



LUX ET UMBRA

GIOCO DI RUOLO HORROR

DI ROBERTO GRASSI

E DAVIDE CAVALLI





LICENZA D'USO

Condividere – riprodurre, distribuire, comunicare al pubblico, esporre in pubblico, rappresentare, eseguire e recitare questo materiale con qualsiasi mezzo e formato.

Modificare – remixare, trasformare il materiale e basarti su di esso per le tue opere Il licenziante non può revocare questi diritti fin tanto che tu rispetti i termini della licenza.

Alle seguenti condizioni.

Attribuzione – Devi riconoscere una menzione di paternità adeguata, fornire un link alla licenza e indicare se sono state effettuate delle modifiche. Puoi fare ciò in qualsiasi maniera ragionevole possibile, ma non con modalità tali da suggerire che il licenziante avalli te o il tuo utilizzo del materiale.

NonCommerciale – Non puoi utilizzare il materiale per scopi commerciali.

StessaLicenza – Se remixi, trasformi il materiale o ti basi su di esso, devi distribuire i tuoi contributi con la stessa licenza del materiale originario.

Divieto di restrizioni aggiuntive – Non puoi applicare termini legali o misure tecnologiche che impongano ad altri soggetti dei vincoli giuridici su quanto la licenza consente loro di fare.

Questo testo è una sintesi del testo completo della licenza disponibile a questo link.

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/it/legalcode>

Immagine di copertina: <https://it.123rf.com/picsfive>

INTRODUZIONE

Quello che avete tra le mani (o state leggendo in forma digitale) è il secondo “framework” di Levy, il nome che stiamo dando alla serie di giochi che vogliono celebrare ed emulare i generi narrativi per consentire di giocare storie di ruolo e dar loro un “tocco” particolare.

“Magia e Acciaio” è stato il capostipite e consente di giocare avventure e campagne fantasy, con il suo mondo di eroi leggendari e magia. “Lux et Umbra”, invece, rappresenta il risultato che vi consentirà di giocare avventure e campagne del cosiddetto “orrore cosmico” alla Cthulhu, che è un genere molto apprezzato da parecchi giocatori. Come per “Magia e Acciaio”, anche questo gioco guarda al passato (e soprattutto al gdr Call of Cthulhu) da cui cerca di riprendere l'immediatezza e la semplicità, e guarda al futuro, cercando di introdurre nel design del gioco alcuni elementi moderni che consentano di poter giocare in maniera più vicina all'attuale “sentire”.

Tuttavia, più di tutto, “*Lux Et Umbra*” è nato perché noi stessi sentivamo l'esigenza di avere a disposizione un sistema di gioco che ci consentisse di giocare di ruolo senza avere la necessità di preparare alcunché e di poter comunque fare sessioni soddisfacenti, giocando in maniera “moderna” quando desideriamo farlo e “antica” quando il tavolo dei giocatori preferisce fare un salto indietro nel tempo.

Come sempre, grazie.

Davide Cavalli e Roberto Grassi

FILOSOFIA DI GIOCO

“Lux et Umbra” è un gioco di ruolo “horror” che riprende alcune strutture fondamentali dei giochi di concezione anni '80: bipartizione fra giocatori e Game Master, costruzione dei personaggi tramite classi e durata da campagna; tuttavia, le espande con meccanismi e logiche proprie dei giochi anni '00 e '10, come il conflitto a obiettivi, creando un impianto ibrido, che potrebbe piacere sia ai vecchi sia ai nuovi giocatori.

In “Lux et Umbra”, i Giocatori ed il Master sono due facce della stessa medaglia: nessun partecipante può fare a meno degli altri, perché nessuno è più importante degli altri. Il gioco è sempre trasparente e la conduzione del gioco non necessita di “schermi” del Master. I lanci dei dadi devono sempre essere



pubblici e nulla viene deciso di autorità (tranne quando previsto dal gioco stesso).

Il Master presenterà le situazioni di gioco attraverso la narrazione e poi chiederà ai Giocatori cosa fanno i loro personaggi. I Giocatori dichiareranno la propria intenzione, in maniera più estesa di come farebbero giocando ad un gdr tradizionale. Il Master valuterà la mossa dei Giocatori e risponderà di conseguenza, seguendo le regole. Non ci dovrebbero essere situazioni che le regole non coprano. Il Master non sarà mai lasciato solo.

Ciò nonostante, questo non significa che non ci sia spazio per la fantasia. Come vedrete, anzi, più efficienti sono le regole, più la fantasia è libera di essere messa alla prova.

Il tipo di storie giocabili con “Lux et Umbra” è quello di un gruppo di personaggi che si trovano a dover indagare su storie misteriose nelle quali dovranno interagire con creature spaventose e terrificanti. Tuttavia, si tratta di un Male che si disinteressa di loro e che reagirà solo se si sentirà in pericolo. Il modo con cui l'orrore si difenderà sarà quello di attrarli a se e corromperli, sino a portarli alla degenerazione del corpo e della mente.

Il Master potrà impostare il suo ruolo in due modi diversi: presentare moduli di avventura singoli o campagne di gioco,

fatte di avventure collegate, esattamente come farebbe con un sistema "classico", oppure preparare situazioni iniziali molto essenziali ed elaborarle a improvvisazione, come in molti giochi "moderni".

I Giocatori desiderano sempre ottenere gli obiettivi dei loro personaggi, e per raggiungere questo risultato sono disposti anche a consumare le loro risorse, quando lo ritengono opportuno. Il Master, invece, dovrà ostacolare i successi dei giocatori, ma non troppo. Solo quel tanto che basta per rendere l'avventura indimenticabile e far sì che la si possa ricordare con piacere. Avrà il potere di farlo, come vedrete. E potrà fare anche di più, volendo, ma dovrà auto-limitare il potere di cui dispone. Come sempre: grandi poteri, grandi responsabilità.

INDICE

PARTE 1:PREPARAZIONE	7
PARTE 2:ELEMENTI PRINCIPALI	17
PARTE 3:ALTRI ELEMENTI	63
PARTE 4:CLASSI E BESTIARIO	81
PARTE 5:PERSONALIZZAZIONI	93
RINGRAZIAMENTI E CREDITI	105

PARTE I

PREPARAZIONE



“L’oscurità dà le vertigini.

*L’uomo ha bisogno della luce: e chiunque si tuffi nell’op-
posto della luce si sente il cuore stretto.*

*Quando l’occhio vede nero, la mente vede confuso; nell’e-
clisse, nella notte, nella caliginosa opacità v’è l’ansia, anche
per i più forti.”*

- Victor Hugo

COMPONENTI DEL GIOCO

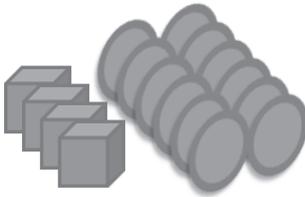
(*) I componenti con asterisco sono disponibili sul sito di Lux et Umbra



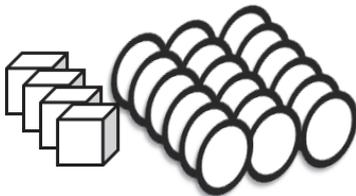
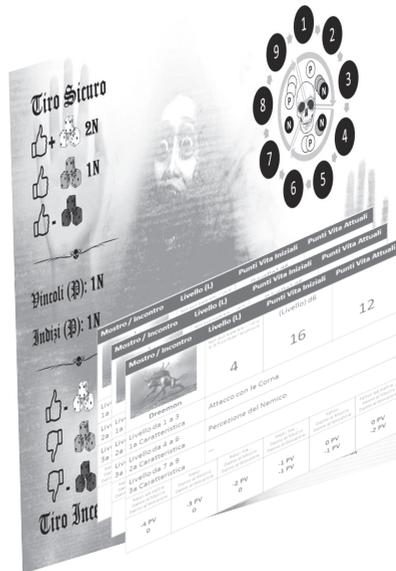
1 Scheda Personaggio (*) per ogni Giocatore



12 dadi per i Giocatori e 12 per il Master



4 Segnalini e 12 gettoni per ogni giocatore



Master: 4 Segnalini e 6 gettoni per ogni giocatore

1 Plancia Centrale (*)
Schede dei Mostri (*)

PREPARAZIONE AL GIOCO

Posi-
zionate la
plancia al
centro del
tavolo: servi-
rà per aiu-
tarvi a gesti-
re la partita
e per visua-



lizzare rapidamente le regole ed i gettoni spesi dai Giocatori e dal Master.

La plancia è personalizzabile e quindi potrete adattarla alle vostre ambientazioni ed avventure senza alcun problema.

Scegliete un'immagine rappresentativa della vostra ambientazione e preparatela. Le parti non personalizzabili sono quelle che fanno riferimento al nome "*Lux et Umbra*" e a "*Levity*".

È inoltre meglio non modificare le parti che fanno riferimento al regolamento, perché sono utilizzate nel manuale e servono come guida per interpretare le azioni di gioco.

I giocatori prendono 12 gettoni e 4 contatori a testa. Il

Master prende 6 gettoni per ogni giocatore e 4 contatori. (*Nota: se state continuando una avventura già iniziata, ovviamente, continuerete con i gettoni che avevate quando la sessione precedente è stata interrotta e posizionerete i gettoni sulla plancia come erano al termine della sessione*).

Lux Et Umbra
Esoterista

Il Male non può essere compreso solo con la scienza. E' necessario indagare le sue parti irrazionali

Bonus ○ ○ ○

Non puoi comprare Tiri Sicuri se sei corrotto

Principi morali Patrimonio Autostima Affetti Sicurezza Autonomia

Corruzione

Atletica	3	4	5	6	7	8
Coraggio	3	4	5	6	7	8
Carpire Intenzioni	2	3	4	5	6	7
Interpretare l'Occulto	4	5	6	7	8	9
Armi Arcane	2	3	4	5	6	7
Armi Bianche	2	3	4	5	6	7
Conoscenze Esoteriche	4	5	6	7	8	9
Medicina Alternativa	3	4	5	6	7	8

Punti Vita

1	11
1	12
3	13
4	14
5	15
6	16
7	17
8	18
9	
10	

I giocatori prendono la scheda del proprio personaggio. In questo manuale troverete 6 classi di personaggi già pronte per l'uso, ma potrete ovviamente crearne di

personalizzate, usando i suggerimenti contenuti nelle sezioni finali di questo manuale. La figura a sinistra mostra un esempio di scheda.

Nella parte bassa della scheda ci sono le otto abilità descrittive del personaggio. Due abilità sono comuni a tutte le classi, le altre saranno quasi tutte peculiari di una specifica classe. Ogni Abilità ha associata una icona che vi consentirà di capire come e se applicarla alla situazione di gioco. Troverete



una descrizione più dettagliata nel capitolo dedicato.

Nella porzione in alto compaiono, oltre a una breve descrizione della classe (molto utile al Master nel caso in cui non ci siano altri elementi per poter prendere decisioni durante il gioco), due sezioni che tengono conto degli Oggetti Bonus e della Corruzione.

Corruzione: il Male inizia a percepire la tua presenza come un ostacolo e cerca di corromperti per portarti nella sua sfera di follia.

Bonus: Vantaggi derivanti dal possedere oggetti speciali. Si tramutano in dadi aggiuntivi da lanciare, sino ad un massimo di tre.

Le 6 classi fornite da questo manuale di gioco sono archetipi classici dei giochi di ruolo horror di questo genere e dovrebbero coprire tutte le necessità 'standard' dei personaggi.



Militare: l'unico modo efficace per combattere il Male è affrontarlo e distruggerlo.

Scienziato: non è interessato a combattere e distruggere il Male, ma è più affascinato dalla possibilità di conoscerlo per poterlo controllare.

Giornalista: il suo obiettivo primario è rendere noto al pubblico quello che conosce. Solo in questo modo il mondo può combattere il Male.

Religioso: per combattere e vincere il Male è necessario conoscere il Bene e pregare, chiedendo il suo aiuto.

Esoterista: per lui il Male non può essere compreso solo con la scienza. E' necessario indagare la componente irrazionale ed esoterica del Male per poterlo affrontare.

Medium: è l'unico in grado di poter contattare il Male e comunicare con lui e percepirne, talvolta, la vera essenza.

Da parte sua, invece, il Master deciderà se preparare un'avventura pronta o improvvisare, magari usando qualche altra avventura di altri sistemi come spunto, oppure improvvisando dall'inizio alla fine. *"Lux et Umbra"* potrà anche essere utilizzato per costruire lunghe campagne narrative: il gioco prevede infatti la crescita dei personaggi ed è strutturato per poter consentire facilmente la gestione di questi aspetti. In ogni caso, all'inizio di ogni avventura il Master dovrà fare due cose:



(1) - Dichiarare il livello di difficoltà dell'avventura posizionando un segnalino sulla ruota numerata. Nell'esempio a sinistra, l'avventura avrebbe li-

vello di difficoltà 3.

Il livello di difficoltà è relazionata a (vedere dettagli nei capitoli successivi):

- (i) il numero massimo di dadi che il Master lancia nei tiri contrapposti con i giocatori;
- (ii) i punti Vita e le abilità dei Mostri e dei Nemici. In po-

che parole, maggiore è il livello di difficoltà, più difficile sarà battere i Mostri e i Nemici.

(iii) Il tempo di “spesa” dei gettoni del Master quando fa giocare Tiri Incerti (più è alto il livello, più tempo ci mette)

(iv) Il numero di gettoni che i giocatori ed il Master devono spendere per, rispettivamente, comprare Tiri Sicuri e imporre Vincoli.

(2)- Dichiarare se l'avventura è mortale o meno. Se i personaggi rischiano di morire il Master posiziona il contatore sull'immagine del teschio, altrimenti



lascerà l'immagine libera. In questo secondo caso potrete non considerare, per l'intera durata dell'avventura, le meccaniche della gestione dei punti vita.

Nel caso in cui i giocatori debbano affrontare degli incontri con altri Mostri o creature di cui tenere nota, il Master predisporrà schede simili a quella sottostante. Nelle sezioni finali di questo manuale troverete un breve tutorial su come costruire

le schede dei mostri. La scheda dei mostri è costituita da:

(A) - Una immagine (se necessario) e il livello di difficoltà del mostro (che non può superare quello dell'avventura).

