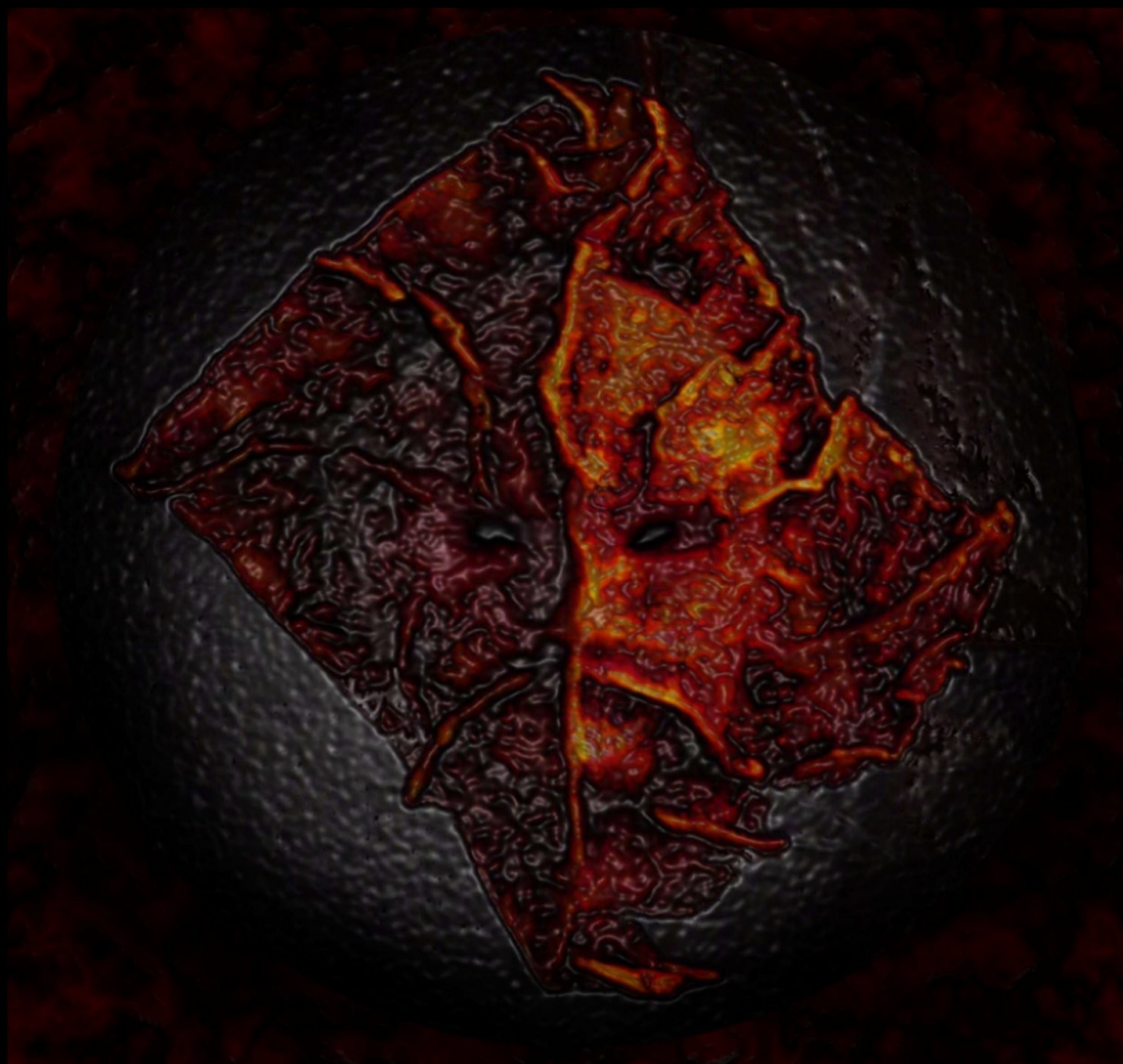


ACTARTIUS

Il premio piu' ambito e' la morte



Un Gioco di Ruolo di Willowworld

www.willowworld.net

ACTARTIUS

ACTARTIUS

Gioco di ruolo light versione 2.0

di GM Willo

www.willoworld.net

con la collaborazione di Gabriele Pellegrini (The Keeper)

Illustrazione in copertina di Charles Huxley



Creative Commons License 2.5 Share Alike



ACTARTIUS

Il premio più ambito è la morte

Adrassan osservava il sole azzurro perdersi nelle profondità dell'Oceano di Egona, laggiù dove si diceva dimorassero gli uomini rondine, nelle leggendarie terre di Bythygia. Egli era il principe di Escor, l'isola del tempo che non scorre, il paese degli immortali. Ma insieme alla vita eterna, il suo popolo aveva ereditato anche l'insoddisfazione e lo sconforto.

"A cosa serve vivere in eterno quando la tristezza ghermisce il tuo cuore..." pensava Adrassan davanti al tramonto.

Tanto tempo prima vi era stata una guerra tra maghi. Gli stregoni di Mytacaia e gli incantatori di Swuaria avevano evocato gli spiriti della terra e del mare, scontrandosi dove muore il mondo, nel deserto dello sperduto levante. Il motivo era il Grafal, l'albero della vita eterna, che aveva messo radici proprio al confine dei due grandi regni. Per questo i maghi si erano dati battaglia.

La guerra era durata a lungo, e i poteri riversati sul continente avevano bruciato le terre ed attratto le ostili creature dell'ombra. Nessuno ne uscì vincitore, e solo pochi sopravvissero. Mangiarono i frutti del Grafal e lasciarono il continente per raggiungere l'isola di Escor. Da oltre mille anni essi continuano a vivere nell'impossibilità di procreare, di lasciarsi morire e di far rinascere. Una vita eterna che agli occhi del principe Adrassan appariva più orribile di qualsiasi morte.

Per questo sarebbe salpato alla volta di Antarcya, nel remoto sud. Laggiù dimoravano le risposte del Popolo Antico, che prima di lasciare le terre di Actartius a bordo delle navi volanti, aveva innalzato il grande oracolo che tutto conosce.

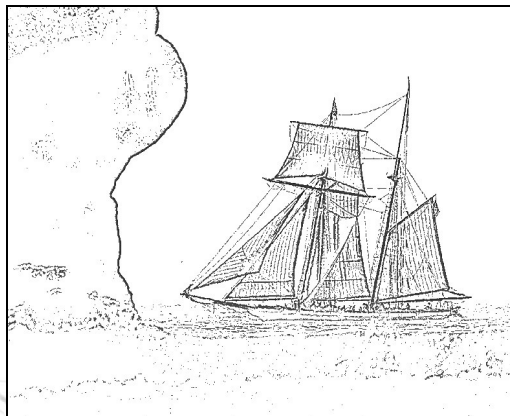
Laggiù, forse, avrebbe trovato la pace che cercava...

INDICE

1. INTRODUZIONE.....	5
2. CHE COS'È UN GIOCO DI RUOLO.....	5
2.1. Scopo del Gioco.....	6
3. LA FOLLIA DEGLI UOMINI IMMORTALI.....	6
4. CREAZIONE DEL PERSONAGGIO.....	7
4.1. Nome, Stirpe e Profilo.....	8
4.2. I Requisiti.....	9
4.2.1. Aumentare i Requisiti.....	9
4.3. Dinamiche di Gioco.....	11
4.4. Alcuni Esempi con 5 Dadi.....	12
4.5. Il Corpo.....	12
4.6. Lo Stato Mentale.....	13
4.7. Equipaggiamento.....	14
4.7.1. Le Imbarcazioni.....	15
4.7.2. Gli Oggetti di Potere.....	16
4.8. Euforia.....	16
4.9. Velocità.....	17
4.10. Abilità Specifiche.....	18
5. LA RICERCA DELLA MORTE.....	18
6. COMBATTIMENTO.....	19
7. LA MAGIA.....	21
7.1. Pergamene e Libri di Magia.....	23
8. IL MONDO DI ACTARTIUS.....	24
8.1. Mytacaia.....	25
8.2. Swuaria.....	25
8.3. L'Isola di Escor.....	26
8.4. Antarcya.....	26
8.5. Bythygia.....	27
9. INCONTRI.....	28
9.1. Demoni ed Esseri Dannati.....	28
9.2. Animali Selvaggi.....	33
10. LA MASCHERA DELLEÙA DOLCE SIGNORA.....	35
11. LA TORRE DI ZELMOR.....	35
12. NOTE CONCLUSIVE.....	38

