando riuscite con stile in un'azione di difendere**, funziona come quando riuscite normalmente, ma ottenete un beneficio, in quanto ribaltate temporaneamente le cose.

### Difendere contro azioni di Superare un ostacolo

L'azione di difendere può essere utilizzata per evitare di subire sfinimento, conseguenze o aspetti di situazione, quindi tecnicamente non è possibile difendersi contro azioni di Superare un ostacolo.

Potete, in ogni caso, tirare un'opposizione attiva se siete in grado di contrastare un'azione; quindi, se qualcuno tenta un'azione di Superare un ostacolo che potrebbe fallire in caso di un vostro intervento, è legittimo che voi interveniate. In caso riusciate con stile non otterrete, però, alcun beneficio.

*Il gruppo si trova nella città di Alyndra; Bran si trova in taverna e sta cercando informazioni sul nascondiglio di Idhrazil in città. Eydur Tay, un adepto del mago malvagio, vuole depistarlo per farlo cadere in una trappola.*

*Filippo narra come Eydur usi Raggirare per creare un vantaggio, mentendo al ranger. Eydur ha un valore Discreto (+2) in Raggirare. Bran si difende con Empatia, che ha un valore Medio (+1).*

*Filippo tira i dadi per Eydur e ottiene:*



*Il totale è +3 (+1 dai dadi e +2 per l'abilità Raggirare), che sulla scala corrisponde a Buono.*

*Marcello tira i dadi e ottiene:*



*Il totale è +2 (+1 dai dadi e +1 per l'abilità Empatia), che sulla scala corrisponde a Discreto.*

*Marcello perde il confronto di 1 livello di successo; Filippo crea l'aspetto **Depistato** con un'invocazione gratuita, che potrà utilizzare in seguito. Bran crede a ciò che ha detto Eydur e si dirige nel luogo da lui segnalato.*

### EFFETTI NON CUMULABILI

Gli effetti delle diverse azioni non sono cumulabili. L'azione di difendere presenta risultati che riflettono alcuni dei risultati dell'azione di attaccare e di creare un vantaggio.

Per esempio se paregiate una difesa, fornite un beneficio al vostro avversario; se paregiate un attacco, ottenete un beneficio. Ciò non significa che l'attaccante riceve due benefici, ma sono due descrizioni dello stesso effetto, da due punti di vista diversi.

### CONFRONTI

Durante una partita di Fate of Artha risolverete molte situazioni mediante un singolo tiro di abilità per deciderne l'esito; in questo caso non è necessario descrivere le azioni momento per momento.

Vi sono volte però in cui narrerete momenti drammatici e interessanti; in questi casi è una buona pratica gestire la situazione mediante vari tiri di abilità, perché questo può generare diversi risultati. Un esempio classico di queste situazioni sono i combattimenti, ma possono riguardare diversi tipi di scene, che voi considerate importanti, come un inseguimento nelle vie della città o un'udienza dal barone.

Quando la situazione e il suo esito non risultano importanti ai fini della storia o del PG, il GM dovrebbe lasciar avere un buon esito all'azione, senza alcuni tiro di dadi.

In Fate of Artha vi sono tre modalità di confronti:

- **Sfide**: quando uno o più personaggi



tentano di riuscire in qualcosa di complicato.

- **Competizioni:** quando due o più personaggi competono per un obiettivo.
- **Conflitti:** quando due o più personaggi tentano di provocare danno l'uno all'altro.

## SFIDE

In Fate of Artha vi ritroverete a utilizzare singole azioni di superare un ostacolo, per gestire un ostacolo o un obiettivo diretti. Quando desiderate sapere se un personaggio riesce ad ottenere il suo risultato, senza ripercussioni o costi aggiuntivi, o pensate non sia necessario investirci molto tempo tirate i dadi su superare un ostacolo e determinate il risultato.

Vi sono però determinati casi in cui le cose si complicano e non è possibile risolvere tutto con un singolo tiro di dadi. In questi casi potete ricorrere alle sfide.

**Una sfida è una serie di azioni di superare un ostacolo per risolvere una situazione particolarmente complicata e dinamica.** Ognuna delle azioni di superare un ostacolo utilizza una diversa abilità per gestire parte della situazione, considerando i molteplici risultati nell'insieme.

In genere capirete facilmente se è necessario utilizzare le sfide o un singolo lancio di dadi, ma vi possono essere d'aiuto alcuni accorgimenti per decidere.

Se le diverse azioni sono vari aspetti di un situazione ma fanno capo a un singolo obiettivo sarà sufficiente un singolo tiro di abilità, ma se si riferiscono a diversi obiettivi della stessa situazione è utile chiamare una sfida, utilizzando i singoli dettagli per spiegare cosa succede in caso di fallimento.

Quando, per raggiungere un obiettivo, dovete fare ricorso a diverse abilità allora servitevi di una sfida, che darà maggior profondità alla situazione di un singolo

tiro di dadi.

Per impostare una sfida dovete identificare le singole attività o obiettivi che caratterizzano la situazione e utilizzate tirate i dadi per ogni azione che giudicate opportuna. A seconda della fiction un singolo personaggio potrebbe dover eseguire diversi tiri, oppure potrebbero essere coinvolti più personaggi.

*Adryel si trova all'interno dell'accampamento dei Verdi Guardiani; lo stregone sta tentando di eseguire un rituale, per impedire ai troll di penetrare nell'accampamento. In genere basterebbe un singolo tiro per risolvere la situazione, ma Malyon Tanner, un druido dei Verdi Guardiani che ha tradito i suoi compagni, sta tentando di comunicare, tramite la sua magia, con Idhrazil Vyserion.*

*Filippo individua due elementi nella scena. Innanzitutto il rituale, ma Adryel vuole anche interrompere la comunicazione tra Malyon e Idhrazil. Entrambi i tiri si basano su Incantare, poiché Marco intende interrompere la comunicazione mediante l'uso della magia.*

*Marco esegue due tiri separati. Filippo definisce la difficoltà del primo tiro a Buono (+3) e la difficoltà del secondo tiro a Ottimo (+4), poiché desidera che la difficoltà rappresenti una sfida per il personaggio, ma non così difficile da decidere le sorti della storia.*

Adesso che i giocatori conoscono la situazione potete cominciare. Per gestire una sfida, dichiarate l'ordine delle azioni di superare un ostacolo, ma non definite in alcun modo il risultato prima dei tiri di dado.

Quei giocatori che ottengono benefici su uno dei tiri possono utilizzarli su un altro tiro della sfida, ammesso che ne sia giustificato l'uso dalla fiction.

Effettuati i tiri, il GM deve, quindi, considerare i successi, i fallimenti e i costi minori o maggiori di ogni azione. Il risultato della sfida potrebbe, infatti,



portare a un'altra sfida, a una competizione o anche a un conflitto.

*Marco è deciso a vincere la sfida; prende i dadi e decide, innanzitutto, di proteggere l'accampamento dai troll.*

*Tira i dadi e ottiene:*



*Il totale è +5 (+2 dai dadi e +3 per l'abilità Incantare), che sulla scala corrisponde a Eccellente. Ottiene così il suo obiettivo, senza alcun costo.*

*Adesso Marco si accinge a tirare nuovamente i dadi, per impedire a Malyon di comunicare con Idhrazil.*

*Marco tira nuovamente i dadi e ottiene:*



*Il totale è +1 (-2 dai dadi e +3 per l'abilità Incantare), che sulla scala corrisponde a Medio. Adesso deve scegliere se fallire o riuscire con un costo maggiore. Marco sceglie per riuscire con un costo maggiore. Filippo pensa che la comunicazione si sia interrotta, ma non prima che Malyon dicesse a Idhrazil dove si trova l'antica quercia Oleann. Filippo dice "Credo che un buon beneficio possa essere Idhrazil sa dove risiede Oleann, che potrò usare in seguito."*

Se avete dei benefici, che sono rimasti inutilizzati durante la sfida, potete mantenerli per il resto della scena o portarli in gioco nella scena successiva, se è sensato che non vengano cancellati al termine della scena.

### Vantaggi durante una sfida

Nel corso di una sfida è lecito tentare di creare un vantaggio per il vostro personaggio o per aiutare qualcun altro. Creare un vantaggio può aiutare a ottenere uno degli obiettivi, ma non conta nel determinarne il risultato. Fallire però potrebbe influenzare negativamente il raggiungimento di uno degli obiettivi.

### Attacchi durante una sfida

In una sfida agite sempre contro un'opposizione passiva, non vi è modo di usare l'azione Attaccare. Se la fiction porta a una situazione in cui sia lecito tirare per un'azione Attaccare, dovrete cominciare a impostare un conflitto.

## COMPETIZIONI

**Si ricorre alle competizioni ogni volta che due o più personaggi hanno obiettivi mutuamente esclusivi, ma non tentano di provocarsi del danno diretto l'un l'altro.** Alcuni esempi potrebbero essere inseguimenti, una trattazione pubblica davanti a una folla numerose o una gara di bevute.

Vi sono alcuni elementi da considerare per utilizzare al meglio una competizione:

- Definire le caratteristiche dell'ambiente per individuare se ve ne sono alcune significative o rilevanti che possono diventare aspetti di situazione.
- Se vi sono più personaggi bisogna comprendere se questi sono coinvolti nella competizione da soli. Se vi sono più personaggi in una squadra, questi possono tirare i dadi utilizzando le regole della cooperazione.
- Comprendere se i partecipanti tirano l'uno contro l'altro, come in un inseguimento, o tentano di superare un ostacolo presente in gioco, come una folla da influenzare.
- Determinare quali abilità utilizzare per ognuno dei partecipanti alla competizione.

*Bran sta inseguendo Althar Valyr, uno dei discepoli di Idhrazil per le strade di Alyndra. L'elfo prova a fuggire per le vie del mercato mentre il ranger cerca di agguantarlo, prima che possa informare i compagni della presenza del gruppo in città. È presente l'aspetto di situazione **Strada affollata** in scena.*

*I due partecipanti alla competizione si stanno opponendo l'un l'altro direttamente, quindi forniscono un'opposizione attiva. Sia*



*Bran sia Althar cercano di approfittare della propria agilità per ottenere i propri obiettivi, quindi tireranno entrambi su Atletica. Bran ha un punteggio di Atletica a Buono (+3), mentre Althar ha un punteggio di Atletica a Discreto (+2).*

Una competizione è composta da una serie di scambi, durante i quali ogni partecipante ha la possibilità di effettuare un tiro di abilità per stabilire se e come riesce in quella porzione della competizione.

Si effettuano, quindi, alcune azioni di Superare un ostacolo; per ogni azione i partecipanti che si stanno opponendo l'uno all'altro devono confrontare i risultati ottenuti.

- **Il giocatore che ottiene il risultato più alto vince lo scambio.** In caso di opposizione diretta contro altri avversari significa che il giocatore ha ottenuto il livello più alto sulla scala; in caso di opposizione contro qualcosa dell'ambiente significa che il giocatore ha ottenuto il maggior numero di livelli di successo contro tutti.
- **Quando un personaggio vince uno scambio ottiene un punto vittoria;** il giocatore che controlla quel personaggio deve quindi descrivere come ha vinto quello scambio e ottenuto un punto vittoria.
- **Se un personaggio riesce con stile e nessun altro fa lo stesso il giocatore che detiene quel personaggio segna due punti vittoria.**
- **Se nessun giocatore ottiene il risultato più alto, a causa di un pareggio, nessuno ottiene il punto vittoria.** Quando avviene questa circostanza vi è un colpo di scena: l'ambiente cambia in qualche modo, cambiano le caratteristiche della competizione, oppure un nuovo dettaglio modifica la situazione. Il GM dovrebbe quindi creare un nuovo aspetto di situazione che rappresenti questo cambiamento.
- **Il primo partecipante che**

**ottiene tre punti vittoria vince la competizione, raggiungendo il proprio obiettivo.**

*Nel primo scambio Marcello tira i dadi e ottiene:*



*Il totale è +4 (+1 dai dadi e +3 per l'abilità Atletica), che sulla scala corrisponde a Ottimo.*

*Filippo tira i dadi per Althar e ottiene:*



*Il totale è +2 (+0 dai dadi e +2 per l'abilità Atletica), che sulla scala corrisponde a Discreto. Marcello vince, quindi Bran vince lo scambio e ottiene un punto vittoria. Filippo descrive come Bran utilizzi tutta la sua destrezza e agilità per avvicinarsi il più possibile al mago.*

**Bran Rodiacciaio |  
Althar Valyr**

*Nel secondo scambio Marcello tira i dadi e ottiene:*



*Il totale è +3 (+0 dai dadi e +3 per l'abilità Atletica), che sulla scala corrisponde a Buono.*

*Filippo tira i dadi per Althar e ottiene:*



*Il totale è +3 (+1 dai dadi e +2 per l'abilità Atletica), che sulla scala corrisponde a Buono. I due giocatori pareggiano e Filippo deve introdurre un colpo di scena inaspettato. Dopo aver riflettuto dichiara "Sembra che una lite esplosa fra due mercanti abbia portato a un accoltellamento; gli avventori del mercato fuggono terrorizzati in tutte le direzioni, rendendo più difficile muoversi." e segna l'aspetto **Folla terrorizzata** su un post-it.*

**Bran Rodiacciaio |  
Althar Valyr**



Nel terzo scambio Marcello tira i dadi e ottiene:



Il totale è +3 (+0 dai dadi e +3 per l'abilità Atletica), che sulla scala corrisponde a Buono.

Filippo tira i dadi per Althar e ottiene:



Il totale è +3 (+1 dai dadi e +2 per l'abilità Atletica), che sulla scala corrisponde a Buono. Filippo decide di spendere il suo punto fato per invocare l'aspetto **Folla terrorizzata** e aggiungere un bonus di +2. Althar ottiene così un punteggio di +5 (+1 dai dadi, +2 per l'abilità Atletica e +2 per l'invocazione dell'aspetto), che sulla scala corrisponde a Eccellente.

Filippo vince la competizione e Althar riesce con stile; Althar ottiene, quindi, due punti vittoria e prende il comando della competizione. Filippo narra come Althar riesca ad approfittare del caos del mercato per distanziare il ranger.

**Bran Rodiacciaio |**  
**Althar Valyr ||**

Nel quarto scambio Marcello tira i dadi e ottiene:



Il totale è +1 (-2 dai dadi e +3 per l'abilità Atletica), che sulla scala corrisponde a Medio.

Filippo tira i dadi per Althar e ottiene:



Il totale è +4 (+2 dai dadi e +2 per l'abilità Atletica), che sulla scala corrisponde a Ottimo. Marcello dice "Non ci sto. Vediamo di concludere questa cosa una volta per tutte."; spende un punto fato per invocare il suo aspetto **Fermare Idhrazil**. Decide di ritirare i dadi e ottiene:



Il totale è uno strabiliante +7 (+4 dai

dadi e +3 per l'abilità Atletica), che sulla scala corrisponde a Epico. Bran riesce con stile; ciò gli garantisce due punti vittoria e gli permette di vincere lo scambio e la competizione.

**Bran Rodiacciaio |||**  
**Althar Valyr ||**

Marcello e Filippo descrivono come Bran effettui un salto poderoso, atterrando sul mago e riuscendo a fermarlo.

### CREARE VANTAGGI IN UNA COMPETIZIONE

Nel corso di una competizione, potete tentare di creare un vantaggio prima di eseguire il vostro tiro per la competizione. Se il vostro tentativo di creare un vantaggio ha come bersaglio l'ambiente vi si opporrà un'opposizione passiva; se, invece, il vostro bersaglio è un altro partecipante, questi può difendersi normalmente.

Se fallite nel tentativo di creare un vantaggio, non potrete eseguire il vostro tiro per la competizione; in caso di pareggio, successo o successo con stile potrete eseguire il tiro per la competizione normalmente.

Se state utilizzando le regole della cooperazione, e fallite nella creazione del vantaggio, il vostro alleato non riceverà il vostro aiuto.

Bran sta tentando di rallentare Althar Valyr, durante l'inseguimento. Cerca allora di colpire con una fionda un cavallo legato a un carro ricolmo di frutta, così da far ribaltare il carro, per fornire intralcio a Althar. Filippo dichiara un'opposizione passiva con difficoltà Ottimo (+4).

Marcello tira i dadi e ottiene:



Il totale è +4 (+1 dai dadi e +3 per l'abilità Atletica), che sulla scala corrisponde a Ottimo. Il risultato è un pareggio, sufficiente per creare un beneficio e Marcello crea



*l'aspetto Ceste di frutta cadute.*

*Poiché Marcello non ha fallito, avrà modo di eseguire il proprio tiro per la competizione. Il beneficio creato da Bran non è sufficiente a fermare Althar, che tira normalmente i dadi per la competizione.*

### ATTACCHI IN UNA COMPETIZIONE

Se uno dei partecipanti alla competizione tenta di attaccare, il suo obiettivo è provocare danno diretto; ciò porta al termine della competizione. I giocatori dovrebbero impostare il conflitto e iniziare una nuova serie di tiri di dado.

### CONFLITTI

**Si ricorre ai conflitti quando i personaggi coinvolti tentano di danneggiarsi l'un l'altro, direttamente.** Potrebbe essere una rissa, un duello all'arma bianca, un attacco magico o mentale.

I conflitti possono essere di natura sia fisica sia mentale, a seconda del tipo di danno che i partecipanti hanno intenzione di infliggere. Nei conflitti fisici si subiscono graffi, lesioni, contusioni, tagli e simili; nei conflitti mentali si subisce perdita di autocontrollo, scarsa fiducia in se stessi e ferite della psiche.

Ecco le diverse fasi che dovete seguire per impostare un conflitto:

- **Definire la scena.** Descrivete l'ambiente in cui avviene il conflitto, creando aspetti di situazione (se lo ritenete opportuno), definite le zone e stabilite chi sono i partecipanti e da che parte stanno.
- **Determinare l'ordine dei turni.**
- **Iniziare il primo scambio.** Nel vostro turno scegliete un'azione (in relazione alla fiction e alle vostre intenzioni) e tirate i dadi; nei turni degli altri partecipanti difendetevi o, se necessario, rispondete alle loro azioni. Quando tutti hanno effettuato il loro turno, iniziate un nuovo scambio.

- **Terminare il conflitto.** Il conflitto termina quando tutti i componenti di una fazione hanno concesso il conflitto o sono stati messi fuori combattimento.

### DEFINIRE LA SCENA

Prima di dare inizio al conflitto vero e proprio dovrete discutere insieme sulle circostanze della scena. Per comprendere al meglio le caratteristiche della scena dovete individuare:

- I partecipanti al conflitto.
- La disposizione dei partecipanti sul campo di battaglia.
- Il tempo in cui avviene il conflitto (se risulta importante ai fini del conflitto).
- Le caratteristiche dell'ambiente.

Non avete bisogno di descrivere questi dettagli in maniera approfondita, ma è sufficiente dare un accenno di ognuno di essi per definire la scena.

Il GM partirà da queste informazioni per aggiungere dettagli che gli permetteranno di creare degli aspetti di situazione.

*Bran e Adryel stanno esplorando la fortezza di Idhrazil Vyserion, il comandante dell'Ordine dei Necromanti; nel corridoio che conduce alla biblioteca trovano alcuni incantatori di guardia, comandati da Theodas Elaryel, il braccio destro di Idhrazil. I due gruppi si scagliano l'uno sull'altro, così arriva il momento di definire le caratteristiche del conflitto:*

- *I partecipanti al conflitto si dividono in due fazioni, cioè i PG da un lato e Theodas e i due maghi dall'altro.*
- *I due gruppi si trovano uno di fronte all'altro, con i vari componenti fianco a fianco.*
- *Il corridoio e la biblioteca sono gli ambienti in cui avviene il conflitto e, discutendone, decidono che il corridoio è scarsamente illuminato e vi sono alcune colonne ai lati della porta che conduce alla biblioteca.*



## ASPETTI DI SITUAZIONE

Quando definite la scena il GM deve utilizzare quanto emerso in gruppo per creare delle caratteristiche interessanti da rendere aspetti di situazione, specie se possono entrare facilmente in gioco, durante il conflitto. In genere 2-3 aspetti sono sufficienti, poichè altri verranno possibilmente creati nel corso del conflitto. Come GM, potete seguire alcuni di questi consigli per la creazione di aspetti di situazione:

- Caratteristiche proprie dell'ambiente, come il tempo atmosferico, la luminosità o zone in cui la magia di Artha è amplificata.
- Motivazioni per cui il movimento sia influenzato o limitato, come terreni fangosi, irregolari, o scivolosi.
- Oggetti dietro cui nascondersi, come mobili, strutture architettoniche, alberi o ostacoli.
- Oggetti da poter rovesciare, usare come armi improvvisate o rompere, come librerie, statue, grandi candelabri o simili.
- Oggetti che possono prendere fuoco, come della paglia o degli orci pieni di olio.

Durante il corso della scena anche i giocatori dovrebbero proporre degli aspetti di situazione sulla base di quanto affermato; ad esempio, se il GM ha descritto il pavimento come danneggiato un altro giocatore dovrebbe poter invocare l'aspetto **Pavimento irregolare**, anche se non è stato stabilito in precedenza.

Se la caratteristica dell'ambiente dovesse richiedere un intervento da parte dei personaggi in scena per poter diventare un aspetto, allora sarà sufficiente un'azione di creare un vantaggio. Un'enorme lanterna ad olio, se rovesciata, può generare l'aspetto **Pavimento in fiamme**.

*Considerando la situazione delineata dal gruppo, Filippo crede vi siano già gli elementi per la creazione di alcuni aspetti.*

*Decide, quindi, che l'illuminazione scarsa possa essere un buon elemento e sceglie come aspetto **Scarsamente illuminato**; inoltre crede che le colonne siano sufficientemente grandi da fornire riparo o ostacolo e decide di creare l'aspetto **Grandi colonne**.*

## ZONE

Quando inquadrare un conflitto, potete suddividere l'area in cui si svolge in varie zone; ciò vi permetterà di creare un'immagine condivisa dell'ambiente.

Una zona non necessita di calcoli matematici o di distanze ben definite; infatti, una zona è una rappresentazione astratta dello spazio fisico.

Le zone non devono essere necessariamente grandi, poichè vi deve poter essere un'interazione fra i partecipanti al conflitto.

In genere un conflitto è caratterizzato da due a quattro zone, che risultano sufficienti per rappresentare al meglio l'ambiente di gioco, senza essere dispersive.

Alcuni consigli per la creazione delle zone potrebbero essere:

- Se state descrivendo luoghi ampi, come una grande sala da banchetti o la piazza di un villaggio, potete suddividerle in due o più zone.
- Se vi sono degli ostacoli, come recinti, scale, mura o tavoli, potete dividere l'area in zone.

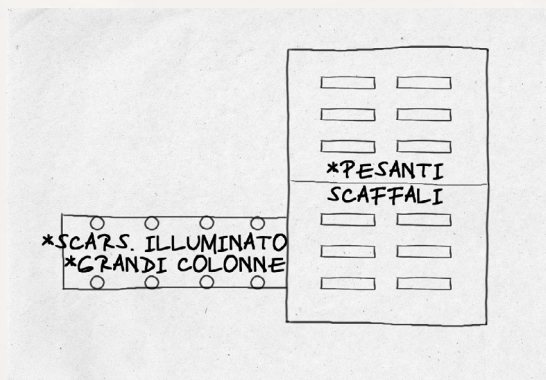
Quando impostate le zone, ricordatevi degli aspetti di situazione che possono rendere problematico il passaggio da una zona all'altra. Questi aspetti influiranno in gioco quando un personaggio desidera spostarsi fra le diverse zone. Nel caso vi siano elementi che possono influire nel passaggio da zona a zona, ma non avete creato un aspetto di situazione potete aggiungerne uno.

*Filippo crede che il campo di battaglia possa dividersi in due zone, una più piccola che corrisponde al corridoio e due più grandi corrispondenti alla biblioteca. All'interno della biblioteca vi sono numerosi scaffali ricolmi di libri, che rendono difficile passare*



da una zona all'altra. Filippo crea allora l'aspetto **Pesanti scaffali**.

Filippo crede che il numero di zone sia sufficiente e fa un breve schizzo della mappa su un post-it così che tutti abbiano una chiara idea dell'ambiente.



### STABILIRE LE PARTI

Prime di iniziare un conflitto è importante individuare l'obiettivo di ogni partecipante. In genere si presuppone che i PG stiano da un lato e che combattano contro i PNG, ma non sempre è così; a volte i conflitti saranno solo fra due o più PG, mentre altre i PG possono essere alleati di alcuni PNG. A volte più PNG si scaglieranno contro un unico PG ed altre ancora i PG combatteranno contro un unico antagonista.

In ogni caso è importante che tutti i giocatori al tavolo abbiano chiare le motivazioni che muovono i partecipanti al conflitto, cioè quali sono le fazioni e quali i loro obiettivi.

*Nel conflitto che ha luogo nel castello di Idhrazil Vyserion le fazioni sono due: i PG, che vogliono raggiungere l'elfo rinnegato e Theodas e i suoi sgherri che vogliono impedirlo.*

*Marcello dice "Voglio che Bran si sposti nella biblioteca per vedere se Idhrazil è lì!"*

*Il conflitto ha luogo nel corridoio. Filippo decide che Theodas si scaglia su Bran, mentre i due maghi al suo servizio si occupano di Adryel.*

### ORDINE DEI TURNI

Per decidere l'ordine dei turni, dovete confrontare le abilità dei personaggi che

partecipano al conflitto.

In un conflitto fisico, confrontate il valore dell'abilità Percezione di tutti i partecipanti; in caso di pareggio, confrontate il valore dell'abilità Atletica e in caso di un ulteriore pareggio il valore dell'abilità Fisico.

In un conflitto mentale, confrontate il valore dell'abilità Empatia di tutti i partecipanti; in caso di pareggio, confrontate il valore dell'abilità Influenzare e in caso di un ulteriore pareggio il valore dell'abilità Volontà.

Nel caso vi sia un PNG principale e alcuni PNG secondari potete considerare l'abilità del PNG principale e far agire tutti i PNG in quel turno.

Se non vi è un PNG principale potete basarvi su ciò in cui è Capace un PNG secondario; se ciò in cui il PNG è capace ricopre l'ambito della percezione o dell'empatia assegnate un valore di +2 a quel personaggio.

*Theodas ha un valore di Percezione Buono (+3), più alta di qualunque altro partecipante, quindi agisce per primo. I suoi due scagnozzi agiscono insieme a lui.*

*Adryel ha un valore di Percezione Medio (+1) e agisce per secondo. Martayn e Bran non hanno l'abilità Percezione. Bran ha un valore di Atletica Buono (+3), quindi agisce per terzo.*

### LO SCAMBIO

Vi sono alcune differenze negli scambi dei conflitti, rispetto agli scambi delle competizioni. In uno scambio, nel proprio turno un personaggio può eseguire un'azione; i personaggi gestiti dal GM avranno ognuno un turno proprio.

In genere, durante il vostro turno, svolgerete un'azione per attaccare un altro personaggio o per creare un vantaggio; lo scopo del conflitto è far fuori il vostro avversario o migliorare la situazione per poterlo far fuori.

Vi sono casi in cui all'obiettivo principale di danneggiare il vostro avversario si affiancano obiettivi secondari; in questo caso potete eseguire un'azione di superare



un ostacolo. Un esempio potrebbe essere volersi muovere fra due zone, quando vi è un aspetto di situazione che rende il movimento problematico.

Durante il vostro turno potete eseguire un solo tiro, a meno che non stiate difendendo contro l'azione di qualcun altro; in questo caso potete eseguir più tiri, uno per ogni azione degli altri personaggi nei vostri confronti. Potete anche rinunciare alla vostra azione per mantenere una difesa completa.

Potete eseguire azioni di difendere al posto di altri personaggi, ma dovete potervi frapporre fra l'attaccante e il bersaglio e subite gli effetti di un eventuale fallimento.

### DIFESA COMPLETA

Potete anche decidere di rinunciare alla vostra azione del turno in uno scambio per concentrarvi sulla difesa. Facendo ciò non avrete modo di influire attivamente nello scambio, ma ottenete un bonus di +2 in tutte le azioni di difendere dello scambio in corso.

*Nel primo scambio del combattimento nella fortezza, Filippo fa attaccare i suoi PNG. Adryel, che agisce per secondo, tenta di far spostare Theodas in modo che questi abbia i due PG ai suoi lati, per creare un vantaggio piazzando l'aspetto **Attaccato su due fronti** sul necromante; questa è la sua azione per questo scambio.*

*Bran, che agisce per terzo, decide di attaccare Theodas; può difendersi da ogni azione rivolta nei suoi confronti, ma non potrà svolgere altre azioni proattive, oltre a quella dichiarata per il turno.*

### RISOLVERE GLI ATTACCHI

Quando un attacco riesce assegna a un bersaglio un danno equivalente al numero di livelli di successo; quindi, se ottenete 2 livelli di successo, assegnate un colpo da 2 livelli di successo.

Quando, invece, siete il bersaglio di un attacco potrà accadere una delle seguenti

situazioni: assorbite il colpo e proseguite il conflitto, oppure venite **messi fuori combattimento**. Avete due opzioni per assorbire i colpi e, quindi, proseguire il conflitto: potete subire **sfinimento** e/o **conseguenze**. Potete anche decidere di **concedere il conflitto** prima di essere messi fuori combattimento, così da mantenere un minimo di controllo su cosa accade al vostro personaggio.

### SFINIMENTO

Lo sfinimento è una delle due opzioni che avete a disposizione per assorbire un colpo. Lo sfinimento può essere descritto in diversi modi, all'interno della fiction: potreste aver evitato il colpo appena in tempo, oppure quello che sembrava un brutto colpo è in realtà una ferita superficiale, o ancora avete trattenuto una reazione emotiva istintiva (nel caso di un conflitto mentale). Sulla vostra scheda avete a disposizione due indicatori di sfinimento, uno per lo sfinimento fisico e uno per sfinimento mentale, con ognuno due caselle: una casella da 1 livello di successo e una casella da 2 livelli di successo. Grazie a elevati punteggi nelle abilità Fisico e Volontà, avrete modo di accedere a caselle aggiuntive.

Quando volete assorbire un danno, mediante le caselle di sfinimento, spuntate una casella con valore uguale al valore dell'attacco in livelli di successo. Se quella casella è già stata spuntata, spuntate la casella successiva, in termini di valore. Se non avete caselle disponibili potreste ricorrere alle conseguenze, ma se anche queste sono terminate venite messi fuori combattimento. Potete marcare soltanto una casella per ogni colpo subito.

Se subito danno da una fonte fisica, spuntate le caselle di sfinimento dell'indicatore fisico. Se subito danno di tipo mentale o sociale, spuntate le caselle di sfinimento dell'indicatore mentale.

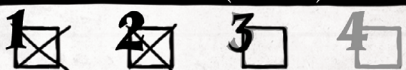
Quando, al termine del combattimento, avrete un minuto per riposarvi, qualsiasi casella di sfinimento spuntata tornerà



nuovamente disponibile.

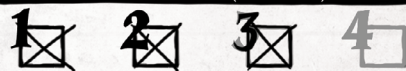
*Theodas, durante lo scambio riesce nel suo attacco e infligge a Bran un colpo da 2 livelli di successo, col suo bastone di legnincanto. Marcello, guardando la scheda del proprio PG, vede che ha ancora disponibile la casella di sfinimento del proprio personaggio da 3 livelli.*

#### SFINIMENTO FISICO (FISICO)



*Normalmente dovrebbe segnare la casella di sfinimento da 2 livelli ma è già spuntata, quindi Marcello dovrà assorbire il danno, mediante la casella da 3 punti.*

#### SFINIMENTO FISICO (FISICO)



*Filippo e Marcello concordano su come narrare l'esito del colpo: Bran riesce a spostarsi, venendo colpito sulla spalla, anziché in pieno volto. Bran non ha più caselle di sfinimento disponibili, quindi farà di tutto per evitare di subire un altro colpo.*

### CONSEGUENZE

La seconda opzione per assorbire un danno sono le conseguenze. Le conseguenze sono un effetto più duraturo dello sfinimento; una conseguenza, infatti, è una qualche forma di ferita o contrattacco che perdura anche dopo il conflitto e che costituirà un problema per il vostro personaggio una volta che il conflitto sarà terminato.