(B) - I punti vita iniziali determinati dal lancio di tanti dadi quanto è il livello dell'avventura (oppure decisi arbitrariamente dal Master, senza superare il valore massimo ammesso) e il valore di Punti Vita durante la partita.

(C) - Le abilità particolari del mostro, da usare come descrittori durante gli incontri o gli attacchi. Un Mostro possiede una caratteristica particolare ogni tre livelli. Nelle abilità si fa anche riferimento alla possibilità che quella abilità sia magica o possa imporre corruzione.

(D) - Una sezione in cui vengono esposti i danni in punti vita, sia per il mostro sia per i personaggi, per ognuno dei risultati possibili usando i tiri "Sicuro" o "Incerto".

Lux Et Umbra 

Mostro / Incontro	Livello (L)	Punti Vita Iniziali	Punti Vita Attuali		
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">  Dreemon </div>	<small>Non può superare il livello di difficoltà dell'avventura</small> 4	(Livello) d6 16	12		
Livello da 1 a 3 1a Caratteristica	Attacco con le Corna		M	C	
Livello da 4 a 6 2a Caratteristica	Percezione del Nemico		M	C	
Livello da 7 a 9 3a Caratteristica	--		M	C	
Riesci e inoltre Danno Mostro	Riesci Danno Mostro	Riesci ma... Danno Mostro	Riesci ma... Danno Mostro	Fallisci Danno Mostro	Fallisci e inoltre... Danno Mostro
-4 PV 0	-3 PV 0	-2 PV 0	-1 PV -1 PV	0 PV -1 PV	0 PV -2 PV



PARTE II

ELEMENTI PRINCIPALI



*“La luce crede di viaggiare più veloce di tutto,
ma si sbaglia.*

*Per quanto sia veloce
la luce scopre sempre
che il buio è arrivato prima di lei,
e l'aspetta.”*

- Terry Pratchett

GIOCARE A “LUX ET UMBRA”

Ogni gioco di ruolo è, nella sua essenza, un gioco di narrazione. Per questo motivo, ricordate sempre che ogni volta che giocate a "Lux Et Umbra", **non state facendo nient'altro che raccontare una storia insieme**. Ed è esattamente questo il "focus" di questo regolamento: cercare di regolare la narrazione tra i giocatori.

Non troverete lunghe tabelle e statistiche. Per questo modo di giocare, semplicemente non servono. Ricordate che, anche nel più complicato dei casi, quello che dovrà essere preso in considerazione è sempre **"quello che i giocatori si stanno dicendo esplicitamente"**.

Questa semplice frase è il fondamento di questo gioco. L'aspetto più importante non è quello che il giocatore sta pensando

o quello che il suo personaggio può fare, basandosi sulla scheda.

In "Lux Et Umbra" ogni giocatore può dichiarare e rendere vero quello che desidera, anche se la cosa non riguarda il suo personaggio.

Solo **dopo** l'affermazione potrà

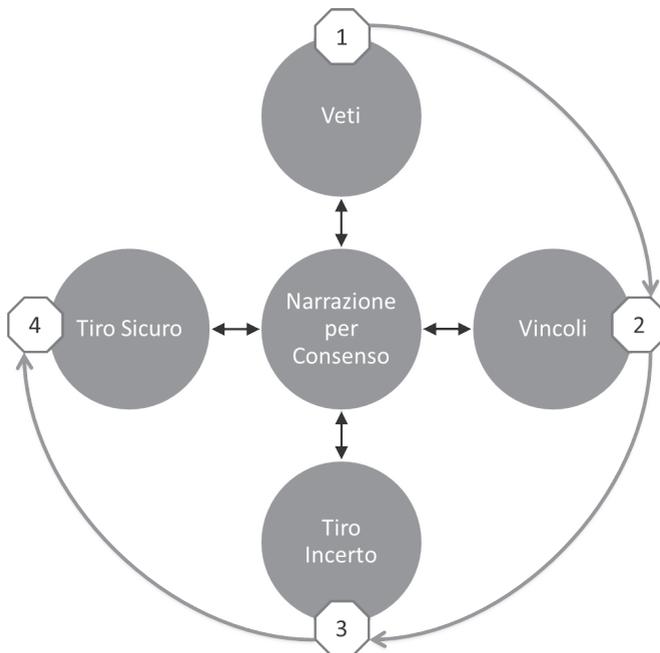


essere rifiutata, **se incoerente o esteticamente brutta**, o messa in dubbio dal Master passando per le apposite meccaniche.

Per poter giocare a "Lux et Umbra", avete quindi bisogno di comprendere gli strumenti della Narrazione Condivisa, che sono riportati nei seguenti capitoli.

IL FLUSSO DI GIOCO IN SINTESI

È molto importante, per il Master, memorizzare il flusso logico di gestione degli eventi durante la partita, rappresentato nel seguente diagramma.



Narrazione per consenso (pag.22): i Giocatori e il Master narrano azioni ed esiti senza interrompere il flusso. Tutti i giocatori gradiscono quello che viene narrato e non si oppongono. Quando qualcosa non passa per consenso, gli altri elementi di gioco vengono considerati.

Veti (pag.27): qualcuno non gradisce quello che viene detto (Veto Estetico) o non torna la coerenza della storia (Veto di Coerenza). I Veti vanno risolti a votazione. In caso di parità decide il Master.

Vincoli (pag.30): il Master può imporre un Vincolo forzando un evento nella fiction. Il costo di questa azione è gratuito se state giocando un'avventura pre-generata, oppure variabile in base al livello di difficoltà dell'avventura. In alcuni casi, i giocatori possono proporre un Vincolo al Master. Se il Master accetta ha diritto a riprendere un gettone dalla plancia. Mediante il Vincolo il Master può imporre un aumento di corruzione per un personaggio.

Tiro Incerto (pag.43): il Master chiede un Tiro perché non considera ovvia la riuscita positiva di una azione e/o di un suo esito. Per comprare un Tiro Sicuro i Giocatori devono spendere un numero variabile di gettoni, in base al livello di difficoltà dell'avventura. Se i giocatori non comprano un tiro Sicuro, l'esito favorevole è a rischio e si lancerà per eseguire un tiro incerto.

In questo caso il Master muove il gettone sulla ruota dei livelli di difficoltà, sino a quando non lo deve spostare al centro della plancia. L'acquisto del Tiro Sicuro non è garantito. Nel caso in cui l'azione ricada nell'ambito di corruzione del personaggio il giocatore potrà comprare un Tiro Sicuro spendendo un gettone in più. Quando si gioca



un Tiro Incerto i Giocatori hanno la possibilità di recuperare gettoni.

Tiro Sicuro (pag.58): il risultato positivo non è in discussione ma il Master vuole introdurre qualche elemento che possa rendere più interessante la riuscita dell'azione. Quando si gioca subito un Tiro Sicuro nessuno spende gettoni. I giocatori possono anche chiedere di giocare un Tiro Sicuro per ottenere un Indizio investigativo. Quando si gioca un Tiro Sicuro il Master ha la possibilità di recuperare gettoni. Se i giocatori comprano un Tiro Sicuro non avendo la skill, in base alla valutazione del Master, potrebbe essere necessario subire Corruzione.

LA NARRAZIONE PER CONSENSO

Lo strumento principale con cui giocherete è la Narrazione: il fondamento di un gioco di ruolo, per l'appunto, è che ciascuno dei partecipanti racconti una parte della storia, diversa a seconda del suo ruolo.

Poiché questo gioco vuole riprodurre un modo di giocare classico, il Master controllerà, principalmente, i personaggi non giocanti, l'ambientazione e lo sviluppo dell'arco narrativo. I giocatori controlleranno essenzialmente i propri personaggi e i loro pensieri, parole, azioni e reazioni.

Il Master presenterà ai giocatori una situazione di gioco e poi chiederà cosa intendono fare: dovrà offrire ai giocatori un palcoscenico interessante su cui muoversi, composto da luoghi misteriosi ed abbandonati, personaggi inquietanti, segreti sconvolgenti e situazioni che possano portare alla follia.

I giocatori, invece, dovranno buttarsi a capofitto nella situazione proposta: cercheranno di penetrare quei segreti, di conoscere e penetrare più possibile nel mistero e nel segreto di



quanto stanno scoprendo, rischiando di morire, per combattere il Male, la cui presenza è pervasiva, sebbene occulta.

Fin qui, e fino a che siete d'accordo, la narrazione avviene per consenso.

Questo significa che, **in teoria, potreste giocare una intera sessione di gioco semplicemente raccontando una storia improvvisando con i vostri personaggi e interagendo con quanto propone il Master.** (vedi esempio nella pagina seguente)

Ma tutti noi sappiamo che non è questo quello che rende il gioco di ruolo interessante. Ciò che lo rende interessante è quando i Giocatori fanno fare ai loro personaggi qualcosa che il Master non vuole concedergli, o viceversa quando il Master fa agire ambiente e antagonisti contro gli interessi dei protagonisti.

Master, talvolta, quando lo ritieni opportuno e se i giocatori non lo fanno in autonomia, fermati e chiedi ai giocatori cosa intende fare il loro personaggio. Non accettare che i tuoi giocatori stiano sul vago o che dicano "Provo a cercare un indizio" oppure "Provo a convincerlo che sono innocente". Spingili a dire: "Trovo un indizio" oppure "Lo convinco che sono innocente". Fai dire loro sempre esplicitamente cosa vogliono. Questo ti aiuterà a prendere una decisione, proponendo un Tiro Sicuro o un Tiro Incerto.



(Nota: alcuni giocatori, specie inizialmente, hanno difficoltà a dichiarare gli obiettivi della loro azione. In questo caso, non forzateli e semplicemente proseguite valutando quello che il giocatore dice esplicitamente. Si abitueranno con il tempo a giocare nel nuovo modo.)

A rovescio, **Giocatori**, voi **non** abbiate paura di narrare ciò che volete diventi vero per il vostro personaggio; inoltre ricordate che avete controllo assoluto su ciò che il vostro personaggio pensa, prova, dice e fa, potete spingervi senza problemi a raccontare ciò che percepisce con i sensi e, se volete, potete addirittura dichiarare cose del tutto estranee al personaggio. In tal caso saranno il Master e gli altri Giocatori ad accettare la vostra narrazione o a modificarla con Vincoli o a negarla con Vetì, come previsto dalle regole.

Poste queste basi, ogni volta che viene detto qualcosa che non trova il consenso di tutti, ricadrete in uno dei casi esposti nei capitoli seguenti, che dovranno essere considerati in sequenza, come raffigurato nel diagramma di pagina 19.

ESEMPIO - NARRAZIONE PER CONSENSO



Master: La misteriosa chiave entra nella serratura. L'Esoterista la ruota e sentite gli ingranaggi scattare. La porta si apre, cigolando, mentre un tanfo nauseabondo esce da quegli ambienti probabilmente dimenticati da centinaia di anni.

Giocatore A: “Nessuno faccia rumore.” (sottovoce). Prendo la lampada ad olio ed entro nella stanza. Mentre abituo gli occhi al buio, i miei sensi mi suggeriscono che siamo vicini alla soluzione del mistero. La Bestia di Marduk non può che nascondersi in queste segrete.



Master: Non ti sbagli. L'odore è inconfondibile. E ti ricorda quelle che avevi sentito tanti anni fa quando stavi investigando sull'omicidio del Primo Ministro italiano.

Giocatore B: “Non mi fido. C'è troppo silenzio.” dico, mentre con la lampada illumino le pareti. “Straordinario.”, bisbiglio. “Questi bassorilievi... sono incredibili. Mai visto niente di simile prima.” Mi fermo di

colpo. C'è qualcosa che sta respirando affannosamente in lontananza. Probabilmente sul fondo della stanza, che però non riusciamo ad illuminare.

Master: Non è un respiro. E' un rantolo. Probabilmente qualcuno che sta esalando gli ultimi respiri.

Giocatore B: Mi piace. Mi sta bene.

Master: C'è qualcuno, nell'oscurità. E' verso il fondo della stanza e sta sussurrando qualcosa. Probabilmente sono le sue ultime parole prima di morire.

Giocatori A e B: Ci avviciniamo facendo luce.

Master: Trovate riversa per terra, agonizzante, una creatura non più grande di un bambino. Deforme, raccapricciante. Tuttavia, i suoi lunghi artigli hanno ucciso e squartato decine di persone....

E così via



I VETI

Durante tutta la partita tutti hanno sempre (quindi, anche quando non è il loro turno) il diritto di dire se qualcosa non piace (Veto Estetico) o se qualcosa non



torna (Veto di Coerenza). **Nessun gettone viene speso per utilizzare i Veti.** I Veti vanno risolti a votazione. La maggioranza vince. In caso di parità decide il Master.



ESEMPIO - VETO ESTETICO



Giocatore A:

“Vieni fuori, maledetto!”. Estraggo con la forza il ragno gigante dalla sua tana e lo scaravento al centro della stanza.

Giocatore B: Prendo il masso e glielo lancio addosso. Il masso schiaccia il ragno ed una enorme quantità di sangue viene schizzata intorno. I nostri corpi sono ricoperti del sangue di quella orrenda bestia. Sangue nero, mischiato a interiora.

L'odore è forte...

Giocatore C: Ma che schifo! Metto un Veto Estetico, non si può sopportare. Non c'è modo di uccidere questo ragno in maniera meno orribile?

Master: Ai voti.

I giocatori votano. Il Veto passa a maggioranza. In caso di parità decide il Master. Ricordate che ogni giocatore può sempre sollevare Veti Estetici, anche quando non è il suo turno. Anche quello che dice il Master è soggetto a Veto Estetico.

ESEMPIO - VETO DI COERENZA



Master: Vi avvicinate in silenzio e vi tenete a distanza sufficiente dall'accampamento di quelle creature. Sembra che sia stato acceso un fuoco.

Giocatore A: Ma non ci avevi detto che quelle creature temono il fuoco?

Master: Davvero? Non ricordavo.

Giocatore A: Certo. Veto di Coerenza.