1. INTRODUZIONE

Actartius è un gioco di ruolo fantasy versione light ambientato in una terra senza più speranza. Quello che rimane delle grandi civiltà dell'uomo, che per secoli hanno dominato questo mondo, vive in mezzo all'oceano su una piccola e pacifica isola chiamata Escor. L'ultima grande guerra ha segnato la fine delle due grandi civiltà di maghi, e il frutto proibito del Grafal, l'albero magico



dono degli dei, ha condannato i sopravvissuti ad un'amara esistenza immortale. Gli uomini, a differenza del Popolo Antico, che secondo alcuni ancora dimora nell'estremo occidente, non sono fatti per vivere per sempre. Ma il sortilegio dell'albero della vita eterna li ha costretti a strascicare i loro corpi, divenuti col passare dei secoli dei pesanti fardelli, sotto il cielo di un mondo condannato all'oblio. Da Escor gli uomini salpano verso le terre d'ombra d'oriente, infestate da terribili creature, nella speranza di trovare un rimedio all'immortalità. Ma la maggior parte di questi fanno ritorno sull'isola, e spesso i loro corpi sono mutilati oppure deformati dal fuoco magico di assurde creature. Ma nonostante tutto continuano a vivere, prigionieri di un corpo aggrappato innaturalmente alla vita. Altri credono che il segreto perduto della Dolce Signora (così viene chiamata la morte), si nascondi ad ovest, dove si dice dimori il Popolo Antico. Ma la maggior parte degli uomini di Escor ha perduto la speranza e passa i suoi interminabili giorni a viaggiare dentro i sogni fittizi dei filtri magici.

2. CHE COSA È UN GIOCO DI RUOLO?

Un gioco di ruolo è qualcosa a metà strada tra un'esperienza di recitazione e un gioco di strategia. Un giocatore, che chiameremo Master, ha il compito di inventare una storia ambientata in un mondo più o meno fantastico, mentre gli altri giocatori interpretano i ruoli dei personaggi principali all'interno di questa storia. Il Master guida i personaggi nel corso degli eventi, ma ogni giocatore può interagire e cambiare la storia con le sue decisioni. Laddove gli intenti e gli interventi recitativi dei giocatori non sono sufficienti per determinare il risultato di certi eventi, ci si affida alla casualità dei dadi e alle indicazioni delle schede dei personaggi, che li descrivono minuziosamente con dati e valori.

Per giocare questo gioco avrete bisogno, oltre di queste regole, di alcune fotocopie delle schede dei personaggi che potete trovare in fondo al manuale, delle matite e alcuni dadi a sei facce.

2.1. SCOPO DEL GIOCO

Nel gioco di ruolo di Actatrius ogni giocatore guiderà il suo personaggio alla ricerca del perduto segreto della morte. A differenza di altri giochi di ruolo, dove i giocatori devono fare attenzione a non far morire i loro personaggi, qui invece il premio più ambito è rompere la maledizione che tiene ogni uomo prigioniero di un'esistenza immortale, e abbandonarsi finalmente all'abbraccio del sonno più lungo. È uno scenario cupo e apparentemente senza speranza, che vuole far riflettere sulla caducità dell'uomo e sul grande mistero esistenziale di ogni uomo.

3. LA FOLLIA DEGLI UOMINI IMMORTALI

Gli uomini non sono fatti per vivere troppo a lungo. L'esistenza immortale corrode la loro anima. Alcuni di loro sono completamente impazziti. Immaginate un mondo in cui gli uomini non hanno praticamente bisogno di nulla, neanche di mangiare o di bere (anche se soffriranno la sete e la fame!).

L'isola di Escor è una terra morta, nonostante i suoi abitanti siano immortali. Nei primi cento anni della sua esistenza è stata un luogo idilliaco in cui gli uomini vivevano in serenità cercando di apprendere tutte le più grandi arti del mondo. Sono stati costruiti palazzi, torri e meravigliosi giardini. Il popolo di Escor, scampato alla sanguinosa guerra che distrusse le terre ad oriente, aveva voglia di riscattarsi. Ma col passare dei secoli il tormento e l'angoscia si insinuarono nella mente degli uomini, complice anche la loro sterilità. Infatti nessun pianto di neonato si alzava dalle sontuose case di Escor. Quello che era sembrato il più grande dei privilegi, l'immortalità, si era trasformato in una terrificante maledizione.

Alcuni hanno provato a togliersi la vita nei modi più fantasiosi; sfracellandosi sulle rocce appuntite oltre la scogliera della città, trafiggendosi il petto con innumerevoli coltellate, altri hanno addirittura tentato di decapitarsi, ma l'unico risultato che sono riusciti ad ottenere è stato quello di straziare malamente i loro corpi. Nessuno conosce il segreto per rompere la maledizione. In molti hanno provato a salpare verso le antiche terre d'oriente o l'occidente più estremo, alla ricerca di un sortilegio, un amuleto, oppure una creatura dell'ombra ancora capace di estirpare la fiamma vitale degli uomini. Molti sono tornati senza successo, altri invece stanno ancora cercando.

Oltre duemila frutti maturarono sulle fronde del Grafal, l'albero della vita eterna, e tanti altri uomini attendono da oltre un millennio di chiudere gli occhi



sul mondo, dal giorno cioè in cui addentarono quei succulenti pomi dorati. Non è certo che qualcuno sia riuscito a liberarsi dal tormento di una vita ormai priva di mistero. Molti sono partiti alla ricerca della Dolce Signora, quasi tutti hanno fatto ritorno, ma qualcuno non si è più visto. Forse è riuscito a oltrepassare l'ultimo velo. Forse...

L'apatia e la depressione aleggiano sulle torri di madreperla della capitale. Escor è una città ormai priva di allegria. Anche i tempi della lussuria più sfrenata, delle orgie e dell'oblio sono ormai solo un lontano ricordo. Per secoli la gente si è intrattenuta con ciò che aveva: il sesso, il vino, l'oppio... Anche l'antica conoscenza magica è andata perduta, sostituita da arti ben più misere, volte a distrarre la mente e a sedare le necessità del corpo. Gli alchimisti non avevano più motivo di curare, dato che nessuno mai s'ammalava. Si specializzarono nella composizione di potenti droghe per obnubilare la mente, oppure mortali veleni per mettere fine alle loro tristi esistenze. Come risultato ebbero solo dei forti mal di pancia. Lo stesso principe Adrassan, ultimo erede di una nobile casata, è partito. Ha lasciato l'isola anni fa e da allora non se ne sa più nulla. Alcune leggende raccontano che sia riuscito a morire, altre invece dicono che stia ancora cercando.

Escor non ha più nessuno che la governi. Non che ce ne sia davvero bisogno. La maggior parte dei suoi abitanti rimane chiusa nelle sue case. Ormai i sonniferi e le pozioni magiche non fanno più effetto. La follia aleggia per le strade ed ha un odore nauseabondo. Molti dormono. È l'ultimo rimedio, il surrogato della morte. Dormono per giorni interi...

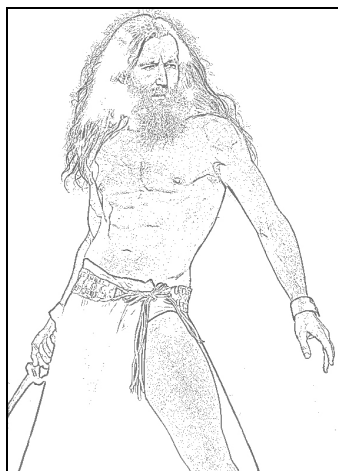
Sull'isola di Escor si trova solo la grande città, il resto è stato tutto esplorato. Le creature dell'ombra che un tempo abitavano la zona sono state da secoli debellate. L'isola è una meraviglia, tutta scogliere da est ad ovest, passando per il nord, e alcune splendide spiagge a sud. Gli uomini vivono tutti presso la città e nelle zone limitrofe. Ci sono alcune rocche nelle vicinanze, e qualche fattoria, ma ormai i campi sono stati abbandonati. Molti preferiscono patire la fame che tirare avanti i pascoli e le piantagioni. Non che la fame sia più terribile del senso di inutilità che ghermisce il cuore di ogni uomo.