Vi sono tre livelli di conseguenze: lievi (2 livelli di successo), moderate (4 livelli di successo) e gravi (6 livelli di successo). Sulla vostra scheda del PG, avete un numero corrispondente di spazi disponibili per le conseguenze. Le conseguenze, a differenza dello sfinimento, non differiscono per ambiti; avete quindi un solo gruppo di conseguenze.

Potete utilizzare più di una conseguenza alla volta, se sono disponibili. Quando

utilizzate uno spazio di una conseguenza, sottraete ai livelli di successo del danno il valore di livelli di successo della conseguenza stessa. Se, dopo aver utilizzato le conseguenze, vi sono dei livelli di successi rimanenti del colpo, questi vanno gestiti tramite le caselle di sfinimento, per evitare di essere messi fuori combattimento.

Le conseguenze così generate possono essere invocate come aspetti dagli altri personaggi; l'avversario che ha generato la conseguenza ottiene un'invocazione gratuita su questa conseguenza, che permane sotto forma di aspetto finché non avrete modo di guarire.

Fino al momento in cui non guarite la conseguenza viene trattata come un qualsiasi altro aspetto, sebbene sia più facile da usare a vostro discapito, piuttosto che a vostro vantaggio.

A differenza dello sfinimento, le conseguenze richiedono molto tempo per guarire dopo il termine del conflitto.

Se dovete subire una conseguenza lieve per ridurre i livelli di successo di un colpo e il vostro spazio di conseguenza lieve è stato occupato da un'altra conseguenza lieve, dovrete usare una conseguenza moderata o grave per assorbire il colpo.

Le abilità Fisico e Volontà garantiscono uno spazio per una conseguenza lieve aggiuntiva, quando il loro valore è Eccellente (+5) o superiore; potrete utilizzare questo spazio aggiuntivo solo per conseguenze dello stesso ambito dell'abilità: conseguenze fisiche se lo spazio aggiuntivo è stato generato da Fisico e conseguenze mentali se lo spazio aggiuntivo è stato generato da Volontà.

*Durante il secondo scambio i due maghi al servizio di Theodas attaccano Adryel e riescono, grazie all'aspetto **Scarsamente illuminato**, ad infliggere un colpo da 4 livelli di successo.*

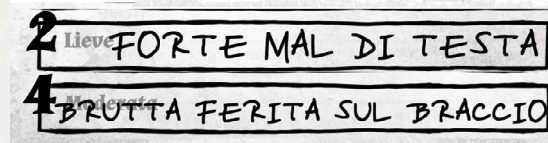
*Adryel ha lo spazio della conseguenza lieve già segnato, a causa di un conflitto precedente, così può solamente subire una*



conseguenza moderata, che nega tutti e 4 i livelli di sfinimento, per non essere messo fuori combattimento.



Marco allora accetta di subire la conseguenza moderata e, parlandone con Filippo, decide che la conseguenza moderata potrebbe chiamarsi **Brutta ferita sul braccio**. Adryel fa una smorfia per il dolore, ma resiste strenuamente.



### CREARE UNA CONSEGUENZA

Di seguito sono presentati alcuni consigli per creare una conseguenza:

- Le **conseguenze lievi** non richiedono cure immediate; sono fastidiose e fanno male, ma non vi fermeranno il vostro viaggio. Le conseguenze fisiche di questo genere potrebbero essere lividi, contusioni o graffi, mentre quelle mentali potrebbero essere cambiamenti emozionali o nell'umore.
- Le **conseguenze moderate** rappresentano danni più seri dei precedenti e richiedono una maggior cura per guarire. Le conseguenze fisiche di questo genere potrebbero essere tagli, ustioni o bruciature, mentre quelle mentali potrebbero essere emozioni forti o traumi psicologici.
- Le **conseguenze gravi** sono estremamente dolorose, per il corpo o per la psiche, e impediscono il normale svolgimento delle vostre attività. Le conseguenze fisiche di questo genere potrebbero essere ossa rotte, tagli profondi o bruciature gravi, mentre quelle mentali potrebbero essere traumi profondi o danni che cambiano il modo in cui vi relazinate con il mondo.

### GUARIRE DA UNA CONSEGUENZA

Per liberare gli spazi in cui è segnata una conseguenza dovete prendervi del tempo per guarire. La guarigione richiede due requisiti: riuscire in un'azione che vi consenta di giustificare la guarigione e una situazione che consenta che le cure facciano effetto.

L'azione che vi consente di giustificare la guarigione è un'azione di superare un ostacolo, che corrisponde alla conseguenza subita. Nel caso di conseguenze fisiche potrebbero essere necessari degli impacchi, delle fasciature o simili, mentre per le conseguenze mentali potrebbe essere necessario che parliate con un vostro legame o con un anziano saggio, come uno sciamano.

La difficoltà che assegnerete all'azione di superare un ostacolo si basa sul valore, in livelli di successo, della conseguenza che state tentando di curare; la difficoltà per guarire le conseguenze lievi è Discreta (+2), per le moderate è Ottima (+4), mentre per le gravi è Fantastica (+6).

Se tentate guarire una vostra conseguenza, la difficoltà aumenta di 2; quindi, una conseguenza Discreta (+2) presenterà una difficoltà Ottima (+4).

Per quanto riguarda la situazione, invece, è necessario che stiate vivendo un momento di pausa, lontano da tensioni e distrazioni e che abbiate il tempo per attendere che le cure facciano effetto.

Le ferite fisiche richiedono un tiro sull'abilità Conoscenze e quelle mentali richiedono un tiro sull'abilità Empatia. L'abilità Incantare può essere utilizzata per guarire entrambi i tipi di conseguenze, purché ne venga giustificato l'uso nella narrazione.

Se voi o un altro personaggio riuscite nell'azione di guarigione potete rinominare l'aspetto che definisce la conseguenza per mostrare che sta guarendo. Quindi, per esempio, **Taglio Profondo** potrebbe diventare **Taglio Superficiale** oppure **Brutta cicatrice**.

Lo spazio della conseguenza resterà



comunque pieno, finché non sarete guariti del tutto, ma cambierà il modo in cui la conseguenza influisce sulla fiction. Segnate la conseguenza con un asterisco affinché si comprenda che la guarigione è iniziata.

Il tempo necessario per la guarigione differisce a seconda del tipo di conseguenza:

- Per guarire completamente da una **conseguenza lieve**, dovete attendere la fine della scena, a seguito dell'azione di guarigione. Poi potrete rimuovere l'aspetto e liberare lo spazio.
- Per guarire completamente da una **conseguenza moderata**, dovete attendere un'intera della sessione, a seguito dell'azione di guarigione. Poi potrete rimuovere l'aspetto e liberare lo spazio. Se eseguite l'azione di guarigione nel corso di una sessione, dovrete guarire nel corso della sessione successiva.
- Per guarire completamente da una **conseguenza grave**, dovete attendere la fine dello scenario, a seguito dell'azione di guarigione. Poi potrete rimuovere l'aspetto e liberare lo spazio.

*Adryel ha acquisito una conseguenza moderata **Brutta ferita sul braccio**, nel corso del combattimento nella fortezza di Idhrazil.*

*Una volta al cospetto dell'antica quercia Oleann, raccoglie le proprie energie magiche per tentare di guarire. Esegue il tiro di Incantare con una difficoltà Fantastica (+6), poichè sta tentando di guarire una propria conseguenza, e riesce.*

*Rinomina quindi la conseguenza da **Brutta ferita sul braccio** a **Cicatrice scura** e comincia il processo di guarigione. È la fine della sessione, quindi la conseguenza guarirà al termine della sessione successiva.*

### CONSEGUENZE ESTREME

Sulla scheda dei PG sono presenti tre tipi di conseguenze (lievi, moderate e gravi), ma ogni PG ottiene anche un'opzione più rischiosa per non rischiare di essere messo

fuori combattimento: una conseguenza estrema. Potete utilizzare questa opzione solo una volta per ogni traguardo maggiore.

Una conseguenza estrema assorbe 8 livelli di successo di un colpo, ma **dovete rimpiazzare uno dei vostri aspetti, escluso il concetto base, con la conseguenza estrema**. La conseguenza estrema cambia radicalmente il personaggio, infatti. Non è possibile eseguire azioni di guarigione per diminuire una conseguenza estrema, che rimane fino al prossimo traguardo maggiore.

### CONCEDERE UN CONFLITTO

Vi sono volte in cui comprenderete che non è possibile uscire vittoriosi dal conflitto, senza pagare un prezzo troppo alto, oppure avete esaurito le vostre risorse; in questi casi potete interrompere ogni azione in qualsiasi momento precedente a un tiro di dado per concedere il conflitto. Quando iniziate un nuovo scambio, dovrete subire gli effetti dello scambio, siano essi sfinimento, conseguenze o rischiare di venir messi fuori combattimento.

Concedere un conflitto garantisce al vostro avversario ciò che desiderava ottenere o, nel caso di più personaggi nella vostra fazione, vi rimuove come problema per i vostri antagonisti. Siete fuori dal combattimento.

**Quando concedete un conflitto, ottenete un punto fato.** Se avete subito conseguenze durante il conflitto, **ottenete un ulteriore punto fatto per ognuna di esse**. Potrete utilizzare questi punti fatto appena termina il conflitto.

La narrazione dovrà riflettere la vostra sconfitta, poiché avete concesso il conflitto; ma ciò non può sminuire la vittoria del vostro avversario. Potreste venir dati morti per sbaglio, anziché finire nelle grinfie del nemico e questo costituisce una differenza sostanziale.

*Bran si trova nelle segrete del castello e sta combattendo contro Idhrazil. Il necromante*



*è troppo potente per il ranger; ciò spinge Marcello a concedere il conflitto, per non rischiare di venir messo fuori combattimento. Bran ha subito una conseguenza lieve e una conseguenza grave. Ottiene, quindi, tre punti feto, uno per aver concesso il conflitto e due per le conseguenze acquisite nel corso del conflitto.*

*Filippo chiede "Cosa vuoi evitare, concedendo il conflitto?"*

*Marcello risponde "Voglio evitare di essere ucciso o catturato dai necromanti."*

*Filippo allora dice "Va bene, allora riesci a fuggire da una scalinata che porta verso un fiume all'esterno. Però credo la situazione necessiti un costo più alto."*

*Marcello propone "E se fuggendo perdessi la borsa con la mappa per la base dei Verdi?"*

*Filippo dà il suo consenso "Sì, sembra un buon seguito! La mappa può risultare molto utile a Idhrazil."*

## ESSERE MESSI FUORI COMBATTIMENTO

Se non avete più spazi per le conseguenze o caselle di sfinitimento disponibili per assorbire i livelli di successo di un colpo, **venite messi fuori combattimento**.

Venire messi fuori combattimento significa che non siete più in grado di combattere e che il personaggio che vi ha messo fuori combattimento decide cosa vi succede dopo il combattimento. Ovviamente non può narrare eventi che non siano legati alla fiction, ma ha comunque molto potere su ciò che accadrà al vostro personaggio.

## MORTE DEL PERSONAGGIO

Quando il vostro personaggio viene messo fuori combattimento, i vostri antagonisti sono in condizione di potervi uccidere, specie nei conflitti fisici, che implicano l'uso di armi affilate e contundenti.

Nella pratica, riguardo alla morte dei PG, vi sono due modi di gestire il gioco: alcuni gruppi credono che la morte dei personaggi giocanti, facendo parte delle regole, sia da considerare quando si prende parte a un

conflitto, mentre altri gruppi considerano la morte di un personaggio dannosa per il gioco.

Spesso vi possono essere conseguenze narrative molto più interessanti della morte di un personaggio, come ad esempio ritrovarsi prigionieri all'interno dell'accampamento nemico, oppure risvegliarsi e scoprire che il nostro antagonista ha rapito un nostro familiare. In ogni caso la morte di un PG è un evento molto importante all'interno della storia, il giusto epilogo per momenti altamente cruciali o drammatici della vostra storia, in cui il personaggio rischierebbe la vita volontariamente per vincere.

Discutetene insieme per comprendere se la morte di uno dei PG possa essere considerata come una delle conseguenze del conflitto.

## MOVIMENTO

In Fate of Artha, durante un conflitto, l'ambiente viene diviso in zone, così che i vari personaggi si muovano al loro interno o passino da una all'altra. Per questo viene considerata importante la posizione dei vari personaggi in relazione fra loro.

Di norma, non è difficile muoversi da una zona a un'altra; **se non vi è nulla a rendere difficile o a impedirvi il movimento da una zona a un'altra potete muovervi gratuitamente in aggiunta alla vostra azione per lo scambio in corso.**

Se desiderate spostarvi per più di una zona, se un aspetto di situazione rende difficile muoversi liberamente o se un personaggio si frappone far voi e il punto che desiderate raggiungere, allora dovete eseguire un'azione di superare un ostacolo con l'abilità Atletica per muovervi. Questa conta come vostra azione per lo scambio e non potrete effettuare altre azioni, se non quelle di difesa considerate gratuite.

Il GM, in questi casi, deve definire la difficoltà; il numero di zone che il personaggio sta attraversando o gli aspetti di situazione possono definire l'opposizione passiva, mentre se un



altro personaggio si frappone sul vostro percorso tirate un'opposizione attiva e sentitevi liberi di invocare qualsiasi aspetto di situazione che possa intralciare il movimento del PG.

Se fallite il tiro, qualsiasi cosa vi stesse intralciando vi proibirà di muovervi liberamente; se paregiate, riuscite a muovervi ma il vostro avversario ottiene un vantaggio temporaneo; se riuscite, vi muovete senza alcuna conseguenza; se riuscite con stile, ottenete un beneficio in aggiunta al movimento.

*Nel conflitto nel corridoio, Bran vuole spostarsi all'interno della biblioteca e Theodas si frappone fra il ranger e la zona adiacente. Theodas ha un valore di Corpo a Corpo pari a Ottimo (+4), mentre Bran ha un valore di Atletica pari a Buono (+3).*

*Filippo dice "Theodas vuole impedirti in ogni modo di raggiungere la biblioteca."*

*Marcello tira i dadi e ottiene:*



*Il totale è +5 (+2 dai dadi e +3 per l'abilità Atletica), che sulla scala corrisponde a Eccellente.*

*Filippo tira i dadi per Theodas e ottiene:*



*Il totale è +3 (-1 dai dadi e +4 per l'abilità Corpo a Corpo), che sulla scala corrisponde a Buono. Bran riesce e Marcello narra come Bran si sposti sulla destra con un salto per superare il necromante. Filippo però decide di spendere un punto fato per invocare l'aspetto **Grandi Colonne**.*

*Filippo tira nuovamente i dadi per Theodas e ottiene:*



*Il totale è +7 (+3 dai dadi e +4 per l'abilità Corpo a Corpo), che sulla scala corrisponde a Epico. Marcello pensa che sia difficile pareggiare il lancio e decide di non proseguire con lo scambio.*

*Filippo narra come Theodas spinga Bran contro una colonna, fermandone l'avanzata.*

## VANTAGGI IN UN CONFLITTO

Quando create un vantaggio, nel corso di un conflitto, questo resterà in gioco finché lo ritenete sensato e chiunque sia presente in scena potrà trarne vantaggio.

Per questo motivo, durante la creazione di un vantaggio dovrete considerare quanto desiderate che tale aspetto rimanga in gioco e ai personaggi che possono averne accesso. Alcune volte assocerete un aspetto a un personaggio, mentre altre volte lo assocerete all'ambiente.

È relativamente semplice liberarsi di un aspetto legato a un personaggio: è necessaria un'azione di superare un ostacolo per cancellarlo. Risulta, invece, più difficile liberarsi di un aspetto legato all'ambiente e chiunque sia presente in scena potrebbe avvantaggiarsene.

Vi sono volte in cui i vostri avversari possono tentare gli aspetti che avete loro associato, al fine di recuperare punti fato. L'unico limite alla creazione di vantaggi è la vostra immaginazione. Ecco alcuni suggerimenti, nel caso non vi venga in mente quali vantaggi possono essere creati:

- **Temporaneamente accecato:** potreste lanciare della sabbia negli occhi del nemico, per impedirgli di vedere normalmente; assocerete così l'aspetto **Accecato** su un bersaglio, che potrebbe perdere il proprio turno per liberarsi dell'aspetto.
- **Disarmare:** potete far volare l'arma al vostro avversario, associandogli l'aspetto **Disarmato**, finché non riesce a recuperare la propria arma.
- **Posizionamento:** vi sono molti modi di utilizzare vantaggi che rappresentino il posizionamento, come **Attaccato su due fronti** o **Posizione sopraelevata**, che potete invocare per trarre vantaggio dalla vostra posizione a seconda della fiction.
- **Senza fiato e ferite minori:** durante un conflitto, potete infliggere dei colpi altamente dolorosi; colpi alla testa, alla bocca dello stomaco e altri trucchi



sporchi rientrano in questa categoria. Potete usare un vantaggio per rappresentarli in gioco, associando al vostro avversario **Senza fiato** oppure **Stordito**.

- **Ripararsi:** potete utilizzare dei vantaggi per rappresentare una posizione riparata, invocandoli durante le vostre azioni di difesa. Questi vantaggi possono essere generici, come **Al riparo dai nemici** o specifici come **Dietro quelle enormi casse**.
- **Modificare l'ambiente:** potete utilizzare i vantaggi per modificare l'ambiente, per esempio impedendo il movimento ai vostri avversari o dando fuoco a qualcosa; degli esempi potrebbero essere **Braciare rovesciato** oppure **Tavolo in fiamme**.

### ALTRE AZIONI IN UN CONFLITTO

Come già detto, non sempre, durante un conflitto, eseguite azioni di attacco e di difesa. Potreste trovarvi a fare qualcos'altro mentre i vostri compagni combattono, come cercare un oggetto o eseguire un rituale per individuare un passaggio segreto. In questi casi, il GM deve impostare una forma modificata di sfida. Una delle azioni sarà difendervi da qualunque tentativo di creare un vantaggio o attacco nei vostri confronti. Se nessuno riesce a colpirci o creare un vantaggio su di voi, potete utilizzare la vostra azione per eseguire una delle attività della sfida.

*Adryel sta tentando di individuare un passaggio segreto nella sala grande della fortezza, per sfuggire a due guardie. Filippo dice "Ovviamente i maghi hanno utilizzato la loro magia per impedire di individuare il passaggio segreto con facilità; quindi, direi che trovarlo è un'azione di Incantare con difficoltà Ottima (+4) e aprire il passaggio nel muro è un'azione di Fisico con difficoltà Discreta (+2), perchè è abbastanza pesante. Infine, l'ultima attività è difenderti."*

*Nel primo scambio, Adryel riesce a difendersi dall'attacco di un discepolo di Idhrazil. Marco tira i dadi e ottiene:*



*Il totale è +5 (+2 dai dadi e +3 per l'abilità Incantare), che sulla scala corrisponde a Eccellente. Individua quindi il passaggio segreto, tramite la magia, in uno spazio tra due scaffali.*

*Nel secondo scambio, Adryel non riesce a difendersi e non può tirare per avanzare nella sfida.*

*Nel terzo scambio riesce a difendersi; Marco tira i dadi e ottiene:*



*Il totale è +0 (-3 dai dadi e +3 per l'abilità Incantare), che sulla scala corrisponde a Mediocre. Fallisce ma Filippo è disposto a concedergli la riuscita dell'azione con un costo maggiore; Adryel viene separato da Bran, che rimane con i due maghi all'interno della biblioteca.*

### AZIONI GRATUITE

Molto spesso, i vostri personaggi compiono delle azioni che non inficiano sulla possibilità di utilizzare un'azione, durante lo scambio; queste azioni possono essere muoversi sul campo di battaglia, urlare minacce ai vostri avversari o estrarre un'arma prima di scagliarvi sui vostri nemici. Queste azioni rientrano più nella narrazione e servono a fornire colore alla scena, non richiedendo azioni specifiche. Se non vi è un'opposizione significativa o interessante non è necessario richiedere un tiro di dadi: lasciate che i personaggi riescano in ciò che dicono di fare. Introdurre delle meccaniche per gestire queste situazioni non rende in alcun modo più interessante la vostra storia.

### TERMINARE UN CONFLITTO

**Nella maggior parte dei casi, il conflitto termina quando tutti i membri di una delle fazioni partecipanti concedono o**



**vengono messi fuori combattimento.**

Quando il conflitto è terminato tutti coloro che hanno concesso il conflitto guadagnano un punto fato a testa. I giocatori guadagnano un punto fato per ogni aspetto del PG che è stato invocato a suo sfavore, per ogni conseguenza subita durante il conflitto.

Al termine di un conflitto ogni PG svuota le proprie caselle di sfinimento.

*Il conflitto nel corridoio è terminato. Theodas ha concesso il conflitto ed è fuggito tramite un passaggio segreto che si trova nella biblioteca, mentre i suoi scagnozzi sono stati uccisi. I PG escono feriti ma salvi dal conflitto e possono ispezionare la biblioteca. Essendo una concessione, Theodas potrebbe apparire nuovamente in futuro.*

*Marco ottiene un punto fato per la conseguenza moderata **Brutta ferita sul braccio** subita.*

*Marcello, invece, ottiene dei punti fato: uno per la conseguenza lieve **Occhio nero** e uno perchè uno dei necromanti ha invocato contro di lui il suo aspetto **Perdo facilmente le staffe**, per un totale di due punti fato*

### **PASSARE DAL CONFLITTO A UNA COMPETIZIONE O A UNA SFIDA**

Vi sono volte in cui, durante un conflitto, i partecipanti non sono più interessati a provocarsi danno a vicenda a causa di un cambiamento della fiction. In questi casi potete decidere di passare da un conflitto a una competizione o a una sfida, attendendo la risoluzione della competizione o della sfida per assegnare i punti fato ai giocatori.

Potreste trovarvi in una scena di conflitto in cui i partecipanti non sono più interessati a provocarsi danno a vicenda a causa di qualche cambiamento delle circostanze. Se succede e c'è ancora altro da risolvere, potete passare direttamente ad una competizione o ad una sfida, secondo i bisogni. In questo caso astenetevi

dal consegnare i punti fato guadagnati dal conflitto finché non avete risolto la competizione o la sfida.

### **COOPERAZIONE**

In Fate of Artha, per quanto riguarda i PG, il concetto di gruppo è molto importante; ciò si riflette anche nella creazione degli aspetti **Missione** e **Antefatto**.

I personaggi, quindi, tenderanno ad aiutarsi l'un l'altro per portare a termine delle azioni. Vi sono due modi per aiutare qualcuno:

- **Combinare le abilità**, nei casi in cui tutti i personaggi uniscono le loro forze nel portare a termine l'azione (per esempio utilizzare tutti Fisico, per reggere una porta dall'essere abbattuta).
- **Sommare i vantaggi**, nei casi in cui il gruppo sta preparando un singolo personaggio a fare molto bene l'azione (come distrarre gli uomini di guardia, per permettere a qualcuno di entrare in una fortezza).

Quando combinate le abilità, scegliete chi ha il valore di abilità più alto fra i partecipanti; ogni altro partecipante che un valore Medio (+1) o superiore nella stessa abilità, aggiunge un bonus di +1 all'abilità del personaggio con il valore più alto. Il personaggio con il valore più alto esegue il tiro dei dadi, mentre gli altri gli forniranno dei bonus.

Quindi se tre personaggi stanno cooperando, il personaggio guida aggiungerà al suo valore dell'abilità un bonus di +2, +1 per ogni personaggio che lo sta aiutando, purché questi abbiano un punteggio legato a quell'abilità Medio (+1) o superiore.

Se fallite un tiro di abilità combinate, tutti i personaggi condividono gli effetti del fallimento: qualsiasi complicazione colpisce il personaggio guida colpisce anche gli aiutanti.

Quando sommate dei vantaggi, tutti i personaggi eseguono un'azione di creare un vantaggio e prestano le eventuali



invocazioni gratuite al personaggi che tira i dadi. Le invocazioni gratuite multiple sullo stesso aspetto possono essere sommate.

*Adryel sta tentando un'azione di superare un ostacolo per abbattere una difesa magica castata su un insediamento dei discepoli di Idhrazil. Bran vuole aiutare il mago e tira per creare un vantaggio, ottenendo due invocazioni gratuite su **Frammento del prisma**, riuscendo con stile.*

*Passa le due invocazioni a Adryel, che nel suo turno le utilizza per aggiungere +4 alla propria azione.*

## COMBATTIMENTO DI MASSA

Il mondo di Fate of Artha è caratterizzato da contrasti e tensioni tra nazioni e razze; ciò può portare a grandi battaglie, in cui gli eserciti difendono il proprio regno o combattono per conquistarne uno.

Le regole presentate in questi paragrafi descrivono come comportarsi in queste grandi battaglie. Oltre ai materiali necessari per giocare a Fate of Artha, avrete bisogno di un foglio di carta, alcuni post-it e segnalini o miniature.

I combattenti che prendono parte a un combattimento di massa vengono chiamati **unità** e sono disposti su un **campo di battaglia**, composto da **zone**.

### CAMPO DI BATTAGLIA

Innanzitutto, prendete il foglio di carta e dividetelo in alcune zone, cioè delle aree del campo di battaglia. Cercate di creare un campo di battaglia in cui vi sono più modi per entrare e uscire dalle zone, con zone adiacenti l'una all'altra. In genere, assegnate al campo di battaglia un numero di zone pari al numero dei giocatori più uno, GM compreso; per esempio se abbiamo il GM e tre PG avrete un campo di battaglia composto da 5 zone.

Disegnate sul foglio le caratteristiche che

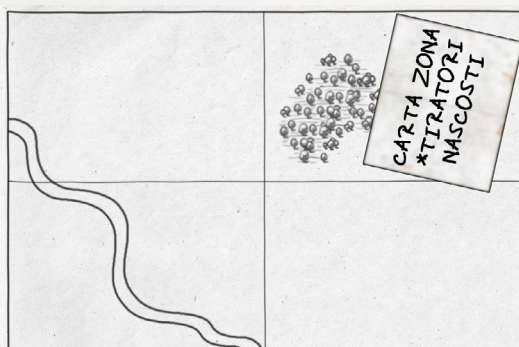
volete abbiano le diverse zone: potrebbero essere una radura, un fiume, una collina o un bosco, per esempio.

Spendendo un punto fato, un giocatore può mettere in gioco un aspetto legato a una zona vuota, prima che la battaglia abbia inizio. Quel giocatore può, quindi, scrivere l'aspetto sulla **carta zona** corrispondente e porlo sul campo di battaglia a faccia in giù. Quando un'unità nemica si sposta sulla zona o la esplora, girate la carta per rivelare l'aspetto ai restanti giocatori.

Se un giocatore pone un nuovo aspetto su una zona, tramite creare un vantaggio, scrivetelo sulla carta zona, così che tutti possano vederlo.

*I nostri eroi si apprestano a combattere una battaglia fra i Verdi Guardiani e l'esercito di Idhrazil. La battaglia si svolge nella vallata tra Ashae e le Montagne Nere. Filippo disegna quindi il campo di battaglia, suddividendolo in 4 zone, poiché sono tre giocatori, lui compreso; una delle zone presenta un torrente, mentre un'altra zona ha alcuni alberi.*

*Marcello decide di spendere 1 punto fato per assegnare l'aspetto **Tiratori nascosti**, alla zona con gli alberi. Scrive l'aspetto sulla carta zona e la posiziona sul campo di battaglia a faccia in giù.*



### UNITÀ

Unità è un termine astratto che può riferirsi a un esercito di migliaia di troll, un drappello di jotun o una flotta di mavi da guerra. La caratteristica comune è che un'unità agisce come se fosse un solo personaggio.



Utilizzate il foglio per rappresentare il campo di battaglia, i post-it per scrivere le caratteristiche di una zona o un'unità e alcune miniature, per rappresentare le unità o i leader, che verranno posizionate sul campo di battaglia.

Ogni unità può avere, infatti, un **leader**, sia esso un PG o un PNG principale. I leader fanno sì che le unità di cui fanno parte siano più efficienti in battaglia e possono intraprendere dei combattimenti faccia a faccia con altri leader, nel bel mezzo di una battaglia.

### AZIONI DELLE UNITÀ

Quando è il turno di un'unità, questa può muoversi gratuitamente di una zona, purché non vi siano ostacoli nella zona scelta come destinazione (per esempio un'unità nemica o un terreno difficile da percorrere).

L'unità può, inoltre, effettuare un'azione, scegliendo tra **superare un ostacolo**, **creare un vantaggio** e **attaccare**. Nessuna unità può eseguire la stessa azione due volte nello stesso turno; inoltre, attaccare conclude sempre il turno del giocatore.

Se vi è un leader aggregato all'unità, questi può muoversi di una zona e attaccare, creare un vantaggio e attaccare e così via, ma non può attaccare due volte, creare un vantaggio due volte, oppure attaccare e poi creare un vantaggio o muoversi. Il leader può rinunciare alla propria azione per conferire all'unità una seconda azione. Se non vi è un leader aggregato, invece, un giocatore può spendere un punto fato per concedere una seconda azione a una delle sue unità.

### CREARE UN VANTAGGIO

Quando un'unità intraprende un'azione di creare un vantaggio in battaglia, potrebbe esplorare il terreno, intimidire un'altra unità o qualsiasi altra cosa risulti sensata in quella circostanza. Ecco alcuni esempi per rendere più dinamiche le vostre battaglie:

- **Tendere un'imboscata:** un'unità può

usare Discrezione, per mettere in gioco un aspetto di situazione, come **È una trappola!**. Ciò può essere effettuato solo se non vi è nessun nemico dell'unità nella sua zona.

- **Intimidire:** un'unità può usare Provocare per mettere in gioco un aspetto di situazione, come **Impauriti** oppure **Fuori controllo**.
- **Sotto tiro:** un'unità può usare Armi a distanza per mettere in gioco l'aspetto **Sotto tiro** su un'unità nemica. Un'unità con questo aspetto, non può muoversi da una zona a un'altra finché non ha successo in un'azione di superare un ostacolo, contrapposta all'abilità Armi a distanza dell'attaccante. Se il difensore riesce a muoversi con successo o l'attaccante non utilizza un'azione per mantenere l'aspetto nel turno seguente, l'aspetto sparisce.
- **Esplorare:** un'unità può usare Esplorare per mettere in gioco un nuovo aspetto di zona in una zona adiacente, che non abbia altre unità al suo interno. La difficoltà per assegnare un aspetto a una zona è Discreto (+2), +2 per ogni altro aspetto che la zona possiede già. Per esempio, se una zona possiede l'aspetto **Terreno impervio**, la difficoltà per assegnare un secondo aspetto sarà Ottimo (+4).
- **Circondato:** un'unità può mettere in gioco l'aspetto **Circondato**, se ha più alleati che nemici nella sua zona. Ogni unità alleata nella zona ottiene un bonus di +1 ai propri attacchi, finché questo aspetto rimane in gioco.

### SUPERARE UN OSTACOLO

Utilizzate un'abilità per muovervi in una zona con un ostacolo o un'unità nemica.