I giocatori votano. Il Veto passa a maggioranza. In caso di parità decide il Master. Ricordate che ogni giocatore, incluso il Master, può sempre sollevare Veti di Coerenza, anche quando non è il suo turno. Naturalmente anche quello che dice il Master è soggetto a Veto di Coerenza.

I VINCOLI

I Vincoli sono lo strumento con cui il Master guida la partita e “confina” quanto può essere detto dai giocatori. Ci sono due tipi di Vincoli, per il Master. Gratuiti e a Pagamento.

I **Vincoli gratuiti** sono quelli per i quali il Master non paga gettoni. Valgono solo nel caso in cui si stia giocando con un'avventura o un'ambientazione pre-generata. Ad esempio, durante la partita uno dei giocatori dice che il suo personaggio esplora la stanza e trova un passaggio segreto: ma l'avventura già pronta non contempla un passaggio segreto in quella stanza; a quel punto il Master ha la possibilità di imporre, **gratuitamente**, un Vincolo, giustificandolo con il fatto che quanto si vuole raccontare non è previsto dalla storia o dalla ambientazione.



ESEMPIO - VINCOLO GRATUITO



Ricordate che il Vincolo Gratuito vale solo se state giocando avventure e campagne pronte. Potete scriverne voi o scaricarle dal sito di Lux et Umbra, oppure adattarle da altri sistemi.

Master: Era una trappola! Le creature del Signore Oscuro vi hanno attirati in questo piccolo magazzino e sono pronte ad attaccarvi dall'alto!

Giocatore A: Prendo il Signore Oscuro, nostro ostaggio, e gli punto il coltello alla gola. “Non osate avvicinarvi”. Mentre dico questo noto che la porta del magazzino è ancora socchiusa. Cospicché, faccio un cenno ad i miei amici e fuggiamo fuori con il nostro ostaggio.

Master: No. Non potrete uscire da questo magazzino, in alcun modo. L'avventura prevede che in questo luogo accadano una serie di cose importanti, in questo momento.

Il Master dichiara il Vincolo gratuito e il gioco prosegue.

I **Vincoli a pagamento**, invece, sono il modo con cui il Master cerca di controllare o forzare gli eventi in modo che l'avventura proceda nel modo che lui desidera. Imporre eventi è l'arma più potente che il Master ha a disposizione.

Per farlo, deve spendere un numero di gettoni variabile, che sposta sulla plancia di gioco, nella metà riservata al Master. Il numero di gettoni da spendere è determinato dal livello dell'avventura. Per livelli da 1 a 3 il Master paga 3 gettoni, per livello di difficoltà da 4 a 6 il Master paga 2 gettoni, per livello di difficoltà da 7 a 9 il Master paga 1 gettone (vedere figura nella pagina successiva, riportata anche sulla plancia di gioco).

Tenete a mente che può imporre qualunque cosa voglia. Anche la morte immediata dell'intero gruppo di avventurieri. Quando il Master impone un evento nessuno può opporsi. È lo strumento principale con cui il Master può controllare la fiction nel caso di avventure completamente improvvisate al tavolo.

Con il tempo, il Master imparerà ad usarli nella modalità migliore, in modo da spendere il numero minore di gettoni per imporre i maggiori vincoli di fiction possibili.

ESEMPIO - VINCOLO A PAGAMENTO



Nota: si sta giocando una avventura di livello di difficoltà 5.

Master: Mentre siete persi a contemplare le immagini che sta proiettando nella vostra mente, la Creaturasi lancia improvvisamente verso di voi, cogliendovi impreparati!

Giocatore A: Mi riprendo velocemente ed estraggo la piccola pistola, sparandole a bruciapelo.

Master: No, la creatura è più veloce di te e ti aggredisce scagliandoti per terra.

Giocatore A: Non c'è modo di opporsi?

Master: No, deve accadere esattamente questo.

Il Master spende due gettoni mettendoli al centro del tavolo ed il gioco prosegue. Ricordate che il Master può imporre eventi o fatti di qualunque tipo. **Può anche determinare la morte di uno o di tutti i personaggi, se lo desidera.**

IMPORRE CORRUZIONE

Attraverso il Vincolo, il Master può anche imporre un punto di corruzione. In questo caso il Master spende i gettoni nelle stesse modalità (e costi) visti nel paragrafo precedente. Il primo gettone da spendere è sempre quello sulla scheda del personaggio, quelli residui sulla plancia. Ai livelli 7-9 il Master quando impone corruzione spende solo un gettone sulla scheda del personaggio.

Un gettone viene posizionato sulla scheda del giocatore e non può essere recuperato sino alla fine dell'avventura. Gli altri gettoni che il Master potrebbe dover spendere (zero, uno o due, sulla base del livello di difficoltà) vengono posizionati al centro della plancia e possono essere recuperati normalmente durante il gioco.

Tiro Sicuro

👍 + 🎲🎲 2N
 👍 + 🎲 1N
 👍 - 🎲

Lux Et Umbra
Medium

Il Male può essere contattato. Io sono in grado di farlo. Solo così possiamo capire la sua essenza

Bonus ○ ○ ○

Non puoi comprare Tiri Sicuri se sei corrotto

Corruzione

Atletica	1	2	3	4	5	6
Coraggio	4	5	6	7	8	9
Vozze Oltre la Soglia	2	3	4	5	6	7
Terzo Occhio	4	5	6	7	8	9
Armi Leggere	1	2	3	4	5	6
Armi Arcane	1	2	3	4	5	6
Manipolare l'Arcano	4	5	6	7	8	9
Medicina Alternativa	2	3	4	5	6	7

Punti Vita

1	11
1	12
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

Livello 5: 2 gettoni per imporre Corruzione
 Un gettone sulla plancia
 Un gettone sulla scheda

Lux Et Umbra

Interactive Storytelling and Role Playing



Non è necessaria una connessione tra quanto sta facendo il personaggio in quel momento e la corruzione che sta imponendo il Master.

Con questa azione, il Master sta semplicemente incrinando gli aspetti morali e vitali del personaggio magari ricordandogli cose che non vorrebbe ricordare, o dando un peso particolare alla scelte che il personag-

gio ha fatto o sta per fare. A differenza del Vincolo normale, questo particolare tipo di Vincolo impone al Master (che può delegare al giocatori) di narrare in-fiction quali siano le conseguenze o le verità di quanto stia imponendo al personaggio, sulla falsariga di questi esempi.

Corruzione dei Principi Morali. Il Personaggio inizia a non credere più che tutto quello che sta facendo sia del tutto corretto. Dubita sia delle proprie azioni che di quelle del gruppo di cui fa parte. Il Male dopo tutto, fa parte di questo mondo e non può essere distrutto.

Corruzione del Patrimonio. Il Personaggio viene danneggiato nelle sue proprietà (non necessariamente immobiliari, ma di particolare valore, soprattutto se affettivo, ad esempio una foto, od un ricordo) in maniera irreversibile. Questo gli procurerà molta sofferenza.

Corruzione dell'Autostima. Il Personaggio inizia a dubitare di avere le capacità di poter combattere il Male perché questo gli appare irraggiungibile ed eterno. Probabilmente non vale la pena combatterlo. Ciò che il Personaggio desidererebbe è abbandonare la battaglia.

Corruzione degli Affetti. Il Personaggio perde irrimediabilmente (non necessariamente attraverso la morte) qualcuno che ama o da cui è amato. Questo lo lascerà in profonda frustrazione e risentimento contro la vita.

Corruzione della Sicurezza. Il Personaggio inizia a sentirsi costantemente sotto minaccia e ritiene che la sua vita sia appesa ad un filo che potrebbe essere spezzato da un momento all'altro

da chiunque.

Corruzione dell'Autonomia. Il Personaggio non è più in grado di poter proseguire senza il supporto e l'aiuto sia fisico che mentale da parte di qualcun altro. Quando il Personaggio arriva a questo stadio, il Male ha vinto.

I Punti Corruzione non vanno necessariamente dati in sequenza, a parte per Autonomia, che dovrà essere sempre l'ultimo. Ecco come si presenterebbe la scheda di un personaggio molto corrotto.

Lux Et Umbra
Medium

Il Male può essere contattato. Io sono in grado di farlo. Solo così possiamo capire la sua essenza



Bonus ○ ○ ○



Non puoi comprare Tiri Sicuri se sei corrotto



Principi morali



Patrimonio



Autostima



Affetti

Sicurezza

Autonomia

Corruzione

 Atletica	1 	2 	3 	4 	5 	6 
 Coraggio	4 	5 	6 	7 	8 	9 
 Voce Oltre la Soglia	2 	3 	4 	5 	6 	7 
 Terzo Occhio	4 	5 	6 	7 	8 	9 
 Armi Leggere	1 	2 	3 	4 	5 	6 
 Armi Arcane	1 	2 	3 	4 	5 	6 
 Manipolare l'Arcano	4 	5 	6 	7 	8 	9 
 Medicina Alternativa	2 	3 	4 	5 	6 	7 

Punti Vita

1	11
1	12
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

ESEMPIO - IMPORRE CORRUZIONE



In questo esempio, il Master spende gettoni per imporre Corruzione sui “Principi Morali”. Essendo una partita di livello 3, il Master deve spendere tre gettoni, dei quali uno va sulla scheda del giocatore e due vanno sulla plancia.

Giocatore A: Approfitto dell'assenza della polizia e rovisto nella valigia del cadavere.

Master: Mentre rovisti le tue mani trovano un diario di pelle. Lo prendi dalla valigia e lo guardi. Finalmente è tra le tue mani! E' il diario perduto degli antichi Camminanti di Gorgoth. Uno dei testi esoterici più antichi e misteriosi del mondo.

Giocatore A: Inizio a leggerlo avidamente...

Master: Questa tua sete di conoscenza ti costerà, però. [Posiziona due gettoni sulla plancia ed un gettone sullo scheda del giocatore]. Mentre lo leggi la tua mente inizia ad essere catturata da quello che stai leggendo e cadi in una sorta di trance. Il

tuo subconscio viene imprigionato da quelle parole... e quello che credevi essere vero sui Camminanti di Gorgoth e sulla loro malignità inizia a non essere più così cristallino. Tutto quello che sapevi su di loro era errato e di parte.



La corruzione inizia a colpire. I Giocatori ed il Master dovranno tenere conto di questo aspetto nella narrazione successiva.

Il Giocatore ricordi che, come spiegato nel paragrafo relativo alla fine dell'avventura, in caso di evoluzione del personaggio, è possibile togliersi punti Corruzione, raccontando come il personaggio si "liberi" da queste contaminazioni negative che ha subito.

VINCOLI CHIESTI DAI GIOCATORI

Anche i giocatori possono proporre Vincoli ma solo se sono presenti sulla plancia dei gettoni del Master. In questo caso, i Giocatori possono chiedere al Master di accettare un Vincolo. Se il Master accetta ha diritto a riprendersi 1 gettone.

ESEMPIO - VINCOLI CHIESTI DAI GIOCATORI



In questo esempio, i Giocatori chiedono al Master di rendere vero un aspetto della fiction per loro particolarmente importante. Il Master accetterà e si riprenderà un gettone.

Giocatore A: Vorrei che ci fosse nascosto qualcosa di importante nella biblioteca.

Master: Non saprei.

Giocatori A e B: Sarebbe molto bello. Anzi, in biblioteca troviamo il Libro Perduto dei Culti.

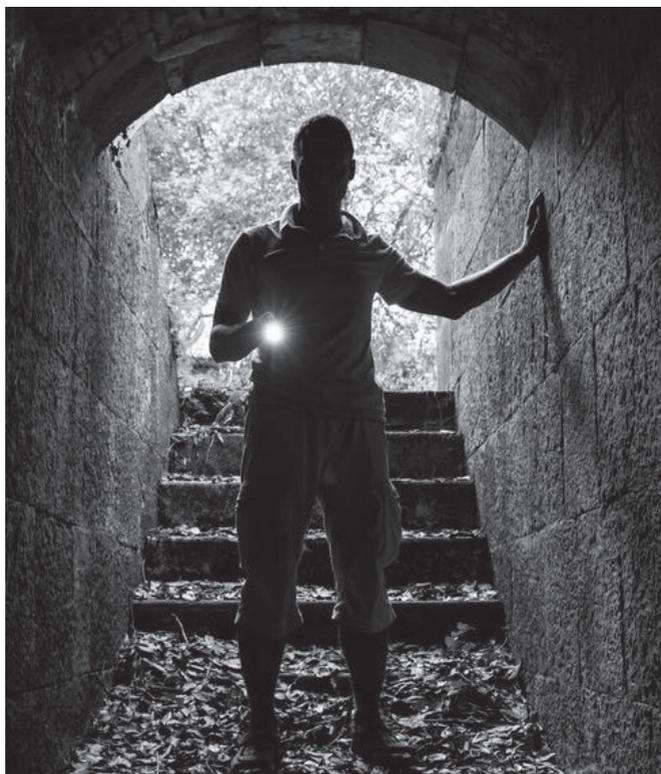
Master: Se lo volete davvero io recupero un gettone.

Giocatori A e B: Ci stiamo.

Master: Ci sono miei gettoni sulla plancia?

Giocatori A e B: Sì.

Master: Va bene, affare fatto.

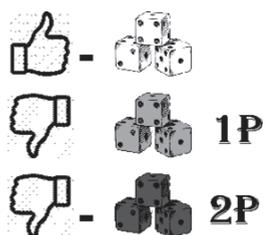


I DUE TIPI DI TIRO

Se siete arrivati a questo punto, vuol dire che il giocatore o il Master hanno narrato qualcosa che ha superato il controllo di Vetì e Vincoli. Con ogni probabilità si tratta di azioni richieste dai Giocatori per il proprio personaggio.

A questo punto, il Master deve pronunciarsi e dire se ciò che il giocatore desidera debba sottostare ad uno dei tue tipi di Tiro che possono essere effettuati in "Lux Et Umbra": **Tiro Incerto** e **Tiro Sicuro**.

Il **Tiro Incerto** non garantisce la riuscita. È quindi abbastanza evidente che i Giocatori desidereranno Tiri sicuri per poter sempre riuscire. Tuttavia, questo desiderio si dovrà scontrare con alcune particolarità del sistema di gioco, che porteranno i giocatori a non desiderare sempre di riuscire, come vedrete.