4. CREAZIONE DI UN PERSONAGGIO

I giocatori, coadiuvati dal Master, hanno il compito di creare i loro personaggi attraverso una serie di informazioni e dati da annotare sulla scheda da fotocopiare che si trova alla fine del manuale. Bisogna tener ben presente lo scenario di gioco per riuscire ad immedesimarsi in un personaggio (PG). Gli uomini di Escor, immortali maledetti, sono persone, nella maggior parte dei casi, sofferenti e disperate. Tutti hanno un'idea fissa, ed è la morte. Sono avventati, paranoici, addirittura schizofrenici. Alcuni presentano delle gravi mutilazioni, procuratesi in maldestri tentativi di suicidio, altri invece sono completamente folli. Il giocatore dovrebbe tenere bene a mente tutte queste cose

per creare un buon profilo caratteriale. In questo gioco non esistono razze o classi di personaggi. Nel mondo di Actartius vivono poco più di duemila uomini e sono tutti immortali. Hanno conoscenze e abilità sovrumane, anche se la depressione e lo sconforto li hanno resi col tempo apatici. Nelle terre di Mytacaia e Swuaria, ad est, ci sono le creature dell'ombra, alcune di queste intelligenti, progenie maledetta di assurde deformazioni avvenute negli uomini che combatterono la grande guerra.

Ad ovest c'è il Popolo Antico, spiriti immortali della Terra Antica, slegati dagli affari degli uomini e dei loro dei, sono nati insieme ad Actartius e moriranno insieme a lui. Sono misteriosi, sfuggenti, a volte anche pericolosi, vivono in armonia con la terra, gli animali e altre antiche creature. Antarcya, la terra nella quale dimorano, abbonda di rigogliose foreste inesplorate. Niente vieta al Master di far giocare questi personaggi, ma lo spirito del gioco si basa sulla maledizione dell'immortalità degli uomini e sulla disperata ricerca della Dolce Signora.



Infine ci sono gli uomini rondine, che secondo un'antichissima leggenda dovrebbero vivere nel continente di Bythygia, nell'estremo occidente, ma nessuno li ha mai visti e, se mai sono esistiti, di loro non è rimasto che un vago ricordo.

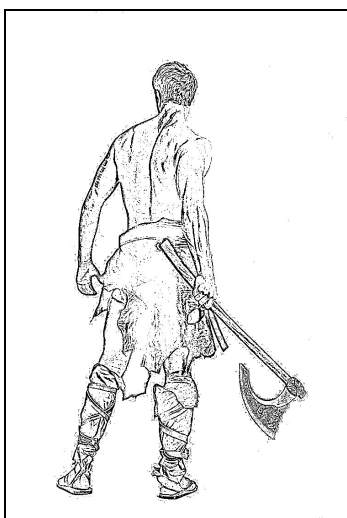
Nei capitoli successivi viene descritto il metodo casuale per generare la scheda di un personaggio, ma sentitevi liberi di costruirla accordandovi insieme al Master. La cosa più importante infatti è identificarsi al meglio col proprio PG, perciò cercate di creare un profilo che vi piaccia.

4.1. NOME, STIRPE E PROFILO

Per prima cosa è necessario inventarsi un nome e tracciare con poche parole il profilo fisico e caratteriale del personaggio; sesso, altezza, corporatura, età (tasto dolente, compresa tra i 1055 e i 1080 anni) ecc. Scegliete nomi tipicamente fantasy come Aidandir, Aunon, Carandir, Iabea, Iohali, Mirissan, Nandora, Sytlina ecc. Ricordate che dovrete interpretare un uomo (o una donna) afflitto da gravi disturbi esistenziali, insomma, senza mezzi termini, un vero maniaco suicida! Gli abitanti di Escor provengono dai due popoli che abitavano le terre del continente ad oriente, Mytacaia e Swuaria. Nonostante sia passato più di un millennio, i superstiti delle due diverse stirpi continuano a non vedersi di buon occhio. Fisicamente gli uomini di Swuaria sono abbastanza alti, di carnagione chiara e dai capelli biondi platinati, mentre la stirpe di Mytacaia è di carnagione più scura, capelli neri e castani ed occhi marroni. Hanno tutti quanti dei corpi tonici che non risentono della mancanza o dell'eccesso di cibo. Possono rimanere digiuni per mesi o mangiare ininterrottamente per settimane

ma il loro peso si manterrà uguale. Ciò è dovuto ovviamente alla magia del frutto del Grafal che li rende immortali e fa rimarginare velocemente le ferite subite. Ciò nonostante, tagli molto profondi e gravi ustioni possono sempre lasciare delle cicatrici sui loro corpi.

4.2. I REQUISITI



In oltre mille anni di esistenza gli uomini di Escor hanno imparato a fare praticamente tutto e bene. Nonostante questo, alcuni di loro sono precipitati in uno stato di apatia tale che si sono dimenticati molte delle antiche arti. Sulla scheda sono indicati quei requisiti che il personaggio avrà bisogno di testare durante l'avventura. Il Master non richiederà un test tutte le volte che il giocatore vorrà fare qualcosa, ma solo quando l'esito di un'azione è incerto. Cavalcare lungo una prateria è un'azione scontata, saltare col cavallo sopra un ampio fossato richiede invece una prova di Cavalcare, inclusa nel requisito Sensi.

Accanto al nome di ogni requisito vi sono cinque caselle da sbarrare che indicano il livello di competenza del personaggio. La prima casella è già sbarrata, le altre vengono riempite durante la creazione del personaggio con questi due sistemi (il Master sceglie quello che preferisce). Il Master potrebbe consigliare ai giocatori di sbarrare le caselle dei requisiti solo dopo aver estratto a sorte l'arma e l'armatura del personaggio (vedi 4.7. Equipaggiamento) e gli incantesimi (vedi 7. Magia), in modo da sfruttare nel migliore dei modi le qualità del PG.

Per mantenere il sistema di gioco light si è preferito includere nella scheda di un personaggio quattro requisiti generici che corrispondono ad una serie di sotto-abilità. Le abilità indicate sotto i requisiti sono solo indicative. Il Master, rimanendo sempre coerente, farà testare i requisiti a seconda dell'abilità che il personaggio desidera utilizzare. Ad esempio, l'abilità Forgiare rientra nel requisito Fisico, mentre infondere magia in un oggetto appena forgiato richiederà il requisito Spirito.

Più avanti spiegheremo il significato dei Modificatori sulla tabella.

4.2.1. AUMENTARE I REQUISITI

Nella fase di costruzione del personaggio si possono usare tre diversi sistemi per aumentare i requisiti sbarrando le relative caselle. Usate quello che vi sembra più adatto al vostro modo di giocare.

1. Ogni giocatore può sbarrare un totale di altre 7 caselle.
2. Ogni giocatore determina con 2d6 il numero di caselle da sbarrare.
3. Master e giocatore si accordano sul numero di caselle da sbarrare.

REQUISITO	ABILITÀ CORRISPONDENTI	MODIFICATORI
FISICO	Sollevarre, Sfondare, Correre, Nuotare, Combattere, Arrampicarsi, Saltare, Divincolarsi, ecc...	3 caselle = +1 attacco 5 caselle = +2 attacco Fisico + Spirito / 2 = Ferite*
MENTE	Conoscenza, Preparare Filtri, Costruire, Apprendere, Ragionare, Navigare, Discutere, ecc..	Stato Mentale = N. Caselle +1 Incantesimi = N. Caselle -1
SPIRITO	Intimidire, Doti Carismatiche, Magia, Addestrare, Osare, Convincere, ecc...	Punti Potere = N. Caselle +1 Fisico + Spirito / 2 = Ferite*
SENSI	Osservare, Udire, Intrufolarsi, Percepire, Nascondersi, Cavalcare, Schivare, ecc...	3 caselle = Fulmineo senza armatura / Rapido con il cuoio 5 caselle = Normale con la maglia / Lento con piastre
*Il calcolo delle ferite è sempre per eccesso		

Esempio: Carandir è un uomo scattante, abile nel sotterfugio, ma che predilige combattere con armi lunghe e pesanti, come le asce da battaglia (è infatti l'arma che ha estratto). Non è pratico delle arti divinatorie e, anche se non è uno stupido, non ama particolarmente i libri. Aggiunge 3 dadi a Fisico, 2 a Sensi, e 1 dado a Mente e a Spirito. Questi qui sotto sono i suoi requisiti finali.