Se la zona ha un aspetto che renderebbe difficile il movimento, come per esempio **Pioggia di frecce** oppure **Rovine del passato**, la difficoltà per passare da una zona a un'altra risulta pari al doppio



del numero di aspetti che intralciano il movimento. Per esempio, la difficoltà da superare per entrare in una zona con gli aspetti *Acquitrini* e *Terreno fangoso* sarebbe Ottimo (+4).

Se all'interno della zona vi sono una o più unità nemiche, una di esse può opporsi attivamente al tentativo di movimento con l'azione difendere, di solito utilizzando Atletica o Percezione. Ogni unità aggiuntiva, nella zona, alleata con il difensore, concede a quest'ultimo un bonus di +1 al tiro.

**Utilizzate un'abilità per muovervi di una o due zone aggiuntive, prive di ostacoli.**

Con un pareggio o un successo, l'unità può muoversi di una zona (con un costo minore, in caso di pareggio). Con un successo con stile, l'unità può decidere di rinunciare al beneficio per muoversi di una seconda zona.

## ATTACCARE

Quando decidete che è il momento di attaccare dovete decidere che abilità utilizzare. Gli attacchi contro nemici nella stessa zona vengono effettuati con Corpo a corpo, mentre gli attacchi contro nemici in una zona adiacente vengono effettuati con Armi a distanza. Attaccare un nemico che si trovi a due zone di distanza, concede al difensore un bonus di +2 al tiro di difendere. Per quanto riguarda gli attacchi con armi a distanza potete difendervi con Atletica o Volontà.

Quando utilizzate l'azione combattere, concludete il vostro turno.

## CREARE LE UNITÀ

Per creare le vostre unità dovete spendere punti fato; più è alto il numero di punti fato spesi, più sarà grande la battaglia e più unità vi parteciperanno. Il GM riceve un ammontare di punti fatto pari al numero di giocatori più un punto addizionale ogni due giocatori.

Una battaglia di piccole dimensioni con

unità poco attrezzate o esperte può essere realizzata spendendo 1-2 punti fatto a testa, mentre una battaglia epica con eserciti di grandi dimensioni e ben attrezzati necessita di una spesa di 4-5 punti fatto a testa.

I costi per la creazione di unità sono:

- **Unità Media:** 1 punto fatto.
- **Unità Buona:** 2 punti fatto.
- **Leader:** 1 punto fatto.

Scrivete le caratteristiche di un'unità sul suo post-it; conservatelo se può essere riutilizzato per una battaglia futura. In ogni caso, dovete spendere nuovamente i punti fatto per la creazione, pur utilizzando nuovamente la stessa unità.

## QUALITÀ DELLE UNITÀ

Un'unità presenta delle abilità, degli aspetti e un certo numero di caselle di sfinimento a seconda del livello (Medio e Buono).

- **Medio (Reclute):** queste unità possiedono un aspetto, due abilità a livello Medio (+1) e 1 casella di sfinimento.
- **Buono (Truppe d'élite):** queste unità possiedono due aspetti, un'abilità a livello Discreto (+2), due abilità a livello Medio (+1) e 3 caselle di sfinimento.

### Aspetti delle Unità

Il primo aspetto di un'unità è il suo nome e corrisponde al concetto base di un personaggio. Alcuni esempi potrebbero essere *Stregoni da battaglia di Aldhir*, *Cavalleria pesante famir* oppure *Guerrieri Ka'Ruk*. A seconda del livello dell'unità (Discreto o Buono), definire i restanti aspetti come meglio preferite.

### Abilità delle unità

Durante la creazione di un'unità potete scegliere le loro abilità da questa lista:

- Armi a distanza.
- Atletica.
- Corpo a corpo.
- Discrezione.
- Esplorare.
- Percezione.
- Provocare.



- Volontà.

*Il gruppo inizia a creare le unità che prenderanno parte alla battaglia. Il GM ottiene 3 punti fato, uno per PG, più uno aggiuntivo.*

*Marco decide di spendere 1 punto fato per un unità Media, cui aggrega un leader, spendendo un ulteriore punto fatto.*

*Unità Media (Leader aggregato – Martayn Gileth, reggente dei Verdi Guardiani)*

**Aspetti:** *Avanguardia dei Verdi Guardiani*

**Abilità:** *Medie (+1) Corpo a corpo e Discrezione*

**Sfinimento:** □□

*Marcello decide di spendere 2 punti fatto per un unità Buona.*

*Unità Buona*

**Aspetti:** *Ranger dei Verdi Guardiani, Esploratori esperti*

**Abilità:** *Discreta (+1) Armi a distanza, Medie (+1) Esplorare e Volontà*

**Sfinimento:** □□□

*Filippo, come GM, crea l'opposizione e spende 2 punti fatto per un unità Buona, cui aggrega un leader, spendendo un ulteriore punto fatto.*

*Unità Buona (Leader aggregato – Idhrazil, stregone malvagio)*

**Aspetti:** *Discepoli di Idhrazil, Temprati da mille battaglie*

**Abilità:** *Discreta (+1) Corpo a corpo, Medie (+1) Atletica e Percezione*

**Sfinimento:** □□□

## LEADER

Qualsiasi PG o PNG principale può essere un leader, al costo di 1 punto fatto. Usate una miniatura o un segnalino per rappresentare il leader che può essere posizionato direttamente sul campo di battaglia, se l'unità viene sconfitta o quando il leader agisce in maniera indipendente.

Sconfiggere un'unità non implica

sconfiggerne il leader, poichè solo un leader può attaccare direttamente e sconfiggere un altro leader.

Un leader indipendente deve attendere il proprio turno per essere attivato e poter fare qualsiasi cosa, esattamente come se fosse un'unità.

Aggregare un leader a un'unità o separarlo da un'unità non richiede un'azione, ma un leader non può effettuare entrambe queste azioni nello stesso turno.

Un leader aggregato a un'unità può svolgere un'azione nello stesso turno in cui la propria unità può farlo. I leader possono rinunciare alla propria azione per conferirla all'unità cui è aggregato, oppure possono rimuovere una conseguenza dall'unità o ingaggiare in combattimento un leader di un'unità nemica.

Tra i benefici che un leader aggregato fornisce a un'unità vi sono:

- Tutte le abilità di un'unità con un punteggio inferiore al punteggio di Volontà del leader, ottengono un bonus di +1, finché il leader è aggregato a quell'unità.
- Il leader può invocare un proprio aspetto per conto dell'unità.
- Il leader può mettere un beneficio sulla propria unità, come per esempio **Carica!** Questo non richiede alcun tiro fino a quando l'unità non subisce una conseguenza; in tal caso il leader tira su Volontà con una difficoltà pari al doppio delle caselle di sfinimento che l'unità ha subito.

## SEQUENZA DI GIOCO

La sequenza di gioco si svolge in tre fasi:

- Scegliete uno dei vostri leader o un'unità ed effettuate un tiro sulla sua Volontà. Se un leader è aggregato a un'unità il suo tiro comprende anche l'unità. Il tiro con il punteggio più alto inizia per primo, il tiro con il secondo punteggio più alto inizia per secondo e così via. In caso di pareggio vince chi ha il punteggio di Volontà più alto. Se anche questo confronto porta a un



pareggio vince il leader o l'unità con il punteggio di Percezione più alto.

- Quando è il vostro turno, scegliete e attivate una delle vostre unità o un leader indipendente. Se scegliete un'unità con un leader aggregato, anche il leader può effettuare un'azione, a meno che non la ceda alla propria unità. Se scegliete un leader indipendente, questi non può interagire con altr unità, ma può farlo con gli altri leader.
- Quando tutti i giocatori non alleati perdono le proprie unità o concedono, la battaglia è finita.

*I giocatori iniziano il conflitto; per prima cosa tirano i dadi per decidere l'ordine dei turni: Marco tira per Martayn, il leader della sua unità e ottiene:*



*Il totale è +5 (+2 dai dadi e +3 per l'abilità Volontà), che sulla scala corrisponde a Eccellente.*

*Marcello tira i dadi per la sua unità e ottiene:*



*Il totale è +3 (+2 dai dadi e +1 per l'abilità Volontà), che sulla scala corrisponde a Buono.*

*Filippo tira i dadi per Idhrazil, leader della sua unità e ottiene:*



*Il totale è +3 (+1 dai dadi e +2 per l'abilità Volontà), che sulla scala corrisponde a Buono.*

*Marco inizia per primo, avendo ottenuto il risultato più alto. Marcello e Filippo hanno pareggiato, ma avendo Idhrazil un punteggio di Volontà più alto, la sua unità agisce per seconda, mentre l'unità di Marcello agisce per terza.*

*Marco inizia il primo scambio e decide che la sua unità si sposta nella zona con gli alberi, che è libera, e tira per creare un vantaggio, volendo tendere un agguato ai suoi nemici. Filippo dichiara un'opposizione passiva con*

*difficoltà +2. Tira i dadi per la sua unità e ottiene:*



*Il totale è +3 (+2 dai dadi e +1 per l'abilità Discrezione), che sulla scala corrisponde a Buono. L'unità dei druidi riesce e mette in gioco l'aspetto di situazione È una trappola!, con un'invocazione gratuita.*

*Adesso tocca a Filippo, che vuole muovere la sua unità nella zona con gli alberi; l'unità di Marco si trova in quella zona e può fornire opposizione attiva con un'azione di difendere.*

*Filippo tira i dadi per la sua unità e ottiene:*



*Il totale è +3 (+2 dai dadi e +1 per l'abilità Atletica), che sulla scala corrisponde a Buono. Filippo descrive i maghi che si tuffano a capofitto nell'area di vallata con gli alberi.*

*Marco tira i dadi per l'azione di difendere della sua unità e ottiene:*



*Il totale è +2, che sulla scala corrisponde a Discreto. Il tiro non è sufficiente a fermare i troll e Marco ha un ultimo punto fato che vuole conservare per dopo. I troll riescono quindi ad entrare nella zona. Marcello gira la carta zona e rende visibile a tutti l'aspetto **Tiratori nascosti**.*

## VITTORIA

Ogni giocatore della fazione vincente ottiene un punto fato; inoltre, ogni giocatore che ha sconfitto un leader nemico, sia esso sconfitto in battaglia o costretto ad arrendersi, ottiene un punto fato aggiuntivo per ogni leader sconfitto.



# CAPITOLO V

## SCENARI, SESSIONI E SCENE

Adesso che avete creato i PG, definito il mondo di gioco e caratterizzato le basi dei vostri futuri scenari, potete entrare nel cuore del gioco, creando e giocando le vostre storie.

### GLI SCENARI

Uno **scenario** è un'unità di tempo di gioco, composto da una a quattro sessioni e da numerose scene. Al termine di uno scenario si dovrebbe raggiungere un traguardo significativo, che permette ai PG di migliorare le proprie capacità.

In uno scenario i PG affronteranno un problema molto grande, dall'esito incerto e che influenzerà il mondo di gioco. Il GM, in genere, inizia un scenario presentando il problema, mediante alcune scene, basate su ciò che fanno i PG in risposta al problema. Lungo la strada i PG esamineranno il problema, cercando informazioni o raccogliendo risorse, oppure incontreranno dei PNG, principali o secondari, i cui obiettivi si scontreranno con quelli dei PG o con i loro tentativi di risolvere il problema. A volte i PG riescono a risolvere il problema; a volte, al termine di uno scenario, i PG non risolvono il problema o ne risolvono una parte, minimizzandone l'impatto. La fiction da voi creata vi dirà come termina uno scenario e quali conseguenze porterà. Quando il problema è risolto, oppure se non vi è più modo di risolverlo, lo scenario termina. Nella sessione successiva, creerete un nuovo scenario, che potrebbe essere il proseguimento del precedente oppure qualcosa di nuovo.

Per creare uno scenario basta seguire questi semplici passaggi:

- Individuare i problemi.
- Porsi domande sulla storia.
- Stabilire l'opposizione.
- Definire le scene.

### INDIVIDUARE I PROBLEMI

La prima cosa che dovrete fare è individuare i problemi che i PG devono affrontare. Un buon problema dovrebbe avere queste caratteristiche: **essere rilevante per i PG, non poter essere risolto senza il loro coinvolgimento, e non poter essere ignorato senza che vi siano delle ripercussioni sul mondo di gioco.**

Individuare i problemi può sembrare un processo difficile ma avete delle "bandiere" che possono venire in vostro soccorso: gli aspetti.

Gli aspetti dei vostri PG forniscono informazioni su ciò che è importante per i personaggi, ma anche sui loro legami e sui dettagli del mondo di gioco che influiscono sulle loro vite.

Potrete trarre informazioni importanti anche dagli aspetti della partita, cioè le caratteristiche del problema incombente del vostro mondo, i luoghi e i personaggi importanti, che sono legati al problema.

Utilizzare questi aspetti rende il vostro mondo vivo e dinamico, fornendovi al tempo stesso tantissimo materiale su cui lavorare.

Ogni aspetto suggerisce delle conseguenze problematiche, sia per i PG sia per il mondo di gioco, che possono essere risolte solo narrandone lo sviluppo.

### PROBLEMI E ASPETTI DEL PERSONAGGIO

Quando utilizzate gli aspetti dei PG per definire un problema, pensate alle



conseguenze e alle implicazioni che presenta avere quell'aspetto.

Ecco alcune domande che possono venirvi in aiuto nel pensare le conseguenze di un aspetto:

- L'aspetto può portare a una minaccia nei confronti del PG?
- Questa minaccia può essere un PNG o un'organizzazione?
- L'aspetto definisce una relazione problematica per il PG?
- Qualcosa del passato del PG potrebbe tornare a perseguitare il personaggio?
- L'aspetto descrive qualcosa che può minacciare i legami del PG?

*Adryel ha l'aspetto **Solereon Edhraen**, mi vuole morto, che implica che Solereon potrebbe decidere di mettersi sulle tracce di Adryel, per vendicarsi del passato. Solereon è pronto a colpire i compagni di Adryel per ottenere la sua vendetta.*

### PROBLEMI E ASPETTI DELL'AMBIENTAZIONE

Quando analizzate il problema dell'ambientazione, dovete guardarlo nell'insieme del mondo di gioco, avendo un impatto più vasto rispetto agli aspetti dei PG. Pur non interessando personalmente i PG avrà modo, infatti, di influenzarli indirettamente, anche solo tramite i loro legami.

I problemi che ottenete dai problemi attuali ed incombenti dell'ambientazione avranno un impatto leggermente più vasto rispetto ai problemi legati ai personaggi, e coinvolgeranno tutti i vostri PG e possibilmente anche un numero significativo di PNG. Sono meno personali ma non significa che debbano essere meno impellenti.

Non tutti i problemi del vostro scenario devono essere causati da un PNG o un gruppo di PNG, ma dare un volto all'antagonista può semplificare le cose. Provate a individuare un PNG che possa ottenere dei vantaggi se il problema dello

scenario dovesse portare a conseguenze negative.

Ecco alcune domande che possono venirvi in aiuto per sviluppare il problema dell'ambientazione:

- Il problema dell'ambientazione presenta delle minacce dirette ai PG?
- Chi sta portando avanti il problema dell'ambientazione e cosa sarà disposto a fare per proseguire il suo piano?
- Vi sono altri personaggi disposti a collaborare per far sviluppare il problema dell'ambientazione?
- Vi sono altri personaggi che stanno tentando di risolvere il problema dell'ambientazione?
- Come potrebbe essere risolto il problema dell'ambientazione e, in caso, perchè risulta difficile farlo?

*L'esercito di Idhrazil è il problema dell'ambientazione; l'elfo silvano vuole conquistare le terre di Thalion ed è disposto a tutto per raggiungere il proprio obiettivo. Molti villaggi e città potrebbero subire le conseguenze di queste azioni, fra cui i PG o alcuni personaggi a loro legati.*

### PROBLEMI E COPPIE DI ASPETTI

Un modo per dare maggior spessore al problema è creare problemi dalla relazione tra due aspetti. Questo può essere un processo più complesso ma i vostri scenari ne guadagneranno in profondità e dinamismo.

Potete concentrarvi su coppie di aspetti dei PG, oppure intrecciare la storia di un PG a quella del mondo.

Ciò da origine a due tipologie di coppie di aspetti:

- L'aspetto di un PG collegato all'aspetto di un altro PG.
- L'aspetto di un PG collegato al problema dell'ambientazione

### L'aspetto di un PG collegato al problema dell'ambientazione

Fra le domande che possono aiutarvi a collegare i due aspetti vi sono:



- I due aspetti possono portare a tensioni o contrasti fra i due PG?
- Questi aspetti potrebbero portare i PG a cacciarsi nei guai?
- Uno dei PG ha una relazione che può portare dei guai all'altro PG?
- Uno sviluppo positivo dell'aspetto di uno dei PG può portare conseguenze negative all'altro PG?

*Bran ha l'aspetto **Perdo facilmente le staffe** e Adryel ha **Solereon Edhraen, mi vuole morto**. Ciò implica che se Solereon o i suoi uomini tenteranno di uccidere Adryel, Bran potrebbe perdere il controllo. Ciò può portare a conseguenze negative per entrambi i PG.*

### **L'aspetto di un PG collegato al problema dell'ambientazione**

Fra le domande che possono aiutarvi a collegare un aspetto del PG e il problema dell'ambientazione vi sono:

- Il problema dell'ambientazione può influire negativamente su uno dei legami del PG?
- Affrontare il problema dell'ambientazione influisce maggiormente su uno dei PG a causa di un suo aspetto?
- Uno dei volti del problema dell'ambientazione ha motivo di colpire un PG a causa di un suo aspetto?

*Bran ha l'aspetto **Soccorso sempre i più deboli** e **L'esercito di Idhrazil** è il problema dell'ambientazione, per cui ogni attacco dei maghi o dei troll nei confronti di innocenti potrebbe portare Bran a ergersi a difesa dei deboli. Ciò sarebbe un grosso problema per lui poichè l'ordine si interesserebbe maggiormente alla sorte del ranger.*

## **PORSI DOMANDE SULLA STORIA**

Adesso che avete collegato maggiormente il problema dell'ambientazione al mondo

di gioco e ai PG, potete definire meglio la situazione e ciò che sarà lo scenario.

Adesso dovete pensare delle **domande della storia** che troveranno risposta durante lo scenario; queste domande daranno forma al problema e allo scenario e si ricollegheranno ai luoghi e alle facce che avete ideato in fase di creazione. Quando costruite le domande fate sì che possano avere delle risposte dicotomiche, come sì o no; un esempio in forma generica potrebbe essere "*Riuscirà (personaggio) a raggiungere (obiettivo)?*".

Quando create delle domande, otterrete ulteriori informazioni per lavorare sul problema che avete creato.

Più domande avrete più sarà lungo lo scenario; da una a tre domande dovrebbero trovare soluzione in una singola sessione, mentre da quattro a otto domande dovrebbero richiedere due o tre sessioni prima di ottenere risposta.

Potete utilizzare gli aspetti dell'evoluzione del problema e incrociando le domande con questi aspetti sarà semplice tracciare una durata dei vostri scenari e della vostra campagna.

*Bran ha l'aspetto **Soccorso sempre i più deboli** e Adryel ha **Solereon Edhraen, mi vuole morto**.*

*Ciò implica che se Adryel venisse attaccato da Solereon mentre tentano di fermare un'incursione dei discepoli di Idhrazil agli adepti dei druidi, gente poco esperta che ha appena cominciato l'addestramento, ciò porterebbe a una situazione negativa per entrambi i PG.*

Innanzitutto una domanda emerge subito: "*Solereon riuscirà a uccidere Adryel?*", ma Filippo preferisce attendere per sviluppare meglio la storia di Solereon.

Le prime domande che gli vengono in mente sono "*Solereon è disposto ad allearsi con Idhrazil per ottenere la sua vendetta?*" e "*Riuscirà Adryel a anticipare le mosse di Solereon?*" Bran al momento non sa di Solereon, quindi un'altra domanda che emerge è "*Adryel parlerà a Bran dei suoi problemi?*"

Infine Filippo si pone la domanda "*Se si dovessero trovare nella situazione proposta all'inizio Bran abbandonerà il compagno*



*per difendere gli adepti?”*

## STABILIRE L'OPPOSIZIONE

In genere, durante la creazione della partita, emergono PNG o gruppi di PNG che saranno importanti nei vostri scenari. Di seguito vi sono alcuni consigli per creare personaggi efficaci e interessanti, dotati di motivazioni e obiettivi, che renderanno più chiaro perchè si alleano o oppongono ai PG.

Interrogatevi sui bisogni del PNG; ciò vi permetterà di capire in che modo questi può relazionarsi con i PG, i quali possono aiutarlo a raggiungere i suoi obiettivi o contrastarlo. Approfondite i bisogni del PG, per comprendere in che modo può ottenerli e se questo può portarlo a contribuire con il problema dell'ambientazione.

In questo modo le motivazioni dei PNG verranno fuori, durante i vostri scenari, e vi porteranno ad avere un modo dinamico e in continua evoluzione. A volte, può essere consigliabile dare motivazioni differenti allo stesso PNG, per renderlo multi-dimensionale.

*Filippo analizza le domande e i dettagli creati in precedenza, per strutturare lo scenario. Sulla base di questi pensa ad alcuni PNG che può inserire nel suo scenario:*

- *La mente dietro tutto, Idhrazil Vyserion (PNG principale).*
- *Un membro dei Verdi Guardiani che tradirà l'ordine (PNG principale).*
- *Un membro dell'ordine che supporterà i PG nello scoprire il traditore (PNG principale).*
- *Un discepolo di Idhrazil, che si fingerà un mercante e fungerà da tramite tra il traditore e Idhrazil (PNG secondario).*
- *Un ladruncolo pronto a vendere informazioni al miglior offerente (PNG secondario).*
- *Una vittima inconsapevole del tradimento (PNG secondario).*

*Sono sei PNG, di cui tre principali e tre*

*secondari; Filippo vuole lasciare poche informazioni al momento su Idhrazil, poiché desidera che questi agisca nell'ombra in questo primo scenario.*

*La prima idea che viene in mente al GM è di rendere intimi i due PNG principali, membri dei Verdi Guardiani. Filippo pensa che potrebbero essere entrati a far parte dell'ordine nello stesso periodo e che si conoscano molto bene.*

*Il traditore sarà Malyon Tanner, un elfo silvano lontano parente di Idhrazil Vyserion. Il traditore è stato avvicinato da Idhrazil alcuni mesi fa. Idhrazil ha bisogno di conoscere il luogo in cui si trova l'antica quercia Oleann e ha corrotto Malyon promettendogli un posto nella sua organizzazione, qualora riuscisse a scoprire questa informazione.*

*Il membro dei Verdi Guardiani che aiuterà i PG sarà Martayn Gileth, un elfo silvano che è diventato reggente di un drappello di ranger. Malyon prova invidia per il ruolo acquisito da Martayn e questo è uno dei motivi del suo tradimento.*

*Il discepolo di Idhrazil che fungerà da tramite si chiama Eyler Dynn, un mezzelfo pronto a tutto per ottenere una posizione nella futura monarchia di Idhrazil. Il mezzelfo si finge un mercante nella cittadina di Alyndra e comunica tramite una sfera magica, nascosta nel suo emporio, con Lord Idhrazil. Per quanto riguarda il ladruncolo, Filippo lo immagina come un individuo infido, dedito all'inganno e alla manipolazione. Vuole che i PG abbiano modo di incontrarlo numerose volte e che lui si finga loro amico, per trarre più informazioni possibili. Filippo, inoltre, vuole che il ladruncolo sia anche la vittima inconsapevole, che ha preso parte a un gioco più grande di lui. Per finire, lo chiama Aayron Serracuore.*

*Filippo pensa che il materiale creato fin qui sui PNG sia sufficiente e si prepara a creare le scene che daranno inizio allo scenario.*

## DEFINIRE LE SCENE

Una **scena** è un'unità di tempo di gioco,



la cui durata può variare da alcuni minuti a mezz'ora o più; nel corso di una scena i PG tentano di raggiungere un obiettivo o di realizzare qualcosa di significativo per le sorti dello scenario. Un gruppo di scene, unite fra loro per personaggi presenti e trama, costituiscono una sessione di gioco e formano, per estensione, i vostri scenari, archi narrativi e campagne.

Una scena è, quindi, un insieme di eventi, come uno scontro tra due personaggi o un pedinamento nei vicoli della città, che si svolge in un ambiente ben definito. Una scena è, quindi, caratterizzata da un contenuto, un ambiente e dai personaggi presenti.

Il contenuto è una descrizione di ciò che tratterà la scena; l'ambiente corrisponde al luogo e al tempo in cui si svolge la scena; i personaggi presenti, infine, possono essere protagonisti o personaggi secondari, ma deve sempre essere presente il protagonista di turno.

Una buona scena combina questi tre elementi in una narrazione coesa, che può contenere fino a uno o più conflitti. Quando la scena raggiunge lo scopo per cui è stata creata, cioè quando ha approfondito sufficientemente il contenuto, la si può ritenere conclusa.

### COMINCIARE LE SCENE

Quando date inizio a una scena dovete, innanzitutto, stabilire **qual è lo scopo della scena** e cosa **può succedere di interessante**.

Comprendere lo scopo della scena vi aiuterà a darle uno svolgimento coerente con lo scenario e con le conseguenze dei possibili conflitti; inoltre vi permetterà di capire più chiaramente quando concludere la scena, cioè quando avrà esaurito il suo contenuto.

Dopo che i PG riescono o falliscono in ciò che cercano di fare, la scena termina. Spesso saranno le intenzioni dei PG ad aiutarvi a comprendere lo scopo della scena; se affermano *“Rechiamoci in taverna per capire se i discepoli di Idhrazil*

*sono presenti in città”* lo scopo della scena sarà di ottenere informazioni e terminerà quando i PG falliranno o riusciranno nei loro intenti. A volte lo scopo della scena sarà più vago; in questo caso, come GM, sentitevi liberi di chiedere ai PG cosa desiderano ottenere, finché non lo esprimano in maniera diretta.

Vi sono anche circostanze in cui sarete voi a definire lo scopo della scena, come quando inizia un nuovo scenario; esaminare le domande sulla storia può esservi d'aiuto, poiché la scena potrebbe contribuire a trovare risposta ad alcune di quelle domande.

È consigliabile iniziare una scena appena prima che accada qualcosa di importante. Cercate di andare dritti al sodo; questo favorirà la creazione di scene dinamiche e cariche di conflitti. Dall'inizio della scena all'emergere di un conflitto, però, avranno luogo diverse interazioni e si presuppone vi sia tempo per una fase interpretativa di gioco.

Se avete sempre chiaro lo scopo della scena e inquadrare quest'ultima dal momento in cui succede qualcosa di significativo sarà più semplice creare scene ben fatte.

*Filippo ha concluso la sessione precedente con un colpo di scena. Durante un assedio da parte di alcuni troll all'accampamento dei Verdi Guardiani i PG scoprono che Malyon Tanner è il traditore. Idhrazil ha, inoltre, scoperto dove si trova l'antica quercia Oleann.*

*La storia si trova a un punto di svolta, poiché numerose situazioni possono essere determinanti per il futuro della nazione. Filippo vuole che i PG si muovano attivamente.*

*I PG pensano di dividersi, cosicché Bran possa recarsi dalla quercia Oleann insieme ad alcuni ranger, mentre Adryel possa interrogare Malyon insieme a Martayn.*

*Filippo decide di occuparsi prima della scena di Bran e decide di incentrare la scena su un attacco dei maghi di Idhrazil alla quercia, al fine di trafugarne il potere.*



## TERMINARE LE SCENE

Quando la scena raggiunge lo scopo per cui è stata creata, potete concluderla e passare alla successiva; questo approccio non solo fa sì che le scene non si dilunghino inutilmente, ma consente anche di aumentare l'interesse per la scena seguente.

Potete terminare le scene nello stesso modo in cui le iniziate, ma al contrario: non appena avete impacchettato ciò che era lo scopo della vostra scena, passate oltre, e tirate a termine la scena immediatamente dopo la conclusione dell'azione interessante.

La maggior parte delle scene da voi giocate finiranno allo stesso modo, sia esso un conflitto o il raggiungimento di un obiettivo, ma spesso i personaggi vorranno interagire al termine di un conflitto; come GM, è consigliabile concludere la scena dopo che ha esaurito il suo scopo e lasciare queste interazioni per la scena successiva, così da garantire una conoscenza approfondita dello scopo della prossima scena.

Vi è però un'eccezione e cioè quando i giocatori trovano più coerente proseguire le proprie interazioni nella scena corrente; se però notate che la scena perde di mordente, anche nella sua fase interpretativa, come GM siete liberi di chiudere la scena.

## IMPOSTARE LA PRIMA SCENA

Quando vi apprestate a impostare la prima scena, cercate di rendere la situazione il più instabile possibile.

Se state impostando la prima scena della vostra campagna, ricorrere al primo aspetto dell'evoluzione del problema può essere una buona pratica, per introdurre i PG al centro dell'azione. Spesso il primo aspetto dell'evoluzione del problema farà da apripista per i successivi conflitti, dando il la al ritmo della vostra campagna. Ciò renderà i PG della vostra storia attivi e dinamici all'interno del mondo di gioco.

Se vi trovate in una campagna in corso, la prima scena della sessione può porre risalto a dettagli rimasti in sospeso dalla sessione precedente. Inoltre, ciò creerà un senso di continuità di sessione in sessione, permettendovi di evitare i momenti di stasi della storia.

*Filippo osserva quanto emerso durante la creazione della partita e dello scenario, prima di impostare la prima scena della campagna.*

*Gli sembra prematuro introdurre i dettagli dello scenario, quindi si affida al primo aspetto dell'evoluzione del problema. Spunta l'aspetto **Alcuni troll vengono avvistati lungo il confine** e lo mette in gioco.*

*Decide per un inizio in media res; Bran e Adryel si trovano lungo il confine con il ducato di Emerya, quando vedono un gruppo di troll. Ha ben chiaro lo scopo e cosa succederà nella scena, ma non come questa si concluderà, poiché dipende da quello che fanno i PG.*

## INQUADRARE LE SCENE

Inquadrare una scena significa descriverla come se fosse un'istantanea. Non vi è alcun bisogno di monologhi ricchi di particolari o descrizioni minuziose dell'ambiente circostante, ma è sufficiente presentare la scena in maniera statica, aggiungendovi alcuni dettagli sensoriali, come gli odori e i rumori presenti o descrivendo l'ambiente mediante un'inquadratura particolare.

Il GM deve ragionare brevemente su come inquadrare la scena, tenendo a mente lo scopo della scena e cosa può accadere di interessante.

Quando inizia la scena, quindi, non dovete spingere per il conflitto, ma far sì che siano le azioni dei personaggi, specie dei PG, a condurvi.

*Filippo inizia a inquadrare la scena "Vi trovate lungo il confine con il ducato di Emerya per il vostro turno di guardia; l'aria è frizzante e l'odore di terra bagnata arriva alle vostre narici a causa della pioggia notturna. Sentite delle urla in lontananza e vedete un gruppo di troll correre verso di voi, a testa bassa!"*



*Adesso la scena può iniziare.*

### COLPITE GLI ASPETTI

Concentrarsi sugli aspetti dei PG può essere un altro modo per decidere l'azione interessante di una scena, creando una tentazione o una complicazione basata su un evento riguardante quegli stessi aspetti. Questo sistema è molto utile, inoltre, se durante la creazione dello scenario non avete trovato un modo per inserire i loro aspetti in gioco, mettendo il personaggio su cui vi state concentrando sotto i riflettori.