Tiro incerto

Il **Tiro Sicuro** garantisce la riuscita dell'azione e il conseguimento del suo obiettivo con gradazioni riguardo l'esito.

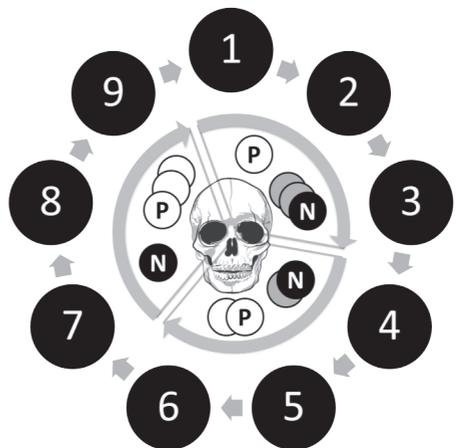


IL MASTER CHIEDE UN “TIRO INCERTO”

Se il Master ritiene che ciò che il giocatore desidera sia non banale e particolarmente difficile, indipendentemente dalle abilità che ha il Personaggio, chiederà di eseguire un Tiro Incerto. Ma la prima cosa che dovrà fare un attimo dopo sarà chiedere se i giocatori vogliono comprare un Tiro Sicuro. (Attenzione, i Giocatori non possono comprare un tiro Sicuro, se l'ambito della azione ricade in uno degli aspetti che sono stati colpiti dalla Corruzione e bisogna procedere con il Tiro Incerto).

Se, invece, i giocatori decidono di comprare il Tiro Sicuro devono spendere un numero variabile di gettoni dipendente dal livello di difficoltà dell'avventura, come ricordato mnemonicamente dalla plancia.

- Per avventure da livello 1 a livello 3: 1 Gettone, che deve essere pagato da un Giocatore diverso da quello che vuole ottenere l'esito positivo (a meno che non ci sia un solo



Giocatore, in questo caso lo pagherà lui).

- Per avventure da livello 4 a livello 6: 2 Gettoni, **che devono essere pagati dal Giocatore che vuole ottenere l'esito positivo e da un altro Giocatore qualsiasi** (a meno che non ci sia un solo Giocatore, che in questo caso pagherà tutti i gettoni).
- Per avventure da livello 7 a livello 9: 3 Gettoni, **che devono essere pagati dal Giocatore che vuole ottenere l'esito positivo e da uno o due degli altri Giocatore qualsiasi** (a meno che non ci sia un solo Giocatore, che in questo caso pagherà tutti i gettoni).

La figura in basso mostra un esempio di acquisto di un Tiro Sicuro sulla plancia di gioco da parte dei Giocatori con due

Tiro Sicuro
👍 + 🎲 2N
👍 🎲 1N
👍 - 🎲

Pincoli (P): 1N
Indizi (P): Tiro Sicuro

Tiro Incerto
👎 - 🎲
🗨️ 🎲 1P
🗨️ - 🎲 2P

Levity | Interactive Storytelling and Role Playing
Lux Et Umbra
Immagine sfondo: chainat / <https://fr.123rf.com/>

gettoni, nel caso di una partita di livello 4.

A questo punto bisogna verificare i seguenti casi:

(A) Se il personaggio del giocatore che sta acquistando il Tiro Sicuro ha almeno una abilità che si adatta all'azione, oppure l'azione non richiede il possesso di abilità particolari perché è una azione banale, i giocatori pagano solo i due gettoni e poi si procede all'esecuzione del Tiro Sicuro, come descritto nel capitolo ad esso dedicato.

(B) Se, invece, il personaggio del giocatore che sta acquistando il Tiro Sicuro non ha alcuna abilità che si adatta al Tiro, oltre a pagare i gettoni come previsto, il Master valuterà se quello che il personaggio sta cercando di ottenere comporta l'aumento di un Punto Corruzione. **In questo caso, il giocatore prenderà un gettone del Master e lo posizionerà sulla scheda del suo personaggio, come se il Master gli stesse imponendo un Punto Corruzione.** Esso rappresenta il fatto che il Male sta aiutando il personaggio e lo sta attirando verso di sé, facendogli credere di essere capace e di poter puntare sulle sue forze. In realtà, il Male di Lux et Umbra non può essere combattuto e non potrà mai essere distrutto.

Dopo aver seguito queste regole, e quindi aver comprato

il Tiro Sicuro, si procede come descritto nel capitolo ad esso dedicato. Se, invece, i giocatori decidono di non comprare il Tiro Sicuro allora si seguono le regole del Tiro Incerto, qui descritte.

Tiro Sicuro

👍 + 🎲🎲 2N

👍 🎲 1N

👎 🎲

—

Vincoli (P): 1N

Indizi (P): Tiro Sicuro

—

👍 - 🎲

👎 🎲 1P

👎 - 🎲🎲 2P

Tiro Incerto

Levity Interactive Storytelling and Role Playing

Lux Et Umbra

Immagine Sfondo: chahat / <https://i.123f.com/>

Il Master posiziona un gettone sulla griglia dei livelli di difficoltà (vedi figura a sinistra), partendo dal livello più basso libero.

Per ogni Tiro incerto successivo, se ci sono spazi liberi sulla griglia, può decidere se posizionarlo nella casella iniziale (se libera) o se farne avanzare uno già posizionato lungo la griglia. In breve, più di un gettone può essere presente contemporaneamente sulla griglia.

Quando un gettone raggiunge il livello di difficoltà dell'avventura deve essere spostato verso il centro della plancia e viene considerato speso dal Master.

Tiro Sicuro

👍 + 🎲 2N

👍 + 🎲 1N

👍 - 🎲

Vincoli (P): 1N

Indizi (P): Tiro Sicuro

👍 - 🎲

👎 - 🎲 1P

👎 - 🎲 2P

Tiro Incerto

Levity Interactive Storytelling and Role Playing

Lux Et Umbra

Immagine sfondo: chainist / <https://it.123rf.com/>

A questo punto bisogna considerare se i personaggi hanno una abilità che si applica oppure no.

(A) - Nel caso in cui i personaggi abbiano almeno una abilità che si applica al tiro i giocatori hanno diritto a lancia-

Giocatori

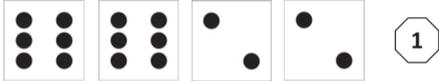
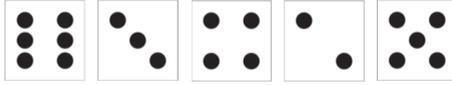
Master



gio. Se più abilità si applicano i giocatori hanno diritto ad usare il nume-

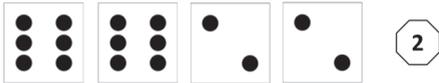
ro di dadi più alto. Il Master lancia sempre un numero di dadi pari al livello di difficoltà dell'avventura. Le icone sulle plancia servono appunto a ricordare questa regola. Il Giocatore ed il Master lancia-
no i dadi, ordinano i risultati dal valore più alto al più basso e confrontano i risultati. In caso di parità vince il dado del giocatore. Qui a destra un esempio di "Tiro Incerto" in cui un Giocatore, che ha l'abilità applicabile, lancia 5 dadi ed il Master 4 (ricordate, il Master lancia sempre tanti dadi quanto è il livello dell'avventura).

Lancio del Giocatore, prima dell'ordinamento.



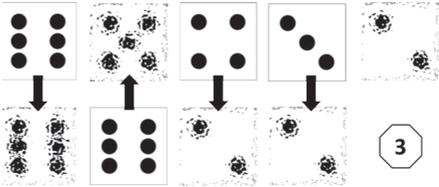
Lancio del Master, prima dell'ordinamento.

Lancio del Giocatore, dopo l'ordinamento.



Lancio del Master, dopo l'ordinamento.

Il Giocatore vince con tre dadi. Il dado in eccesso non viene considerato.



Il Master vince con un dado.

(B) - Nel caso in cui i personaggi non abbiano alcuna

abilità rilevante, i giocatori lancia-
no un dado contro tre dadi

del Master. Le icone sulle plancia servono appunto a ricordare questa regola.

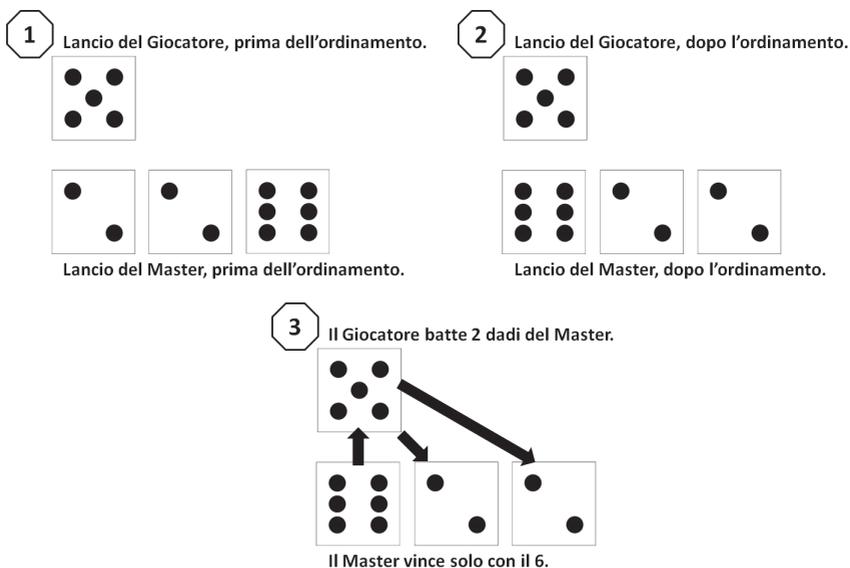


Giocatori



Master

la. Il secondo esempio mostra un “Tiro Incerto” in cui un Giocatore non ha un’abilità applicabile e lancia 1 dado contro tre del Master. **Quando si confrontano i risultati del tiro senza abilità, si confronta il risultato del giocatore contro tutti i dadi del Master.** Non ci sono dadi in eccesso.



I risultati possibili, per entrambi i casi, sono visibili sulla plancia.

(1) - Tutti i dadi del giocatore battono i dadi del Master. L'esito è  -  “Riesci ma...”.

(2) - Alcuni dadi del giocatore battono alcuni dadi del Master.   **1P** “Fallisci”.

(3) - Nessun dado del giocatore batte i dadi del master. “Fallisci e inoltre...”



Sulla base del risultato i Giocatori avranno diritto a prendere uno o due gettoni sulla plancia. Non è obbligatorio che li prenda il giocatore che ha lanciato. I giocatori devono trovare un accordo. La narrazione degli esiti dopo il Tiro Incerto spetta di diritto al Master, che può cederla ai Giocatori, se lo desidera.

ESEMPIO - TIRO INCERTO ED ACQUISTO DEL TIRO SICURO (CON ABILITÀ)



Qui faccio volutamente un esempio in cui non dico quale sia la classe del personaggio, in modo da non focalizzare l'attenzione dei giocatori sulle schede. I giocatori devono cercare sempre di muoversi istintivamente e solo dopo devono verificare se il personaggio abbia un'abilità idonea.

Master: Temo che non ci sia altra possibilità che saltare al di là di questo profondo fossato e sperare in un appiglio sull'altra parete. Ma dovete fare presto perché i ghouls si stanno avvicinando!

Giocatore A: Con una breve rincorsa salto nel vuoto. Mentre sono in volo, lancio il rampino verso l'alto sperando che si incastrino in qualche sporgenza.

Master: Mmm... Per me è un tiro incerto. Comprate un Tiro Sicuro?

Giocatore A: Ragazzi, per comprare il Tiro Sicuro dobbiamo spendere 2 gettoni. Uno lo devo mettere io. L'altro chi me lo dà?

Giocatore B: Ecco il mio.

Giocatore A: Comprato! Riuscirò ad arrampicarmi.

Master: Molto bene. Hai abilità che si applichino alla situazione?

Giocatore A: Punterei su "Atletica".

Master: Ottimo.

Il Giocatore A ha comprato il Tiro Sicuro. Per eseguirlo vedete l'esempio corrispondente.

ESEMPIO - TIRO INCERTO ED ACQUISTO DEL TIRO SICURO (CON ABILITÀ)



L'esempio mostra come gestire casi di Tiro Incerto, con acquisto del Tiro Sicuro se il personaggio non ha abilità particolari che si adattino. Tuttavia questo non è sempre sufficiente, per imporre Corruzione.

Master: Ora che avete preso il coltello di giada la maledizione sembra essersi attivata! D'improvviso le statue si aprono ed escono dei non-morti che si preparano ad attaccarvi. In particolare rivolgono la loro attenzione a te! La mitragliatrice della guardia è all'ingresso della stanza ed uno dei non-morti lancia una specie di palla viscosa nella tua direzione. È velocissima!

Giocatore A: Evito la palla e contemporaneamente raggiungo la mitragliatrice.

Master: Mmm... mi sembra davvero improbabile. Potrei mettere un Veto di Coerenza, ma proviamo a non bloccarlo. Per me è Tiro Incerto, la cosa mi sembra molto difficile.

Giocatore A: Compro il Tiro Sicuro. Ecco i gettoni.

Master: Che abilità hai?

Giocatore A: Come Arcanista potrei usare “Armi Leggere”,

Master: Sì, ma quella è una grossa mitragliatrice. Inoltre, non sei così forte e veloce in combattimento. Non mi sembra che tu abbia un'abilità che si adatta. Per riuscire in questa azione disperata potrei assegnarti corruzione, ma non mi sembra che la situazione sia adatta. Andiamo con il Tiro Sicuro.

Il Giocatore A ha comprato il Tiro Sicuro. Per eseguirlo vedete l'esempio corrispondente.



ESEMPIO - TIRO INCERTO ED ACQUISTO DEL TIRO SICURO (SENZA ABILITÀ)



L'esempio mostra come gestire casi di Tiro Incerto, con acquisto del Tiro Sicuro se il personaggio non ha abilità particolari che si adattino. Tuttavia questo non è sempre sufficiente, per imporre Corruzione.