REQUISITI	ABILITÀ CORRISPONDENTI	DADI				
FISICO	Sollevare, Sfondare, Correre, Nuotare, Combattere, Arrampicarsi, Saltare, Divincolarsi, ecc...	X	X	X	X	
		ATT.		+1		+2
MENTE	Conoscenza, Preparare Filtri, Costruire, Apprendere, Ragionare, Navigare, Discutere, ecc..	X	X			
		SM = Caselle +1 / Inc = Caselle -1				
SPIRITO	Intimidire, Doti Carismatiche, Magia, Addestrare, Osare, Convincere, ecc...	X	X			
		Punti Potere = Caselle +1				
SENSI	Osservare, Udire, Intrufolarsi, Percepire, Nascondersi, Cavalcare, Schivare, ecc...	X	X	X		
		VEL.		1*		2*

La costruzione di un personaggio in modo casuale è un approccio di gioco che ad alcuni potrebbe non piacere. Sentitevi liberi di stravolgere questo sistema e di costruire i vostri personaggi nel modo che più vi aggrada, seguendo le linee di questo manuale e con l'approvazione del vostro Master.

4.3. DINAMICHE DI GIOCO

Per riuscire in una prova il giocatore deve lanciare un numero dadi quante sono le caselle sbarrate del requisito richiesto. Ogni risultato di 5 e di 6 indica un successo, mentre gli 1 annullano i successi dei 5 (ma non i 6).

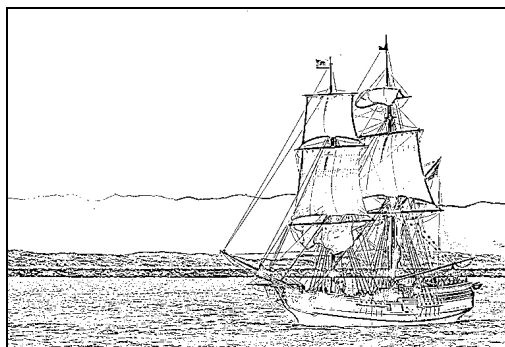
Esempio; Carandir vuole scalare una parete particolarmente insidiosa perciò usa il requisito Fisico in cui ha 4 caselle sbarrate, quindi può tirare quattro dadi e ottiene 1, 5, 6 e 1. Un 1 annulla il 5 mentre l'altro 1 non può annullare il 6, perciò ottiene un successo.

Per portare a termine una buona azione, o superare una prova difficile, ci sarà bisogno di almeno un successo. Manovre estreme necessiteranno di più successi. I successi si possono, in alcuni casi, accumulare. Ad esempio, per sfondare una porta particolarmente resistente ci sarà bisogno di due successi in una singola prova oppure di 6 successi accumulabili. Ogni turno d'azione il personaggio potrà ottenere un numero di successi e accumularli fino a 6, ma dovrà fare anche i conti con i fallimenti (gli 1), anche questi accumulabili. Se se ne accumulano tre prima di riuscire nella prova, questa verrà considerata fallita e non sarà possibile tentarla di nuovo. Il tempo tra due prove accumulabili dipende dalla situazione; l'azione di sfondare una porta può essere tentata ogni turno, mentre il cercare un passaggio segreto necessiterà di almeno una decina di turni. Il turno è un'unità di misura prettamente di gioco e corrisponde al “tempo di fare un'azione”.

Il giocatore può, quando il Master lo consente, aggiungere 1 dado alla prova concentrandosi. Il tempo per la concentrazione è deciso dal Master, e varia da uno a diversi turni di gioco.

MANOVRA	SUCCESSI IMMEDIATI	SUCCESSI ACCUMULATI
Difficile	1	Fino a 4
Molto Difficile	2	Fino a 7
Estrema	3	Oltre 7

ALTRO ESEMPIO: Lydion è al timone della “Gabbianella”, una caravella in rotta verso le terre di Mytacaia. Durante la traversata una terribile tempesta si abbatte sul vascello. Serve una manovra estrema per riuscire a salvare l'imbarcazione, perciò 3 successi immediati o, secondo decisione del Master, 10



successi accumulati in un arco di tempo pari alla durata della tempesta. Lydion ha tre caselle nel requisito Mente (abilità Navigare) e dal primo tiro ottiene 1 successo. Gliene serviranno altri 9 per riuscire nella prova, ma se prima di ottenerli collezionerà tre fallimenti la galea affonderà.

4.4. ALCUNI ESEMPI CON 5 DADI

Per chiarire meglio il funzionamento delle prove sui requisiti dei personaggi, ecco alcuni esempi di tiri con cinque dadi. Si ricorda che è da considerare un fallimento un tiro in cui dominano gli 1 (i 5 annullano gli 1 e il 6 è sempre un successo). Si ricordi inoltre che ogni tiro in cui è presente almeno un 6 è automaticamente un successo.

RISULTATI	SUCCESSI E FALLIMENTI
2 / 2 / 4 / 3 / 3	Nessuno successo
2 / 4 / 1 / 3 / 5	Nessun successo (l'1 annulla il 5)
4 / 4 / 5 / 2 / 3	1 Successo (il 5)
1 / 6 / 5 / 5 / 4	2 Successi (l'1 annulla un 5)
1 / 4 / 4 / 6 / 3	1 Successo (il 6 è sempre successo)
3 / 4 / 2 / 1 / 4	1 Fallimento
1 / 3 / 5 / 1 / 1	2 Fallimenti (5 e 1 si annullano)
6 / 6 / 5 / 3 / 2	3 Successi

4.5. IL CORPO

Un'altra caratteristica da appuntare nella scheda del personaggio è la sua condizione del corpo. Pur mantenendosi giovani e vigorosi, gli uomini possono subire danni permanenti; cicatrici e bruciature profonde oppure amputazioni. Grazie alla magia del frutto del Grafal, gli uomini non possono morire, e anche se i loro corpi sono in grado di rimarginare velocemente le ferite, i segni sulla pelle rimangono. Cicatrici e bruciature possono incidere sul requisito dello Spirito e sullo Stato Mentale del personaggio (vedi poi), mentre le mutilazioni influenzano anche gli altri requisiti. Le cicatrici e le bruciature evidenti sono quelle del volto e delle parti scoperte del corpo. Le amputazioni minime riguardano le dita delle mani e dei piedi. Per “Amputazione Arto” s'intende braccia, gambe o anche solo mani e piedi (di solito sono sostituiti da delle protesi di legno o degli uncini). Le amputazioni gravi possono essere multipli arti, la testa o addirittura il busto. Si possono escogitare curiosi personaggi che si portano la testa sotto braccio, oppure busti senza gambe che si muovono su dei carretti. Usate la vostra fantasia. Solo l'incantesimo Rigenerazione é in grado di far ricrescere piccole parti del corpo ed eliminare cicatrici e bruciature

profonde.

Tirare 3d6 per determinare un'eventuale danno iniziale del personaggio.

3D6	DANNO PERMANENTE	CONSEGUENZE
14	Cicatrice Evidente	-1 dado a Spirito
15	Bruciatura Evidente	-1 a Stato Mentale
16	Amputazione Minima	-1 dado a Spirito -1 a Stato Mentale
17	Amputazione Arto	-1 dado a Spirito, Fisico e -2 a Stato Mentale
18	Amputazione Grave	-2 dadi a Spirito, Fisico, Sensi e -2 a Stato Mentale

I malus ai Requisiti e allo Stato Mentale sono permanenti. I Requisiti non possono scendere sotto 1 dado. Se lo SM arriva a 0 il personaggio impazzisce. I malus di bruciature e cicatrici non sono accumulabili. Per quante cicatrici o bruciature evidenti un PG abbia accumulato, avrà sempre e solo -1 dado a Spirito o -1 a Stato Mentale permanenti.