*Durante la scena in corso, i PG si trovano in taverna e recuperano energie, dopo un lungo viaggio che li ha condotti ad Ashae.*

*Bran sta bevendo la sua birra, seduto a un tavolo con Adryel.*

*Filippo dice "Un mezzelfo sbatte contro il tuo braccio, facendoti versare della birra sul tavolo. Dopodiché se ne va al bancone, senza degnarti di uno sguardo. Non gliela farai passare liscia?" porgendo un punto fato a Marcello.*

*Marcello sorride e prende il punto fatto, dicendo "Il suo è stato un grande errore!"*

### GIOCARE LO SCENARIO

Adesso che avete definito un problema che non può essere ignorato, vari dettagli che porteranno a risolvere quel problema in un modo o nell'altro, diversi PNG dotati di motivazioni e obiettivi e una scena iniziale, siete pronti per cominciare.

Da quando iniziate a giocare lo scenario, dovete essere pronti a improvvisare, perchè la maggior parte delle volte le cose andranno diversamente da come le avevate immaginate. I PG si relazioneranno in maniera diversa da quella che pensavate con i PNG, subiranno sconfitte inaspettate e, anch grazie a tiri fortunati, scopriranno velocemente i piani del nemico.

Di fronte a queste situazioni, il materiale che avete preparato vi sarà di aiuto, poichè vi garantirà di potervi muovere con una certa flessibilità, adattandovi al modo in cui si evolve la storia. I dettagli

che avete sviluppato, durante la creazione dello scenario, sono abbastanza vaghi da permettervi di rispondere in diversi modi e di sostituirli in corso d'opera.

Inoltre le motivazioni e gli obiettivi dei vostri PNG possono cambiare, in base a come cambia il mondo; questo non è un difetto, poichè renderà i PNG più profondi e simili a persone reali.

*Filippo sperava di nascondere l'identità del traditore ancora per un po' di tempo, ma i PG hanno scoperto nell'ultima scena che è Malyon.*

*Adryel decide di interrogare il druido, per ottenere più informazioni possibili su Idhrazil. Filippo si trova di fronte varie possibilità. Malyon può vuotare il sacco sulla sua alleanza con Idhrazil, oppure potrebbe avere un alleato fra i Verdi Guardiani, oppure ancora potrebbe tentare di convincere Adryel a liberarlo e ad allearsi con Idhrazil.*

### RISOLVERE LO SCENARIO

Uno scenario ha termine quando vengono affrontati numerosi dettagli che lo compongono e si ottiene risposta ad alcune o a tutte le domande che avete pensato, tramite un discreto numero di scene.

A volte otterrete queste risposte in una sola sessione, a volte le otterrete in due o tre sessioni, a seconda di quanti è vasto lo scenario.

Non è obbligatorio trovare soluzione a ogni domanda o dettaglio che avete ideato; alcuni di essi potranno servirvi per gli scenari futuri, così come sono o modificandoli sulla base della vostra campagna.

Al termine di uno scenario ristabilite i punti fato al punteggio di recupero del vostro PG, qualsiasi cosa succeda.

Al termine dello scenario i PG raggiungono un **traguardo significativo**. Quando succede prendete in considerazione la possibilità che anche il mondo possa avanzare.



# CAPITOLO VI

## CAMPAGNE

### DEFINIRE GLI ARCHI NARRATIVI

Quando vi riunite per giocare a Fate of Artha, potreste decidere di giocare una singola sessione. Se, però, desiderate proseguire più a lungo può essere utile definire un **arco narrativo**.

Un arco narrativo è una storia completa, corredata da propri temi, situazioni, antagonisti, comparse e una conclusione, che si sviluppa in alcuni scenari (generalmente da due a cinque). Ovviamente non dovete pianificare tutto in anticipo, ma dovete avere un'idea sul modo in cui inizia la vostra storia e come si potrebbe sviluppare fino al suo termine, sugli obiettivi e sul modo di agire dei PNG e su cosa potrebbe accadere ai PG.

### DEFINIRE LE CAMPAGNE

Alcuni archi narrativi legati fra loro e sequenziali, con una storia che li unisce in un'unica trama, formano una **campagna**. Le campagne sono unghie e richiedono più di qualche sessione per essere completate. Al pari degli archi narrativi, le campagne non necessitano di avere subito tutta la storia completa in mente, ma potreste avere un'idea dell'inizio e della fine, definendo un arco narrativo per volta. Così facendo sarà più facile adattarsi alle azioni dei PG, che modificheranno il mondo durante ogni arco narrativo e, poi, pianificare l'arco narrativo successivo sulla base degli eventi del precedente.

### IMPOSTARE UN ARCO NARRATIVO

Impostare un arco narrativo può essere paragonabile a impostare uno scenario, con la differenza che i dettagli e le domande

a cui troverete risposta vanno affrontate in maniera più ampia, in riferimento alla storia dei PG, a quella del mondo e al problema incombente.

Un modo per strutturare i primi archi narrativi è quello di affrontare problemi di minor entità, che anticipino parte del problema incombente, che i PG affronteranno in seguito.

I PNG principali, le organizzazioni e le relazioni dei PG possono darvi una mano in tal senso, permettendo di affiancare alcune sottotrame, che possono affiancare l'avanzare della storia dell'arco narrativo. Se non sono presenti problemi riguardanti PNG ed organizzazioni, questo è un buon momento per crearli, perché potrebbero risultare utili prima o poi.

Se alcuni dei dettagli o delle domande dell'arco narrativo non trovano risposta nell'immediato, non preoccupatevi, poiché avrete modo di utilizzarli in futuro; anzi faciliteranno il vostro lavoro per impostare i futuri archi narrativi.

*Filippo decide di creare un arco narrativo per i PG di Marco e Marcello, Adryel e Bran. Per quanto riguarda Adryel, l'aspetto **Solereon Edhraen, mi vuole morto** fornisce un buon numero di informazioni da cui partire per impostare l'arco narrativo. Marco ha suggerito che Solereon potrebbe essere stato suo compagno all'Accademia dell'Alta Stregoneria di Syril, ma Filippo preferisce seguire un'altra strada, lasciando che siano le risposte alle domande a definire meglio la situazione. Decide, quindi, che Solereon desidera vendicarsi perché crede che Adryel sia responsabile della morte del fratello gemello.*

*Filippo pensa alcune domande che potrebbero trovare risposta nel corso del gioco:*

- *È stato Adryel a causare la morte del fratello di Solereon?*



- *Solereon si unirà a Idhrazil per ottenere la sua vendetta?*
- *Come reagirà Adryel ai tentativi di ucciderlo di Solereon?*
- *Solereon desisterà dal suo intento di uccidere Adryel? (la risposta a questa domanda concluderà l'arco narrativo)*
- *Filippo allora comincia a definire i PNG principali e secondari, che potranno prendere parte all'arco narrativo. Dopodiché fa lo stesso per il PG di Marcello, Bran.*

## IMPOSTARE UNA CAMPAGNA

Impostare una campagna può essere semplice; pensate un inizio e una possibile fine (tenete sempre a mente che i PG potrebbero agire in modo che il finale da voi immaginato non sia in alcun modo attuabile) e utilizzate i dettagli e le risposte ottenute nei vari scenari e archi narrativi per far emergere autonomamente la storia. Le domande che non hanno ancora ottenuto risposta, nel corso degli scenari e degli archi narrativi vi daranno un input per proseguire.

Per creare una traccia, che vi aiuterà a impostare la campagna, ragionate sulle domande che avete definito per il problema dell'ambientazione. Durante il gioco potrete segnare alcune delle risposte alle domande del problema dell'ambientazione per avere materiale disponibile per creare gli scenari e gli archi narrativi seguenti.

## AVANZAMENTO DEI PG

I vostri personaggi avranno modo di crescere durante la campagna, a causa delle proprie azioni e degli eventi che vivranno. I conflitti che affronteranno e le persone conosciute lungo il cammino li renderanno diversi dall'inizio della loro storia.

Oltre ai personaggi, anche il mondo di gioco avrà modo di cambiare. Il problema dell'ambientazione, a prescindere dal modo in cui si concluderà, svolgerà un

ruolo determinante nel cambiamento del mondo.

Le opportunità che avrete per eseguire un avanzamento sono chiamate **traguardi**.

## DEFINIRE I TRAGUARDI

I traguardi sono quei momenti di gioco in cui avrete la possibilità di cambiare o modificare il vostro PG. Generalmente un traguardo coincide con un momento critico, significativo o drammatico della storia, come ad esempio, la fine di una sessione, di uno scenario o di un arco narrativo.

Lamaggiorparte delle volte, il cambiamento del personaggio è giustificato dagli eventi della fiction. Un dettaglio importante potrebbe essere svelato al termine della sessione, oppure un nemico importante potrebbe cadere per mano dei PG, o ancora i PG potrebbero risolvere la situazione, dando una sterzata alla campagna, alla fine di un arco narrativo. Sta al GM individuare il momento in cui avviene un traguardo. Grazie ai vari traguardi avrete modo di aumentare il valore delle vostre abilità; a riguardo dovete ricordare che **non è possibile avere più abilità ad un certo livello di quante ne abbiate al livello inferiore**. Quindi se avete tre colonne a livello Buono, allora avrete almeno tre abilità a livello Medio (+1) e almeno tre a livello discreto (+2) per dare supporto alle tre abilità a livello Buono (+3). Per poter "promuovere" un'abilità di un livello occorre che il livello inferiore, dei due interessati, abbia almeno due abilità in più del livello superiore, prima che "promuoviate" l'abilità.

Vi sono tre diversi livelli di importanza di traguardi: minori, significativi e maggiori.

## TRAGUARDI MINORI

Generalmente, i traguardi minori avvengono alla fine di una sessione di gioco o quando viene risolta una parte della storia. Questo genere di traguardi riguarda più un cambiamento del personaggio che un suo potenziamento,



cioè un suo adattamento in risposta agli eventi della storia.

Durante un traguardo minore potete scegliere una tra le seguenti opzioni:

- Scambiate il punteggio di una delle vostre abilità con quello di un'altra abilità posseduta o sostituite un'abilità a livello Medio (+1) con una non presente sulla vostra scheda.
- Scambiate un qualsiasi talento con un altro; se il talento che volete cambiare è un talento dell'archetipo scegliete il nuovo talento dalla lista dei talenti dell'archetipo, mentre se è un talento generico sceglietelo dalla lista dei talenti generici.
- Acquistate un nuovo talento, spendendo un punto fato; questa opzione ridurrà di 1 il vostro valore di recupero (non potete avere un punteggio di recupero inferiore a 1).
- Rinominate uno degli aspetti del personaggio che non sia il concetto base.
- Inoltre, se non l'avete già fatto, potete anche rinominare qualsiasi conseguenza moderata che avete a rappresentare la guarigione in corso.

Il raggiungimento di un traguardo minore deve corrispondere agli eventi della fiction, ma può essere anche un buon modo per fare piccoli aggiustamenti al personaggio, come ad esempio cambiare un talento che non utilizzate abbastanza spesso o un aspetto che non ha più senso d'essere, essendo stato risolto.

Si rimette a tutti i giocatori al tavolo la possibilità di giudicare consono o meno il cambiamento proposto.

*Bran e Adryel ottengono un traguardo minore. Marco controlla la propria scheda e nota che il talento **Forza di Volontà** rimane spesso inutilizzato, quindi decide di sostituirlo con il talento **Ne ho letto qualcosa!***

*Marcello guarda la propria scheda del personaggio e crede che l'aspetto **Perdo facilmente le staffe** non rispecchi Bran,*

*poichè grazie agli insegnamenti della vecchia quercia Oleann, il ranger riesca a dominare la propria ira. Decide quindi di cambiarlo in **Il mio clan ha bisogno di me.***

*Tutti i giocatori sono convinti dei cambiamenti attuati e concludono così la loro partita.*

### TRAGUARDI SIGNIFICATIVI

Generalmente, i traguardi significativi hanno luogo al termine di uno scenario o di una sessione in cui è avvenuto un evento importante per la trama. A differenza dei traguardi minori, i traguardi significativi si concentrano sull'apprendere nuove cose, poiché affrontare diverse insidie sul vostro cammino vi ha resi maggiormente capaci in quello che fate.

Quando ottenete un traguardo significativo potete scegliere una delle opzioni dei traguardi minori e, in aggiunta, entrambe le seguenti opzioni:

- Ottenete un punto abilità aggiuntivo, che potete spendere per acquistare un'abilità a livello Medio (+1) o per aumentare di 1 livello un'abilità posseduta, per esempio da Buono (+3) a Ottimo (+4).
- Potete rinominare una conseguenza grave, se la avete, per dare inizio al processo di guarigione.

*Bran ottiene un traguardo significativo al termine di uno scenario, avendo ottenuto un risultato importante nello sgominare le trame di Idhrazil. Marcello controlla la propria scheda e decide di voler aumentare Corpo a corpo da Medio (+1) a Discreto (+2), ma ciò non è possibile, poichè così il livello Discreto (+2) avrebbe più abilità del livello inferiore, così decide di acquistare Discrezione a livello Medio (+1), a rappresentare il suo addestramento con i ranger dei Verdi Guardiani. Al conseguimento del prossimo traguardo significativo avrà modo di aumentare Corpo a corpo, come intendeva fare.*

*Inoltre, può scegliere una delle opzioni di un*



*traguardo minore; Marcello decide che Bran sta diventando un ranger sempre più capace e, in linea con la nuova abilità acquisita, decide di scambiare il talento posseduto*  
**Colpo duro con In piena vista**, spiegando che Bran comincia a sentirsi un ranger dei Verdi Guardiani fatto e finito.

### TRAGUARDI MAGGIORI

I traguardi maggiori hanno luogo quando succede qualcosa che modifica fino in fondo la campagna, come il termine di un arco narrativo, la morte dell'antagonista che fa capo al problema o un cambiamento su vasta scala che influenza l'ambientazione. I traguardi maggiori rendono i personaggi davvero forti e permettono loro di guadagnare ulteriori capacità. Quando ottenete un traguardo maggiore potete scegliere una delle opzioni dei traguardi minori, entrambe le opzioni dei traguardi significativi e, oltre a ciò, le seguenti opzioni:

- Potete rinominare una conseguenza estrema, se la avete, per indicare che ne avete superato gli effetti più debilitanti; ciò vi permette di subire un'altra conseguenza estrema in seguito, se lo desiderate.
- Aumentate di 1 il valore di recupero; potete decidere di spenderlo per comprare, immediatamente, un nuovo talento o di tenervelo per avere più punti fato a disposizione durante il gioco.
- Aumentate il livello di un'abilità oltre il livello massimo della campagna, se potete, aumentando così il suo livello massimo; per esempio, se i vostri PG hanno un livello massimo di abilità pari a Buono (+3), potete acquisire un'abilità a livello Ottimo (+4).
- Riscrivete il vostro concetto base, se desiderate.

Ottenere un traguardo maggiore garantisce l'accesso a vantaggi grandiosi; i personaggi con un gran numero di talenti avranno una maggiore varietà di bonus a

disposizione, rendendo i loro personaggi più efficaci nei confronti, e i personaggi con un valore di recupero maggiore avranno un maggior numero di punti fato all'inizio della sessione, potendo cedere in misura minore alle tentazioni.

Il giocatore che svolge il ruolo di GM deve ricordare che, quando i PG superano il livello massimo della campagna per quanto riguarda le abilità, deve creare dei PNG più potenti, in maniera graduale, così che i PG affrontino sempre sfide stimolanti e di valore.

Un traguardo maggiore comporta dei cambiamenti importanti nel mondo di gioco. Alcuni di questi cambiamenti dovrebbero riflettersi in un avanzamento del mondo, ma nel farlo ricordate che potreste ritrovarvi con PG che hanno cambiato le proprie priorità e interessi rispetto all'inizio.

*Bran giunge al termine di un grande arco narrativo e ottiene un traguardo maggiore. Il gruppo, infatti, è riuscito a sconfiggere Idhrazil e a esiliarlo oltre le Montagne Nevose, liberando la nazione di Thalion dalla minaccia dell'elfo rinnegato.*

*Marcello, osservando la scheda proprio personaggio, nota che può aumentare la propria abilità Atletica oltre il livello massimo della campagna, a livello Ottimo (+4).*

*Inoltre, nella battaglia finale contro Theodas, Martayn è morto fra le sue braccia; Bran ha poi ucciso Theodas ed è divenuto un eroe per i Verdi Guardiani e Marcello crede sia il caso di modificare leggermente il concetto base del personaggio, rinominandolo*  
**Esploratore famir, campione dei ranger di Bosco Verdeggiante**. Filippo gli ricorda che questo ruolo comporterà maggiori responsabilità.

*Anche Adryel ha ottenuto un traguardo maggiore; Marco, osservando la scheda del proprio PG, si appresta ad ottenere i vantaggi del traguardo. Adryel ha infatti subito una conseguenza estrema, durante uno scontro di magia con Idhrazil e ha*



sostituito il proprio problema con **Ferite provocate dal frammento del prisma**. Adesso può rinominare quell'aspetto e decide per **L'energia del frammento è al mio interno**.

Inoltre, aumenta di 1 il valore di recupero e decide di spendere il punto acquisito per comprare un talento; discutendone con gli altri giocatori decide di rappresentare l'energia del prisma mediante il talento **Mente del Prisma**: spendendo un punto fatto, ottiene un bonus di +4 su Volontà quando ti difendi da attacchi mentali sovranaturali, in sostituzione al bonus garantito da **Mente d'acciaio**. Scrive il nuovo talento e rinomina l'aspetto, come concordato con gli altri giocatori.

Filippo annota sul modo in cui sono cambiati i PG e come ciò potrà influire sui prossimi scenari.

## AVANZAMENTO DEL MONDO

Gli eventi del gioco non cambiano solamente i PG; questi, infatti, influenzano i luoghi che visitano e i personaggi che incontrano.

Ciò porta l'ambientazione a cambiare insieme ai PG. Gli elementi di crisi e che facevano parte del problema all'inizio del gioco, vengono affrontati, risolti o cambiati; altri elementi acquisiscono maggiore rilevanza, diventando centrali nei futuri problemi.

Quando i PG cambiano, il GM deve verificare se gli aspetti assegnati inizialmente all'ambientazione debbano essere modificati in relazione a tali cambiamenti. Ecco come gestire i traguardi dal punto di vista del GM.

### PER I TRAGUARDI MINORI

- Basandovi sulle azioni dei PG, riflettete se è necessario aggiungere un nuovo luogo al gioco, creando alcuni PNG, per aggiungere nuovi elementi e problematiche alla nuova locazione.
- Se i PG hanno risolto un problema

in luogo, liberatevi dell'aspetto o modificalo in base alla fiction; per esempio **Sotto il giogo del barone** potrebbe diventare **Vuoto di potere**)

Il gruppo ha raggiunto un traguardo minore, perché ha liberato la cittadina di Ashae da tutti i discepoli di Idhrazil. Adesso la presa del mago malvagio è meno forte a Thalion e i PG possono muoversi attivamente per sconfiggere definitivamente Idhrazil.

Filippo pensa come ciò potrebbe modificare l'ambientazione e dice che Idhrazil non la prende molto bene, modificando il problema della piccola cittadina di Ashae da **Idhrazil desidera farne il proprio avamposto** a **Idhrazil desidera distruggerla**. Così Ashae rischia molto più di prima e presto il gruppo dovrà aspettarsi un nuovo attacco.

### PER I TRAGUARDI SIGNIFICATIVI

- Se i PG hanno risolto parte del problema dell'ambientazione rimuovete o cambiate l'aspetto.
- Se i PG hanno introdotto un cambiamento permanente ad un luogo, create un nuovo problema per rappresentare questo cambiamento, nel bene o nel male.

Il gruppo è riuscito finalmente a scacciare gli agenti di Idhrazil da Thalion; l'elfo rinnegato non ha più lo stesso potere all'interno della nazione, nonostante sia ancora una minaccia. Questa è una vittoria importante per il gruppo, poiché Adryel ha sconfitto Theodas in un duello magico, quindi Filippo pensa che potrebbe cambiare l'aspetto del problema incombente da **Idhrazil desidera conquistare il potere magico della quercia Oleann** in **Idhrazil desidera distruggere la nazione di Thalion**. I PG hanno colpito duramente Idhrazil e il mago è intenzionato a rispondere con forza.

Inoltre, durante il conflitto con Theodas, i PG hanno destabilizzato la magia presente nel Bosco Verdeggiante, introducendo un cambiamento permanente; per rappresentare ciò Filippo assegna il problema **Sacche di magia spontanea** al luogo **Il Bosco Verdeggiante**, in cui risiedono i **Verdi Guardiani**.



## PER I TRAGUARDI MAGGIORI

- Se i PG hanno causato dei cambiamenti permanenti al mondo di gioco, assegnate un nuovo problema ad esso, in meglio o in peggio.

*Infine, i PG hanno sconfitto Idhrazil, esiliandolo oltre le Montagne Nevose. La nazione è finalmente libera e può vivere un periodo di pace, sebbene i troll che si erano alleati con Idhrazil però avevano promesso ai vari clan che il sangue sarebbe scorso a fiumi. Filippo prende spunto dal nuovo aspetto di Bran **Il mio clan ha bisogno di me** e decide che il clan della Lince Gialla, di cui Bran fa parte, ha scoperto che i troll sono intenzionati ad attaccare il regno di Mahk. Crea, quindi, il problema incombente **Si prospetta una nuova guerra sanguinosa** per rappresentare la minaccia del regno di Kar'Akdur.*

Non è necessario che il problema cambi ogni volta che i PG ottengono un traguardo maggiore, ma spesso sarà la fiction a dirvi quando modificare il problema. Concentratevi, quindi, sugli aspetti con i PG hanno interagito e valutate se modificarli; se avete aspetti non ancora esplorati, ma che non hanno ancora esaurito il loro potenziale, lasciateli immutati perché avrete modo di sfruttarli in futuro. Se giudicate che alcuni luoghi e facce debbano essere cambiati fatelo pure, per adattarsi al meglio al nuovo problema. Se i PG rimuovono il problema dovete sostituirlo con un altro, dando ai giocatori la sensazione di aver cambiato il mondo in modo permanente. Potete decidere di introdurre un nuovo problema o di modificare quello già esistente, basandovi su quanto emerso dalla storia.

*Da quanto emerso vi sarà una guerra fra il regno di Mahk e quello di Kar'Akdur. Filippo allora assegna al problema incombente **Si prospetta una nuova guerra sanguinosa** l'aspetto **La distruzione delle tribù***

*barbariche.*

*Inoltre, decide di modificare alcuni luoghi, sostituendo **Le Montagne Nere**, in cui si trova la fortezza di Idhrazil con **La Foresta dell'Artiglio** e **La piccola cittadina di Ashae** con **Shalburg**, patria del clan della Lince Gialla.*

*Nuove strade si trovano di fronte ai PG, che dovranno decidere come agire.*

## GESTIONE DEI PNG

Quando aggiungete un nuovo luogo al mondo di gioco, come GM, dovete anche aggiungere con esso un nuovo PNG. A volte ciò comporta che alcuni PNG debbano trasferirsi in un nuovo luogo, essendo quello vecchio non più utilizzabile. Al pari dei luoghi, anche i PNG possono cambiare; se ritenete che sia avvenuto un cambiamento significativo a uno degli aspetti di un luogo o del mondo, potreste dover valutare se i PNG attuali siano adatti a esprimere quel cambiamento. In caso contrario, dovrete aggiungere nuovi PNG o modificare quelli esistenti, aggiungendo altri aspetti o rinominando quelli presenti sono per mantenere alta l'importanza del personaggio rispetto al problema in oggetto. Generalmente, sarà evidente quando è necessario aggiungere o cambiare dei PNG, come ad esempio quando un PNG principale muore o ha esaurito la sua importanza all'interno della vostra campagna.

*Inizialmente Edwyn Naerys, ierofante dei Verdi Guardiani era diffidente nei confronti di Adryel, poiché sospettava potesse essere un adepto di Idhrazil; da quando i PG hanno liberato Thalion dai discepoli del malvagio stregone, il suo atteggiamento verso i PG è cambiato e Filippo ha rinominato alcuni dei suoi aspetti per rispecchiare questa trasformazione.*

*Quando i PG hanno sconfitto e scacciato Idhrazil, Filippo decide che il mago subisce un duro colpo e modifica il suo problema in **Non vi è posto per me su Artha**. Ciò modificherà sostanzialmente il modo in cui il mago si rapporta con gli altri, se mai dovesse tornare.*



# CAPITOLO VII

## CONDUZIONE DEL GIOCO

### LE TRE REGOLE PIÙ IMPORTANTI

Prima di entrare nello specifico presentiamo le tre regole più importanti del gioco: la regola d'oro, la regola d'argento e la regola di bronzo; ognuna di esse vi fornirà dei punti fermi che potrete utilizzare per far funzionare al meglio il gioco.

#### LA REGOLA D'ORO

**Prima decidete cosa volete ottenere, poi consultate le regole per aiutarvi ad ottenerlo.** Nonostante possa sembrare superfluo ricordarlo, le regole non sono dei limiti al gioco, ma vanno visti come degli strumenti che vi permettono di modellare qualsiasi cosa abbiate in mente, poiché le vostre intenzioni hanno la precedenza sulle meccaniche.

La maggior parte delle volte la definizione stessa di un'azione rende facile questo processo: ogni volta che il vostro intento è quello di provocare danno a qualcuno, è un attacco. Ogni volta che tentate di evitare del danno, è una difesa. Ma vi sono volte in cui non è immediatamente chiaro il tipo di azione più appropriato. In questi casi dovete individuare gli intenti del giocatore e, sulla base di questi, decidere il tipo di azione più adatto.

#### LA REGOLA D'ARGENTO

**Non permettete mai alle regole di frapporsi a ciò che rende sensata la narrazione.** Se narrate qualcosa nel gioco e trovate sensato applicare una regola al di fuori delle normali circostanze, fatelo. L'esempio più comune ha a che fare con

le conseguenze; le regole dicono che normalmente una conseguenza è uno degli esiti di un conflitto, ma se un PG tentasse di sfondare una vetrata per superare un ostacolo, risulta sensato che il giocatore possa ferirsi, fallendo; in questo caso una conseguenza lieve **Graffi in volto**, è adatta alla narrazione, anche se non vi è un conflitto e nessuno sta attaccando il PG.

Assicuratevi, in ogni caso, che tutti siano d'accordo, prima di intraprendere scelte del genere.

#### LA REGOLA DI BRONZO

**In Fate, potete trattare qualunque cosa come se fosse un personaggio. Se ne avete bisogno, qualsiasi cosa può avere aspetti, abilità, talenti, indicatori di sfinimento e conseguenze.**

Spesso la storia presenta situazioni drammatiche e potreste fornire un'opposizione particolare mediante l'uso di oggetti, ambienti, condizioni climatiche, ecc. Il GM può far sì che i pericoli ambientali attacchino come se avessero delle abilità. Ne sono un esempio gli aspetti che assegnate alla partita durante la creazione, gli aspetti di situazione che assegnate all'ambiente e ai personaggi.

#### COSA FA IL GM

Quando interpretate il ruolo di Game Master, i vostri compiti saranno leggermente diversi da quelli degli altri giocatori. In questo capitolo verranno approfonditi alcuni aspetti per rendere più facile condurre il gioco.

#### INIZIARE E TERMINARE LE SCENE

Una delle responsabilità principali del GM, durante il gioco, è quella di decidere quando iniziare e terminare le scene.



Questa pratica vi affida le redini del gioco, permettendovi di stabilire il ritmo di ogni sessione.

Come detto nel capitolo Scenari, Sessioni e Scene, iniziare la scena subito prima che accada qualcosa di interessante è il modo migliore per garantire un ritmo frenetico e per tagliare le scene noiose; infatti, se date inizio alle scene troppo presto ci vorrà più tempo per raggiungere il culmine dell'azione, facendo sì che ogni scena duri più del dovuto e non possa raggiungere il climax nel miglior modo possibile.

Se non ponete fine alle scene, una volta esaurito il loro scopo, queste si trascineranno inutilmente per lungo tempo e sarà richiesto più tempo per fare qualcosa di significativo.

A volte sarà semplice capire quando concludere una scena, mentre altre volte i giocatori indugieranno nell'interpretare i loro personaggi; in questo caso sta a voi GM concludere la scena, dando modo agli altri giocatori di proseguire l'interpretazione dei loro PG nelle scene successive.

### **INTERPRETARE IL MONDO E I PNG**

Come GM dovreste anche interpretare il mondo in cui sono immersi i PG, decidendo cosa succede nel mondo e come questo reagisce alle azioni dei PG. Quando un PNG interagirà con i PG o con dei loro legami, in maniera positiva o negativa, sta a voi decidere come ciò avviene.

Per aiutarvi a prendere queste decisioni vi sono numerosi strumenti che possono fornirvi indicazioni sui PNG che i PG incontreranno, sui problemi che caratterizzano la campagna e sui luoghi che i PG possono visitare.

Anche gli aspetti dei personaggi, PG o PNG, possono venirvi in aiuto, per comprendere al meglio come l'ambiente risponde ai PG.

Ciò significa che quando in una scena interpretate un PNG, parlate e prendete decisioni per conto loro, come gli altri

giocatori fanno per i propri PG, decidendo quando eseguire azioni che necessitano del tiro di dadi. I vostri PNG saranno lievemente diversi dai PG, a seconda della loro importanza all'interno nella storia.

### **GIUDICATE L'USO DELLE REGOLE**

Un altro compito del GM è quello di prendere le decisioni momento per momento su cosa sia legittimo e cosa non lo sia che riguardi le regole, quando qualcosa merita un tiro di dadi, il tipo di azione e la difficoltà del tiro. Nel corso dei conflitti le cose possono diventare più complicate, dovendo decidere se un aspetto di situazione porti a un tiro di superare un ostacolo o se un giocatore possa giustificare un vantaggio che sta tentando di creare.

Giudicherete anche l'appropriatezza dell'uso degli aspetti dai giocatori al tavolo. Con le invocazioni è abbastanza semplice, poichè se il giocatore riesce a spiegare perché l'aspetto è significativo l'invocazione è accettabile; con le tentazioni può divenire più complesso giustificarne l'uso poiché avete bisogno di articolare con precisione la conseguenza sulla quale il giocatore dovrà essere d'accordo.

### **DARE VITA AL MONDO**

Infine, siete responsabili anche della creazione di ciò che i PG incontreranno sulla loro strada, siano essi PNG, aspetti della situazione, ambienti, oggetti e le sfide che sono alla base di uno scenario.

Dovrete anche creare gli agganci che daranno al gruppo una ragione per proseguire nello scenario, fornendogli problemi da affrontare, questioni da risolvere, degli antagonisti e una storia.

### **COSA FARE DURANTE LA CREAZIONE DELLA PARTITA**

Durante il processo di creazione della partita dovete riuscire a guidare le proposte dei vostri amici, in modo da



ottenere un incipit coeso, che porti a una storia interessante, ascoltand le idee altrui e proponendone di vostre. Create il vostro materiale sui suggerimenti offerti dagli altri giocatori ed espandeteli, così da rendere la creazione un processo corale.

### QUANDO TIRARE I DADI

**Tirate i dadi quando il successo o il fallimento di un'azione rende più interessante la vostra storia.**

Appare abbastanza facile comprendere come un successo renda la vostra storia più interessante, come quando i PG superano un ostacolo significativo o vincono un conflitto, poiché ponete le basi per gli eventi futuri; nel caso di fallimenti, invece, può risultare più difficile, perché ci si concentra sul non raggiungimento di un obiettivo.

Un cambio di prospettiva in cui successi e fallimenti creano in egual modo dele conseguenze, da cui scaturisce qualcosa, è il modo migliore per costruire la vostra storia. Se non riuscite a immaginare un eito interessante per entrambi i risultati, allora non fate tirare i dadi. Ciò rendere il fallimento un'opzione interessante e fornirà il carburante per la vostra campagna, incentivando il meccanismo delle tentazioni e creando un circolo di punti fato, che renderanno i vostri personaggi speciali.