Master: Ora che avete preso il coltello di giada la maledizione sembra essersi attivata! D'improvviso le statue si aprono ed escono dei non-morti che si preparano ad attaccarvi. In particolare rivolgono la loro attenzione a te! La mitragliatrice della guardia è all'ingresso della stanza ed uno dei non-morti lancia una specie di palla viscosa nella tua direzione. È velocissima!

Giocatore A: Evito la palla e contemporaneamente raggiungo la mitragliatrice.

Master: Mmm... mi sembra davvero improbabile. Potrei mettere un Veto di Coerenza, ma proviamo a non bloccarlo. Per me è Tiro Incerto, la cosa mi sembra molto difficile.

Giocatore A: Compro il Tiro Sicuro. Ecco i gettoni.

Master: Che abilità hai?

Giocatore A: Come Arcanista potrei usare “Armi Leggere”,

Master: Sì, ma quella è una grossa mitragliatrice. Inoltre, non sei così forte e veloce in combattimento. Non mi sembra che tu abbia un’abilità che si adatta. Per riuscire in questa azione disperata potrei assegnarti corruzione, ma non mi sembra che la situazione sia adatta. Andiamo con il Tiro Sicuro.

Il Giocatore A ha comprato il Tiro Sicuro. Per eseguirlo vedete l’esempio corrispondente.



ESEMPIO - TIRO INCERTO



Il Master propone il Tiro Incerto e i giocatori non possono o non vogliono comprare il Tiro Sicuro.

Master: Temo che non ci sia altra possibilità che saltare al di là di questo profondo fossato e sperare in un appiglio sull'altra parete. Ma dovete fare presto perché i ghouls si stanno avvicinando!

Giocatore A: Con una breve rincorsa salto nel vuoto. Mentre sono in volo, lancio il rampino verso l'alto sperando che si incastri in qualche sporgenza.

Master: Mmm... Per me è un Tiro incerto. Comprate un Tiro Sicuro?

Giocatore A: Che facciamo, ragazzi? Lo compriamo?

Giocatore B e C: Non abbiamo molti gettoni. Non possiamo spenderli tutti qui. Magari ci va bene. E poi non è detto che anche non agganciandosi non si riesca a trovare qualche solu-

zione.

Master: Ottimo. Allora Procediamo con il Tiro Incerto.

Ricordate che, quando si esegue il Tiro Incerto, il Master deve muovere i gettoni sulla griglia dei livelli di difficoltà. Quando il gettoni raggiunge il livello di difficoltà il gettone è “speso” e va messo sulla plancia. Dopo aver eseguito questa mossa i giocatori ed il Master lanciano i dadi, considerando se si stanno utilizzando abilità o meno, come descritto nel manuale.

Se ci sono abilità applicabili il giocatore lancia tanti dadi quanti sono quelli previsti dalla sua abilità, il Master ne lancia tanti quanto è il livello dell'avventura. Se non si applicano abilità il Giocatore lancia 1 dadi ed il Master 3.



IL MASTER CHIEDE UN “TIRO SICURO”

Se il Master ritiene che ciò che il giocatore desidera sia banale e non particolarmente difficile, ma vuole introdurre qualche elemento casuale interessante chiederà di eseguire un “Tiro Sicuro”. Nel caso di Tiro Sicuro i giocatori otterranno quello che vogliono, ma qualcosa potrebbe andare storto. Nel caso peggiore potrebbero raggiungere solo parzialmente l’obiettivo. Quando si gioca direttamente il Tiro Sicuro nessuno spende gettoni.

Dopo la richiesta del Master bisogna considerare se i personaggi hanno una abilità che si applica alla situazione oppure no.

(A) – Nel caso in cui i personaggi abbiano almeno una abilità che si applica

Giocatori



Master



al tiro i Giocatori hanno diritto a lanciare il numero di dadi segnati sulla scheda del loro personaggio. Se più abilità si applicano i giocatori hanno diritto ad usare il numero di dadi più alto. Il Master lancia sempre il numero di dadi pari al livello di difficoltà dell’avventura.

(B) – Nel caso in cui i personaggi non hanno alcuna

abilità che si applica, i giocatori lanciano un dado contro due dadi del Master.

Il Giocatore ed il Master lanciano i dadi, ordinano i risultati dal valore più alto al più basso e confrontano i risultati. Fare riferimento agli esempi visti in precedenza. In caso di parità vince il dado del giocatore. I risultati possibili sono:

(1) - Tutti i dadi battono i dadi del Master. L'esito è "Riesci e inoltre..."  +  **2N**

(2) - Alcuni dadi del giocatore battono alcuni dadi del Master.   **1N**
"Riesci".

(3) - Nessun dado del giocatore batte i dadi del master. "Riesci ma..."  - 

Sulla base del risultato il Master avrà diritto a prendere uno o due gettoni dalla plancia.

La narrazione degli esiti del Tiro Sicuro spetta sempre di diritto al Master, che può cederla ai Giocatori, se lo desidera.

ESEMPIO - TIRO SICURO



Master:

Nell'ufficio non sembra esserci nessuno ed il corridoio è silenzioso, che fai?

Giocatore A: Cerco tra le cartelle e trovo i file relativi all'omicidio.

Master: Sei un giornalista, vero?

Giocatore A: Sì.

Master: Allora, ti concedo un Tiro Sicuro.

Giocatore A: Ottimo.

A questo punto giocatori ed il Master lanciano i dadi considerando se siano utilizzate abilità o meno, come descritto nel manuale.

INDIZI CHIESTI DAI GIOCATORI

Durante il gioco i Giocatori potranno chiedere di ottenere Indizi. Se questo accade, il Master ha la facoltà di decidere di accettare la richiesta.



In questo caso farà eseguire un Tiro Sicuro, eventualmente recuperando gettoni come previsto dalle regole per quel tipo di Lancio.

LA CORREZIONE DOPO IL TIRO

Questa regola dovrà essere applicata solo per avventure dal livello 6 di difficoltà in poi.



Dopo il lancio, il Master ha la possibilità di spendere un gettone per modificare l'esito di un lancio cambiandolo di una gradazione.

Dopo la decisione del Master (anche se decide di non spendere gettoni) i giocatori hanno la possibilità di spendere due o quattro gettoni per modificarlo, rispettivamente, di una o due gradazioni. Non è possibile passare da esiti di un “Tiro Incerto” a esiti di un “Tiro Sicuro”, e viceversa.

ESEMPIO - CORREZIONE DOPO IL TIRO



*I Giocatori
ed il Master*

stanno giocando una avventura di Livello 8. I Giocatori hanno una limitata riserva di gettoni da poter giocare e gli altri sono sulla plancia.

Il Tiro Sicuro determina un “Riesci e inoltre...”. Il Master, sebbene gli tornino due gettoni nella riserva, non vuole favorire i giocatori ed abbassa il risultato portandolo ad un “Riesci.”

A questo punto i Giocatori possono decidere se spenderne due per riportarlo indietro (Riesci e inoltre...) oppure portarlo ad un “Riesci ma...” per non far guadagnare gettoni al Master.

PARTE III

ALTRI ELEMENTI



*“Non avere paura del buio,
ti aiuterà a trovare la luce.”*

- Neale Donald Walsh

I GETTONI E LA LORO “RISERVA”

Come spiegato nei capitoli precedenti, il **Tiro Incerto** favorisce il **Master** e ricarica la **Riserva dei giocatori**, mentre il **Tiro sicuro** favorisce i **giocatori** e ricarica la **Riserva del Master**. I giocatori devono quindi decidere quando e se sia opportuno spendere i loro gettoni o recuperarli, perché da essi dipende la loro capacità di influenzare il gioco.

Il rapporto tra i gettoni sulla plancia è un indice qualitativo di chi stia avendo maggior peso negli eventi della partita, i gettoni del **master** indicano quanto sia stata resa difficile la vita degli **investigatori**, mentre quelli dei **giocatori** indicano quanto sia stata resa facile.

I GETTONI E LA CORRUZIONE

Come visto dalle regole precedenti, durante il gioco il **Master** può imporre uno o più punti corruzione, non necessariamente in sequenza, a parte la casella **Autostima**. I gettone spesi dal **Master** non possono essere recuperati sino a quando i **giocatori** non decidono di recuperare la **Corruzione**.

I **giocatori** possono ridurre la corruzione solo alla fine dell'avventura in corso o all'inizio di quella successiva e solo

Lux Et Umbra Medium

Enrico - Larion



Bonus



Il Male può essere contattato. Io sono in grado di farlo. Solo così possiamo capire la sua essenza.

Non puoi comprare Tiri Sicuri se sei corrotto



Corruzione

	Atletica	1	2	3	4	5	6
	Coraggio	4	5	6	7	8	9
	Voce Oltre la Soglia	2	3	4	5	6	7
	Terzo Occhio	4	5	6	7	8	9
	Armi Leggere	1	2	3	4	5	6
	Armi Bianche	1	2	3	4	5	6
	Manipolare l'Arcano	4	5	6	7	8	9
	Medicina Alternativa	2	3	4	5	6	7

Punti Vita

1	11
1	12
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

per 1 gettone per avventura. Per farlo, raccontano e descrivono come il personaggio si liberi della corruzione. Dopo aver raccontato, hanno il diritto di togliere un gettone e restituirlo al Master, tuttavia devono fornire nuovi elementi al Master per poter essere danneggiati nuovamente in quell'aspetto.

Di seguito vi proporrò un esempio di recupero corruzione per un personaggio (un Medium) che vuole recuperare la corruzione su Patrimonio. Supponiamo che questa sia stata determinata dal Master che ha distrutto l'unica lettera rimastagli del figlio.

ESEMPIO - RECUPERO DELLA CORRUZIONE



Il Personaggio è stato corrotto in “Patrimonio” a causa del fatto che il Master ha distrutto l'unica lettera rimasta del figlio perduto. Questo ha provocato un grande dolore al Personaggio.

Giocatore A: Mi sento pronto per recuperare la corruzione su “Patrimonio”.

Master: Procedi pure e racconta come lo fai.

Giocatore A: Torno a casa e mi stendo distrutto sul divano. La lettera di mio figlio, unico ricordo, è ormai perduta. Come farò a ricordarmi di lui... Mi ricordo però, che in soffitta dovrebbe esserci un vecchio baule di foto. Ed è così. Dopo aver scartato tante foto ne trovo una che scattammo durante un meraviglioso weekend al mare. Solo io e lui. La porterò con me.

Il Giocatore restituisce al Master il gettone posizionato su “Patrimonio”.

USO CONTINUO O PERIODICO DELLE ABILITÀ

Quando sarete impegnati nelle vostre partite, potrebbe nascere l'esigenza di gestire in maniera più raffinata le abilità dei vostri personaggi. **In particolare, potreste dover evidenziare come certe abilità affaticchino i protagonisti e li costringano a riposarsi, o a trovare dei materiali specifici per poter essere usate nuovamente.**

In altre parole, potreste voler simulare il fatto che le abilità non siano «continue» e quindi sia necessario avere un tempo di «ricarica» (ad esempio di poteri occulti, l'uso degli esplosivi o della possibilità di attaccare o difendere) della abilità. "Lux et

Lux Et Umbra
Scienziato

Il Male deve essere conosciuto per poter essere sconfitto



Bonus ○ ○ ○



Non puoi comprare Tiri Sicuri se sei corrotto

Principi morali

Patrimonio

Autostima

Affetti

Sicurezza

Autonomia

Corruzione

*	Atletica	1	2	3	4	5	6
*	Coraggio	1	2	3	4	5	6
*	Argomentare	3	4	5	6	7	8
*	Ricerca	4	5	6	7	8	9
X	Armi Leggere	1	2	3	4	5	6
X	Discrezione	1	2	3	4	5	6
X	Occhio per il dettaglio	4	5	6	7	8	9
+	Cure Mediche	3	4	5	6	7	8

Punti Vita

1	11	21
1	12	22
3	13	23
4	14	24
5	15	
6	16	
7	17	
8	18	
9	19	
10	20	

Umbrà” risolve la cosa in maniera semplice e intuitiva.

Per farlo potete usare il segnalino che posizionate in corrispondenza del livello dell’abilità per quel personaggio. Nell’esempio a lato, lo Scienziato è al primo livello per “Coraggio”.

Dopo aver usato l’abilità, spostate il segnalino sul livello superiore.

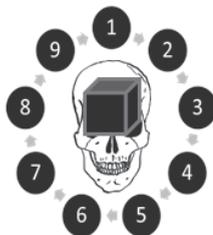
Quindi, a ogni turno (o unità di tempo fittizia che concorderete) lo sposterete verso l’esterno. Quando il segnalino uscirà dalla scheda, lo riposizionate al livello iniziale e potrete di nuovo usare l’abilità.

COMBATTIMENTI, PUNTI VITA E TIRO CRITICO

Il combattimento in Lux et Umbra è semplice, letale e veloce. Innanzitutto, ricordate che, se state giocando in “modalità non mortale”, tutta la gestione dei punti vita non è necessaria.



Modalità non mortale



Modalità mortale

Durante il combattimento continuate a giocare descrivendo quello che accade, tenendo presente che i protagonisti potranno impazzire, ma non morire.

Gestirete tutto solo in modalità narrativa, e probabilmente vi piacerà parecchio.

Questo non vuol dire, ovviamente, che i personaggi non potranno ferirsi o rischiare di essere ad un passo dalla morte: non subiranno mai il colpo di grazia, ma non per questo non dovranno gestire ossa rotte, menomazioni, avvelenamenti e



compagnia bella. Forse vi suonerà strano non rischiare mai di perdere il vostro personaggio, ma scoprirete che farlo andare avanti a dispetto di ferite di ogni tipo e condurlo lentamente alla follia può essere molto interessante.

Se, invece, state usando la “modalità mortale” applicate le seguenti regole.

Come prima cosa, non c'è alcun motivo per non arricchire la descrizione del vostro combattimento rac-

contando con precisione cosa avviene e le reazioni dei vostri personaggi, o le loro mosse per conquistare un vantaggio o colpire l'avversario.

Il combattimento segue esattamente le stesse regole degli altri momenti del gioco: il Master descrive la situazione e le azioni degli avversari, i giocatori raccontano le azioni e gli obiettivi dei loro personaggi.