4.6. LO STATO MENTALE

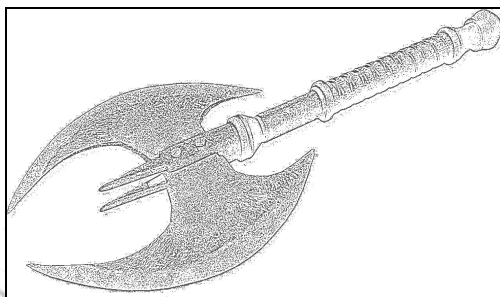
Tutti gli uomini di Escor sono dei potenziali suicida. Col passare dei secoli le loro personalità si sono alterate, la follia si è insinuata nelle loro menti trasfigurandoli nel profondo. Alcuni hanno occhi spiritati e riescono ad andare avanti solo grazie alle droghe, altri invece dormono tutto il giorno. La loro condizione mentale è estremamente instabile. Il giocatore può scegliere il tipo di turbe che affligge il suo personaggio (irritabilità, ansietà, disturbi della personalità, depressione ecc.) e dovrà monitorarla durante il corso del gioco. All'inizio del gioco ogni personaggio avrà uno Stato Mentale (SM) pari al numero di caselle Mente +1 (si presuppone che i personaggi siano motivati dalla speranza di scoprire il segreto della Dolce Signora). Bisognerà apportare le dovute modifiche nel caso il personaggio abbia un'amputazione o una bruciatura evidente (vedi Il Corpo 4.5.). Non si può mai superare il valore di SM iniziale. Ogni volta che il Master lo riterrà necessario (dopo un fallimento particolarmente disastroso, una delusione o una brutta ferita), chiederà al giocatore di tirare il suo SM con 1d6. Quando l'evento è particolarmente shockante, potrà anche aggiungere un malus alla prova. Se il giocatore ottiene un risultato uguale o inferiore al valore di Stato Mentale del suo PG, significa che la prova è riuscita. In caso di fallimento, il personaggio perderà 1 punto di SM. Quando questo valore arriva a 0, il personaggio impazzisce completamente diventando un PNG, personaggio non giocante. Il Master ne prenderà il controllo e potrà fargli tentare il suicidio (senza alcun successo, ovviamente), avere un attacco epilettico, rivoltarsi contro i propri compagni, o ancora cadere in uno stato catatonico. A questo punto il giocatore dovrà, per continuare a giocare, costruire un nuovo personaggio.

Lo Stato Mentale si recupera col riposo, 24 ore di sonno per 1 punto, o grazie

all'incantesimo Calma. Quando un personaggio perde un punto di SM, dovrà assumere un Filtro dell'Oblío (vedi capitolo 4.8.).

4.7. EQUIPAGGIAMENTO

Non è facile munirsi di un buon equipaggiamento nei magazzini della città di Escor. Sono secoli che fabbri, pellettieri e cordai hanno smesso di lavorare. La roba è alla portata di tutti, ma non è certo di ottima qualità. Le bisacce potrebbero essere sdrucite, le corde ammuffite, le fibbie arrugginite. Il nuovo oro è l'olio da lanterna, praticamente introvabile. Di notte la città di Escor cade inevitabilmente nell'oscurità, rotta qua e là da alcuni ceri. Non che sia davvero un problema dato che la maggior parte dei suoi abitanti vanno a dormire prima del tramonto. Il denaro non esiste, non ce n'è alcuna necessità. Fate equipaggiare i personaggi con quello che desiderano, consultando la tabella specifica. Tutti gli oggetti saranno comunque ridotti male e la loro funzione potrebbe essere compromessa. Per quanto riguarda invece le armi e le armature, ogni PG ha con sé il suo personale equipaggiamento da combattimento, l'unica cosa che gli uomini, discendenti da una stirpe di gloriosi guerrieri, tengono di conto. Ogni giocatore deve tirare le tabelle qui sotto per determinare il tipo d'arma in dotazione al suo personaggio e l'armatura. Per il funzionamento dei bonus vedi capitolo 6.



1D6	FORMATO	ARMA	1D6	NORM.	RIFINITA	MAGICA	ARTEFATTO
1 2 3	Leggero	Pugnale, Spadino, Lancia corta, Fionda, Mazza Bastone ecc.	1-2 Normale 3-4 Rifinita 5-6 Magica	0	+1	+2	+3
4 5	Medio	Spada, Lancia, Martello, Ascia, Arco, Sciabola, Falce ecc.	1-3 Normale 4-5 Rifinita 6 Magica	+1	+2	+3	+4
6	Pesante	Ascia da battaglia, Spadone, Flagello, Balestra, Alabarda, Flagello ecc.	1-4 Normale 5 Rifinita 6 Magica	+2	+3	+4	+5

Consultazione tabella: tirare 1d6 per determinare il formato dell'arma del personaggio e un altro d6 per stabilirne la qualità con relativo bonus: normale, rifinita oppure magica. Scegliere il tipo d'arma che più vi aggrada. Gli Artefatti non sono in dotazione ma possono essere trovati durante il gioco.

1D6	ARMATURA - CORAZZA	V.C.	VELOCITÀ
-	Nessuna	0	Rapido
1-2	Cuoio - Dura	+1	Normale
3-4	Maglia – Resistente ed Elastica	+2	Lento
5-6	Piastre o Scaglie - Impenetrabile	+3	Molto Lento

Consultazione tabella: tirare 1d6 per determinare l'armatura del personaggio. Tirare un susseguente d6 per vedere se l'armatura è magica. Con un risultato di 5 o 6 l'armatura avrà un bonus di +1 al Valore Corazza. Armature speciali possono avere bonus anche maggiori.

EQUIPAGGIAMENTO					
OGGETTO	FUNZ.	NOTE	OGGETTO	FUNZ.	NOTE
Torcia	1-2 su 1d6	<i>Flebile</i>	Pergamena	1-2 su 1d6	<i>Deteriorata</i>
Acciarino	1-2 su 1d6	<i>Arrugginito</i>	Inchiostro	1-2 su 1d6	<i>Secco</i>
Bisaccia	1-3 su 1d6	<i>Ammuffita</i>	Corda	1-3 su 1d6	<i>Corrosa</i>
Coperta	1-5 su 1d6	<i>Ammuffita</i>	Rampino	1-5 su 1d6	<i>Arrugginito</i>
Lanterna	1-4 su 1d6	<i>Arrugginita</i>	IMBARCAZIONI		
Olio	1-4 su 1d6	<i>Raro</i>	Veliero	1-5 su 1d6	<i>Deteriorato</i>
Frecce	1-3 su 1d6	<i>Arrugginite</i>	Caravella	1-4 su 1d6	<i>Deteriorata</i>
Dardi	1-3 su 1d6	<i>Smussati</i>	Scialuppa	1-3 su 1d6	<i>Deteriorata</i>

Ogni volta che un personaggio utilizza un oggetto dovrà tirare un d6 per il suo funzionamento. Frecce e Dardi sono in dotazione con l'arma nel numero di 20. Se se ne vogliono di più, il personaggio potrà attingere alle armerie abbandonate della città, con la probabilità che questi non funzionino.

4.7.1. LE IMBARCAZIONI

Nel porto di Escor galleggiano decine di imbarcazioni molte delle quali non si trovano in buone condizioni. Gli uomini comunque continuano a prendersi cura di queste, anche se non ne vengono costruite altre da secoli. La speranza che da qualche parte nelle terre d'oriente o d'occidente si nasconda il segreto della perduta morte, dà loro un motivo per continuare ad occuparsi dei magnifici velieri e caravelle che sciaguattano attraccati ai moli. Il problema principale dei personaggi sarà reclutare un equipaggio disposto ad attraversare l'Oceano di Egona. I velieri, più grandi e resistenti, necessitano di almeno una cinquantina di uomini e possono raggiungere le terre d'oriente in una ventina di giorni. Le caravelle, più piccole e veloci, si controllano anche con solo 20 uomini, e coprono la medesima distanza in appena 15 giorni. In caso di tempesta, oltre alle normali prove di Navigare (requisito Mente), sarà necessario verificare che

la tenuta dell'imbarcazione (1-5 su 1d6 per i Velieri, 1-4 su 1d6 per le Caravelle e 1-3 per le scialuppe di salvataggio).

4.7.2. GLI OGGETTI DI POTERE

In antichità maghi, stregoni e a volte gli stessi dei, usavano forgiare gli Oggetti di Potere (medaglioni, anelli, pietre, bracciali, scettri e così via), una pratica che durante l'era di Escor è andata perduta insieme a molte altre arti. Ma questi preziosi monili, insensibili al trascorrere dei secoli, esistono ancora. Il Master può decidere di dotare i personaggi di alcuni di questi oggetti, o farglieli trovare nel corso dell'avventura. A seconda della loro fattura, questi oggetti influenzano i tiri dei Requisiti o delle Abilità Specifiche (vedi capitolo 4.10).