Se, invece, è il successo a risultare un'opzione noiosa, fornite una tentazione, sfruttando l'opportunità di dare ai giocatori dei punti fato.

### RENDERE INTERESSANTE IL FALLIMENTO

Come già detto vi sono volte in cui rendere interessante il fallimento risulta più complicato; ecco alcune idee su come rendere interessante il fallimento di un vostro personaggio.

#### Elementi esterni al PG

I PG sono i protagonisti della vostra storia,

ma ciò non toglie che possano fallire nelle loro azioni; in questo caso potete ricorrere a elementi esterni per giustificare il loro fallimento, nella narrazione del conflitto.

Anziché dare la responsabilità del fallimento al PG, fate sì che il fallimento sia causato da qualcosa che i personaggi non potevano prevedere; per esempio l'antico tomo che il mago del gruppo cercava di decifrare è in una lingua sconosciuta.

Creare questi elementi non solo ridurrà la responsabilità dei personaggi, ma fornirà ulteriori sviluppi per la storia; per esempio se la lingua del tomo è una lingua antica, sconosciuta ai più, i PG potrebbero partire alla ricerca di un anziano stregone che li aiuti nella loro missione.

In questo modo trasformerete i fallimenti del gruppo in nuove tracce per i futuri scenari.

#### Successo con un costo

Potete anche decidere di concedere ai PG ciò che cercavano di ottenere, ma a un costo; in questo caso il fallimento implica che la loro azione avrà degli effetti negativi. Un **costo minore** dovrebbe rendere più complicate le vite dei PG, utilizzando il fallimento per cambiare la situazione.

- **Pericolo imminente:** *“Il rituale riesce, ma delle scintille di luce sprizzano fuori dalle rune che avete tracciato a terra, segnalando la vostra presenza ai nemici!”*
- **Sviluppi inaspettati:** *“Adryel, ti segnalano uno stregone in grado di decifrare il libro magico, ma ti dicono che è un troll; dato il tuo odio per la sua razza, dovrai mandare giù un boccone amaro.”*
- **Scelte difficili:** *“Fuggendo, il ladro fa cadere un carretto pieno di merce; le botti cominciano a rotolare verso due passanti, un bambino e la madre, ma non riesci a proteggerli entrambi. Verso chi ti lanci?”*
- **Aspetti sul PG o sulla scena:** *“Riesci a non sfigurare nella gara di lancio di coltelli, ma ti causi una **Ferita alla***



*mano.”*

- **Benefici ai PNG:** *“Riesci a fuggire dall'accampamento dello sciamano, ma hai lasciato lì La tua spada di famiglia.”*
- Un **costo maggiore** non può semplicemente complicare le vite dei PG, ma arreca loro un danno severo; potete alzare il livello del costo minore, causando un danno più intenso del dovuto.
- Ecco alcune altre opzioni:
- **Rinforzate l'opposizione:** potete fornire un aspetto con un'invocazione gratuita a uno degli antagonisti o rimuovere una delle sue caselle di sfinitimento.
- **Nuova opposizione o nuovo ostacolo:** inserite in gioco nuovi nemici o un aspetto di situazione che peggiora le circostanze in cui si trovano i PG.
- **Fornite un conseguenza:** basandovi su quanto narrato fino a quel momento potete assegnare la prima conseguenza disponibile al PG che ha fallito; se credete questa opzione sia troppo pesante (come nel caso di PG che hanno disponibile solo una conseguenza grave), puntate su un'altra opzione.

### GESTIRE IL SUCCESSO STRAORDINARIO

A volte i PG riusciranno a ottenere dei tiri di gran lunga sopra la media, con numerosi livelli di successo; alcune azioni, come i tiri di attacco, prevedono effetti per tiri molto buoni, mentre altre sono lasciate al vostro giudizio.

In caso non sia chiaro quanto è buono un successo straordinario di un PG, assicuratevi di mostrarne la competenza nell'azione effettuata, mediante queste opzioni:

- **Narrazioni adeguate:** è importante che un successo straordinario sia accompagnato da una narrazione

adeguata; lasciate che il successo influisca anche su altro, permettendo agli altri giocatori di aggiungere un dettaglio.

- **Aspetti sul PG o sulla scena:** in caso di successo straordinario, potete assegnare un aspetto sul PG o sulla scena, permettendogli di creare un vantaggio gratuitamente.

### IMPOSTARE LA DIFFICOLTÀ

Quando i PG tentano di fare qualcosa se non è importante per la storia, lasciateglielo fare; impostare la difficoltà segue la stessa logica, poiché modellerete la difficoltà secondo le necessità drammatiche della storia, che forniranno sviluppi diversi a seconda della riuscita o del fallimento del tiro.

Se i PG si trovano di fronte a un'opposizione attiva, non preoccupatevi della difficoltà, usando l'abilità del PNG e tirando i dadi, lasciando che sia la casualità a determinare la difficoltà.

Quando i PG incontrano un'opposizione passiva, invece, tenete a mente che qualsiasi cosa sia due o più livelli più alta del valore dell'abilità del PG comporterà probabilmente una spesa di punti fato e qualsiasi cosa sia due o più livelli più bassa del valore dell'abilità del PG sarà troppo facile.

Impostare una difficoltà bassa permetterà al personaggio di mettersi in mostra, ricordandoci perché i PG sono i protagonisti. Potreste ricorrere a questa modalità quando non è importante che i PG falliscano, ma volete sapere in che modo supereranno l'ostacolo posto sulla loro strada.

Potete impostare difficoltà più alte, invece, quando dovete decidere i punti cruciali della storia o per rappresentare avversari che si sono preparati all'arrivo dei PG.

Determinare la difficoltà allo stesso livello delle abilità dei PG è una via di mezzo fra questi due estremi.



## GIUDICARE L'USO DI ABILITÀ E TALENTI

Alcune abilità vi permettono di influenzare lo stato emotivo o mentale di un altro personaggio. Un successo di un'abilità sociale non vi permette di forzare un altro personaggio ad agire contro la propria volontà o credo, ma vi consente di fargli accettare qualche fatto o di intimidirlo per impedirgli di fare qualcosa. Quando un altro PG viene influenzato da una delle vostre abilità, il giocatore riceve suggerimenti su come esprimere questa influenza tramite l'abilità utilizzata; se però il giocatore che controlla quel PG non contempla quel tipo di comportamento per il suo personaggio, dovrete trovare un'alternativa per narrare l'esito dell'influenza.

La maggior parte delle volte in cui un giocatore utilizza un'abilità o un talento il suo uso appare lecito a tutti i giocatori al tavolo, ma vi sono anche alcune situazioni "al limite", in cui un giocatore vorrà utilizzare un'abilità per un'azione che sembra forzata o vi troverete a usare un'abilità per una situazione per cui non è previsto l'utilizzo.

In questi casi, parlatene fra di voi al tavolo e valutate se l'abilità che il giocatore intende usare è adatta. Scegliete uno dei seguenti modi di affrontare la cosa:

- Considerate di utilizzare un'abilità differente, che possa essere più adatta alla situazione.
- Permettete l'uso dell'abilità in questa circostanza, solo mediante l'uso di un talento acquistabile dai giocatori con un punto fato.
- Considerate lecito l'uso dell'abilità in quella situazione, d'ora in avanti per tutti i giocatori.

Le specifiche di ogni abilità possono aiutarvi a determinare se l'uso di un'abilità è lecito per un'azione oppure no.

Se decidete che l'abilità possa essere utilizzata solo mediante un talento permettete di acquistare il talento al giocatore con un punto fato; al termine

del tiro il talento non sarà più utilizzabile, fino a quando il giocatore non deciderà di acquistarlo una volta conseguito un traguardo.

## GESTIRE I CONFLITTI E ALTRE SITUAZIONI PARTICOLARI

Il più delle volte gestire il gioco sarà un compito semplice, grazie alle informazioni fornite dagli aspetti e al contributo degli altri giocatori; i conflitti però possono presentare situazioni più complicate, poiché portano a tenere traccia di numerose informazioni e meccaniche di gioco in un tempo ridotto.

Essere abituati a un tipo di azione più cinematica può venire in vostro aiuto, permettendovi di gestire al meglio le situazioni in cui altri giocatori vorranno effettuare azioni sbalorditive.

Vi sono comunque alcuni strumenti che possono aiutarvi a gestire queste situazioni velocemente.

### Colpire bersagli multipli

Durante una campagna di Fate of Artha, prima o poi qualcuno tenterà di colpire più bersagli con una sola azione, durante un conflitto.

Attacchi magici o esplosioni possono essere degli esempi di questo genere di azioni; nel caso di conflitti mentali potreste utilizzare Provocare per influenzare più personaggi o Influenzare per motivare un'intera truppa.

In questi casi potete permettere di creare un vantaggio sulla scena, come ad esempio **Aura di coraggio**. L'aspetto fornisce, quindi, un motivo per dichiarare un tiro di abilità per superare un ostacolo, da parte dei personaggi che tentano di liberarsene.

### I Pericoli dell'Ambiente

Vi sono circostanze che generano un conflitto in cui i PG non si scontrano con altri personaggi, ma con dettagli dell'ambiente, come disastri naturali, condizioni ambientali, trappole o sistemi di sicurezza.

In questi casi, rifacendovi alla Regola di bronzo, trattate la minaccia come un



personaggio, utilizzando uno dei seguenti suggerimenti:

- **Lesione:** fornite il pericolo di un'abilità e permettetegli di eseguire attacchi come un qualunque personaggio.
- **Distrazione:** fornite al pericolo la possibilità di creare aspetti.
- **Riconoscimento:** fornite il pericolo di un'abilità che gli permetta di identificare gli aspetti di un PG.

I PG in questi casi possono utilizzare le proprie abilità contro la minaccia, come farebbero con qualsiasi altro avversario. Per esempio, una trappola può essere superata, mediante una competizione su Atletica.

### GESTIRE GLI ASPETTI

Come GM, avrete un compito importante nel gestire e incentivare il flusso di punti fato da e verso gli altri giocatori, fornendogli opportunità per spenderli nelle loro azioni e inserire complicazioni per permettere alla loro riserva di ricaricarsi.

#### Invocazioni

Per far sì che il flusso dei punti fato sia continuo siate meno rigorosi nel permettere l'invocazione degli aspetti. Se però non è chiaro il modo in cui il giocatore intende inserire in gioco l'aspetto, sentitevi liberi di chiedere ulteriori chiarimenti, poiché a volte ciò che sembra ovvio per un giocatore non lo è per gli altri.

Se un giocatore non è in grado di giustificare l'invocazione chiedetegli di elaborare meglio l'azione o pensare a un aspetto alternativo da invocare.

Può capitare che alcuni giocatori non invochino gli spetti poiché non sono sicuro delle circostanze in cui è possibile applicarli. In questo caso prendetevi del tempo per spiegare meglio gli aspetti e il loro uso.

#### Tentazioni

Durante il gioco vi sono delle situazioni in cui tentare gli aspetti di un PG può risultare interessante:

- Quando riuscire in un tiro di dadi sarebbe noioso.
- Quando un giocatore ha uno o nessun punto fato.
- Quando qualcuno tenta di fare qualcosa e pensate a come ciò potrebbe collegarsi a un aspetto.

Il GM può chiamare una tentazione quando desidera che il modo reagisca alle azioni dei PG, mentre gli altri giocatori possono proporre una tentazione per il proprio PG. Ricordate che vi sono due tipi di tentazioni nel gioco: quelle basate sulle decisioni, in cui la tentazione si basa su qualcosa che fa il personaggio, e quelle basate sugli eventi, in cui la complicazione è il risultato del fatto che il PG si trova nel posto sbagliato al momento sbagliato. La maggior parte dell volte farete uso di secondo tipo di tentazioni, avendo maggiori possibilità di inserire coincidenze sfortunate nella storia del personaggio.

Ricordatevi di far notare se una tentazione è avvenuta in modo naturale, poiché generata dalla fiction, senza che alcun punto fatto fosse conferito. In questo caso se il giocatore accetta la tentazione riceve il punto fatto, come di consueto.



# CAPITOLO VIII

## PERSONAGGI NON GIOCANTI E MOSTRI

### CREARE L'OPPOSIZIONE

Uno dei compiti più importanti del GM è creare i PNG che si oppongono ai PG, per impedire loro di raggiungere i propri obiettivi. Le interazioni fra questi PNG e i PG danno vita alla storia, mediante le complicazioni che si presentano di fronte ai PG e ai loro sforzi per superarle.

Nel ruolo di GM dovreste creare PNG che, scontrandosi con i PG, generino tensione e incertezza e che permettano di porre i PG sotto i riflettori.

### RENDERE I PNG ESSENZIALI

Durante il gioco, non avrete la necessità di approfondire ogni singolo PNG; infatti, la maggior parte funzionerà con poche informazioni, poiché sono i PG i protagonisti della storia.

Quando il PNG acquisirà importanza all'interno della storia da voi narrata, potrete approfondire i dettagli, fornendogli informazioni aggiuntive.

### DIVERSI TIPI DI PNG

In Fate of Artha vi sono due tipologie di PNG: **PNG secondari** e **PNG principali**. A seguire vi è un bestiario in cui sono presenti numerosi mostri che i PG possono incontrare; nulla vieta però al GM di rendere alcuni individui delle razze intelligenti dei veri e propri PNG. Le facce assegnate ai luoghi durante la creazione del gioco, oppure i personaggi nominati in uno degli aspetti dei PG possono essere PNG secondari o PNG principali, a seconda della rilevanza che volete dare

loro nella storia da voi narrata.

### PNG SECONDARI

La maggioranza dei PNG dei vostri scenari saranno delle semplici comparse, cioè dei personaggi il cui ruolo nella storia è marginale e hanno la funzione principale di dare spessore e colore al mondo in cui sono immersi i PG. A volte i PNG secondari possono avere qualcosa che li distingue dalla folla, come una relazione, una competenza o un'abilità.

Alcuni PNG secondari possono essere legati ai PG, come amici, parenti, compagni o avversari; in questo caso sono una grande risorsa per il GM, poiché permettono di sviluppare delle sotto-trame che danno profondità al mondo di gioco e collegano maggiormente il PG all'ambientazione.

I PNG secondari non forniscono una grande opposizione per i PG, ma servono soprattutto per mettere in luce le competenze dei protagonisti. Quando sono coinvolti in un conflitto, forniscono una distrazione o forzano i PG ad impegnarsi un poco di più per ottenere i propri obiettivi.

In genere, i PNG secondari non combattono fino alla morte, se è possibile. In queste situazioni preferiscono concedere il confronto, soprattutto se la concessione implica la fuga o qualcosa di simile; ciò potrà permettere al GM di far incrociare nuovamente le strade dei personaggi. Poiché una concessione garantisce una ricompensa di alcuni punti fato, fa sì che il PNG secondario sia una minaccia maggiore al prossimo incontro.

I PNG secondari non possiedono conseguenze; ciò significa che se terminano le caselle di sfinimento



(se le possiedono), vengono messi fuori combattimento.

Vediamo come creare le loro caratteristiche:

- **Aspetti:** Uno o due.
- **Capace (+2):** questa voce indica una lista di cose per cui il PNG secondario è portato. Il personaggio ottiene un bonus di +2 ai dadi quando gli elementi di questa lista influiscono nella fiction.
- **Incapace (-2):** questa voce indica una lista di cose per cui il PNG secondario non è portato. Il personaggio ottiene un penalità di -2 ai dadi quando gli elementi di questa lista influiscono nella fiction.
- In tutte le altre situazioni il PNG secondario non ottiene bonus ai dadi.
- **Sfinimento:** Nessuna casella di sfinimento: un colpo da un livello di successo li mette fuori combattimento.

Adepto dei Verdi Guardiani

**Aspetti:** *Ranger scelto dei Verdi Guardiani, La natura è mia amica*

**Capace (+2):** Combattere nella boscaglia.

**Incapace (-2):** Abbandonare i propri compagni

**Sfinimento:**

Se volete che i PNG secondari forniscano un'opposizione più complessa potete assegnargli un bonus di +3 a **Capace**, una penalità di -1 a **Incapace** e delle caselle di sfinimento:

- **Aspetti:** Uno o due.
- **Capace (+3):** questa voce indica una lista di cose per cui il PNG secondario è portato. Il personaggio ottiene un bonus di +2 ai dadi quando gli elementi di questa lista influiscono nella fiction.
- **Incapace (-1):** questa voce indica una lista di cose per cui il PNG secondario non è portato. Il personaggio ottiene un malus di -2 ai dadi quando gli elementi di questa lista influiscono nella fiction.
- In tutte le altre situazioni il PNG secondario non ottiene bonus ai dadi.
- **Sfinimento:** Fino a tre caselle di sfinimento.

Tagliagole thruk

**Aspetti:** *C'è una taglia sulla mia testa, Fedele a nessuno*

**Capace (+2):** Muoversi silenziosamente.

**Incapace (-2):** Combattere in inferiorità numerica

**Sfinimento:** □□

## GRUPPO DI PNG

In genere i PNG secondari formano dei gruppi; stare in gruppo garantisce loro maggiori possibilità di sopravvivenza e riduce il lavoro del GM. Infatti, potete gestire un gruppo di PNG come una singola unità, tirando il dado una sola volta per tutto il gruppo, piuttosto che una volta per ogni componente. Quando i PNG secondari formano dei gruppi assegnate loro alcune caselle di sfinimento, a seconda dell'importanza del conflitto.

### Livelli di successo in eccedenza

Quando un gruppo di PNG viene colpito, i livelli di successo in eccedenza rispetto a quelli necessari per mettere fuori combattimento un PNG vengono applicati al prossimo PNG del gruppo. È così possibile mettere fuori combattimento un gruppo di più PNG senza nome in un singolo scambio.

Quando resta solo un PNG del gruppo, questi potrebbe aggregarsi a un altro gruppo di PNG presente nella zona, oppure arrendersi o fuggire.

## PNG PRINCIPALI

I PNG principali sono quanto c'è di più vicino ai PG. Ognuno di essi ha una scheda completa, come quella dei PG, con quattro aspetti, una distribuzione completa di abilità e tre talenti.

I PNG principali sono il motore della vostra trama, si opporranno strenuamente ai PG e daranno vita a interazioni più profonde. I PNG principali si batteranno fino alla fine se costretti, diventando un'ardua sfida per i PG.

In genere le schede dei PNG senza nome e i PNG di supporto richiedono poco tempo



per essere completate, mentre le schede dei PNG principali necessitano di una preparazione più lunga.

Vi sono due tipi di PNG principali, per quanto riguarda il livello di potere: i PNG di pari livello dei PG, che crescono con loro al progredire della campagna, o quelli superiori ai PG che però mantengono il loro livello di potere, mentre i PG crescono. Nel primo caso, assegnate al PNG la stessa distribuzione di abilità dei PG; ad esempio all'inizio della partita un'abilità con valore Buono (+3), due abilità con valore Discreto (+2) e tre abilità con valore Medio (+1).

Nel secondo caso assegnategli una distribuzione di abilità di due punti più alta dei PG; ad esempio se i PG hanno un livello massimo di abilità di Ottimo (+4), un PNG principale dovrebbe avere una o due abilità con un livello di Fantastico (+6). Potreste ideare un PNG principale all'inizio del vostro scenario, oppure potreste promuovere uno dei vostri PNG di supporto, quando le azioni dei giocatori generano dei cambiamenti nell'opposizione.

Idhrazil Vyserion

Elfo silvano rinnegato

**Aspetti:** *Incantatore elfo silvano, Sono stato esiliato dai Verdi Guardiani, Trafugare la magia di Oleann, I miei discepoli si trovano a Thalion*

**Abilità:** Fantastico (+6) Incantare, Eccellenti (+5) Fisico e Armi a Distanza, Ottime (+4) Conoscenze e Percezione, Buone (+3) Influenzare e Artigianato, Discrete (+2) Volontà e Raggirare, Medie (+1) Furtività e Atletica

**Sfinimento:** 3 caselle fisiche, 4 caselle mentali

**Talenti:** *Attacco magico:* durante un attacco magico, puoi spendere un punto fato e dichiarare una condizione specifica da infliggere al bersaglio, per esempio *Ustione alla mano*. Se riuscite, assegnate quella condizione al bersaglio come aspetto di situazione in aggiunta alla perdita di sfinimento.

**So sempre cosa dire:** una volta per sessione, puoi migliorare un beneficio ottenuto con Influenzare, rendendolo un vero aspetto di situazione con un'invocazione gratuita.

**Usare gli altri:** ottieni un bonus di +2 a Influenzare quando stai dando degli ordini ai i tuoi sottoposti (se nella scena sono presenti PNG con nome o PG, potete gestirli simultaneamente invece che dividere i livelli di successo tra di loro).

## INTERPRETARE L'OPPOSIZIONE

Quando svolgete il ruolo di GM vi troverete a interpretare vari PNG. Dare a questi personaggi il giusto spessore può sembrare complicato ma vi sono alcuni accorgimenti che possono aiutarvi nell'utilizzare l'opposizione.

### UN'OPPOSIZIONE EQUILIBRATA

L'opposizione dovrebbe essere una sfida stimolante per i vostri PG, cioè bisogna trovare il giusto equilibrio tra una sfida troppo semplice e una troppo ardua. Dovrete quindi tenere a mente i livelli di abilità dei PNG, il loro numero e la loro importanza nella storia.

Ecco alcune strategie che possono aiutarvi nel rendere un'opposizione equilibrata:

- Non superare i PG di numero, a meno che i vostri PNG non siano di un livello inferiore.
- Se i PG collaborano contro un unico avversario, fate sì che quell'avversario abbia la sua abilità più elevata di almeno due livelli superiore a qualsiasi abilità dei PG.
- Quando inserite un PNG principale in una scena fate che sia il solo, a meno che non sia il confronto finale dello scenario.
- La maggior parte degli avversari che i PG incontreranno durante una sessione saranno PNG senza nome e al massimo uno o due PNG di supporto o PNG principali.
- I PNG senza nome comportano conflitti più brevi, perché possono



arrendersi o esaurire le risorse in breve tempo.

- I PNG principali implicano conflitti più lunghi; è quindi consigliabile in momenti importanti della vostra storia.

### **VARIARE LE TIPOLOGIE DI CONFLITTO**

Spesso vi ritroverete a contrastare i PG mediante conflitti fisici, ma è bene ricordare che vi sono diversi modi in cui PNG possono fornire un'opposizione attiva agli obiettivi dei protagonisti. Utilizzate al meglio le abilità dei vostri PNG; se l'opposizione ha abilità che possono influire positivamente in un conflitto mentale è probabile che scelgano questo tipo di conflitto per opporsi ai PG. Ad esempio i PNG potrebbero utilizzare le proprie capacità per studiare i PG, per raccogliere informazioni e per creare vantaggi che possano essere utili in seguito.

## **BESTIARIO ARAQUAN**

### **Aspetto**

Gli araquan sono enormi umanoidi anfibi, la cui pelle è rugosa e composta da squame, con un'altezza media di 2,5 metri e un peso di 240 chilogrammi. La maggior parte degli esemplari presentano occhi molto grandi, che garantiscono loro una visione estesa.

Vi sono due specie di araquan: gli araquan marini e gli araquan delle paludi. Gli araquan marini hanno sviluppato un fisico adatto a vivere in mare. Hanno un busto umanoide, mentre la parte inferiore del corpo da pesce o caratterizzata da dei tentacoli.

Gli araquan di palude invece hanno sviluppato delle gambe e hanno mani e piedi palmati. Il loro corpo presenta una cresta robusta, composta da spine neurali, che va dalla testa alla coda; questa cresta permette loro di nuotare più velocemente, rendendoli perfetti per eseguire agguati

dove l'acqua è più profonda.

### **Storia**

Durante l'Era degli Antichi, Quetor diede vita a degli esseri semidivini, il cui obiettivo era difendere il dominio dell'aluyin. Gli araquan crearono un grande impero, potendo contare sulla magia di Artha.

Per oltre un millennio gli araquan dominarono incontrastati negli oceani, ponendo le basi per lo sviluppo futuro di Artha, finché non vi fu una scissione in due grandi città e culture.

Nell'Era dei Mortali, Oddus promise ai kajinesi di aiutarli a sconfiggere gli abitanti di Haijen, con l'intenzione di trafugare il loro potere magico. I kajinesi cedettero alle lusinghe del signore dell'inganno. Persero così il loro status di semidivinità e la malvagità si impadronì del loro animo; Quetor, allora, bandì gli araquan di Kaijin dai mari ed essi furono costretti a rifugiarsi nelle paludi del continente di Sadrien. Nei secoli successivi questi araquan difesero i confini delle paludi, proibendo alle altre razze umanoidi di entrarvi.

### **Società**

L'impero degli araquan aveva prodotto leggi e strutture sociali elevate e gli abitanti di Haijen conservano tuttoggi quella struttura. Dieci araquan vengono eletti come rappresentanti della città e si occupano di gestire la città e i rapporti con il resto del mondo.

Dopo l'esilio da parte di Quetor, i kajinesi invece cominciarono a vivere come selvaggi, sviluppando una cultura barbarica e bellicosa e organizzando la società in maniera gerarchica; il grado più alto della società è rappresentato dall'Halakai, un capo assoluto con diritto di vita e di morte sui suoi sottoposti. Il grado gerarchico subito inferiore è composto dagli Hokajin, ognuno dei quali è a capo di un piccolo esercito. Il gradino più basso è occupato dagli Hoodah, i soldati semplici, il cui scopo è servire l'Halakai.

Le araquan di sesso femminile risiedono al centro della palude, nel palazzo dell'Halakai, dove depongono le uova che



saranno la futura generazione di araquan.

### **ARAQUAN DELLE PALUDI**

**Aspetti:** *Nati nella palude*

**Capace (+2):** Tendere agguati

**Incapace (-2):** Combattere in inferiorità numerica

**Sfinimento:** □

### **ARAQUAN MARINI**

**Aspetti:** *Stirpe semidivina*

**Capace (+2):** Difendere i propri confini

**Incapace (-2):** Disobbedire agli ordini

**Sfinimento:** □□

## **GREEXAR**

### **Aspetto**

I greexar sono enormi serpenti, con un diametro di 1,5 metri e una lunghezza di 15 metri. Il loro corpo è ricoperto di spesse scaglie cremisi, di cui alcune in rilievo, per scavare nella sabbia.

Sono privi di occhi, sebbene abbiano alcune cavità intorno alla bocca, per percepire le vibrazioni. L'interno della bocca presenta numerosi denti, a causa del rituale di Oddus, in grado di tritare le prede.

### **Storia**

I greexar sono stati creati da Oddus, tramite un rituale oscuro col quale ha infuso del sangue di drago in alcuni serpenti.

I greexar però mostrarono un temperamento più forte del loro creatore e, al contrario di altre aberrazioni, si ribellarono a Oddus e fuggirono nella zona oggi conosciuta come Deserto del Fuoco.

Durante i secoli i greexar hanno attaccato tutti coloro osassero introdursi nel loro territorio. Ciò è servito a garantire l'isolamento della nazione di Thalion.

### **Società**

I greexar, anche chiamati draghi-ofide, tendono a vivere in piccoli gruppi di 2-3 componenti, che compongono una famiglia.

Le famiglie sono sempre in lotta per il territorio, per estendere la propria zona di caccia. Durante le ore più calde, i

greexar cacciano in gruppo così da poter circondare le proprie prede.

Nei mesi di Frothdar, Unarin e Avel i greexar entrano in uno stato letargico, risvegliandosi nel mese di Iriel. In questo periodo sono più aggressivi del solito, rendendo pericoloso viaggiare all'interno del Deserto.

Costruiscono le loro tane, composte da numerose gallerie, nel sottosuolo del deserto, con diverse vie di uscita, per sfuggire in caso di pericolo.

Gli esemplari più anziani ottengono la capacità di soffiare fuoco dalle loro fauci, grazie al sangue dei loro progenitori.

## **GREEXAR**

**Aspetti:** *Progenie di Oddus*

**Capace (+2):** Accerchiare, Soffiare fuoco (solo gli esemplari di età avanzata)

**Incapace (-2):** Ritirarsi in battaglia

**Sfinimento:** □□

## **JOTUN**

### **Aspetto**

Gli jotun sono degli umanoidi di enormi dimensioni, con un'altezza media di 4 metri e un peso di 5 quintali, il cui corpo, cosparso di peli, termina con dei piedi caprini. In genere presentano una barba folta, da cui spuntano delle grandi zanne; ai lati del capo hanno grandi corna ricurve. La maggior parte degli jotun tende a vestirsi con pelli, spesso ricavate da un unico animale di grandi dimensioni.

### **Storia**

Durante l'Era degli Antichi, nell'anno -1950, gli jotun nascono dall'energia rilasciata dalla dipartita di Elhar e Tezoth. Divennero presto la razza dominante di Artha, fin quando non vennero sconfitti dai draghi. Questi posero gli jotun in un lungo letargo magico, privandoli del loro status di semidivinità, fino all'Era del nuovo inizio in cui la magia spontanea li svegliò.

Da allora gli jotun hanno ripreso ad abitare il continente di Sadrien, occupando le vette delle montagne più impervie e le grotte più



profonde. Ciò li ha portati a condividere i loro domini con i troll, in un'alternanza di alleanze e guerra, a seconda dei diversi sovrani e delle loro ambizioni.

### **Società**

Gli jotun sono esseri molto rozzi e poco intelligenti; parlano un linguaggio composto da versi gutturali e grugniti, ma alcuni di essi sono in grado di parlare il kharniano. Nonostante ciò non sono propensi a comunicare con le altre razze, che considerano usurpatrici di ciò che una volta apparteneva loro.

Gli jotun si dividono in piccoli clan e tribù, sebbene nelle montagne nevose vi sia una nutrita comunità, che convive con i troll lì presenti. Una tipica comunità jotun è composta da circa 20-30 componenti, che spesso si affidano a uno sciamano, che sostiene di comunicare con gli spiriti degli imperatori passati; lo sciamano non ha potere sugli altri jotun, se non quelli garantiti dal rispetto che essi provano per lui.

Molti jotun, invece, preferiscono viaggiare per il mondo da soli, per attirare meno l'attenzione delle altre razze, vivendo in uno stato primordiale.

### **JOTUN**

**Aspetti:** *Gigante ottuso*

**Capace (+2):** Spaccare cose, Terrorizzare

**Incapace (-2):** Obbedire agli ordini, Muoversi silenziosamente

**Sfinimento:** □□□

### **KERGASH**

#### **Aspetto**

Questi esseri appaiono come enormi tartarughe marine, alte 2 metri e lunghe 3 metri, protette da un guscio compatto. Sono di colore grigio scuro striato di blu, con massicce zampe, ricoperte di placche ossee. Il guscio è di un colore più scuro rispetto al corpo. Al termine del corpo vi è una lunga coda con una cresta composta da scaglie.

La loro testa è provvista di un corno in

cima e un becco molto grande, dal bordo seghettato. Hanno occhi piccoli, con sfumature bluastre.

### **Storia**

I kergash sono una delle aberrazioni create da Oddus; il signore degli inganni ha cavalcato questi esseri per condurre i suoi attacchi a Quetor. Grazie alla magia che l'alyuin donò loro, i kergash sono in grado di produrre un'onda sonora stordente.

La maggior parte dei kergash si stabilì lontano dalle coste, evitando i mortali. Gli abitanti di Artha hanno, quindi, avuto pochi contatti nel corso dei secoli con queste aberrazioni, eccezion fatta per alcuni marinai drel. A causa di ciò la maggior parte degli abitanti del mondo credono che i kergash siano solo un mito.