In particolare non si deve mai scadere in frasi tachigrafiche come "Colpisco" o "Schivo", ma entrare nel dettaglio: "Vibro un fendente e gli mozzo il tentacolo!" o "Sparo alla sua mano per disarmarlo".

In ogni caso, arriva un momento in cui il Giocatore desidera ottenere qualcosa ed il Master non è d'accordo. In questo caso, non dovrà far altro che chiedere di lanciare un "Tiro Sicuro", se l'esito positivo dell'azione d'attacco o di difesa è plausibile, o un "Tiro Incerto", se non lo è, esattamente come ha fatto in precedenza per qualunque cosa fatta dai giocatori. Nella scheda dei Mostri / Nemici c'è una sezione in cui vengono riportati gli esiti con il costo in punti vita per ognuno dei 6 possibili risultati.

Riesci ed inoltre Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci ma... Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci ma... Danno al Mostro Danno al Giocatore	Fallisci Danno al Mostro Danno al Giocatore	Fallisci ed inoltre... Danno al Mostro Danno al Giocatore
-4 PV 0	-3 PV 0	-2 PV 0	-1 PV -1 PV	0 PV -1 PV	0 PV -2 PV

Dopo aver lanciato ed aver stabilito il risultato del lancio, i giocatori ed il Master sottraggono il valore corrispondente dei **Punti Vita**. Naturalmente, non sempre si perdono punti vita durante un combattimento. La loro sottrazione è da effettuare solo quando una delle due parti agisce con l'intento esplicito di danneggiare l'altra.

Quando i Punti Vita di un personaggio vanno a zero il personaggio muore. Per recuperare Punti Vita il Master potrà consentire l'uso di abilità di pronto soccorso o di oggetti che raggiungono questo scopo.

Nella descrizione del combattimento il Master potrà utilizzare, oltre la descrizione generica del Mostro o del Nemico, anche le abilità che lo rendono particolare.

Livello da 1 a 3 1a Caratteristica	Attacco con le Corna	<input type="checkbox"/> M	<input type="checkbox"/> C
Livello da 4 a 6 2a Caratteristica	Percezione del Nemico	<input checked="" type="checkbox"/> M	<input type="checkbox"/> C
Livello da 7 a 9 3a Caratteristica	Mangia Anima	<input checked="" type="checkbox"/> M	<input checked="" type="checkbox"/> C

In concreto, il Master sa che il Mostro ha determinate capacità speciali e le userà come base per descriverne le azioni, che di conseguenza saranno fortemente caratterizzate e, per i giocatori, interessanti da gestire.

Inoltre le “M” su sfondo nero, riguardano le abilità che possono essere combattute o contrastate solo ricorrendo a qualche tipo di magia, mentre le “C” indicano che l’incontro con quel mostro potrebbe aumentare la corruzione dei personaggi.

Giocatori e master si accordano per decidere se sia così terrificante da far aumentare la corruzione tutte le volte o solo al primo incontro.

Ad esempio, se il Mostro adoperasse la “Percezione del Nemico”, nessun personaggio “non magico” potrebbe impedirlo.

Per concludere, durante il combattimento potrebbe verificarsi la possibilità di uccidere il Nemico o il Mostro con un Tiro Critico. Il Tiro Critico si può giocare solo dopo una vittoria «Riesci e Inoltre».

Se il numero di Punti Vita residuo del Mostro è inferiore al numero massimo di Punti Vita che si possono infliggere i giocatori



possono spendere un gettone e lanciare due dadi contro uno del master. La differenza determina il danno in Punti Vita per il mostro e la sua eventuale morte.

ESEMPIO - COMBATTIMENTO E TIRO CRITICO



Master: Il Ragno Gigante, sebbene sia stato ferito e senza una zampa, risale velocemente le pareti della grande Grotta e si cela in una delle fessure in alto.

Giocatore A: Sparo un razzo di segnalazione in quella direzione, per fare luce e vedere dove si trova.

Master: È un tiro incerto. *[I giocatori seguono le regole del tiro incerto e poi vanno ai dadi. Il risultato è un Riesci ma... In questo caso il Master decide di non togliere punti vita, ovviamente, perché non avrebbe riscontro nella fiction].*

Master: Spari il razzo, e vedi con chiarezza il nascondiglio dove si sta celando il Ragno, ma il fuoco lo provoca ed esce di

nuovo per attaccarvi, seguito da un altro. Il primo ragno , quello ferito spruzza la sua tela acida verso i tuoi occhi.

Giocatore B: Intervengo sparando al ragno e spintonando il mio compagno per per spostarlo dalla traiettoria.

Master: Mmm... È un Tiro Incerto.

Giocatore B: Compriamo un Tiro Sicuro.

I giocatori eseguono le regole del Tiro Sicuro. Il risultato è un Riesci ma... Il Master controlla la tabellina dei danni sulla scheda del Ragno.

Riesci ed inoltre Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci ma... Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci ma... Danno al Mostro Danno al Giocatore	Fallisci Danno al Mostro Danno al Giocatore	Fallisci ed inoltre... Danno al Mostro Danno al Giocatore
-7 PV -1 PV	-5 PV -2 PV	-3 PV -3 PV	-1 PV -4 PV	0 PV -5 PV	0 PV -7 PV

Master: Sono 3 punti vita in meno per il Ragno ma anche per voi. Come ve li distribuite? Per me tu dovresti perderne di più perché hai fatto scudo.

Giocatore B: Ok, me li prendo tutti io. Tolgo tre punti dalla scheda del mago e vado a 12.

Master: Non potete ancora fare il Critico. Per fare il Critico dovete vincere con un “Riesci e Inoltre...” e il ragno deve avere meno di 7 punti vita. Allora, voi lancereste due dadi e io uno. La differenza sono i Punti Vita che toglierò al ragno. Se va a zero, il Ragno muore e la descrizione della sua uccisione è vostra.

OGGETTI SPECIALI

Durante il gioco i Personaggi potranno entrare in possesso di Oggetti Speciali.



Gli Oggetti Speciali potranno essere oggetti che consentono di recuperare Punti Vita, lanciare incantesimi od oggetti di particolare potere, che potranno essere utilizzati durante il combattimento o durante le azioni.

Bonus ○ ○ ○

Solo in questo secondo caso, i giocatori segneranno una casella “Bonus” per ogni Oggetto Speciale, tenendo a mente di possedere quell’oggetto.

Ogni volta che quell’oggetto sarà utilizzato il giocatore avrà un dado in più per ogni suo lancio.

E il famoso “Inventario”? Il gioco presuppone che i personaggi abbiano sempre con sé oggetti qualunque come armi, armature e arnesi quotidiani, e se è in dubbio che un certo oggetto sia posseduto da qualcuno o no (ad esempio, un libro per tra-

durre la misteriosa iscrizione) si risolve la cosa con i Vetisti Estetici e di Coerenza.

ESEMPIO - OGGETTI SPECIALI



L'atmosfera è tesa. L'antiquario non vuole cedere e non vuole convincersi.

Giocatore A: “Non c'è altra scelta la città verrà sommersa!” Dico e mostro l'amuleto di Karadan.

Master: Mmm... Tiro Incerto. Compri un Tiro Sicuro?

Giocatore A: “Certo. E uso anche l'amuleto come oggetto

speciale.”

Master: Va bene. Allora giochiamo un Tiro Sicuro e tu avrai un dado aggiuntivo.

LA MODALITÀ SYNCHRO



Il Master può sempre attivare o disattivare la modalità “Synchro” che consente ai giocatori di poter eseguire mosse di gruppo come se si trattasse di un unico personaggio. Questo farà guadagnare molto tempo “in fiction” ed in alcuni casi renderà le scene cinematografiche.

Per attivare la modalità Synchro il Master posiziona un contatore sulla icona corrispondente.

Quando il Master attiva la modalità Synchro, tutti i personaggi che sono in compagnia possono essere mossi assieme e sarà sufficiente un unico lancio per svolgere azioni complesse e multiple da parte di tutto il gruppo, con le modalità di Tiro Sicuro e Tiro Incerto viste in precedenza. Con la modalità “Synchro” attiva il Master assegna e gestisce i “Tiri Incerti” e i “Tiri Sicuri” come se si trattasse di una unica azione complessa di un singolo personaggio, che prende in considerazione tutti i valori di abilità dei personaggi coinvolti. Il giocatore con il valore più alto tra le abilità utilizzabili lancerà i dadi corrispondenti all’abilità. Tuttavia, il Master deve ricordare che la modalità Synchro è molto conveniente per i giocatori, perché spendono pochi gettoni per muovere insieme tutto il gruppo degli investigatori, mentre invece lui spenderà i soliti gettoni.

ESEMPIO - MODALITÀ SYNCHRO



Master: Attivo la modalità synchro. Siete circondati dai cultisti su tre lati. Non ci sono molte speranze.

Giocatore A: Io lanciao un grido e corro verso le scale per salire al piano superiore.

Giocatore B: Mi lanciao verso di loro, estraggo la spada e trafiggo il più vicino.

Giocatore C: È giunto il momento di sparare. Ora estraggo la pistola dal cappotto e faccio fuoco.

Il Master, nella modalità synchro, valuta la totalità delle azioni e ne determina la plausibilità o meno. Dopodichè determina se sia un Tiro Sicuro o un Tiro Incerto, seguendo le regole viste prima.

Master: Mmm... avrei dato un tiro Sicuro. Ma volete sparare e caricare i cultisti allo stesso tempo... Tiro Incerto. Comprate il Tiro Sicuro?

Giocatori: SI. Ecco i gettoni.

I giocatori eseguono le regole viste prima, come il Tiro Sicuro e il Combattimento e poi narrano gli esiti. Ci sono molte gradazioni che si possono usare, perché la gamma di eventi da narrare è vasta. Così un "Riesci ma..." potrebbe raccontare che alcune delle azioni sono riuscite, ma un'altra no. Oppure tutte riescono ma nessuna perfettamente.

PLAYER VERSUS PLAYER

Se vorrete entrare in conflitto con un altro personaggio del vostro party, semplicemente dite cosa volete fare e pagate un gettone. Il Master determina il tipo di Tiro da eseguire (Sicuro o Incerto). **In caso di "Tiro Incerto" nessuno può comprare Tiri Sicuri.** Il gioco procede nella modalità descritta nelle pagine precedenti con la differenza che sarà il secondo giocatore a lanciare i dadi e non il Master. I Giocatori lanciano i dadi sulla base delle loro abilità, oppure 1 dado contro 2 o 3 dell'altro personaggio. La narrazione spetta a chi perde il lancio.

EVOLUZIONE DEI PERSONAGGI

Quando arriverete alla fine dell'avventura, sarà giunto il momento di capire se i personaggi possono evolvere. **Alla fine della partita sommate il numero dei gettoni dei giocatori ancora presenti sulla plancia e divideteli per il numero di gettoni del Master ancora presenti sulla plancia. Se il risultato è inferiore o uguale a 2 allora avete diritto a far avanzare il personaggio, migliorando il livello di due caratteristiche, rimuovendo due punti corruzione o migliorando una caratteristica e rimuovendo un punto corruzione.**

Nell'esempio della figura in basso i giocatori rimangono con 8 gettoni sulla plancia, da dividere per i 3 gettoni del Master. Il rapporto è superiore a 2, quindi i personaggi non possono evolvere..

Tiro Sicuro
👍 + 🎲 2N
👍 + 🎲 1N
👍 - 🎲

Gettoni messi in gioco dai Giocatori

Vincoli (P): 1N
Indizi (P): Tiro Sicuro

👍 - 🎲
👎 + 🎲 1P
👎 - 🎲 2P

Gettoni messi in gioco dal Master

Tiro Incerto

Lux Et Umbra

Levity Interactive Storytelling and Role-Playing
Immagine Stock: chinaz / <https://i.123rf.com/>

PARTE IV

CLASSI E BESTIARIO



L'ombra prepara lo sguardo alla luce"

- Giordano Bruno,

CLASSI

“Lux et Umbra” mette a disposizione 6 classi di personaggio. Se volete creare personaggi personalizzati potete ovviamente farlo, ma vi consiglio prima di fare pratica con il sistema di gioco.



Le 6 classi sono varie e bilanciate in termini di capacità investigative, di combattimento sociali e di supporto al gruppo.

Le 6 classi sono: Militare, Scienziato, Giornalista, Esoterista, Religioso e Medium. Ogni classe ha una descrizione che la caratterizza e che la definisce.

Ogni classe è costituita da 8 abilità. Due sono comuni a tutte le classi, una è sociale, una investigativa, tre di esplorazione o combattimento ed una di supporto. Le abilità hanno delle icone di riferimento per facilitarne il loro uso.

ABILITÀ COMUNI

Nella scheda del personaggio sono contraddistinte con il simbolo. 

Atletica: un indicatore generico delle capacità fisiche e della resistenza del personaggio, utile per indirizzare alcune azioni legate solo alla fisicità.

Coraggio: un indicatore del coraggio e della capacità di lanciarsi in situazioni apparentemente prive di possibilità di riuscita. L'indicatore è anche utilizzabile per azioni in ambito "sociale", intendendolo come capacità di relazionarsi e mettersi in gioco.



Le 6 capacità rimanenti sono invece specifiche di ogni classe e saranno brevemente descritte dopo gli esempi sottostanti.

MILITARE

Autorità: La capacità di usare la propria posizione o il proprio carisma per farsi obbedire dagli interlocutori o dagli ascoltatori.

Forense: La capacità di raccogliere indizi con metodi e tecniche scientifici.

Armi da Fuoco: La capacità di utilizzare armi da fuoco, comprese quelle per cui è richiesto uno specifico addestramento.

Corpo a Corpo: La capacità di combattere corpo a corpo seguendo una o più discipline.

Esplosivi: La capacità di piazzare, innescare e disinnescare esplosivi.

Pronto Soccorso: La capacità di intervenire per fornire le prime cure mediche.