Si consiglia di fare un uso parsimonioso di questi oggetti per non sbilanciare troppo il gioco.

Esempio: Lydion ha tre crocette sul requisito Sensi, ma possiede un elmo sacro che influenza l'abilità Osservare (inclusa nel requisito Sensi). Ogni volta che testa la sua abilità, Lydion potrà ritirare fino a due dadi per ottenere più successi possibile.

TIPO	FATTURA	EFFETTO
MAGICO	Oggetto creato da un mago	Su un requisito o abilità specifica ritira 1 dado di una prova
SACRO	Oggetto santificato da un dio	Su un requisito o abilità specifica ritira 2 dadi di una prova
ARTEFATTO	Oggetto creato da un dio	Su un requisito o abilità specifica ritira 3 dadi di una prova

4.8. EUFORIA

Gli uomini di Escor hanno tutti problemi con la droga. Per secoli i Filtri dell'Oblivio li hanno aiutati a sopportare la loro immortalità. Tutti conoscono gli ingredienti per prepararli e comunque ogni personaggio se ne porterà dietro almeno una decina di dosi. Il punteggio di Euforia indica lo stadio di effetto del filtro, un valore che oscilla da 1 a 6. Ogni volta che un personaggio perde 1 punto di Stato Mentale, sentirà l'impellente necessità di assumere uno di questi filtri. Il risultato di 1d6 indicherà il valore di Euforia, dopo di che bisognerà consultare la tabella qui sotto per gli effetti. I Punti Euforia diminuiscono al tempo di 1 per ora, trascorsa la quale il personaggio passa allo stadio di effetti successivo (*esempio: con 5 il PG ha le allucinazioni per 1 ora e un conseguente -3 ai requisiti. Dopo un'ora sarà sotto l'effetto di Sballo, -1 dado ai requisiti, e così via fino a 0*). Quando i punti raggiungono 0, significa che l'effetto della droga è scomparso. Il personaggio dovrà a questo punto tirare nuovamente il

suo Stato Mentale con un bonus di +1. Se fallirà il tiro, oltre a perdere un altro punto di SM, dovrà assumere un nuovo filtro, con le solite conseguenze. Per preparare il Filtro dell'Oblivio (5 dosi) servono 2 successi immediati di Mente oppure bisognerà accumularne 5.

Se alla perdita del punto di SM il personaggio non ha alcun filtro da assumere, egli dovrà cercare di procurarselo al più presto. Ogni ora che passa senza assumerlo gli costerà un ulteriore punto di Stato Mentale.

1D6 EUFORIA	EFFETTO DEL FILTRO
1	Empatia: +1 dado a tutti i requisiti
2	Spinta: +1 dado a Fisico e Sensi
3	Ebbrezza: nessuna modifica.
4	Sballo: -1 dado a tutti i requisiti
5	Allucinazioni: -3 dadi a tutti i requisiti
6	KO per un'ora

4.9. VELOCITÀ

La velocità di un personaggio serve a determinare l'ordine di turni di gioco per risolvere le situazioni d'azione. Partendo dal più veloce (Fulmineo) al più lento (Molto Lento), il Master farà agire i protagonisti guidati dai giocatori e le creature da lui controllati. Due o più personaggi con il medesimo grado di velocità agiranno contemporaneamente. Il tipo di armatura indossata dal personaggio, come descritto nella tabella delle armature, incide sulla sua velocità, insieme al requisito Sensi. Con tre caselle infatti un personaggio senza armatura passa da Rapido a Fulmineo, e uno con il Cuoio passa da Normale a Rapido. Con cinque caselle di Sensi viene modificata anche la velocità di chi indossa l'armatura di Maglia (da Lento a Normale) e quella di Piastre (da Molto Lento a Lento). Infine la velocità incide sul combattimento, come da tabella qui sotto. A seconda della velocità del bersaglio, si sottraggono o si aggiungono dadi alla prova per colpire (Fisico).

VELOCITÀ	MODIFICATORE
Molto Lento	+2 dadi
Lento	+1 dado
Normale	0
Rapido	-1 dado
Fulmineo	-2 dadi

4.10. ABILITÀ SPECIFICHE

Actartius vuole essere un regolamento light e pertanto si è scelto di raggruppare tutte le capacità del personaggio nei quattro requisiti principali (Fisico, Mente, Spirito e Sensi). Per dare spessore al pg potete scegliere un elenco di Abilità Specifiche. Le Abilità Specifiche sono quelle descritte in corrispondenza dei rispettivi requisiti (*Esempio: FISICO = Sollevare, Sfondare, Correre, Nuotare, Combattere, Arrampicarsi, Saltare, Divincolarsi, ecc...*). Ogni giocatore segnerà, nell'apposito spazio dedicato alle Abilità Specifiche, quelle discipline con cui il suo personaggio ha maggiore dimestichezza. All'inizio ne potrà scegliere tre, e ad ogni passaggio di stadio nella sua ricerca della morte (vedi capitolo 5) ne acquisirà un'altra. Avere un'abilità specifica significa poter ritirare un dado durante le singole prove (non si può sfruttare l'abilità se si cerca di eseguire una serie di successi accumulabili). Per quanto riguarda Combattere, si può ritirare un dado solo una volta per scontro, e lo stesso vale per gli incantesimi da combattimento dell'abilità Magia. In pratica, se si utilizza l'abilità Combattere in uno scontro, non è poi più possibile riutilizzarla fino al termine del combattimento.

Esempio: Una delle abilità specifiche di Carandir è Percepire. Appostato dietro un cespuglio, osserva attentamente la valle che si apre ai piedi del promontorio sul quale si trova. Il Master gli consente di lanciare un dado extra perché è immobile e concentrato. Tira allora 4 dadi (tre di Sensi +1 di bonus concentrazione) ed ottiene 3-1-4-6 ovvero un successo. Ma avendo l'abilità specifica Percepire, può anche ritirare un dado. Ritira l'1 e ottiene un 5, il secondo successo, proprio quello di cui aveva bisogno per scorgere in lontananza una colonia di demoni Rhukar nascosta nella boscaglia.

Altro esempio: Carandir ha 2 dadi a Mente e l'abilità specifica Navigare. Manovra la sua caravella in una tempesta ed ha bisogno di almeno 2 successi immediati per non affondare oppure ne deve accumulare 5 senza fallire. Sfrutta l'abilità Navigare al primo test; tira 1 e 6, ovvero 1 successo. Può ritirare l'1 e se ottiene un 5 o un 6 riuscirà nella prova. Sfortunatamente ottiene solo un 3. Adesso dovrà riuscire ad accumulare 5 successi, prima di 3 insuccessi, e non potrà più sfruttare la sua abilità specifica.

5. LA RICERCA DELLA MORTE

Rompere la maledizione del Grafal richiederebbe l'aiuto degli dei, che però hanno lasciato da tempo il Mondo di Actartius. Eppure gli uomini di Escor hanno la possibilità di lasciare il loro corpo-prigione attraverso un lungo e difficile cammino interiore delimitato da 5 stadi.



Al termine di ogni avventura, se i personaggi sono stati abbastanza abili e saggi, il Master potrà richiedere ad ognuno dei giocatori una prova speciale per sorpassare uno stadio. Il primo stadio si oltrepassa con un successo nella prova di Fisico, il secondo con una prova di Sensi e così via (vedi tabella). Anche eventi particolari, incontri ed oggetti di potere possono influire su questa ricerca. Se il risultato della prova è un insuccesso, il personaggio ne sarà scoraggiato e perderà 1 punto di Stato Mentale permanente. Quando un personaggio arriva al quinto stadio, prenderà coscienza del perduto segreto del “passaggio ultimo”, e potrà finalmente

richiamare la Dolce Signora. Servirà allora un'ultima prova in cui il giocatore sceglierà il requisito da testare e dovrà riuscire in tre successi immediati. Questa prova potrà ripeterla al termine di ogni avventura.

Il Master, a seconda della situazione, può decidere di dare dei bonus o dei malus a queste prove.