### **Società**

I kergash tendono a vivere da soli, raggruppandosi ogni tre anni per l'accoppiamento. Le uova prodotte in questo periodo vengono sotterrate e abbandonate dai genitori, nelle coste delle isole dell'Oceano Meridionale. Solo gli esemplari più forti riescono quindi a sopravvivere; questi vivono in gruppo fino al compimento del decimo anno di età, dopo il quale si separano.

I kergash sono molto territoriali e attaccano chiunque si avvicini alle proprie tane. In genere quando attaccano fisicamente, tendono a caricare il bersaglio con il robusto corno per poi finirlo con le imponenti zampe. Alcuni kergash vengono usati come cavalcature dai guerrieri araquan marini.

### **KERGASH**

**Aspetti:** *Caricaaaaaa!*

**Capace (+2):** Stordire, Nuotare

**Incapace (-2):** Accerchiare, Condurre un gruppo

**Sfinimento:** □□□

### **NARAK'THUL**

#### **Aspetto**

I narak'thul sono enormi aracnidi, dalla pelle è grigiastra e rugosa, alti circa 1



metro e lunghi 1,5 metri. Hanno otto zampe e il corpo diviso in due segmenti. Presentano due cheliceri che terminano con due grandi zanne in grado di esercitare un'immensa forza. Hanno una vista molto sviluppata, specie nelle ore notturne, in cui sono in grado di vedere a una notevole distanza. La loro saliva è corrosiva e in grado di distruggere anche alcuni metalli. Non sono in grado di parlare, ma comprendono il linguaggio antico e alcune parole del kharniano.

#### **Storia**

I narak'thul vennero creati da Oddus, durante l'Era dei Mortali. Quando Oddus era presente su Artha proteggevano la sua dimora, ma dopo la sua dipartita si sono nascosti nelle profondità delle rovine dell'impero di Kahazar. Lì sono cresciuti di numero finché alcuni esploratori drel non ne hanno incendiato numerose nidiate.

Oggi vi è un numero ridotto di narak'thul, sebbene un gran numero di uova debba schiudersi fra poco tempo.

#### **Società**

I narak'thul sono una specie sedentaria. Tendono, quindi, a creare una tana e abitarvi per sempre, a meno che non siano costretti ad abbandonarla.

Sono animali notturni e sviluppano le loro attività dopo il crepuscolo, specie per quanto riguarda la caccia.

Ogni nido è composto da un ragno antico di sesso femminile, che produce fino a 500 uova in un anno; contrariamente ai ragni comuni, i narak'thul hanno un forte senso del gruppo: quando un componente del nido cattura una preda la porta nella tana, per dividerla con gli altri narak'thul. Il ragno antico ha la priorità per quanto riguarda la nutrizione.

#### **NARAK'THUL**

**Aspetti:** *Farei di tutto per il nido*

**Capace (+2):** Cacciare, Corrodere metalli

**Incapace (-2):** Combattere in inferiorità numerica, Combattere a distanza

**Sfinimento:** □

## **NON MORTI**

#### **Aspetto**

I non morti sono cadaveri rianimati tramite la magia; a causa di ciò il loro aspetto si differenzia, in base allo stato del corpo al momento della morte; alcuni appaiono ben conservati e ricordano una pallida imitazione di com'erano in vita, mentre altri hanno il copro putrefatto a causa della decomposizione.

La maggior parte di essi presenta un'espressione vacua in volto e una carnagione bluastra. Non sono capaci di provare dolore o emozioni, anche se alcuni studiosi sostengono che conservano i ricordi di quando erano in vita.

#### **Storia**

Durante l'Era della Spada, nell'anno 502 l'Arcimago Althan Letheril, allievo di Rayna, mette a punto un rituale in grado di riportare in vita i defunti. Una leggenda narra che gli spiriti dei defunti si rechino nell'Ayle, per ricongiungersi al loro creatore. Forse a causa di ciò i cadaveri rianimati appaiono come degli esseri senz'anima, capaci solamente di emulare la vita.

Presto Althan fondò l'Ordine dei Necromanti, per insegnare le sue arti magiche a tutti coloro lo desideravano. Molti membri dell'ordine presero parte alla Guerra del Magia e riportarono in vita i caduti, sia umani ed elfi sia troll. Si dice che alcuni di questi non morti circolino ancora per Sadrien, in stato letargico dentro grotte e rovine.

#### **Società**

Essendo incapaci di provare emozioni o mostrare intelligenza, i non morti non hanno sviluppato alcuni tipi di società nel corso dei secoli. Indipendentemente dal loro creatore i non morti devono comunque obbedire a un mago in grado di praticare la necromanzia.

## **NON MORTI**

**Aspetti:** *Cadavere rianimato*

**Capace (+2):** Combattere in gruppo

**Incapace (-2):** Pensare



**Sfinimento:**

## SPETTRI

### Aspetto

Gli spettri appaiono come proiezioni astrali di creature umanoidi, incapaci di riposare dopo la morte. Le loro sembianze sono molto simili a quelle che avevano in vita, ma presentano corpi indistinti, quasi trasparenti e caratterizzati da un alone verde-azzurro. Producono tristi litanie anche se alcuni di essi sono in grado di comunicare

### Storia

I primi spettri sono comparsi dopo la Guerra della Magia, a causa dell'esplosione del prisma. Dopo di allora nuovi fantasmi sono stati creati, se al momento della loro morte vi è stata un'instabilità nella magia proveniente dal cuore del mondo. La maggior parte degli spettri continuò a infestare il luogo della propria morte, ma alcuni iniziarono a vagare per la terra, tentando di estirpare la fonte vitale dai viventi, senza successo.

### Società

In genere i fantasmi non strutturano alcun tipo di società, sebbene numerose leggende parlano di numerosi spettri all'interno della Palude di Acquastagna, che impediscono il passaggio ai viventi, cercando di rubargli l'essenza vitale.

## SPETTRO

**Aspetti:** *Percepire le creature viventi*

**Capace (+2):** Comparire dal nulla, Colpire l'anima

**Incapace (-2):** Interagire con la materia

**Sfinimento:**

## TROLL

### Aspetto

I troll sono umanoidi, frutto di un'esplosione magica, il cui aspetto è il risultato di un'esplosione magica. I troll, infatti, mostrano dei lineamenti deformi, sono tozzi e hanno una pelle squamosa dal colore verde scuro.

Vi sono due tipi di troll: i troll di montagna e i troll dei sentieri. I primi sono alti in media 2 metri e pesano sui 200 chilogrammi. La maggior parte di essi ha fisici nerboruti e mani nodose, che rivelano tutta la loro forza, e utilizzano la loro prestanza fisica per risolvere qualsiasi cosa. In genere sono vestiti di pelli animali e grezze armature di ferro. I più importanti fra loro presentano tatuaggi tribali, che ne descrivono la storia come guerrieri.

I troll dei sentieri presentano, invece fisici smunti e macilenti. Sono soliti vestirsi con tuniche e indossano armature leggere, di cuoio o imbottite.

### Storia

I troll nascono al termine dell'Era del Prisma, a seguito dell'esplosione magica del prisma stesso. Sin dalla loro origine vennero visti come un'aberrazione e scacciati dai popoli civilizzati.

Fuggiti sulle Montagne Nevose, svilupparono una società, di carattere barbarico, basata sulla legge del più forte. Gli elementi più deboli venivano esiliati dalle Montagne Nevose, finché non svilupparono una propria razza nomade, i troll dei sentieri.

Svilupparono presto tre diversi clan, che si batterono per il predominio della regione. In seguito i troll entrarono in guerra con gli elfi alti, per depredare le ricchezze del regno, tramite un'alleanza con l'Ordine dei Necromanti.

Oggi i diversi clan si battono sotto il comando di Blozuk, un enorme troll del clan Okrul.

### Società

La società dei troll è basata sulla forza. Ciò ha fatto sì che i sovrani durino poco sul trono. Ogni capoclan desidera ottenere il controllo del regno, per poter favorire il proprio clan di appartenenza.

Il capoclan, Ar'Kaurg in lingua troll, ha potere decisionale su tutte le questioni interne al clan e sceglie i troll che devono abbandonare la tribù. Per i rapporti con gli altri clan deve consultare il Mald'Horak,



un'assemblea di sciamani, che sono i diretti discendenti dei primi troll fuggiti da Aldhir. I capoclan devono inoltre informare il sovrano delle decisioni prese all'interno dei clan.

Il sovrano ha il diritto di scegliere il proprio successore, ma questa scelta non viene sempre rispettata dagli altri clan.

#### **TROLL DI MONTAGNA**

**Aspetti:** *L'unico elfo buono è un elfo morto*

**Capace (+2):** Combattere in gruppo, Accerchiare

**Incapace (-2):** Passare inosservati, Pianificare

**Sfinimento:** □□

#### **TROLL DEI SENTIERI**

**Aspetti:** *Intelletto sviluppato (per un troll, ugh)!*

**Capace (+2):** Esplorare

**Incapace (-2):** Combattere avversari tenaci

**Sfinimento:** □



# CAPITOLO IX

## IL MONDO DI ARTHA

Artha è stata pervasa dalla magia, sin dalla sua creazione. Ciò si riflette sull'ambiente, dagli alti picchi delle Montagne di Granito agli enormi alberi di legnincanto della Foresta della Luna.

Tra tutti questi luoghi è possibile trovarvi dei famir in lotta per il predominio delle tribù barbariche, degli elfi alti intenti a recuperare un antico rituale e degli elfi silvani che si battono per difendere le loro selve.

La maggior parte degli abitanti di Artha svolge una vita semplice e frugale, ma per coloro che vogliono essere degli eroi l'avventura è sempre dietro l'angolo.

### IL MONDO DI ARTHA

Artha è composto da tre continenti, separati da vasti oceani. I mortali risiedono nel continente di Sadrien e la maggior parte di essi ha dimenticato l'esistenza degli altri due continenti.

Nel continente di Sadrien umani, elfi alti, elfi silvani, mezzelfi, troll e numerose aberrazioni vivono tra conflitti e periodi di pace. I draghi restano sopiti nel sottosuolo, in attesa dell'era in cui il loro ritorno sarà necessario.

A sud di Sadrien si trova il continente di Elyon, caratterizzato da grandi foreste intervallate da montagne, con un clima tropicale, umido e con temperature elevate. Il territorio risulta inesplorato, se non per alcuni avamposti del passato impero di Kahazar.

Lontano dalla civiltà vi è il continente di Ith, un luogo brullo, roccioso e caratterizzato da numerosi vulcani. Nessun mortale ha mai messo piede su Ith e, dopo l'era dei draghi, se ne è perso anche il ricordo.

## IL CONTINENTE DI SADRIEN

Il continente di Sadrien è un luogo caratterizzato da diversi ambienti e popolazioni. Si estende per cinquemila chilometri da est a ovest e per tremila chilometri da nord a sud. Lungo le sue strade è possibile incontrare una variegata moltitudine di popoli, dai chierici più devoti ai barbari selvaggi del nord, dai longevi maghi degli elfi alti ai silenziosi elfi silvani, dai troll nascosti nel lembo di terra più freddo al mondo ai mezzelfi sparsi per tutto il continente.

È questo Sadrien, un calderone in cui magia, guerra e cultura si mischiano, una terra per cui combattere, una terra da conquistare e una terra da difendere.

Dagli umidi terreni della Palude Acquastagna al fatato Golfo delle Streghe, Sadrien è popolato da numerose razze. La storia del continente narra nel dettaglio l'ascesa e la caduta di molte di queste razze, nel corso dei secoli.

La maggior parte degli abitanti delle campagne di Sadrien sono umili contadini. Alcuni riescono a vivere la loro vita con serenità, mentre altri devono fare i conti con i banditi e la natura avversa.

Nelle città sono presenti locandieri, artigiani o pescatori, la cui vita non è certo più facile di quella rurale, sebbene le guardie cittadine mantengano l'ordine, o almeno ci provino.

Non tutte le nazioni hanno preso parte alla Guerra della Magia, ma ne hanno subito gli effetti, anche se indirettamente. Il trattato ha riportato la pace, ma vi sono molte tensioni pronte a riesplodere tra le varie nazioni.



## LO SCORRERE DEL TEMPO E IL CALENDARIO

Un giorno del mondo di Artha è diviso in 20 ore, dal sorgere del sole al suo tramonto. In pochi si interessano della divisione della giornata in ore; la maggior parte degli abitanti, infatti, si preoccupa di osservare la differenza tra il giorno e la notte, sulla base della luce solare.

Ogni anno, di 360 giorni, si suddivide in 4 periodi meteorologici, ognuno dei quali è composto da 3 mesi, di 30 giorni ciascuno. Ogni settimana è composta da 5 giorni, i cui nomi variano da regione a regione.

L'anno inizia con il periodo di Rinascita, caratterizzato da un risveglio della natura, in cui gli animali escono dal letargo e le piante rifioriscono; raccoglie i mesi di Iriel, Tanys e Allory.

Dopo la Rinascita vi è il periodo di Solealto, in cui le temperature raggiungono il loro massimo annuale, che è composto dai mesi di Sydell, Haldic e Nom.

Segue il periodo della Caduta, con temperature più fredde e piogge abbondanti; questo periodo è composto dai mesi di Amoth, Lorwar e Rydis.

L'ultimo periodo dell'anno è quello di Grandefreddo, periodo gelido, che spesso porta con sé neve o ghiaccio nelle zone settentrionali e che raccoglie i mesi di Frothdar, Unarin e Avel.

Sin dagli albori le diverse civiltà hanno sviluppato dei metodi per seguire e calcolare lo scorrere del tempo. Basandosi sul calendario emeryano, il conteggio degli anni parte dalla nascita degli esseri umani. Il calendario, istituito da re Tedar Rivofreddo, è stato adottato da tutte le nazioni, sebbene molti componenti delle altre nazioni tendono a utilizzare calendari differenti basati sugli eventi della propria cultura.

## VALUTA E COMMERCIO

L'economia del mondo di Artha cambia parecchio a seconda di dove vi troviate.

Vi sono luoghi, come le aree settentrionali del regno di Mahk, in cui il baratto è sufficiente come metodo di pagamento e altri, come le zone portuali della città di Khavi, in cui è necessario commerciare tramite valute come le monete e i lingotti. L'economia di Artha è basata sulle monete, poiché non deperibili; la popolarità delle monete è data dall'importanza del commercio nelle terre di Sadrien.

Le monete possono avere forme diverse, ma in genere una moneta avrà uno spessore di tre millimetri e un diametro di tre centimetri, per un peso di tre grammi. La maggior parte delle nazioni usano soprattutto monete d'argento e le più rare monete d'oro, sebbene in alcune regioni vengano usate anche monete di rame e di bronzo.

Alcune regioni di Sadrien producono autonomamente ciò che è necessario per la loro sussistenza, mentre altre necessitano di importare le risorse da altre nazioni. Ciò ha portato allo sviluppo di un sistema di strade e dei porti commerciali.

## LINGUAGGI

Sul continente di Sadrien sono parlati numerosi linguaggi e alcuni dialetti, a seconda delle regioni in cui ci troviamo. Gli elfi alti parlano una lingua antica nata quando erano ancora immortali, il valenar. Dopo la separazione tra gli elfi alti e gli elfi silvani, questi ultimi hanno strutturato un nuovo linguaggio, il sylvenar. I mezzelfi sono in grado di parlare numerosi linguaggi, anche di altre razze, a seconda delle loro zone di origine. Gli umani parlano numerosi dialetti, anche all'interno della stessa nazione, tutti provenienti dalla lingua antica. Per comodità, durante il periodo del regno di Kharn, è nato un linguaggio comune a tutti gli umani, il kharniano.

Nei secoli successivi dato il numero di umani su Sadrien tutte le razze hanno appreso il kharniano, per poter comunicare al meglio.



## GLI ALUYIN

Gli aluyin hanno influenzato il corso della storia di Artha. Oggi i tempi in cui le loro gesta decidevano la sorte del mondo sono solo un pallido ricordo.

La maggior parte dei mortali ha perso memoria della loro esistenza, che persiste solo in alcuni modi di dire e tra gli elfi alti più antichi.

Vi sono alcune organizzazioni segrete, come l'Ordine della Magia, che tramano per riportare in vita gli antichi.

## ORGANIZZAZIONI

Nelle vostre avventure incontrerete numerosi culti e ordini, che potranno schierarsi al vostro fianco o opporsi a voi. Di seguito è presentata una breve descrizione delle più importanti organizzazioni di Sadrien.

### CIRCOLO DEI SAGGI

Il Circolo dei Saggi nasce nell'anno 655. Inizialmente era perlopiù composto da contadini e braccianti, ma fra le loro fila vi erano alcuni studiosi, che avevano appreso la magia da alcuni elfi alti durante la Guerra della Magia. Questi studiosi iniziarono a servirsi della magia per supportare i contadini, per curare le loro ferite, per depurare i corsi d'acqua e per mantenere in salute il bestiame.

Al tempo stesso però reclutavano tra gli abitanti del ducato coloro che erano desiderosi di destituire il duca Edmond Spaccaossa. Ciò spinse il duca a cercare di schiacciare il Circolo dei Saggi con tutte le sue forze.

I membri del circolo vivono in clandestinità in tutta la nazione, ma grazie all'aiuto degli abitanti riescono a sfuggire agli uomini del duca.

### LEGA DEI VIAGGIATORI

I servizi della Lega dei Viaggiatori sono tra i più richiesti di Sadrien; numerosi suoi membri sono esploratori o guide in

grado di attraversare tutto il continente, in maniera sicura.

La Lega dei Viaggiatori è stata fondata da Odar Presaferma, l'unico drel ad aver esplorato tutto il continente dalle fredde distese di ghiaccio del regno di Mahk alla Prateria delle Anime, in cui gli ekuar venerano i propri antenati.

Questa gilda accetta di prestare servizio solo per coloro che dimostrano di avere buone intenzioni; per questo accedere ai suoi servizi non è così semplice. Molti dei clienti della Lega dei Viaggiatori sono mercanti, interessati a scoprire nuove vie commerciali, o ambasciatori che devono recarsi in regioni lontane.

### ORDINE DEI NECROMANTI

L'Ordine dei Necromanti è stato fondato da Althan Letheril, un elfo alto allievo di Rayna. I membri dell'ordine sono esclusivamente elfi alti, provenienti da famiglie nobili, che hanno iniziato a praticare la magia nera. Infatti, grazie ad alcuni rituali realizzati da Althan l'ordine è in grado di rianimare cadaveri.

L'ordine era costituito da un ristretto numero di maghi e stregoni, ambiziosi e senza scrupoli, disposti a sacrificare degli innocenti per i loro scopi.

Su ordine di Althan, i membri dell'ordine partirono alla ricerca di antichi rituali e iscrizioni runiche, per riportare nel mondo di Artha la loro matriarca, Rayna.. In questo periodo molti paesi e villaggi vennero attaccati dai membri dell'ordine e ciò spinse re Tedar Rivofreddo a dichiarare fuorilegge l'Ordine dei Necromanti.

Nell'anno 708 Althan esegue un pericoloso rituale per riportare Rayna su Artha, ma causa un'instabilità nella magia di Artha, che sfugge al controllo dei draghi.

Da allora non si sono avute più notizie dell'ordine ma gira voce che stiano raccogliendo le forze per mettere a punto un nuovo rituale.



## VERDI GUARDIANI

I Verdi Guardiani sono una congrega di druidi, che risiedono nella nazione di Thalion. Il loro compito è proteggere la natura e per far ciò si spostano di continuo nella regione, anche se alcuni drappelli vengono mandati dove c'è bisogno della loro organizzazione. La congrega ha poco potere fuori da Thalion ma alcuni alleati si trovano nelle altre nazioni, pronti a supportare i guardiani che ne hanno bisogno.

La maggior parte dei Verdi Guardiani sono druidi elfi silvani, ma vi sono anche numerosi ranger umani, soprattutto ekuar o famir.

I Verdi Guardiani risiedono nel Bosco Verdeggiante, in cui lo ierofante Edwyn Naerys addestra le nuove truppe e insegna loro la magia druidica e il rapporto con la natura.

## NAZIONI DI SADRIEN

Segue una descrizione delle nazioni che formano Sadrien, descrivendone la composizione della popolazione, la forma di governo, la religione, l'economia e i luoghi importanti.

### MAGOCRAZIA DI ALDHIR



#### Capitale

Syrl

#### Popolazione

800.000 abitanti (80% Elfi alti, 15% Drel, 5% Mezzelfi)

#### Storia

Aldhir, patria dei guardiani in lingua valenar, è la prima nazione che ha deciso di istituire una forma di governo valida per tutto il territorio, nell'anno 340. Eldryn Syon ha riunito tutti i maghi presenti sul territorio e, con il consenso del popolo, ha fondato la magocrazia.

Durante i primi decenni di vita, la nazione di Aldhir si è sviluppata velocemente, grazie al prisma. Le città, gestite tramite la magia, in ogni loro aspetto, conobbero un periodo di progresso senza eguali.

Quest'era di progresso impedì l'emergere di conflitti interni e la anche la vita dei più umili scorreva senza preoccupazioni di sorta.

Quando Rayna mise a punto il rituale in grado di dominare i draghi si crearono due fazioni fra gli elfi alti; una credeva che fosse un sacrificio necessario, mentre l'altra, per la maggior parte costituita da umili popolani, credeva fosse un'azione profondamente sbagliata.

Con l'esplosione del prisma, aumentarono i dissensi verso l'Alto Concilio, accompagnati da perplessità per il modo in cui veniva gestita la nazione.

Durante la Guerra della Magia, gli abitanti tornarono uniti, ma adesso che vi è la pace, le differenze fra classi sono diventate più evidenti.

Oggi molti abitanti, nutrono sfiducia nei confronti dei maghi, mentre altri desiderano che i propri figli ottengano l'accesso all'Accademia dell'Alta Stregoneria.

#### Vita e Società

Gli abitanti di Aldhir sono perlopiù contadini, maghi e studiosi. La vita dei contadini è cambiata molto nelle ultime ere, poiché meno supportati dalle grandi città. Alcuni di loro fanno ancora uso della magia, ottenendo maggiori risultati dai propri possedimenti.

Il clima temperato delle zone centrali, presso le Colline del Riposo, permette la produzione di ottimi vini, la maggior parte dei quali viene venduta entro i confini nazionali.



Nelle città sono presenti numerosi artigiani, conosciuti soprattutto per la lavorazione del legno; i più richiesti sono coloro in grado di lavorare il legnincanto, un tipo di legno presente solo nella Foresta della Luna, più resistente e più elastico del legno comune. Grandi quantitativi di legnincanto vengono esportati verso le altre nazioni.

Coloro i quali vogliono risollevare la propria condizione sociale possono far richiesta per l'Accademia dell'Alta Stregoneria; tutti gli individui portati per la magia seguono il corso di stregoneria che li porterà a diventare potenti incantatori, mentre i restanti vengono iniziati come studiosi all'interno della struttura e si occupano di questioni come la politica e l'economia.

#### **Governo**

L'Alto Concilio decide delle questioni politiche della nazione. I tre maghi più potenti dell'Accademia dell'Alta Stregoneria di ogni città diventano membri dell'Alto Concilio e si riuniscono due volte al mese nella città di Syril per discutere delle condizioni della nazione.

I membri dell'Alto Concilio sono spesso di alta estrazione sociale; ciò induce il concilio a prestare meno attenzione ai popolani, rispetto al passato. L'Alto Concilio mantiene i contatti con le altre nazioni e ne cura le relazioni diplomatiche. Quando un membro dell'Alto Concilio si ritira o viene a mancare, il suo sostituto viene scelto tra i membri più potenti dell'accademia di provenienza.

#### **Luoghi Importanti**

**Syrl** (Metropoli, 110.000 abitanti): la città di Syril è la più antica del continente ed è nata quando gli antichi guardiani elfi alti hanno fondato un insediamento nei pressi del prisma. Inizialmente era solo un gruppo di umili abitazioni, ma adesso vi si stagliano numerose torri ed enormi palazzi. Le piazze dei mercati cittadini risultano molto operose ed è possibile trovarvi anche mercanti umani e mezzelfi.

L'Accademia dell'Alta Stregoneria è

situata nei quartieri alti, vicina a dove un tempo si trovava il prisma; l'accademia è accessibile solo agli elfi alti, sebbene alcuni insegnanti credano sia arrivato il momento di accettare anche allievi di altre razze.

Le questioni cittadine vengono dibattute dai tre membri dell'Alto Concilio, nella Torre della Giustizia, da cui vengono emanate le leggi interne alla città. La criminalità è ridotta, anche se nei quartieri più bassi avvengono anche crimini violenti.

**Solana** (Grande città, 30.000 abitanti): questa città era in passato un piccolo avamposto di pescatori, che svolgevano il proprio lavoro nel Mare di Valk; in seguito al crollo del prisma molti elfi alti si sono spostati nella città di Solana, che ha acquisito sempre maggior importanza come porto commerciale. Numerosi mercanti di vino e di legnincanto usano il porto di Solana per commerciare i loro prodotti in tutto il continente di Sadrien.

**Tiriarys** (Piccola città, 8.000 abitanti): Tiriarys è divenuta molto famosa, nonostante le piccole dimensioni, grazie ai suoi artigiani, gli unici in grado di lavorare il legnincanto, che vengono contattati dai regnanti di tutto il mondo.

I suoi abitanti sono lavoratori zelanti; ciò ha arricchito molto la città che vive un periodo di grande benessere.

**Foresta della Luna:** al centro di questa foresta vi è un santuario dove cresce il legnincanto, la cui origine è magica. Il santuario è protetto dagli spiriti degli elfi alti caduti.

#### **DUCATO DI EMERYA**





**Capitale**

Thadria

**Popolazione**

1.200.000 abitanti (70% Hebor, 20% Mezzelfi, 5% Elfi alti, 5% Drel)

**Storia**

In origine la nazione di Emerya era abitata da persone umili della tribù degli hebor; la maggior parte dei suoi abitanti erano contadini, spesso costretti a subire le angherie di banditi e fuorilegge.

Alcuni signorotti locali controllavano piccole regioni della nazione, commerciando i prodotti della terra e arricchendosi alle spalle della povera gente.

Nell'anno 395 ebbe luogo una ribellione, conosciuta come la Rivolta dei Giusti; i contadini spodestarono i possidenti e presero possesso delle terre.

Nei primi anni del 600 però la serenità dei cittadini di Emerya fu infranta dalla Guerra della Magia, nella quale la popolazione venne decimata e le città distrutte. I superstiti furono costretti a rifugiarsi come profughi nelle nazioni a sud.

Scacciati i troll, gli abitanti di Emerya poterono tornare in patria. Negli anni successivi le cinque nazioni degli umani vissero sotto un unico vessillo, quello del regno di Kharn.

Nel periodo successivo alla Guerra della Magia, gli antichi feudatari avevano riacquisito le ricchezze di un tempo. Thedel Spaccaossa, uno dei feudatari di Emerya, strinse un patto con il re. Thedel offrì al re dei tributi da parte della nazione in cambio di un titolo nobiliare. Nacque così il ducato di Emerya.

In seguito Thedel morì, passando il potere al figlio Edmund Spaccaossa, un uomo violento e iracondo.

In questo periodo nacque il Circolo dei Saggi, un ordine di paladini che si battevano per i più poveri.

I membri del Circolo dei Saggi impararono presto ad utilizzare la magia, grazie a numerose pergamene rinvenute nel corso degli anni.

Edmund Spaccaossa dichiarò illegale il circolo e offrì una lauta ricompensa a chiunque aiutasse a smantellarlo.

Con la morte del re il ducato di Emerya stabilì la propria indipendenza dalle altre nazioni, ma Edmund restò al governo della nazione.

La regione di Emerya è oggi molto ampia e vive sotto il giogo del duca.

**Vita e Società**

Gli abitanti di Emerya sono contadini, pescatori e mercanti. Molti villaggi sorgono sulle sponde del Lago Primaluce, zona in cui la pesca è molto redditizia.

Subito dopo la Guerra della Magia, gli abitanti si sono dedicati all'agricoltura e all'allevamento; fra le maggiori esportazioni vi sono infatti cereali e bestiame.

Alcuni contadini abbandonano la dura vita delle campagne per entrare nel Circolo dei Saggi, il cui fine è soccorrere i più deboli sparsi nella nazione e liberare il paese dal giogo della tirannia. I più eruditi tra i membri del circolo hanno appreso la magia che usano per curare la povera gente.

**Governo**

Il duca Edmund Spaccaossa comanda la regione, con l'aiuto dei suoi vassalli. Questi gestiscono le tasse e l'esercito delle diverse regioni e versano i tributi nelle casse del ducato.

Il ducato di Emerya è un governo restrittivo, in cui i poveri non hanno modo di risollevarsi dalla propria condizione. In ogni città si nascondono dei membri del circolo dei saggi, il cui scopo è liberare il paese.

**Luoghi Importanti**

**Thadria** (Metropoli, 260.000 abitanti): la città di Thadria è la più grande della nazione, ma camminando per le sue strade non si nota il baccano tipico di una grande metropoli. Gli abitanti, gente operosa, scandiscono la propria giornata tra gli impegni lavorativi. Il palazzo del duca Edmund si trova al centro della città, grazie alla posizione di Thadria nella nazione.

Nei sotterranei della città è presente la più



grande sede del Circolo dei Saggi.

**Zefrya** (Metropoli, 80.000 abitanti): la città di Zefrya è famosa per il Trattato di Zefrya che per la prima volta sancì la collaborazione delle quattro nazioni degli umani.

Durante gli anni la città si è sviluppata come polo commerciale, essendo vicina al confine; dalla città partono le carovane che commerciano bestiame o grano, dirette verso le nazioni di Keldar o Weser. Il tragitto verso le altre nazioni è stato in seguito nominato come Via del grano.

Oggi Zefrya si mostra come la città più ricca della regione, essendo abitata da numerosi mercanti.

**Beor** (Grande paese, 4.000 abitanti): Beor è il paese che ha subito meno danni durante la Guerra della Magia, essendo più protetto, perchè riparato tra le Montagne Nere e il Lago Primaluce. Gli abitanti vivono in maniera frugale e sono più isolati dal resto della nazione.

**Morn** (Piccolo paese, 2.500 abitanti): il paese di Morn è quello che ha subito i maggiori danni durante la Guerra della Magia, essendo stato raso al suolo dall'esercito dei troll. Ollin Montebraccio, permise agli abitanti di fuggire dai troll, sacrificandosi.

**Luth** (Piccolo paese, 2.000 abitanti): il paese di Luth è uno dei più attivi per quanto riguarda la pesca della carpa e del luccio. Gli abitanti sono perlopiù pescatori, sebbene vi siano anche numerose locande in cui i pescatori sono soliti riposare tra una battuta di pesca e l'altra.

### REGNO DI KAR'AKDUR



### Capitale

Kar'Agas

### Popolazione

600.000 abitanti (90% Troll, 10% Jotun)

### Storia

I troll nascono con l'esplosione avvenuta alla fine della Guerra del Prisma; scacciati dagli elfi alti si sono diretti sulle Montagne Nevose. I pochi troll lì rifugiatosi aumentarono di numero fino a sviluppare tre clan: i Ka'Ruk, gli Okrul e i Thar'Kan.

I clan si sono separati in differenti zone delle Montagne Nevose e hanno combattuto in lotte fratricide, fino all'anno 458, quando Wurgoth, capoclan degli Okrul, salì al potere e creò il regno di Kar'Akzur.

Inizialmente il governo si reggeva sulla paura, poiché Wurgoth uccideva tutti coloro che tentavano di ribellarsi, ma piano piano le tribù si compattarono, con la promessa di una guerra contro gli odiati elfi alti.