Lux Et Umbra
Militare

Combattere è l'unico modo che conosci per sconfiggere il Male



Bonus ○ ○ ○

+1 gettone per acquistare Tiri Sicuri



Principi morali

Patrimonio

Autostima

Affetti

Sicurezza

Autonomia

Corruzione

✳	Aletica	4	5	6	7	8	9
✳	Coraggio	4	5	6	7	8	9
✳	Autorità	3	4	5	6	7	8
🔍	Forense	1	2	3	4	5	6
🔫	Armi da Fuoco	4	5	6	7	8	9
👊	Corpo a Corpo	3	4	5	6	7	8
💣	Esplosivi	2	3	4	5	6	7
+	Pronto Soccorso	2	3	4	5	6	7

Punti Vita

1	11	21
2	12	22
3	13	23
4	14	24
5	15	25
6	16	26
7	17	27
8	18	28
9	19	29
10	20	30

SCIENZIATO

Argomentare: La capacità di sostenere un discorso razionale per convincere gli ascoltatori.

Ricerca: La capacità di utilizzare laboratori, banche dati e strumenti specifici per condurre delle indagini.

Armi Leggere: La capacità di utilizzare armi facilmente reperibili quali pistole, coltelli e mazze da baseball.

Discrezione: La capacità di passare inosservati, senza attirare l'attenzione, che sia in un vicolo o in mezzo alla folla.

Occhio per il dettaglio: La capacità di individuare particolari, schemi e minuzie in ogni situazione.

Cure mediche: La capacità di fornire cure mediche di livello avanzato.

Lux Et Umbra
Scienziato

Il Male deve essere conosciuto per poter essere sconfitto

Bonus ○ ○ ○

+1 gettone per acquistare Tiri Sicuri

Principi morali Patrimonio Autostima Affetti Sicurezza Autonomia

Corruzione

⊛	Atletica	1	2	3	4	5	6
⊛	Coraggio	2	3	4	5	5	6
⊛	Argomentare	3	4	5	6	7	8
⊛	Ricerca	4	5	6	7	8	9
⊛	Armi Leggere	1	2	3	4	5	6
⊛	Discrezione	1	2	3	4	5	6
⊛	Occhio per il dettaglio	4	5	6	7	8	9
+	Cure Mediche	3	4	5	6	7	8

Punti Vita

1	11	21
2	12	22
3	13	23
4	14	24
5	15	
6	16	
7	17	
8	18	
9	19	
10	20	

GIORNALISTA

Convincere: La capacità di persuadere o raggirare l'interlocutore.

Indagare (gossip): La capacità di ottenere informazioni tramite dialoghi, passaparola e informatori.

Armi Leggere: La capacità di utilizzare armi facilmente reperibili quali pistole, coltelli e mazze da baseball.

Intrufolarsi: La capacità di introdursi in qualsiasi luogo, che sia sorvegliato o meno.

Ficcanasare: La capacità di ottenere informazioni che si vorrebbe tenere nascoste.

Conoscenze mediche: La capacità di intervenire per fornire pronto soccorso.

Lux Et Umbra
Giornalista

Indagare e far conoscere il Male è l'unico modo per fermare questo incubo

Bonus ○ ○ ○

+1 gettone per acquistare Tiri Sicuri



Principi morali

Patrimonio

Autostima

Affetti

Sicurezza

Autonomia

Corruzione

✳️	Atletica	2	3	4	5	6	7
✳️	Coraggio	2	3	4	5	6	7
✳️	Convincere	4	5	6	7	8	9
🔍	Indagare (Gossip)	4	5	6	7	8	9
🔫	Armi Leggere	1	2	3	4	5	6
🔪	Intrufolarsi	3	4	5	6	7	8
🔍	Ficcanasare	4	5	6	7	8	9
+	Conoscenze Mediche	1	2	3	4	5	6

Punti Vita

1	11	21
2	12	22
3	13	23
4	14	24
5	15	
6	16	
7	17	
8	18	
9	19	
10	20	

RELIGIOSO

Carisma: La capacità di convincere i propri interlocutori sfruttando il proprio carisma e fascino, sia esso terreno o divino.

Empatia: La capacità di immedesimarsi con l'interlocutore, capirne le emozioni e relazionarsi con lui.

Armi leggere: La capacità di utilizzare armi facilmente reperibili quali pistole, coltelli e mazze da baseball.

Esorcizzare: La capacità di utilizzare rituali, formule o gesti per scacciare o uccidere le creature soprannaturali.

Pregare: La capacità di identificare ed allontanare il Male con la preghiera.

Alleviare l'animo: La capacità di sostenere gli altri ed aiutarli ad affrontare difficoltà ed orrori.

Lux Et Umbra
Religioso

L'unico modo per combattere e distruggere il Male è credere nel Bene e pregare

Bonus ○ ○ ○

+1 gettone per acquistare Tiri Sicuri

Principi morali Patrimonio Autostima Affetti Sicurezza Autonomia

Corruzione

⚡	Atletica	1	2	2	3	3	4
⚡	Coraggio	2	3	4	5	6	7
⚡	Carisma	4	5	6	7	8	9
🔍	Empatia	3	4	5	6	7	8
🔍	Armi Leggere	1	2	3	4	5	6
🔍	Esorcizzare	3	4	5	6	7	8
🔍	Pregare	4	5	6	7	8	9
+	Alleviare l'animo	2	3	4	5	6	7

Punti Vita

1	11
2	12
3	13
4	14
5	15
6	16
7	17
8	18
9	
10	

ESOTERISTA

Carpire intenzioni: La capacità di intuire intenti ed obiettivi delle persone o creature con cui si relazione.

Interpretare l'occulto: La capacità di interpretare i simboli e presagi.

Armi leggere: La capacità di utilizzare armi facilmente reperibili quali pistole, coltelli e mazze da baseball.

Armi Arcane : La capacità di usare armi speciali contro i mostri.

Conoscenze esoteriche: La capacità di studiare testi occulti e linguaggi arcani e riconoscere incantesimi, segnali o creature.

Medicina alternativa: La capacità di fornire assistenza medica tramite tecniche alternative o magiche. .

Lux Et Umbra

Esoterista

Il Male non può essere compreso solo con la scienza. E' necessario indagare le sue parti irrazionali



Bonus ○ ○ ○

+1 gettone per acquistare Tiri Sicuri



Principi morali

Patrimonio

Autostima

Affetti

Sicurezza

Autonomia

Corruzione

*	Atletica	3	4	5	6	7	8
*	Coraggio	3	4	5	6	7	8
☘	Carpire Intenzioni	2	3	4	5	6	7
🔍	Interpretare l'Occulto	4	5	6	7	8	9
🔫	Armi Arcane	2	3	4	5	6	7
🔫	Armi Bianche	2	3	4	5	6	7
🔫	Conoscenze Esoteriche	4	5	6	7	8	9
+	Medicina Alternativa	3	4	5	6	7	8

Punti Vita

1	11
2	12
3	13
4	14
5	15
6	16
7	17
8	18
9	
10	

MEDIUM

Voce Oltre la soglia: La capacità di parlare con creature ultraterrene come spiriti o abitanti di altre dimensioni.

Terzo occhio: La capacità di osservare il mondo nascosto, vedendo ciò che agli altri rimane celato.

Armi leggere: La capacità di utilizzare armi facilmente reperibili quali pistole, coltelli e mazze da baseball.

Armi Arcane : La capacità di usare armi speciali contro i mostri.

Manipolare l'arcano: La capacità di interagire direttamente con oggetti e forze magiche.

Medicina alternativa: La capacità di fornire assistenza medica tramite tecniche alternative o magiche

Lux Et Umbra
Medium

Il Male può essere contattato. Io sono in grado di farlo. Solo così possiamo capire la sua essenza



Bonus ○ ○ ○

+1 gettone per acquistare Tiri Sicuri



Principi morali

Patrimonio

Autostima

Affetti

Sicurezza

Autonomia

Corruzione

	Atletica	1	2	3	4	5	6
	Coraggio	4	5	6	7	8	9
	Voce Oltre la Soglia	2	3	4	5	6	7
	Terzo Occhio	4	5	6	7	8	9
	Armi Leggere	1	2	3	4	5	6
	Armi Arcane	1	2	3	4	5	6
	Manipolare l'Arcano	4	5	6	7	8	9
	Medicina Alternativa	2	3	4	5	6	7

Punti Vita

1	11
2	12
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

BESTIARIO

Relativamente al bestiario, non è mia intenzione produrre liste sconfiniate di creature. Poiché l'obiettivo principale di "Lux et umbra" è quello di utilizzare e rigiocare vecchi moduli di avventura, tutti i mostri e i Nemici di cui avete bisogno li trovate lì.

In questo senso, vi sarà più utile il capitolo relativo alle "Personalizzazioni", con cui capire come convertire mostri da altri sistemi di gioco a "Lux et Umbra". Ad ogni modo, presenterò esempi di mostri da poter utilizzare nelle vostre avventure.

Nella figura sottostante una scheda "bianca" dei mostri. Ricordate che le informazioni del Livello e dei punti vita iniziali dipendono dal livello dell'avventura che fate giocare e quindi sono variabili, così come la scala di punti vita da detrarre durante i combattimenti (tabella nella parte più bassa della scheda).

Con queste premesse, nella tabella seguente vi darò alcuni esempi di mostri definendo il nome e alcune abilità da usare in base al livello, scegliete quelle che più vi piacciono oppure modificate a vostro piacere. Potete anche creare mostri della stessa razza ma con abilità diverse. Ove possibile, riporterò alcune abilità "magiche" con un asterisco, i mostri il cui incontro causa

corruzione riportano l'abilità (C).

Ricordate che le abilità magiche possono essere contrastate solo da una corrispondente abilità od oggetto magico (di attacco o di difesa).

Riporto solo alcuni mostri di esempio, il mio obiettivo non è quello di fornire un Bestiario completo ma solo far capire quali sono gli elementi essenziali quando dovete gestire i Mostri.

Mostro / Incontro		Livello (L)		Punti Vita Iniziali		Punti Vita Attuali	
		Non può superare il livello di difficoltà dell'avventura		(Livello) d6			
Livello da 1 a 3 1a Caratteristica						<input type="checkbox"/> M	<input type="checkbox"/> C
Livello da 4 a 6 2a Caratteristica						<input type="checkbox"/> M	<input type="checkbox"/> C
Livello da 7 a 9 3a Caratteristica						<input type="checkbox"/> M	<input type="checkbox"/> C
Riesci e inoltre Danno Mostro Danno Giocatore	Riesci Danno Mostro Danno Giocatore	Riesci ma... Danno Mostro Danno Giocatore	Riesci ma... Danno Mostro Danno Giocatore	Fallisci Danno Mostro Danno Giocatore	Fallisci e inoltre... Danno Mostro Danno Giocatore		

NOME	ABILITÀ (ESEMPI)
Ragni Giganti	Attacco a Sorpresa - Tela Corrosiva
Zombi	Furtività - Morso Infettante - Attacco di gruppo
Vampiri	Attacco dall'alto - Morso debilitante - Persuasione (*)
Terrore Stridente	Volo improvviso - Grido stordente (*) - Fuoco Mortale
Streghe	Lettura del Pensiero (*) - Maledizioni (*) - Controllo del Pensiero (*)
Creature delle Paludi	Attacco rapido e silenzioso - Mimetismo
Orrore Ultraterreno	Corruzione (C) - Divorare - Resistenza innaturale (*)
Golem	Fedeltà cieca - Attacco Inarrestabile - Resistenza sino alla morte
Cultista	Fanatismo - Lettura del Pensiero (*) - Attacco Suicida
Blob	Invisibilità e Mimetismo - Soffocamento - Dissolvimento
Creatura	Corruzione (C) - Drenaggio dei ricordi (*) - Possessione (*)
Mago	Attacco Magico (*) - Levitazione (*) - Controllo del Pensiero (*)

PARTE IV

PERSONALIZZAZIONI



“Se guardi nel buio a lungo, c'è sempre qualcosa.”

- William Butler Yeats

CREARE NUOVE CLASSI

Se non vi bastano le 6 classi che vi ho presentato prima, potete sempre crearne ad-hoc per la vostra avventura, o per l'ambientazione che state scrivendo. Quando create una nuova classe considerate la scheda vuota e procedete come segue:

- A. **Assegnare un nome alla classe.** Ricordate che la razza standard sono gli "Umani". Se non state facendo personaggi di razza umana sentitevi liberi di modificare anche gli altri parametri della scheda.
- B. **Assegnare i Punti Vita.** Ricordate che i Punti Vita sono al massimo 30 e che solo i personaggi più forti di quella ambientazione ne possiedono così tanti.
- C. Fornire una **Descrizione della classe.** È molto importante, perché potreste trovarvi a stabilire se un'azione sia possibile o meno sulla base di questa descrizione.
- D. Definire le **8 abilità descrittive.** Suggesto di crearne due comuni fra le classi, una relativa agli aspetti sociali, una relativa a quelli investigativi e quattro specifiche per la classe in questione.
- E. Definite la **progressione dei valori dei dadi nella evoluzione del personaggio.** Scegliete due o tre abilità al massimo che possano raggiungere il valore 9 (quello più alto) e due

tre che possano raggiungere al massimo 4 o 5. Alle altre assegnate valori intermedi.

- F. Assegnate una **immagine rappresentativa** del vostro personaggio da posizionare al centro della scheda.

Il Vostro personaggio è **COMPLETO!**

A

Lux Et Umbra
Nome della Classe

F



Bonus ○ ○ ○



C Descrizione della classe

+1 gettone per acquistare Tiri Sicuri

Principi morali	Patrimonio	Autostima	Affetti	Sicurezza	Autonomia
-----------------	------------	-----------	---------	-----------	-----------

Corruzione

✳									
✳	D								
🌿									
🔍									
✕									
✕									
✕									
+									

E

1	11	21
1	12	22
3	13	23
4	14	24
5	15	25
6	16	26
7	17	27
8	18	28
9	19	29
10	20	30

B

Punti Vita

ADATTARE CLASSI DA ALTRI SISTEMI

“Lux et Umbra” permette facilmente di adattare i personaggi di altri sistemi.

Anziché modificare le schede, suggerisco di valutare invece la mappatura delle classi di altri sistemi a quelle già presenti di Lux Et Umbra, sulla base dei seguenti criteri.