PRIMO STADIO	L'Abbandono - La condizione iniziale in cui si trovano gli uomini	Prova di Fisico per passare di stadio
SECONDO STADIO	Il Risveglio – La speranza s'insinua nel cuore del personaggio	Prova di Sensi per passare di stadio
TERZO STADIO	Il Richiamo – Il PG sente di trovarsi sulla giusta strada	Prova di Mente per passare di stadio
QUARTO STADIO	L'Elevazione – Riconosce i suoi sbagli e riesce a vedere la luce	Prova di Spirito per passare di stadio
QUINTO STADIO	La Conquista – È in grado di richiamare la Dolce Signora	Prova Speciale

Ricordarsi, ad ogni passaggio di stadio, di acquisire una nuova Abilità Specifica, (vedi capitolo 4.10).

6. COMBATTIMENTO

Il sistema di combattimento di questo gioco in versione light è estremamente semplice e veloce. Da un gdr light ci si aspetta infatti di avere regole flessibili e rapide per dare più spazio alla parte interpretativa. Actartius, pur essendo un'ambientazione fantasy, rispetta questo paradigma.

Il combattimento è suddiviso in turni. Ogni turno i personaggi possono portare un attacco oppure fare un'azione. Inizia a muoversi il personaggio più veloce. Due personaggi con la medesima velocità agiranno insieme. Utilizzando il

requisito Fisico (oppure Spirito, nel caso si volesse lanciare un incantesimo da combattimento), il giocatore determina un numero di successi. A seconda della velocità dell'avversario, deve togliere oppure aggiungere dei dadi per colpire. Per ogni successo andato a segno il giocatore determina il danno tirando 2d6, aggiunge il bonus dell'arma, il bonus dato dal numero caselle di Fisico (3 caselle = +1, 5 caselle = +2) e detrae il valore Corazza avversario. Questo, per quanto riguarda le creature mortali, è suddiviso in graffi e ferite. I graffi non contano, se ne possono assorbire quanti se ne vuole. Le ferite vengono scalate via via durante il combattimento e quando raggiungono zero la vittima è KO, ovvero è incosciente ed inerte (in questa condizione potrà essere uccisa automaticamente con un singolo colpo). Ma è anche possibile apportare un colpo mortale, che ucciderà all'istante l'avversario. Gli uomini hanno un numero di ferite pari al totale delle loro caselle di Fisico e Spirito diviso due (per eccesso). *Esempio: un personaggio con 3 dadi a Fisico e 2 a Spirito ha 3 ferite ($3 + 2 = 5 / 2$ per eccesso = 3), da annotarsi sulla scheda.* Anche per gli uomini vige la regola del KO, dal quale ci si può rialzare con un successo del requisito Fisico da tirare ogni mezz'ora. Il colpo mortale invece vale come KO immediato e possibile danno permanente (tirare con 3d6 la tabella del capitolo 4.5. Il Corpo). Ovviamente i personaggi non possono morire. Nel caso degli uomini, le ferite durano il tempo di un combattimento, alla fine del quale l'azione rimarginante della maledizione del Grafal cicatrizzerà il danno. Per quanto riguarda le ferite delle altre creature, si rimarginano al tempo di 1 punto ogni 12 ore. Si può anche decidere di sferrare un colpo mirato perdendo un turno per concentrarsi. In questo modo il giocatore potrà attaccare con 1 dado in più.

COMBATTIMENTO	
<i>Per ogni successo ottenuto tirare 2d6 + bonus arma + bonus fisico - corazza</i>	
RISULTATO	DANNO
2-8	Graffio
9-11	Ferita
12+	Colpo Mortale
0 Ferite = KO	

Esempio di combattimento: Carandir, che utilizza 4 dadi in Fisico, affronta un Mhalin, demone anfibio di stazza media. Il mostro porta per primo l'attacco perché è Rapido, mentre Carandir, che indossa una corazza di maglia, è Lento. Colpisce con 7 dadi (6 di base + 1 perché Carandir è Lento) e ottiene 1 successo. Tira 2d6 per calcolare le ferite e ottiene 9 – 2 di corazza +2 di bonus attacco del mostro, per un totale di 9. Carandir viene ferito. Altre 2 ferite e va KO (Carandir ha Fisico 4 e Spirito 2 perciò $4 + 2 = 6 / 2 = 3$ Ferite). Adesso

tocca a lui: colpisce con tre dadi (-1 perché il Mhalin è Rapido) e ottiene un successo. Carandir usa un'ascia da battaglia normale che gli dà +2 di bonus più un ulteriore +1 perché ha 4 caselle di Fisico. Deve sottrarre 1 per la pellaccia dura della bestia. Ottiene $10+2+1-1=12!!$ Colpo Mortale. La creatura crolla riversa nel suo sangue!

Un personaggio in stato di incoscienza (KO) al cospetto di una creatura carnivora che vorrà divorarlo, rimarrà vittima di un attacco da danno permanente (tirare la tabella del capitolo 4.5 Il Corpo), dopo di che si riprenderà dal KO.

7. LA MAGIA



Le conoscenze magiche delle due grandi civiltà che si scontrarono ai confini dei due regni, laddove nacque il Grafal, l'albero della vita eterna, sono quasi andate perdute. Durante il millennio di permanenza sull'isola di Escor, gli uomini hanno usato i loro poteri magici per escogitare i più bizzarri sistemi di intrattenimento; i viaggi della mente, i filtri incantati e il grande sonno predatore. Poco si è tramandato sull'arte della manipolazione degli elementi e sulla sapienza delle forze della natura. Più avanti troverete tre elenchi contenenti alcuni dei pochi incantesimi ancora conosciuti dagli

uomini. Il Master può crearne anche altri oppure farli trovare ai personaggi nel corso delle loro avventure. Per imparare un nuovo incantesimo è necessario studiarlo profondamente per un mese. Per usarli invece bisogna ottenere uno o più successi nel requisito Spirito. I successi si possono anche accumulare ad ogni turno di gioco (in questo caso l'incantesimo avrà bisogno di più tempo per essere lanciato). Ogni personaggio è in grado di conoscere e tenere a mente le formule di tanti incantesimi quante sono le sue caselle Mente -1. Se un PG vuole cambiare gli incantesimi che ha memorizzato, dovrà prima venire in possesso di una nuova formula e studiarla per un mese, dopo di che dovrà sostituire il nuovo incantesimo con uno vecchio, dato che non può tenere a mente più formule della sua Mente -1. Il raggio di ogni incantesimo delle tre liste è "a vista", a parte Paralisi e Rigenerazione che sono "a tocco".

Sulla scheda il giocatore, oltre ad indicare gli incantesimi conosciuti dal suo personaggio, deve annotarsi anche il numero di Punti Potere in suo possesso. Questi corrispondono al numero di caselle Spirito +1 e indicano la quantità di incantesimi che il suo personaggio è in grado di lanciare. Ogni incantesimo costa 1 PP. Si rigenerano PP al tempo di 1 all'ora.

Esempio: Carandir, con due caselle Mente conosce solo un incantesimo, e con due caselle Spirito ha un totale di 3 Punti Potere.

Per determinare casualmente gli incantesimi conosciuti da un PG, bisogna tirare 1d6 per ogni Lista degli Arcani, seguendo le indicazioni della tabella qui sotto.

Esempio: L'unico incantesimo conosciuto da Carandir potrà estrarlo dalla lista degli Arcani Minori. Se avesse avuto 4 incantesimi, li avrebbe estratti 1 per ogni lista più uno da una lista a scelta.