Dopo la Guerra della Magia, vi fu un vuoto di potere e i vari clan si divisero le Montagne Nevose, uccidendo coloro che oltrepassavano i confini stabiliti.

Vi furono alcuni avvicendamenti tra coloro i quali aspiravano a diventare sovrani di Kar'Akzur, finché Krog'Han, troll del clan di Ka'Ruk, non riuscì a sconfiggere i suoi avversari e diventare sovrano del nuovo regno di Kar'Akzur.

Dopo numerosi colpi di stato nel 726 è salito al trono Blozuk, del clan Okrul, un troll di enormi dimensioni e ferocia inaudita.

### Vita e Società

Il regno di Kar'Akzur è composto dalle Montagne Nevose e dalle coste che si affacciano sul Mare del Gelo; sulle coste vivono alcune piccole comunità che sono state esiliate dalle montagne, mentre i clan principali vivono tutti nelle profondità dei monti.

I clan nelle montagne sono sempre dediti al tradimento e tentano la scalata al potere per poter porre il proprio capoclan sul trono. Anche nei periodi di tregua non tutti i troll sono disposti a concedere



il passaggio ai componenti di un clan avversario.

I clan più potenti hanno fra i propri componenti alcuni Jotun, resi ottusi dai numerosi anni di letargo.

Nei periodi estivi, i troll scendono dalle montagne per saccheggiare le comunità isolate del regno di Mahk e del ducato di Emerya, non essendovi alcun tipo di risorsa commestibile nel regno di Kar'Akdur.

Durante l'inverno, a causa delle basse temperature, restano isolati all'interno delle montagne, riscaldandosi con la roccia vampa, un tipo di roccia infiammabile, grazie ai minerali al suo interno.

I troll più deboli vengono esiliati dalle montagne e divengono nomadi, viaggiando per il continente di Sadrien. Spesso vivono isolati, anche se sono soliti raccogliersi in piccoli gruppi di pochi componenti.

Questi troll, soprannominati troll del sentiero, appaiono gracili e hanno sviluppato un'intelligenza maggiore per compensare la mancanza di forza.

#### **Governo**

Il regno di Kar'Akdur non ha un governo stabile, a causa delle lotte interne fra i vari clan. I sovrani che si succedono sul trono sono costretti a comandare con la forza, per evitare l'insorgere di ribellioni.

Gli altri clan supportano il re, fino quando questi mostra un segno di debolezza; in questo caso, gli altri clan colgono l'occasione per sovvertire l'ordine e passare al comando.

#### **Luoghi Importanti**

**Kar'Agas** (Grande città, 30.000 abitanti): sebbene la maggior parte dei troll risiede nelle Montagne Nevose, questa grande città si è formata come avamposto di difesa dalle altre nazioni. Alcuni umani coraggiosi si dirigono a Kar'Agas per commerciare i loro prodotti e farsi pagare in oro estratto dalle montagne e in roccia vampa, molto utile nei freddi inverni in cui la legna scarseggia. Il crimine è diffuso in città e spesso abitanti o mercanti scompaiono nel nulla.

**Tana di Theelratys:** Theelratys, un enorme dragone risiede nelle profondità delle montagne, sebbene nessuno abbia mai trovato la sua tana.

### **DEMOCRAZIA DI KELDAR**



#### **Capitale**

Theera

#### **Popolazione**

750.000 abitanti (75% Ekuar, 15% Mezzelfi, 5% Elfi alti, 5% Drel)

#### **Storia**

La nazione di Keldar si è sviluppata grazie alla tribù degli ekuar, una delle prime tribù degli umani sul continente di Sadrien. Il primo capotribù ekuar, Urik il Guercio, ebbe due figli, ognuno dei quali fondò un clan: il clan del corvo e il clan della lontra. I due clan vivevano in armonia e strutturarono la loro società in maniera democratica; ogni ekuar aveva voce in capitolo sulle questioni della nazione.

Presto però la popolazione aumentò di numero e non vi erano sufficienti risorse per tutti. Così molti membri di entrambi i clan si spostarono a ovest e fondarono il clan del cervo, chiamando la loro nuova casa Emeth. I tre clan vivevano in armonia e commerciavano in carne, pelli e ortaggi. Negli anni successivi un gruppo di elfi alti si stabilì all'interno del Bosco dei Sussurri. Per tenere lontani gli umani sussurravano minacce, fingendosi degli spiriti; nacque così il nome del bosco. Ancora oggi i discendenti di quegli elfi alti risiedono all'interno della selva.

Dopo la Guerra della Magia, numerosi



umani di altre tribù restarono nella nazione di Keldar; alcuni di questi sposarono membri degli ekuar e fondarono un nuovo clan, il clan della salamandra, ponendo le fondamenta per quella che diventerà Adamar.

Ogni clan ha come simbolo un totem, che rappresenta le caratteristiche dell'animale da cui prende il nome. I membri del clan del corvo sono persone acute, quelli della lontra possiedono sensi molto sviluppati, quelli del cervo sono individui in grado di adattarsi a ogni situazione e, infine, quelli della salamandra sono persone sedentarie, molto legate alla patria.

Negli anni successivi ogni città iniziò ad essere abitata da membri di tutti i clan, creando gruppi eterogenei.

#### **Vita e Società**

Ogni centro abitato della nazione di Keldar è incentrato sui clan; i clan possono essere composti di numerosi elementi, spesso anche diverse centinaia. In origine le diverse famiglie appartenenti a un clan erano unite dai legami di sangue, ma con il tempo le linee di sangue si sono confuse. Al giorno d'oggi i clan risultano più importanti delle famiglie di origine.

La maggior parte dei membri dei clan si occupano di agricoltura, allevamento e pesca, anche se è possibile trovare numerosi sciamani che curano le questioni spirituali o politiche e che si occupano di gestire le città.

Grazie alla natura collaborativa dei clan ogni città è a conoscenza di ciò che succede all'interno dei confini nazionali; per far ciò è stata realizzata una fitta rete stradale, composta da piccoli sentieri e grandi vie. I viaggiatori, infatti, sostengono che l'esplorazione del territorio è molto semplice, essendovi anche piccoli villaggi lungo i percorsi principali.

Gli abitanti si dedicano alla coltivazione di ortaggi come la zucca e la patata, mentre l'allevamento è praticato in alcune zone a sud del Bosco dei Sussurri.

#### **Governo**

Ogni città è retta da un consiglio cittadino,

in cui ogni clan ha due rappresentanti, per un totale di otto membri. In questo modo tutti i clan sono rappresentati equamente, a prescindere da quanto numerosi essi siano.

Il consiglio cittadino si occupa delle questioni interne alla città, ma le varie città comunicano spesso, grazie a un nutrito sistema di messaggeri.

Questi rappresentanti indicano raduni dei clan, una volta a settimana per analizzare le questioni da discutere nel consiglio cittadino. Ogni tre anni i componenti di ogni clan eleggono un nuovo rappresentante per il consiglio.

#### **Luoghi Importanti**

**Theera** (Metropoli, 80.000 abitanti): la città di Theera si divide in quattro quartieri, ognuno dei quali è abitato da un clan; i quartieri portano i nomi di Alispiegate, Mustelidia, Ramipalco e Macchiasquama.

Nonostante i diversi quartieri siano abitati dai singoli clan e contengano abitazioni sono conosciuti soprattutto per determinati aspetti. Alispiegate è il quartiere mercantile, da qui partono le carovane dirette a ovest e a nord; Mustelidia è il quartiere militare, in cui risiede la guardia cittadina; Ramipalco è il quartiere in cui sono presenti gli organi del consiglio cittadino; infine, Macchiasquama è conosciuto per le sue taverne e i locali.

La città si basa soprattutto sul commercio, avendo numerose risorse di cui usufruire; Theera è retta dai clan degli ekuar sebbene vi siano numerosi umani delle nazioni del nord, rimasti dopo la Guerra della Magia; questi individui non appartenendo ad alcun clan non hanno modo di intervenire nella politica cittadina ma la loro voce viene comunque considerata dai rappresentanti dei clan.

**Adamar** (Piccola città, 8.000 abitanti): nella città di Adamar sono presenti tutti i clan, sebbene il clan della salamandra è quello che consta di più componenti.

Il porto è la sede di numerosi pescherecci, che si avventurano nella parte interna dell'Oceano Meridionale; la città è famosa



per la pesca dei pesci-daga e dei pescebisonte.

**Emeth** (Grande paese, 3.000 abitanti): il paese di Emeth è una piccola comunità situata nella regione ovest di Keldar; la popolazione è molto unita, ma propensa ad accettare visitatori.

**Bosco dei Sussurri:** il Bosco dei Sussurri ricopre circa un terzo della regione; gli ekuar però si spingono solo fino alle estremità, poichè antiche leggende parlano di spiriti che infestano l'interno del bosco. In realtà vi è una comunità di elfi alti nascosti nelle profondità della selva, che custodisce un frammento del prisma.

## REGNO DI MAHK



### Capitale

Gormog

### Popolazione

300.000 abitanti (95% Famir, 5% Mezzelfi)

### Storia

Alcuni dei primi umani si trasferirono a nord per vivere in un territorio selvaggio, abitato da numerose bestie. I discendenti di quegli umani furono i famir, un popolo di barbari, legati al mondo animale.

La vita dei primi famir era molto dura e non tutti i componenti della tribù superavano i rigidi inverni; allora i quattro guerrieri più forti della tribù fondarono quattro clan: il clan del lupo rosso, il clan dell'orso bianco, il clan del cinghiale nero e il clan della lince gialla.

Ogni clan cominciò a vivere a stretto contatto con l'animale che li rappresentava, studiando il modo in cui questi sopravvivevano all'inverno. Alla

fine dell'inverno, solo gli elementi più forti sopravvissero.

I clan uscirono fortificati da quell'esperienza e presto divennero più numerosi, esperti nell'uso di armi da mischia e nella sopravvivenza nelle terre selvagge.

I quattro clan vissero separati, finchè nell'anno 397 tutte le tribù non si riunirono sulle Colline dell'Orso, sede del clan dell'orso bianco. I capoclan istituirono le regole tribali, cui tutti i famir dovevano obbedire.

Tutti i clan dovevano supportarsi l'uno l'altro; ogni dieci anni i capoclan si sarebbero sfidati per decidere chi avrebbe dovuto comandare le quattro tribù. Le prime Guerre Tribali videro vittorioso Torwulf Furiomanto, capoclan del lupo rosso, che risiedeva nella Foresta dell'Artiglio, e pose la capitale del regno a Shalburg.

Torwulf Furiomanto decise di vendicare la morte di Jevra, distruggendo il prisma e Oddus con esso.

I famir, inizialmente misero sotto scacco gli elfi alti, ma dovettero arrendersi ai draghi sotto il controllo di Rayna Valarien. Nei secoli successivi i famir divennero sempre più numerosi, finchè non vennero attaccati a sorpresa dai troll e costretti a fuggire, nonostante le ingenti perdite causate all'esercito di Wurgoth.

Nel 660, a guerra conclusa gli ultimi famir tornarono in patria; quindici anni dopo, quando i quattro clan erano di nuovo stabiliti, vennero ripristinate le antiche tradizioni tribali.

Nell'anno 677 venne organizzata la tredicesima edizione delle guerre tribali; in quell'occasione vinse Urguk Brinargento, capoclan dell'orso bianco, che divenne il nono re del regno di Mahk. Gormog divenne la nuova capitale, essendo più lontana dal regno di Kar'Akdur.

### Vita e Società

Nonostante vi siano alcuni centri abitati la maggior parte dei famir vive da nomade, viaggiando nella regione in lungo e in



largo.

Gli abitanti di Mahk vivono della caccia di animali come alci, conigli e pernici. Per variare la dieta commerciano con alcuni mercanti hebor, provenienti da Emerya.

Le antiche tradizioni tribali sono considerate molto importanti dai famir, che si impegnano affinché vengano onorate e preservate. I capoclan, che devono rispettare alcuni requisiti, tra cui aver dimostrato in battaglia il proprio valore e avere almeno tre figli, organizzano le guerre tribali ogni dieci anni. Le guerre tribali non servono, solamente, per eleggere il nuovo re, ma rappresentano anche un momento di scambio importante, in cui i diversi clan si confrontano e vivono insieme.

I componenti dei vari clan nomadi restano uniti, fin quando i giovani non compiono i sedici anni; quando ciò accade quest'ultimi vengono separati dal clan e devono crescere autonomamente per i successivi cinque anni, dopo i quali potranno riunirsi ai propri cari.

Sebbene questo sistema venga ritenuto duro, è in grado di forgiare guerrieri senza eguali; i clan nomadi sostano ogni tanto nelle città presenti sul territorio, in cui ricevono supporto dai componenti dello stesso clan.

Alcuni antichi santuari di Jevra, composti da insiemi di megaliti, si trovano sparsi su tutto il territorio, così che le tribù nomadi possano trovarvi riparo.

Ancora oggi, alcuni famir non vedono di buon occhio gli elfi alti, poiché credono siano degli usurpatori del mondo donatogli da Jevra.

#### **Governo**

Il re si occupa delle questioni più importanti riguardanti il regno, mentre il suo secondo si occupa dell'organizzazione di un esercito stabile, per la difesa dei confini. Le città, invece, sono gestite dai figli del re.

Nel caso un nuovo re vinca le guerre tribali, gli appartenenti al suo clan ottengono le posizioni di potere, che vengono

redistribuite fra i vari figli.

#### **Luoghi Importanti**

**Shalburg** (Grande città, 20.000 abitanti): nelle città dei famir ogni abitante ha i suoi compiti, indipendentemente dal sesso e dall'età; ogni clan si è così specializzato in qualcosa negli anni. I membri del lupo rosso si occupano del commercio, organizzando grandi carovane per esportare pelli di animale verso Emerya; il clan dell'orso bianco si occupa della difesa della città, agli ordini di Kogur Brinargento, primogenito del re, e di Rothur Fiumegrigio, braccio destro del re; il cinghiale nero si occupa dell'allevamento di renne, uno dei pochi nella regione; i membri della lince gialla gestiscono, invece, le fucine.

Le armi prodotte nelle fucine famir sono fra le più pregiate di tutto Sadrien; sono armi molto grandi, pesanti e letali, che non possono essere maneggiate da uomini comuni.

**Gormog** (Piccola città, 9.000 abitanti): Gormog è una piccola cittadina, in cui risiede il re, con le alte gerarchie dell'esercito; lì i famir decidono gli obiettivi militari e organizzano le difese per il paese. In origine era una città popolosa, ma dopo la guerra è stata edificata come base militare del regno.

**Dhul** (Villaggio fortificato, 800 abitanti): il borgo di Dhul funge da sosta per i clan nomadi; ha un mercato molto rifornito e alcune taverne in cui si serve dell'ottima birra.



## NAZIONE DI THALION



### Capitale

Athris

### Popolazione

620.000 abitanti (85% Elfi silvani, 10% Mezzelfi, 5% Famir)

### Storia

Dopo l'esplosione del prisma, un folto gruppo di elfi alti si è spostato a sud-est per vivere a stretto contatto con la natura. Questi elfi alti cominciarono a vivere tra i boschi e entrarono in comunione con la flora ivi presente. Nacquero così gli elfi silvani, che si distribuirono su tutto il territorio.

Presto gli elfi silvani svilupparono la loro società in maniera democratica, dando diritto di parola sulle questioni importanti per la nazione ad ogni abitante.

Alcuni elfi silvani cominciarono a praticare le arti druidiche, ricevendo il supporto della natura. Molti di quei druidi si trasferirono all'interno del Bosco Verdeggiante, dove fondarono l'ordine dei Verdi Guardiani, presieduto dallo ierofante Drahorn Aerendil.

In seguito, l'ordine cominciò ad accettare tutti coloro volessero prendere parte alla causa della natura, indipendentemente dalle loro origini.

Allora, molti ranger umani ingrossarono le fila dei Verdi Guardiani e alcuni di essi furono iniziati alle arti druidiche.

Drahorn riuscì a purificare alcune aberrazioni e a renderle animali prodigiosi, di grandi dimensioni e dotati di telepatia. Negli anni a venire gli animali prodigiosi cominciarono a legarsi agli elfi silvani.

La nazione di Thalion ha sempre cercato di mantenersi neutrale nelle guerre che hanno sconvolto il continente, al fine di continuare a perseguire i propri obiettivi. Ciò ha garantito un'esistenza pacifica, sebbene gli elfi silvani si siano dovuti difendere da sporadici ma continui attacchi da parte dei troll, dal nord.

### Vita e Società

Gli abitanti di Thalion, soprattutto elfi silvani, sono contadini, druidi e ranger; le comunità agricole vivono ai piedi delle Montagne di Granito, mentre i druidi e i ranger viaggiano in tutta la regione, avendo come base il Bosco Verdeggiante. I contadini vivono in armonia con i druidi, che ne difendono i terreni da eventuali attacchi.

I contadini utilizzano la magia per ottenere il meglio dalla terra, curando il suolo, rispettando e nutrendo la terra.

La regione è poco popolata in relazione allo spazio; vi è quindi spazio per coloro che vogliono raggiungere la nazione di Thalion, purché rispettino la natura.

I Verdi Guardiani sono l'organizzazione più estesa presente nel territorio, composta da numerose guarnigioni in tutta la nazione. L'ordine accetta tutti coloro vogliano abbracciare la causa della natura; per essere ammessi bisogna però superare delle prove.

Numerose pattuglie dell'ordine percorrono la nazione in lungo e in largo; una tipica pattuglia dei Verdi Guardiani consta di una decina di individui, spesso accompagnata da alcuni animali prodigiosi.

### Governo

La nazione di Thalion si trova sotto la protezione dei druidi, il cui capo è lo ierofante Edwyn Naerys. Ogni villaggio è presieduto da una guarnigione dei Verdi Guardiani che ne stabiliscono l'ordine, mostrandosi aperti al confronto con i contadini.

Gruppi di ranger e druidi controllano la nazione, pronti a combattere qualsiasi minaccia si possa abbattere sul territorio. La nazione di Thalion si mostra indifferente



a quanto accade nelle nazioni a ovest e a loro volta vengono ignorati dalla maggior parte dei regni.

#### **Luoghi Importanti**

**Athris** (Metropoli, 80.000 abitanti): la città di Athris ha sviluppato la sua economia basandosi sull'agricoltura e l'allevamento. La maggior parte degli abitanti sono contadini, ma vi sono anche alcuni mercanti, che commerciano con le nazioni di Emerya e di Mahk; i mercanti assoldano spesso avventurieri pronti a difenderli durante il duro viaggio, poiché i druidi si occupano di difenderli solo all'interno della regione.

**Alyndra** (Grande paese, 3.000 abitanti): il paese di Alyndra è noto per l'allevamento di animali prodigiosi; la maggior parte di essi sono destinati ad affiancare i druidi nelle loro missioni, anche se alcuni finiscono sul mercato nero per essere venduti al miglior offerente. I druidi si battono per fermare questa pratica, finora senza successo.

**Ashae** (Piccola città, 7.000 abitanti): la città di Ashae è nata da una piccola comunità di elfi silvani; nel corso dei secoli la città è stata attaccata numerose volte dai troll provenienti dal regno di Kar'Akdur. I Verdi Guardiani hanno posto soluzione a questi attacchi mediante una guarnigione di ranger all'interno della città.

**Bosco Verdeggiante:** il Bosco Verdeggiante è la dimora dei Verdi Guardiani. Lo ierofante Edwyn Naerys vive al centro del bosco, luogo in cui addestra con l'aiuto dei suoi sottoposti le nuove reclute. Generalmente risiedono nel bosco circa mille tra druidi e studenti, ma nei periodi di adunata vi possono essere fino a tremila druidi al suo interno. Numerosi ranger, anche di altre razze, si recano nel Bosco Verdeggiante per apprendere le arti druidiche. Le abitazioni dei druidi nel Bosco Verdeggiante sono costruite sugli alberi, plasmandone i rami e la struttura.

**Palude Acquastagna:** questa grande palude si trova nella zona meridionale della regione; al suo interno sono presenti

numerosi spettri, sebbene non si conosca la ragione per cui si raccolgano in questo territorio. I Verdi Guardiani hanno provato a lungo a restituire la pace a questi spiriti, ma l'accesso alla palude è difficoltoso e gli spettri sono soliti attaccare i viventi che provano ad addentrarvi.

### **REGNO DI UR-AMATH**



#### **Capitale**

Iskas

#### **Popolazione**

400.000 (65% Thruk, 20% Mezzelfi, 7% Elfi alti, 5% Troll, 3% Jotun)

#### **Storia**

Ur-Amath è sempre stata una regione disabitata, a causa della terra inadatta alla coltivazione, motivo per cui non sono presenti foreste.

Nel corso dei secoli numerosi fuorilegge sono fuggiti in questa regione per lasciarsi alle spalle una vita di malefatte; presto la regione divenne una zona caotica, in cui vigeva la legge del più forte.

Ciò spinse Cobb Urloferoce, un famir che aveva rigettato le antiche leggi tribali, a porre soluzione al problema; Cobb raccolse i malviventi più spietati presenti sul territorio e, grazie a numerose monete d'oro, li mise al suo servizio. Dopodiché Cobb diede il nome di thruk agli abitanti di Ur-Amath, cioè "i rinnegati", nella lingua antica.

Ciononostante Cobb restò al potere soltanto dieci anni, poiché venne tradito da una delle sue guardie, Drum Nerobraccio, un fuorilegge ekuar.

Drum capì che per non rischiare di subire la stessa sorte di Cobb doveva fornire



delle distrazioni agli abitanti di Ur-Amath. Istituì, quindi, la schiavitù e organizzò la Fossa delle Fiere, in cui gli schiavi combattevano per far arricchire i loro padroni o per riconquistare la libertà.

Nei secoli successivi vi furono molti complotti per salire al comando. Nell'anno 725, Holt Cuorecieco, proveniente da Emerya, è passato al comando dei thruk, anche se la regione è tuttora un luogo di senza legge.

### **Vita e Società**

Le poche persone oneste che hanno raggiunto questa regione in passato sono state derubate o uccise. Al momento la regione di Ur-Amath ha la popolazione più eterogenea di tutto Sadrien. Gente di ogni nazione si rifugia in questa terra, per sfuggire ai propri inseguitori.

Nella regione vi sono mercanti di schiavi, assassini e ladri su commissione. Nonostante molti abitanti di altre nazioni si servano dei thruk, nessuno di essi osa raggiungere questa terra.

I thruk passano le giornate svolgendo lavori più o meno legali, bevendo in taverna e assistendo ai combattimenti della Fossa delle Fiere. La maggior parte di essi non resta a lungo nello stesso posto, a causa dei molti conflitti che sorgono fra i thruk; conducono quindi una vita perlopiù nomade, spostandosi anche in altre nazioni, tenendo nascosta la propria identità.

Talvolta vengono organizzate delle spedizioni per assalire i mercanti e le carovane nelle altre nazioni, al fine di depredarli di tutte le risorse.

### **Governo**

Holt Cuorecieco tiene sotto controllo la regione con l'uso della forza e gestisce la Fossa delle Fiere, riscuotendo la maggior parte degli introiti e coprendo i combattimenti truccati.

Numerosi mercenari controllano che non avvengano disordini nelle città, sebbene gli omicidi e i furti sono all'ordine del giorno.

### **Luoghi Importanti**

**Iskas** (Grande città, 20.000 abitanti): Iskas è la città più grande della nazione; numerosi mercanti di schiavi utilizzano il porto per spedire i propri prigionieri in ogni angolo del continente. La zona del porto è probabilmente la più rischiosa perché si rischia di venire rapiti e imbarcati su una nave come schiavi o per i lavori più umili. Ogni sera la Fossa delle Fiere ha luogo in città, in cui i combattimenti durano fino all'alba e le scommesse, spesso truccate, muovono un gran quantitativo di soldi.

**Shat** (Grande paese, 3.000 abitanti): il paese di Shat è famoso per la sua gilda degli assassini, i più letali del paese. Alcuni nobili di altri stati si servono di questa gilda, con il rischio di venire ricattati in seguito.

**Steppa Terrabruciata:** questa distesa brulla è il luogo più pericoloso della regione; chi desidera attraversarla deve combattere contro la siccità e la presenza di numerosi briganti.

## **CONTEA DI WESER**



### **Capitale**

Khavi

### **Popolazione**

300.000 (80% Drel, 10% Mezzelfi, 5% Hebor, 5% Ekuar)

### **Storia**

La nazione di Weser è fra le più recenti; i drel, la tribù sviluppatasi in questo territorio, hanno iniziato a esplorare il continente, specializzandosi nella conoscenza delle terre selvagge e nella sopravvivenza, anche negli ambienti più impervi.



Negli anni successivi i drel divennero sempre più richiesti come esploratori o guide da parte delle carovane che intendevano tracciare nuovi itinerari commerciali.

Ciò spinse Odar Presaferma a fondare la Lega dei Viaggiatori, una gilda di esploratori e guide, nell'anno 395.

Dopo più di un secolo di esplorazioni il continente di Sadrien stava stretto ai drel; Tegan Marenero, quindi, costruì un importante porto nella città di Khavi. Nei decenni successivi molti drel divennero marinai e il porto di Khavi divenne il più importante di Sadrien. Presto i drel costruirono numerosi cantieri navali, sviluppando tecniche innovative.

La nazione di Weser è stata intaccata poco o nulla nella Guerra della Magia, ma molti drel hanno combattuto fianco a fianco con gli eserciti di altre nazioni.

Con l'unione delle diverse nazioni umane sotto il vessillo del regno di Kharn, re Tedar trasformò la nazione di Weser in una contea, che venne amministrata dal cugino del re, Thal Rivofreddo.

Nell'anno 670 un folto gruppo di drel si è diretto nella nazione di Aldhir in esplorazione. I drel furono accolti dai contadini elfi alti e dall'unione di quelle comunità nacquero i primi mezzelfi.

Nell'anno 698 il conte Thal Rivofreddo morì; prese il suo posto il figlio Bheld Rivofreddo. Nonostante la sua posizione, il figlio lascia le diverse città libere di amministrarsi in autonomia.

#### **Vita e Società**

La contea di Weser è molto ricca, nonostante le piccole dimensioni. La maggior parte dei drel svolge la professione di esploratore o guida, ma vi sono anche molti marinai.

I drel sono persone energiche, desiderose di mettersi in mostra e che conducono una vita frenetica, sempre in movimento tra una nazione e l'altra. Infatti, molti di essi sono sempre in viaggio e solo un numero minore risiede nella contea.

Molti mercanti di altre nazioni si servono

del porto di Khavi, da cui transitano spezie, legname, pietanze e metalli preziosi.

#### **Governo**

Il conte Bheld Rivofreddo è tutt'oggi il rappresentante della contea, nonché colui che la governa, ma dopo la caduta del regno di Kharn la sua presa sul territorio è più morbida. Per questo il conte si affida ad alcuni amministratori dei centri abitati. Tra i loro compiti vi sono: gestire le risorse economiche della città, mantenere l'ordine mediante la guardia cittadina, raccogliere le tasse da destinare al conte e scegliere come affrontare le situazioni di emergenza.

#### **Luoghi Importanti**

**Khavi** (Grande città, 29.000 abitanti): la cittadina di Khavi è la più grande della regione e vi risiede il conte Bheld.

La città è il più grande polo commerciale di Sadrien, grazie al suo porto; numerosi abitanti sono diventati con gli anni marinai, sebbene le professioni di guida ed esploratore siano sempre le più praticate. Durante i periodi di commercio più intenso il numero di individui presenti in città aumenta in maniera esponenziale. In quei periodi, la guardia cittadina si trova a dover fare gli straordinari.

In città, inoltre, è presente la sede centrale della Lega dei Viaggiatori, una gilda di esploratori, che vengono assoldati in tutto il continente, grazie alle loro capacità e conoscenze.

**Eradhar** (Grande paese, 3.000 abitanti): questo piccolo paese è abitato da una comunità di mezzelfi; questi, come i loro progenitori, si occupano di esplorazione, ma mostrano di essere portati per la magia. Alcuni di essi si dirigono nella nazione di Thalion, potendo apprendere l'uso della magia druidica e sfruttando le proprie capacità per esplorare la regione.

## **CRONOLOGIA DEL MONDO DI ARTHA**

Artha è un mondo antico, la cui storia è il frutto di un concatenarsi di eventi, che



si sono succeduti nel corso di sette ere. La campagna inizia nel mese di Lorwar dell'anno 730. Di seguito viene presentata una sintesi dei fatti più importanti della storia di Artha.

## **ERA DELLA CREAZIONE**

### ***Tempi remoti***

Secondo quanto tramandato dagli sciamani dell'antico impero di Kahazar, la storia di Artha inizia ai tempi di Eno, un'entità divina dotata di infiniti poteri, immersa in un maelstrom di energia cosmica, chiamato Ayle. Eno usò la propria magia per dare forma a quest'energia, tramutandola nel mondo di Artha.

Durante la creazione di Artha, parte dei poteri di Eno venne attirata nel cuore del mondo, permeandolo per sempre.

## **ERA DEI DRAGHI**

### ***Dall'anno -10.000 all'anno -5.000***

Gli albori del mondo sono caratterizzati dall'instabilità dell'instabile magia che permea Artha, che rischia di far collassare il pianeta su se stesso.

Eno per porre soluzione al problema diede vita ai draghi, enormi rettili alati, il cui scopo era quello di portare l'equilibrio nella magia che si trovava nel cuore di Artha. I draghi raggiunsero i Gaerys, i luoghi di Artha in cui la magia fuoriesce e tentarono di riportarla all'equilibrio.

## **ERA DEGLI ANTICHI**

### ***Dall'anno -5.000 all'anno -50***

I draghi ricondussero la magia presente su Artha all'equilibrio. La magia, finalmente sotto controllo, generò due aluyin, esseri divini costituiti di pura essenza, Elhar e Tezoth.

I due aluyin desideravano rendere Artha un luogo confortevole. Elhar allora donò il fuoco e Tezoth lo plasmò, fino ad ottenere la fiamma primigenia, dotata di un enorme potere.

La fiamma primigenia diede origine agli astri e illuminò il mondo di Artha. Nacque

così l'aluyin Aster, signora della luce.

Ottenuta la luce degli astri la fiamma portò la vita su Artha, dando origine ai mari, formando così tre diversi continenti e rendendoli abitabili, grazie alla flora e alla fauna. Ebbero così origine altri tre aluyin: Quetor, signore delle acque, Medhara, signora dei virgulti, e Jevra, sovrano delle bestie.

Aster diede vita ai guardiani degli astri, i valenar. Essi avevano volti aggraziati e dalla carnagione chiara come quella delle stelle. I valenar risiedevano nell'Ayle, da cui osservavano il mondo di Artha.

Nell'anno -2.000, Tezoth dichiarò di sentire la voce della magia che si trovava nel cuore della fiamma primigenia; venne tentato dalla sua forza, la rubò e ne sfruttò il potere per dare vita a un nuovo aluyin, Oddus, signore dell'inganno. Elhar si oppose a Tezoth, dando inizio alla Guerra degli Antichi.

Poiché nessuno dei due aluyin era in grado di vincere sull'altro, Elhar disperse la propria essenza magica, insieme a quella di Tezoth. Con la loro dipartita rimase solo una scintilla della fiamma primigenia.

L'energia magica rilasciata da Elhar e Tezoth prese forma in degli esseri semidivini di enormi dimensioni e dotati di una forza fuori dal comune, gli jotun.

Aster, la più saggia tra gli aluyin, raccolse e consegnò l'ultima scintilla della fiamma primigenia ai draghi, per nasconderla in un luogo segreto.