1. **Militare:** questa classe è quella che vuole affrontare il male con la forza bruta. Come tale, potete semplicemente mappare (ed eventualmente adattare le caratteristiche) dei personaggi di altre ambientazioni. Ad esempio, nel caso di una ambientazione futuristica potrebbe essere un fante dello spazio.
2. **Giornalista:** questa classe è quella interessata a diffondere l'informazione dell'esistenza del Male. Solo in questo modo il Male può essere studiato e combattuto. Oppure controllato. Rientrano in questa classe, tutti gli archetipi di questo tipo. Ad esempio, il reporter, lo studioso accademico, ma potenzialmente anche il Politico.
3. **Scienziato:** questa classe combatte il Male con la Scienza. In una ambientazione medievale potrebbe essere sostituito dall'ingegnere e dall'inventore.
4. **Religioso:** questa classe combatte il male con la sua Fede.



Molte classi si adattano a questo concetto, per cui ad esempio lo stesso soldato templare potrebbe entrare in questa categoria. Oppure semplicemente qualunque figura religiosa di varie epoche e culture.

5. **Esoterista:** questa classe indaga le evidenze paranormali del Male, per studiarlo e combatterlo. In questa classe possono rientrare tutti i personaggi dotati di particolari poteri come i sensitivi, gli studiosi dell'occulto, etc...

6. **Medium:** questa classe è l'unica che riesce a contattare il Male. Le classi più vicine potrebbero essere quelle degli sciamani, oppure, in una ambientazione sci-fi dei precog o di persone particolarmente dotate di potere psichici.

CREARE O ADATTARE MOSTRI

Supponiamo di voler creare un mostro per una nostra avventura. I passaggi per creare qualunque Mostro o Nemico sono riportati nella figura qui a lato.

Mostro / Incontro		Livello (L)		Punti Vita Iniziali		Punti Vita Attuali					
<div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 40px; height: 40px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 0 auto;">A</div>		Non può superare il livello di difficoltà dell'avventura		(Livello) d6							
		<div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 40px; height: 40px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 0 auto;">B</div>						<div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 40px; height: 40px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 0 auto;">C</div>			
				Livello da 1 a 3 1a Caratteristica						<div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 40px; height: 40px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 0 auto;">D</div>	
				Livello da 4 a 6 2a Caratteristica							
Livello da 7 a 9 3a Caratteristica		M	C								
Riesci e inoltre Danno Mostro Danno Giocatore	Riesci Danno Mostro Danno Giocatore	Riesci ma... Danno Mostro Danno Giocatore	Riesci ma... Danno Mostro Danno Giocatore	Fallisci Danno Mostro Danno Giocatore	Fallisci e inoltre... Danno Mostro Danno Giocatore						
<div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 40px; height: 40px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 0 auto;">E</div>											

- A. **Determinare il Nome.**
- B. **Determinare il livello di difficoltà** del mostro (non può superare quello dell'avventura). **Questo valore non è necessario se non state giocando alla modalità "mortale".**
- C. **Determinare i Punti Vita iniziali** del Mostro (lancia tanti dadi da 6 quanti i livelli del mostro e somma i risultati). **Questo valore non è necessario se non state giocando alla**

modalità “mortale”.

- D. Determinare le **tre abilità davvero peculiari** del Mostro (1 ogni tre livelli) e se le abilità hanno natura magica o capacità di corrompere.
- E. Determinare il **valore dei danni in Punti Vita** per ogni risultato possibile dei Tiri Sicuro ed Incerto durante il combattimento. **Questo valore non è necessario se non state giocando alla modalità “mortale”.**

Creiamo un Ragno Gigante per una avventura di livello 7, usando il Bestiario e ripercorrendo i passaggi da A a D. A “Lettura del Pensiero” attribuiamo la caratteristica magica (figura a sinistra).

Guardiamo ora con più calma l’ultimo passaggio.

Quando dovrete assegnare i danni suggerisco di partire dai due estremi, e cioè dal miglior esito per i Personaggi “Riesci e Inoltre...” e dal miglior esito per il Mostro (“Fallisci e inoltre...”), come l’esempio seguente. **Nel dubbio, mettete il livello del mostro come danno nel peggior caso possibile.**

Riesci e inoltre Danno Mostro Danno Giocatore	Riesci Danno Mostro Danno Giocatore	Riesci ma... Danno Mostro Danno Giocatore	Riesci ma... Danno Mostro Danno Giocatore	Fallisci Danno Mostro Danno Giocatore	Fallisci e inoltre... Danno Mostro Danno Giocatore
-7 PV -1 PV					0 PV -7 PV

Notate che in questo caso, anche con il risultato migliore, il Personaggio perderà sempre almeno 1 punto vita, questo potrebbe essere uno scontro davvero letale. Poi, riempite le caselle intermedie distribuendo in maniera più o meno graduale i valori mancanti e colmando i buchi. Ecco un esempio.

Riesci e inoltre Danno Mostro Danno Giocatore	Riesci Danno Mostro Danno Giocatore	Riesci ma... Danno Mostro Danno Giocatore	Riesci ma... Danno Mostro Danno Giocatore	Fallisci Danno Mostro Danno Giocatore	Fallisci e inoltre... Danno Mostro Danno Giocatore
-7 PV -1 PV	-5 PV -2 PV	-3 PV -3 PV	-1 PV -4 PV	0 PV -5 PV	0 PV -7 PV

Ed ecco la scheda completa del nostro ragno gigante!

Mostro / Incontro		Livello (L)		Punti Vita Iniziali		Punti Vita Attuali	
Ragno Gigante 		Non può superare il livello di difficoltà dell'avventura		(Livello) d6			
		7		28		12	
Livello da 1 a 3 1a Caratteristica		Attacco a Sorpresa				<input type="checkbox"/> M <input type="checkbox"/> C	
Livello da 4 a 6 2a Caratteristica		Tela Corrosiva				<input type="checkbox"/> M <input type="checkbox"/> C	
Livello da 7 a 9 3a Caratteristica		Lettura del Pensiero				<input checked="" type="checkbox"/> M <input checked="" type="checkbox"/> C	
Riesci e inoltre Danno Mostro Danno Giocatore	Riesci Danno Mostro Danno Giocatore	Riesci ma... Danno Mostro Danno Giocatore	Riesci ma... Danno Mostro Danno Giocatore	Fallisci Danno Mostro Danno Giocatore	Fallisci e inoltre... Danno Mostro Danno Giocatore		
-7 PV -1 PV	-5 PV -2 PV	-3 PV -3 PV	-1 PV -4 PV	0 PV -5 PV	0 PV -7 PV		

ADATTARE AVVENTURE

Quando vi troverete a giocare con i vostri amici, se non avete avventure pronte per “Lux et Umbra” (ne pubblico qualcuna sul sito, talvolta), potete semplicemente scaricare una delle molte avventure già pronte per altri giochi e disponibili su Internet. Dopo esservela procurata semplicemente dovrete decidere:

1. Il livello di difficoltà che volete utilizzare.
2. Se l'avventura sia “mortale” o meno.
3. Se volete giocare con le classi già pronte o crearne di nuove.
4. Adattare i mostri e i nemici (potete farlo anche “al volo” mentre giocate, in modo da non sprecare tempo per eventuali mostri che non verranno incontrati. Tenete sempre un template bianco di un “mostro” a disposizione per poterlo generare al volo).

Questo è tutto. Per il resto, fidatevi del sistema di gioco e fate pratica con quello, perché ciò che vi garantirà le partite più entusiasmanti saranno le decisioni che prendete come giocatori, non certo la scheda di un mostro.

Naturalmente, vista la possibilità di far evolvere i perso-

naggi, potete anche giocare lunghe campagne. Il sistema le supporta senza problemi. Nel caso in cui un personaggio muoia durante una campagna, createne uno nuovo. Il nuovo personaggio avrà lo stesso numero di avanzamenti di quello precedente.

Ai giocatori e al Master basterà giustificare l'inserimento del nuovo personaggio nel gruppo.



ADATTARE AMBIENTAZIONI

L'ultimo passo per poter usare al meglio "Lux et Umbra" consiste nel prendere una intera ambientazione, una di quelle che non avete mai potuto giocare ed usarla con questo sistema di regole.

Per farlo, dovete semplicemente tenere conto che **il sistema di gioco è tarato per consentire ad un gruppo di personaggi di affrontare l'orrore e di rischiare di perdere il contatto con la realtà ed impazzire, cercando di penetrare misteri che non dovrebbero essere rivelati.**

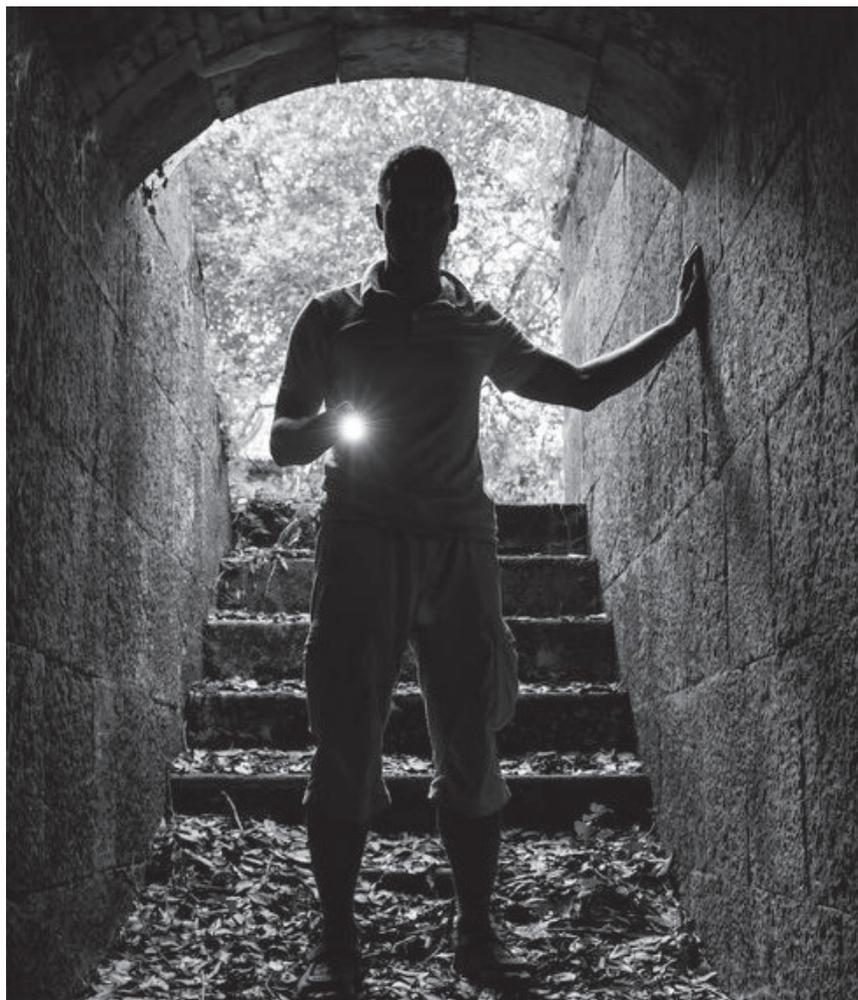
Potrebbe essere facile morire, soprattutto a livelli alti. Se l'ambientazione che volete usare rispecchia questo approccio allora l'adattamento sarà semplice e veloce.

Individuate le classi da utilizzare e adattatele come già visto. Poi adattate i nemici e i mostri.

A questo punto non dovete fare altro che provare le avventure e vedere se il tutto funziona.

Io sono certo di sì.





RINGRAZIAMENTI E CREDITI



“Se guardi nel buio a lungo, c'è sempre qualcosa.”

- William Butler Yeats

RINGRAZIAMENTI E CREDITI

“*Lux et Umbra*” è un lungo lavoro maturato negli anni, derivato dal suo fratello fantasy “Magia e Acciaio”. Non ricordo tutte le persone con cui mi sono trovato a parlare di questo progetto, sicuramente ne dimenticherò qualcuna, perdonatemi.

Il mio ringraziamento principale va alla mia famiglia. Nulla di tutto questo potrebbe esistere senza di loro. Secondariamente, a tutti i miei amici che mi supportano (e sopportano) nelle mie attività ludiche.

Voglio ringraziare di cuore Davide Cavalli, coautore del gioco, e Alex Nootsie che mi ha dato la spinta per continuare.

Inoltre vorrei ringraziare: Gianfranco Monfardini, Lordmax, Manuela Bagnato, Renata Zanettini, Alessandro Paxia, e tanti, tanti altri che non riesco a ricordare...

La revisione finale del testo è stata fatta da: Davide Cavalli e Alex Nuzzi.

“Lux et Umbra significa parecchio per me. È il mio omaggio a un modo di giocare che mi ha affascinato e che non potrò dimenticare. Forse, il ringraziamento principale va agli autori di Call of Cthulhu. Da allora, la mia vita è sicuramente cambiata.

Grazie, Roberto Grassi

Per tutte le immagini di questo manuale sono state acquisite regolari licenze dal sito <https://it.123rf.com/>.

La tabella sottostante riporta il dettaglio:

Pagina	Autore	Link
3,18	Sergiy Tryapitsyn	https://it.123rf.com/profile_nomadsoul1
4	Karel Miragaya	https://it.123rf.com/profile_kmiragaya
7,8,13,14,17,19,20,21,22,23,26,27,33,34,35,37,38,39,42,43,45,46,48,49,51,59,67	chainat	https://it.123rf.com/profile_chainat
8	belchonock	https://it.123rf.com/profile_belchonock
10	nito500	https://it.123rf.com/profile_nito500
14,58	Lario Tus	https://it.123rf.com/profile_lario76
16,47	Ilkin Quliyev	https://it.123rf.com/profile_zeferli
20,28,68	Maksym Shevchenko	https://it.123rf.com/profile_ibreaker213
37,65	Benoit Daoust	https://it.123rf.com/profile_aetb
41	Denis Belyaevskiy	https://it.123rf.com/profile_belyaevskiy
66	Kevin Carden	https://it.123rf.com/profile_kevron2001