Alcuni secoli dopo, gli jotun si stabilirono sul continente di Sadrien, contraddistinto da un clima mite, con numerose foreste, boschi e vallate; qui la loro società si sviluppò, portando alla creazione dell'impero di Kahazar.

L'impero di Kahazar raggiunse un elevato livello culturale e tecnologico. Gli jotun edificarono le loro immense città su tutto Sadrien.

Alcuni aluyin cominciarono, quindi, a sentirsi minacciati dalla fiorente società degli jotun; tra questi, Quetor, che per difendere il proprio dominio dagli Jotun,



diede vita agli araquan, degli umanoidi anfibi semidivini. Gli araquan iniziarono a difendere i loro domini, tenendo lontana la minaccia degli jotun. In seguito, svilupparono due grandi città: Haijen e Kaijin, le quali si contesero a lungo il predominio degli oceani.

Svanita la possibilità di espendere il loro controllo sugli oceani, Komnir, imperatore degli Jotun, si mosse per ottenere il possesso dell'ultima scintilla della fiamma primigenia. Ebbe così inizio la guerra con i draghi, al fine di conoscere la locazione dell'ultima scintilla. I draghi ebbero presto ragione degli Jotun e distrussero il loro impero; delle rovine fatiscenti presero il posto delle grandi città jotun. Inoltre, i draghi posero gli Jotun rimasti in letargo nel sottosuolo, privandoli del loro status di semidivinità.

## **ERA DEI MORTALI**

*Dall'anno -50 all'anno 250*

Oddus trascorse oltre 2.000 anni covando rancore per la sorte del proprio creatore; decise allora di deturpare quanto finora fatto dalla fiamma primigenia. Iniziò dal mondo delle bestie, tramutando numerosi animali in aberrazioni, delle creature contronatura, il cui aspetto diventò deforme a causa della magia.

Oddus promise, in seguito, agli abitanti di Kaijin di aiutarli a sconfiggere i rivali di Haijen, con la segreta intenzione di impadronirsi del loro potere magico. I kaijinesi, corrotti, persero il loro status di semidivinità e divennero malvagi. Quetor li bandì dal suo dominio, scacciandoli nelle paludi di Sadrien.

Grazie alla magia sottratta agli Araquan, Oddus divenne l'aluyin più potente. Ciò impose agli altri di affrontarlo per mantenere l'equilibrio esistente.

Il primo a scagliarsi contro Oddus fu Jevra, ma a causa di un tranello del signore degli inganni, venne ferito a morte. Dal suo sangue nacquero gli umani, la prima razza mortale di Artha. I primi umani si stabilirono su Sadrien e si divisero in

quattro tribù, che controllavano gran parte del continente di Sadrien.

Successivamente fu Medhara a contrapporsi a Oddus, ma venne uccisa nella Valle del Raccolto. La sua essenza penetrò nel terreno, rendendo la zona diventa incredibilmente fertile. Una delle tribù degli umani, gli hebor, si trasferì nella regione adiacente alla Valle del Raccolto, diventando validi contadini.

Nonostante le vittorie, Oddus era provato dalla battaglia con gli altri aluyin; Aster approfittò di questa situazione per attaccarlo e, grazie ai propri poteri, imprigionarlo all'interno di un enorme prisma, in grado di trattenerne lo spirito.

Per non rischiare che Oddus fuggisse, i draghi strinsero un patto con i valenar, permettendo loro l'accesso ad Artha. I valenar rinunciarono alla loro immortalità e assunsero il compito di fare da guardiani al prisma; diventarono, quindi, dei mortali e cominciano a chiamarsi elfi alti.

Gli elfi alti edificarono attorno al prisma la città di Syril; in seguito, molti di essi si spostarono e fondarono le città di Solana e di Tiriarys. Nacque così la nazione di Aldhir.

## **ERA DEL PRISMA**

*Dall'anno 250 all'anno 450*

Dopo aver appreso i rudimenti della magia dai draghi, gli elfi alti divennero degli esperti incantatori e, dopo alcune decadi, cominciarono a incanalare l'energia magica del prisma. Grazie al prisma, la nazione di Aldhir conosce un periodo di progresso e prosperità mai visto prima; gli elfi instaurarono una magocrazia, i cui rappresentanti decisero di riunirsi nell'Alto Concilio.

Mentre gli elfi alti strutturavano la loro società di comune accordo, le tribù degli umani erano in perenne lotta fra loro, per la conquista del territorio. Queste guerre intestine durarono anni, finché Urik il Guercio, capotribù degli Ekuar, indisse un'assemblea dei quattro capotribù nella città di Zefrya. A seguito delle trattative



fra i capotribù, le quattro nazioni siglarono il Trattato di Zefrya, che diede inizio a un periodo di pace.

La nascita di un governo stabile permise ai vari governanti di occuparsi delle questioni interne, tra cui la nascita di leggi che tutelassero gli abitanti. Numerosi fuorilegge furono costretti a fuggire a sud, in una zona impervia, protetta dalle montagne. Cobb Urloferoce, un assassino proveniente da Mahk prese il potere con la forza e fondò la nazione di Ur-Amath; i suoi abitanti cominciarono a chiamarsi Thruck, che nella lingua antica significa "i rinnegati".

Cobb costituì un esercito e tentò di conquistare le altre nazioni degli umani, ma la forza bellica garantita dall'alleanza fra le quattro nazioni portò alla sconfitta di Ur-Amath. Cobb fu così costretto a rinunciare ai suoi sogni espansionistici.

Garrick Cavalcabotti, capotribù dei drel, si mise in viaggio al fine di tracciare una mappa del continente di Sadrien; nel corso del suo viaggio incappò in delle enormi rovine, lascio dell'impero di Kahazar. Gli umani scoprirono la storia di Elhar e Tezoth, tramite dei bassorilievi nelle rovine dell'impero Kahazar e iniziarono una stesura delle origini di Artha.

Nel frattempo Drum Nerobraccio, un fuorilegge ekuar, uccise Cobb Urloferoce e ne prese il posto. Il territorio di Ur-Amath era divenuto una polveriera pronta ad esplodere e Drum per evitare l'intensificarsi delle tensioni interne istituì la schiavitù e organizzò la Fossa delle Fiere. Mentre i governanti di Ur-Amath dovevano affrontare gli attriti generati da una popolazione così eterogenea, le altre tribù ponevano le fondamenta di ciò che sarebbe stato il loro futuro. Nella nazione di Keldar, nacquero il clan del corvo e il clan della lontra. Presto la popolazione di Keldar divenne numerosa e molti abitanti, a causa delle poche risorse presenti, furono costretti a spostarsi, dando origine a un nuovo clan, il clan del cervo.

Nella nazione di Weser, un esploratore drel

di nome Odar Presaferma, fondò la Lega dei Viaggiatori, una gilda di esploratori e guide.

La tribù dei famir diede inizio alla tradizione delle Guerre Tribali di Mahk. Torwulf Furiomanto, un famir capoclan del Lupo Rosso, ebbe la meglio sui suoi avversari e divenne il primo sovrano del Regno di Mahk.

Pochi anni dopo esser salito al trono, Torwulf Furiomanto decise di vendicare Jevra e di distruggere il prisma, con Oddus al suo interno.

Gli elfi si opposero ai famir, per rispettare l'accordo preso con i draghi secoli addietro e perché il prisma era la chiave del loro sviluppo; il regno di Mahk, allora, dichiarò guerra alla nazione di Aldhir, dando inizio alla Guerra del Prisma.

Gli umani erano ben organizzati, forti in battaglia e più numerosi e costrinsero gli elfi alti all'interno della città di Syril. Sotto assedio, gli elfi alti erano destinati a perdere, ma Rayna Valarien, un'elfa alta che ricopriva il ruolo di arcimago della città di Syril, decise di tradire i draghi e mise a punto un rituale per controllarli. Con l'aiuto dei draghi, gli elfi alti ribaltarono l'esito della guerra e respinsero gli umani, costringendoli alla ritirata. L'Alto Concilio chiese, quindi, a Rayna Valarien di liberare i draghi. L'elfa acconsentì alle richieste del concilio, ma nascose i draghi nei sotterranei dell'Accademia dell'Alta Stregoneria di Syril.

Il continuo ricorso alla magia, senza più i draghi ad equilibrarla, rese instabile il potere magico di Artha. Ciò portò nell'anno 440, all'esplosione del prisma, che distrusse parte della città di Syril. Rayna Valarien stava incanalando il potere del prisma al momento dell'esplosione e ne assorbì tutto il potere, divenendo un'aluyin, Rayna signora della magia.

Gli elfi alti più vicini all'esplosione, invece, cambiarono nel profondo, diventando tozzi, nerboruti e dalla pelle verrucosa. Nacquero così i troll, che vennero visti dagli elfi come un'aberrazione e furono



cacciati sulle Montagne Nevose.

## **ERA DELLA SPADA**

*Dall'anno 450 all'anno 600*

I draghi furono finalmente liberi dall'incantesimo formulato da Rayna; molti si nascosero alle razze mortali, altri si ritirarono nel sottosuolo, mentre altri si allontanarono dal continente di Sadrien.

Numerosi elfi alti, capendo di aver abusato della magia del prisma, rifiutarono quello stile di vita. Si diressero a sud-est e cominciarono a vivere a stretto contatto con la natura; da questa comunità nacquero gli elfi silvani.

I draghi rifugiatosi nel sottosuolo si raccolsero per comprendere come riportare la magia di Artha nel cuore del pianeta; misero, allora, a punto il Rituale del Silenzio, sfruttando la magia in eccesso. Riportarono così in equilibrio la magia, ma come effetto collaterale esiliarono gli aluyin nell'Ayle, impedendogli l'accesso al mondo di Artha.

I cittadini di Syril nominarono Thallanon Varien nuovo arcimago della città, garantendogli il posto nell'Alto Concilio. L'elfo scoprì che gli spiriti degli elfi alti morti durante l'esplosione del Prisma si trovavano ancora in città; seguendoli, Thallanon scoprì che si raccoglievano attorno ad alcuni frammenti del prisma.

Nonostante la maggior parte degli elfi alti odiasse Rayna e le sue azioni, alcuni di essi credevano che senza le sue decisioni il popolo degli elfi sarebbe stato sterminato dagli umani. Alcuni allievi di Rayna, fondarono quindi l'Ordine dei Necromanti, il cui leader era Althan Letheril. Lo scopo dell'ordine era quello di riportare Rayna su Artha.

Fuori dalle nazioni civilizzate i troll cominciarono a sviluppare la loro società, meditando vendetta per il trattamento subito dagli elfi. Wurgoth, troll a capo del clan degli Okrul, salì al potere e proclamò la nascita del Regno di Kar'Akdur.

Nell'anno 465 gli umani tracciarono le prime vie per l'esplorazione dei mari

e Tegan Marenero, capotribù dei drel, costruì un importante porto nella città di Khavi. Molti drel, quindi, cominciarono a prendere il mare, desiderosi di tracciare nuove rotte.

Una piccola comunità di elfi alti si stabilì nel Bosco dei Sussurri per conto di Thallanon Varien, per nascondere un frammento del prisma. Thallanon, dopo anni passati a studiare gli spiriti degli elfi alti morti durante l'esplosione del prisma, riuscì a condurli nella Foresta della Luna, dove potevano sorvegliare un altro frammento del prisma.

Dalla piccola comunità di elfi silvani trasferitasi a sud-est, nacque lo stato democratico di Thalion. Alcuni elfi silvani, si diressero all'interno del Bosco Verdeggiante, dando origine ai Verdi Guardiani, il cui leader diventò lo ierofante Drahorn Aerendil.

Drahorn Aerendil, iniziò a purificare le aberrazioni prodotte da Oddus, tramutandole in animali prodigiosi, creature di grandi dimensioni e dotate di telepatia. Gli animali prodigiosi cominciarono a vivere in sintonia con gli elfi silvani.

I membri dell'Ordine dei Necromanti, dopo decenni dalla loro fondazione, videro l'opportunità per raggiungere i propri scopi. Althan Letheril si recò nelle terre del regno di Kar'Akdur, per stringere un patto con Wurgoth, il re dei troll. Althan aiutò Wurgoth a progettare l'attacco alla città di Syril; tutto ciò che desiderava in cambio era un frammento del prisma presente nell'Accademia dell'Alta Stregoneria. Wurgoth, re dei troll, iniziò allora a preparare il proprio esercito per la guerra imminente. Molti alberi della Foresta dell'Artiglio furono abbattuti, per costruire le armi da assedio dei troll.

Nell'anno 556, i troll attaccarono il Regno di Mahk, dando inizio alla Guerra della Magia. Inizialmente gli umani riuscirono a difendersi, ma i troll caduti in battaglia riportati in vita dai necromanti furono un flagello per le tribù barbariche, che furono



costrette ad arrendersi. I troll distrussero così le città di Shalburg e Gormog e fondarono una colonia nel territorio di Mahk, espandendo il loro Regno.

Gli umani non riuscirono a contrastare l'esercito dei troll e presto anche Emerya cadde di fronte ai nemici, costringendo i superstiti a cercare rifugio nei regni del sud. Wurgoth dichiarò tutto il territorio controllato appartenente al nuovo Regno di Kar'Akdur.

Nell'anno 568, gli umani erano costretti a vivere delle poche risorse disponibili sul territorio, portando a dispute fra le varie tribù a stretto contatto. Inoltre, i thruk di Ur-Amath si rifiutano di aiutare gli sfollati, senza qualcosa in cambio.

Ciò portò nell'anno 570, i cinque capotribù a raccogliersi nuovamente in un'Assemblea, in cui si decise di raccogliere le diverse popolazioni sotto un unico vessillo. Nacque così il Regno di Kharn, che comprendeva le nazioni di Emerya, Keldar, Mahk, Weser Ur-Amath, che venne riconosciuta come una nazione. Tedar RivoFREDDO, capotribù degli Ekuar, salì al trono e Theera diventò la capitale del regno.

I troll si diressero verso la nazione di Aldhir e, attraverso i Picchi dei Draghi, ne oltrepassarono i confini, raggiungendo Syril e tenendola sotto assedio. Ma Re Tedar offrì il proprio sostegno alla nazione di Aldhir, scendendo in battaglia al fianco degli elfi alti.

L'esercito dei Troll riuscì a entrare a Syril; i necromanti agli ordini di Althan però una volta trafugato il frammento del prisma fuggirono, lasciando i troll in balia dei nemici. Senza la protezione di Althan e del suo ordine, l'esercito dei troll perse terreno e fu costretto a retrocedere fino al nuovo Regno di Kar'Akdur.

Gli elfi alti e gli umani affrontarono i troll in battaglia, sulle Colline dell'Orso. I troll vennero sconfitti dalle forze congiunte di Aldhir e Kharn e ricacciati sulle Montagne Nevose.

## ERA DEL NUOVO INIZIO

### *Dall'anno 600 all'anno 730*

Il regno di Kharn crebbe pacificamente e si svilupparono maggiori contatti fra le cinque nazioni. La voce che vi era l'Ordine dei Necromanti dietro alla guerra iniziata dai troll portò Re Tedar a dichiarare fuorilegge l'ordine in tutto il regno.

Dopo la Guerra della Magia, i rapporti tra il regno di Kharn e la nazione di Aldhir divennero buoni e i due paesi strinsero un'alleanza.

Le cinque nazioni facenti parte del regno di Kharn iniziarono a svilupparsi di conerto. La nazione di Weser diventa una contea, amministrata dal cugino del re, Thal RivoFREDDO.

Numerosi abitanti delle cinque nazioni si stabilirono nella nazione di Keldar dopo la guerra; ciò ha portato a matrimoni fra membri di diverse tribù, che insieme fondarono il clan della salamandra.

Per garantire una legge comune a tutto il regno Re Tedar dichiarò la schiavitù illegale nel Regno di Kharn, nonostante le proteste di Karth Occhiolosco, re di Ur-Amath.

Thedel Spaccaossa, un nobile di Emerya, strinse un patto con il re. Nacque il ducato di Emerya e la regione iniziò a versare tributi alla corona.

In seguito alla morte di Drahorn Aerendil, Edwyn Naerys diventò il nuovo ierofante della nazione di Thalion e leader dei Verdi Guardiani.

Nell'anno 655 nacque il Circolo dei Saggi, con lo scopo di supportare gli abitanti di Emerya e di contrastare Edmund Spaccaossa.

Mentre le altre nazioni si impegnarono per ritornare ai fasti di un tempo, i famir erano ancora sparsi per tutto il regno. Jagen Vampalama, un famir della tribù dell'orso bianco si fece carico di condurre molti famir nella loro terra natale; a seguito di ciò quasi tutti i famir fecero ritorno nel regno di Mahk.

Ottenuto il frammento del prisma, numerosi studiosi dell'Ordine dei



Necromanti condussero ricerche su come riportare Rayna su Artha, finché nell'anno 665 scoprirono un antico rituale atto ai loro scopi.

La nazione di Weser si affermò nel corso degli anni per via dei suoi esploratori e alcuni di essi, grazie ai finanziamenti della Lega dei Viaggiatori, si stabilirono nella nazione di Aldhir, formando una piccola comunità, per esplorare meglio la regione. Nell'anno 675 il regno di Mahk stava conoscendo una rinascita e i Famir, per rafforzare il legame con il proprio passato, ripristinarono le antiche tradizioni tribali. Urguk Brinargento, capoclan dell'orso bianco, vinse le Guerre Tribali e divenne il nono re del regno di Mahk.

Dall'unione di alcuni drel e alcuni elfi alti nacquero i mezzelfi, una razza che condivide caratteristiche di entrambe le razze. Presto i mezzelfi cominciarono a vivere in tutte le nazioni di Sadrien.

Le lotte fra i vari clan dei troll, nel frattempo, sembrarono acuirsi, fino al giorno in cui Krog'Han, troll del clan di Ka'Ruk, salì al trono del regno di Kar'Akdur, dopo aver ucciso tutti i suoi rivali.

Dopo un relativamente lungo periodo di pace, nell'anno 690 re Tedar morì, senza lasciare eredi. Ciò portò i dissapori a lungo sopiti fra le varie tribù a riemergere. La nazione di Ur-Amath dichiarò la propria indipendenza, rendendo nuovamente legale la schiavitù.

Fu così che nell'anno 700 venne siglato il Trattato dei Cinque, che riconosceva l'autonomia delle cinque nazioni. Ciò pose fine al regno di Kharn e allo sviluppo in un'unica nazione che tenga uniti gli umani.

Nel frattempo, completati i preparativi per il rituale in grado di riportare Rayna su Artha, Althan utilizzò il frammento del prisma per evocare l'aluyin, ma a causa di uno squilibrio nella magia perse il controllo del rituale e causò un'esplosione magica. Come risultato la magia cominciò a fuoriuscire dai Gaerys, creando delle zone di magia spontanea.

Negli anni successivi la magia spontanea ebbe effetti devastanti su Artha, tra i quali la nascita di nuove aberrazioni e alcune esplosioni sotterranee, che risvegliarono gli jotun.

Yl'tharion, il più antico drago utilizzò i propri poteri per riportare in equilibrio la magia, conducendola nel cuore di Artha. Questi sono gli eventi che condussero al presente di Artha.



# APPENDICI

## LA SCALA

In Fate of Artha viene utilizzata una scala di aggettivi e valori numerici per valutare se si riesce ad ottenere un obiettivo.

Ecco la scala:

|    |             |
|----|-------------|
| +8 | Leggendario |
| +7 | Epico       |
| +6 | Fantastico  |
| +5 | Eccellente  |
| +4 | Ottimo      |
| +3 | Buono       |
| +2 | Discreto    |
| +1 | Medio       |
| +0 | Mediocre    |
| -1 | Scarso      |
| -2 | Pessimo     |

## TIRO DI ABILITÀ

Tira quattro **dadi Fate** e aggiungi il valore dell'**abilità**. Confronta il risultato con l'opposizione. Ogni gradino sulla scala maggiore dell'opposizione è un **successo**.

## TIPI DI OPPOSIZIONE

**Attiva:** un altro personaggio tira contro di voi

**Passiva:** un valore fisso sulla scala

## I QUATTRO RISULTATI

**Fallire:** fallisci l'azione o riesci ad un costo maggiore.

**Pareggio (0 successi):** riesci ad un costo minore.

**Successo (1-2 successi):** riesci senza alcun costo.

**Successo con stile (3+ successi):** riesci con benefici aggiuntivi.

## LE QUATTRO AZIONI

**Creare un Vantaggio**

**Fallire:** crei il Vantaggio ma un avversario ottiene l'invocazione gratuita

**Pareggiare:** (0 livelli) ottieni un Beneficio al posto dell'Aspetto

**Riuscire:** (1-2 livelli) crei l'Aspetto con 1 invocazione gratuita

**Riuscire con stile:** (3+ livelli) crei l'Aspetto con 2 invocazioni gratuite

## Superare un ostacolo

**Fallire:** l'azione fallisce o riesce a un costo maggiore

**Pareggiare:** (0 livelli) successo a un costo minore

**Riuscire:** (1-2 livelli) Successo senza costi

**Riuscire con stile:** (3+ livelli) Successo con benefici addizionali

## Attaccare

**Fallire:** nessun danno

**Pareggiare:** (0 livelli) nessun danno, ottieni un Beneficio

**Riuscire:** (1-2 livelli) infliggi danno pari ai livelli di successo

**Riuscire con stile:** (3+ livelli) infliggi danno pari ai livelli di successo, puoi ridurre di 1 il successo per ottenere un Beneficio

## Difendere

**Fallire:** subisci le conseguenze dell'azione da cui ti difendi

**Pareggiare:** (0 livelli) l'avversario ottiene un Beneficio

**Riuscire:** (1-2 livelli) eviti l'azione da cui ti difendi

**Riuscire con stile:** (3+ livelli) eviti l'azione da cui ti difendi e ottieni un Beneficio

## ASSORBIRE IL DANNO

Segna una casella di sfinimento di valore uguale o maggiore al numero di successi dell'attacco, subisci una o più conseguenze, oppure segna una casella di sfinimento e subisci conseguenze; se non puoi assorbire il danno sei fuori combattimento.



## CONSEGUENZE

**Lieve:** -2 al numero di successi dell'attacco.

**Moderata:** -4 al numero di successi dell'attacco.

**Grave:** -6 al numero di successi dell'attacco.

**Estrema:** -8 al numero di successi dell'attacco.

## GUARIGIONE

**Lieve:** supera Discreto (+2), una scena intera.

**Moderata:** supera Ottimo (+4), una sessione intera.

**Grave:** supera Fantastico (+6), uno scenario intero.

## TIPI DI ASPETTI

**Aspetti della Partita:** permanenti, creati durante la creazione della partita.

**Aspetti del Personaggio:** permanenti, creati durante la creazione del Personaggio.

**Aspetti di Situazione:** durano una scena, finché eliminati o finché rilevanti.

**Benefici:** durano fino alla prima invocazione.

**Conseguenze:** durano fino alla guarigione.

## INVOCARE UN ASPETTO

Spendi un punto fato e scegli:

- +2 a un tiro di un'abilità.
- Rilanciare i dadi.
- +2 a un tiro di un alleato contro un'opposizione passiva.
- +2 a un'opposizione passiva.

## TENTARE GLI ASPETTI

Accettate una complicazione per ottenere 1 punto fato.

**Evento** Hai l'aspetto \_\_\_\_\_ e sei nella situazione \_\_\_\_\_, quindi sfortunatamente accade \_\_\_\_\_.

**Decisione** Hai l'aspetto \_\_\_\_\_ nella situazione \_\_\_\_\_, quindi è sensato che tu decida di \_\_\_\_\_. Questo prende una brutta piega quando succede \_\_\_\_\_.

## SPENDERE PUNTI FATO

Spendi un punto fato per:

- Invocare un Aspetto.
- Attivare un Talento.
- Rifiutare una tentazione.
- Dichiarare un dettaglio della storia.

## GUADAGNARE PUNTI FATO

Guadagni punti fato per:

- Accettare una tentazione.
- Avere un tuo aspetto invocato contro di te.
- Concedere un conflitto.

## RECUPERO

All'inizio di ogni sessione resettate i vostri punti fato rispetto al valore di Recupero; se al termine della sessione precedente avevate un numero di punti fato maggiore del valore di Recupero non perdetevi i punti fato in eccedenza.

Al termine di uno scenario ristabilite i punti fato al vostro punteggio di recupero qualsiasi cosa succeda.

## SFIDE

Una sfida è una serie di azioni di superare un ostacolo, ognuna delle quali utilizza una diversa abilità, per risolvere una situazione complicata e dinamica. Considerate insieme i fallimenti, i costi ed i successi dei tiri per determinare il risultato.

## COMPETIZIONI

- Il giocatore che ottiene il risultato più alto vince lo scambio.
- Quando un personaggio vince uno scambio ottiene un punto vittoria.
- Se un personaggio riesce con stile e nessun altro fa lo stesso il giocatore che detiene quel personaggio segna due punti vittoria.
- Se nessun giocatore ottiene il risultato più alto, a causa di un pareggio, nessuno ottiene il punto vittoria e accade un colpo di scena.
- Il primo partecipante che ottiene tre punti vittoria vince la competizione,



raggiungendo il proprio obiettivo.

## CONFLITTI

- **Definire la scena.** Descrivete l'ambiente in cui avviene il conflitto, creando aspetti di situazione, le zone e stabilite chi sono i partecipanti e da che parte stanno.
- **Determinare l'ordine dei turni.**
- **Iniziare il primo scambio.** Nel vostro

turno scegliete un'azione e tirate i dadi; nei turni degli altri partecipanti difendetevi o rispondete alle loro azioni. Quando tutti hanno effettuato il loro turno, iniziate un nuovo scambio.

- **Terminare il conflitto.** Il conflitto termina quando tutti i componenti di una fazione hanno concesso il conflitto o sono stati messi fuori combattimento.

## LISTA DELLE ABILITÀ

| ABILITÀ         | SUPERARE UN OSTACOLO | CREARE UN VANTAGGIO | ATTACCARE | DIFENDERE |
|-----------------|----------------------|---------------------|-----------|-----------|
| ARMI A DISTANZA | X                    | X                   | X         |           |
| ARTIGIANATO     | X                    | X                   |           |           |
| ATLETICA        | X                    | X                   |           | X         |
| CACCIARE        | X                    | X                   |           |           |
| CERCARE         | X                    | X                   |           |           |
| CONOSCENZE      | X                    | X                   |           |           |
| CORPO A CORPO   | X                    | X                   | X         | X         |
| DISCREZIONE     | X                    | X                   |           | X         |
| EMPATIA         | X                    | X                   |           | X         |
| ESPLORARE       | X                    | X                   |           |           |
| FISICO          | X                    | X                   |           | X         |
| FURTIVITÀ       | X                    | X                   |           |           |
| INCANTARE       | X                    | X                   | X         | X         |
| INFLUENZARE     | X                    | X                   |           |           |
| PERCEZIONE      | X                    | X                   |           | X         |
| PROVOCARE       | X                    | X                   | X         |           |
| RAGGIRARE       | X                    | X                   |           | X         |
| VOLONTÀ         | X                    | X                   |           | X         |



# FATE OF ARCHA

## CREAZIONE DELLA PARTITA

Nome della partita

Scala

## PROBLEMA

Problema incombente

## FACCE E LUOGHI

Nome

Problema / Aspetto

Nome

Problema / Aspetto

Nome

Problema / Aspetto

Nome

Problema / Aspetto

Nome

Problema / Aspetto

Nome

Problema / Aspetto

## EVOLUZIONE DEL PROBLEMA

Aspetto

☐

Aspetto

☐

Aspetto

☐

Aspetto

☐

Aspetto

☐

Aspetto

☐

Aspetto del crescendo

☐



# FAÇE OF ARCHA

## PERSONAGGIO

Nome

Descrizione

## ASPETTI

Concetto base

Problema

Missione

Antefatto

Recupero

## ABILITÀ

Eccellente (+5)

Ottimo (+4)

Buono (+3)

Discreto (+2)

Medio (+1)

## TALENTI

## SFINIMENTO FISICO (FISICO)

1

2

3

4

## SFINIMENTO MENTALE (VOLONTÀ)

1

2

3

4

## CONSEGUENZE

2 Lieve

2 Lieve

4 Moderata

6 Grave



# INDICE ANALITICO

|                                       |            |
|---------------------------------------|------------|
| Abilità.....                          | 7,20       |
| Antefatto.....                        | 19         |
| Archi narrativi.....                  | 75         |
| Araquan .....                         | 90, 112    |
| Aspetti .....                         | 7, 15, 34  |
| Benefici .....                        | 35         |
| Campagne.....                         | 75         |
| Competizioni .....                    | 49,        |
| Concetto base .....                   | 16         |
| Conflitti .....                       | 52         |
| Confronti .....                       | 47         |
| Conseguenze.....                      | 8,31,35,56 |
| Conseguenze estreme .....             | 58         |
| Cooperazione .....                    | 62         |
| Dadi Fate.....                        | 7,42       |
| Difesa completa .....                 | 55         |
| Draghi .....                          | 96, 111    |
| Drel .....                            | 17, 109    |
| Elfi alti .....                       | 18, 99     |
| Elfi silvani .....                    | 18, 107    |
| Ekuar .....                           | 17, 103    |
| Essere messi fuori combattimento..... | 59         |
| Evoluzione del problema.....          | 12, 70     |
| Facce e Luoghi.....                   | 12         |
| Famir .....                           | 17, 105    |
| Game Master .....                     | 7, 41, 81  |
| Greexar .....                         | 91         |
| Hebor .....                           | 17, 100    |
| Invocare gli aspetti .....            | 36         |
| Invocazioni gratuite .....            | 37         |
| Jotun.....                            | 91,102     |
| Kergash .....                         | 92         |
| Leader .....                          | 66         |
| Mezzelfi.....                         | 18,110     |
| Missione .....                        | 19         |
| Morte del personaggio .....           | 59         |
| Movimento .....                       | 59         |
| Narak'Thul .....                      | 92         |
| Non morti .....                       | 93         |
| Nome e descrizione .....              | 15         |
| Opposizione.....                      | 8,42,87    |
| Personaggi Giocanti.....              | 7,15       |
| Personaggi non Giocanti.....          | 7,87       |
| Problema .....                        | 18         |



|                                   |               |
|-----------------------------------|---------------|
| Problema dell'ambientazione ..... | 11, 69        |
| Punti Fato .....                  | 9, 31, 34, 40 |
| Quattro azioni .....              | 20, 43        |
| Quattro risultati .....           | 43            |
| Recupero .....                    | 7, 31         |
| Sadrien .....                     | 96            |
| Scala .....                       | 8             |
| Scala di una partita .....        | 11            |
| Scene .....                       | 71            |
| Scenari .....                     | 68            |
| Sfide .....                       | 48            |
| Sfinimento .....                  | 7, 31, 55     |
| Spettri .....                     | 94            |
| Talenti .....                     | 7, 27         |
| Tentare gli aspetti .....         | 37            |
| Thruk .....                       | 17, 108       |
| Troll .....                       | 94, 102       |
| Zone .....                        | 53, 59        |



# FAC OF AR









*Benvenuti avventurieri; sedetevi al tavolo della taverna della Lontra Allegra e ascoltate la storia di Artha, un mondo antico in cui l'eterno conflitto tra bene e male resta in bilico. Potrete esplorare questo mondo passando per terre misteriose, popolate da diverse razze. Date man forte ai vostri amici nel momento del bisogno, sia esso una battaglia contro un drappello di troll o un sotteraneo che nasconde un antico rituale. La storia che vi accingete a narrare si svolge sul continente di Sadrien, un luogo di magia, di crudeli antagonisti e di giovani sprovveduti con il potenziale per diventare eroi. Addentratevi nel mondo di Artha!*