NUMERO INCANTESIMI	LISTE DEGLI ARCANI
1	A.Min.
2	A.Min. - A.E.
3	A.Min. - A.E. - A. Mag.
4	A.Min. - A.E. - A. Mag. +1 a scelta

TABELLA DEGLI ARCANI MINORI (A.Min)			
1D6	NOME	EFFETTO	SUCCESSI
1	Trova Via	Per ritrovare l'orientamento in qualsiasi situazione.	1 (3)
2	Mimetismo	Il personaggio può nascondersi o muoversi senza essere visto (ma può essere udito).	1 (4)
3	Sonno	Addormenta 1 Creatura Media o 1d6 di Piccole.	1 (3)
4	Luce	Accende una sfera di luce magica della durata di 1 giorno. Può essere accesa anche su un oggetto.	1 (3)
5	Barriera	Erige una barriera di energia di 10 mq inaccessibile. Si può distruggere infliggendo 10 ferite o 2 colpi mortali.	2 (5)
6	Calma	Tranquillizza una Creatura Grande, 1d6 Medie oppure 2d6 Piccole. Può essere usato per calmare un personaggio colto da una Crisi (recupera 1 punto di Stato Mentale).	2 (7)

TABELLA DEGLI ARCANI ELEMENTALI (A.E.)			
1D6	NOME	EFFETTO	SUCCESSI
1	Dita di Fuoco	5 fiamme sprigionate dalle dita del mago da trattare come un'arma +2.	C
2	Dita di Ghiaccio	5 raggi glaciali sprigionati dalle dita del mago da trattare come un'arma +2.	C
3	Vento	Richiama una folata di vento capace di scoperchiare il tetto di una casa, abbattere un albero oppure di scaraventare per terra creature piccole e medie per un turno di gioco.	2 (5)

4	Nebbia	Richiama un improvviso banco di nebbia fitta di diametro fino a 50 metri che limita la visuale ad appena un paio di metri.	1 (4)
5	Fulmine	Richiama un fulmine dal cielo da trattare come un'arma +3.	C
6	Grande Fuoco	Una sfera infuocata si materializza ed esplode davanti al bersaglio. Da trattare come un arma +4	C

TABELLA DEGLI ARCANI MAGGIORI (A.Mag.)			
1D6	NOME	EFFETTO	SUCCESSI
1	Grande Sonno	Addormenta 1 Creatura Grande o 1d6 Medie oppure 2d6 Piccole	2 (6)
2	Paralisi*	Il tocco del mago paralizza una creatura (per toccare il bersaglio serve anche un successo in Fisico)	2 (5)
3	Conoscenza	Per avere informazioni di natura magica su oggetti, luoghi, persone ecc.	2 (6)
4	Volare	Permette al mago di levitare fino a 30 metri da terra e di spostarsi in volo alla velocità di 3 m. per turno per la durata di 10 minuti.	2 (5)
5	Controllo	Il mago é in grado di controllare 1d3 di creature medie oppure 1d6 di creature piccole per 1 ora.	2 (5)
6	Rigenerazione*	Rigenera un'amputazione minore e rimuove cicatrici e bruciature evidenti con recupero dei malus derivati.	3 (8)

*Consultazione: tirare 1d6 per ogni tabella ed estrarre gli incantesimi di ogni personaggio. I Successi tra parentesi sono quelli accumulabili. C = Incantesimo da Combattimento. Per colpire si usa il requisito Spirito come quello di Fisico. Ad ogni successo corrisponde un danno. * Incantesimi a "Tocco", gli altri sono "a vista".*

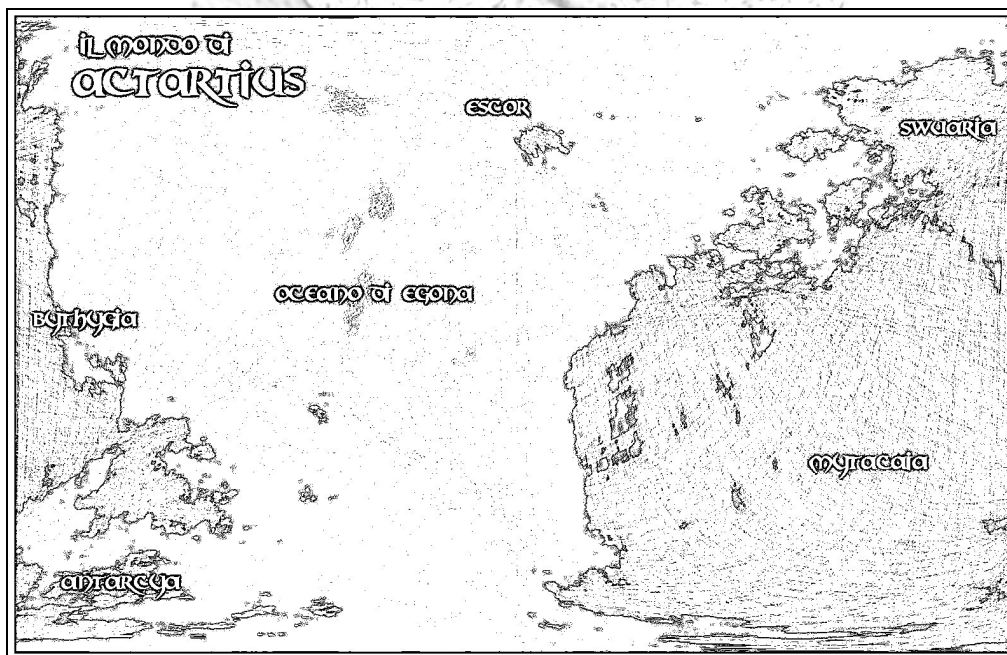
7.1. PERGAMENE E LIBRI DI MAGIA

Nelle biblioteche di Escor si trovano ancora gli antichi tomi contenenti le conoscenze magiche del vecchio continente, ma le loro pagine sono talmente consunte e fragili che non é più possibile consultarli. Qualcuno, prima di perdere completamente l'entusiasmo, ha ricopiato alcune formule su altri libri, ma anche questi si sono col tempo degradati. La ricerca di nuovi incantesimi può rivelarsi alquanto difficile. I personaggi hanno memorizzato i loro incantesimi in tempi remoti e non ne conservano le formule, quindi non sarà consentito scambiarseli. Trascriverli su pergamena é un lavoro impegnativo e può richiedere un paio di mesi (sempre se si riesce a trovare della buona carta e dell'inchiostro ancora funzionante). Una volta trascritti, potranno essere imparati da altri personaggi.

É possibile che, tra le rovine degli antichi imperi, si trovino delle pergamene o dei libri di incantesimi conservati magicamente. Il Master può introdurre nuovi incantesimi ed escogitare nuovi sistemi per aumentare il bagaglio magico dei personaggi.

8. IL MONDO DI ACTARTIUS

Il Mondo di Actartius è formato da un immenso continente diviso in due da una inaccessibile catena montuosa, che secondo antiche leggende serve a sorreggere il cielo. Per tale motivo queste montagne vengono chiamate “Le Colonne del Cielo” (nel disegno qui sotto la divisione del mondo si trova in corrispondenza con i bordi della mappa). Ad nord ovest di questa catena montuosa si trova l'antico regno di Swuaria, mentre a sud ovest quello di Mytacaia. Dall'altra parte invece c'è il leggendario arcipelago di Antarcya, dove si dice dimori il Popolo Antico, e le scogliere incantate di Bythygia, abitate, sempre secondo le leggende, dagli uomini rondine. Nessun uomo è mai riuscito ad attraversare le montagne, per questo motivo Antarcya e Bythygia sono poco più che delle leggende per la cultura umana che si è sviluppata attraverso numerosi secoli nella parte occidentale del continente. Poi, dopo la grande guerra, gli uomini che mangiarono il frutto del Grafal e divennero immortali, abbandonarono i loro regni caduti nell'ombra, e raggiunsero l'isola di Escor, una terra florida e promettente nel mezzo dello sconfinato Oceano di Egonia. E quella terra promessa si è poi trasformata nella prigione di un'umanità maledetta, incapace di procreare e di morire.



8.1. MYTACAIA

Un tempo fu una terra magnifica, specialmente lungo il litorale oceanico, dal clima temperato, con una flora e una fauna ricchissime. Ma all'indomani della grande guerra che sconvolse il continente, questa terra incominciò a trasformarsi a causa di una contaminazione magica di natura demoniaca. Molti incantesimi proibiti furono usati dai maghi di entrambi gli schieramenti, lacerando il velo d'ombra e liberando un numero spropositato di creature provenienti dalle più assurde dimensioni. In seguito questi esseri, accoppiandosi indistinguibilmente con uomini e animali, procrearono altre infelici creature.

Oggi quella terra meravigliosa si è trasformata in una distesa di foreste contorte e maleodoranti paludi, dalle quali affiorano i resti dell'antica civiltà che l'abitava. Gli uomini di Mytacaia erano dei veri e propri maestri nella lavorazione del marmo rosso, una pietra molto particolare che usavano estrarre dalle miniere dell'estremo sud. La maggior parte degli edifici ancora in piedi sono fatti di questo strano materiale che al tramonto assume una tonalità sanguigna. Anche se non è rimasto granché di queste imponenti costruzioni, sotto la folta vegetazione si possono ancora trovare i labirintici corridoi degli antichi palazzi. Tra questi ruderi si aggirano esseri demoniaci e bestie immonde, progenie di animali deformati dalle radiazioni della magia.

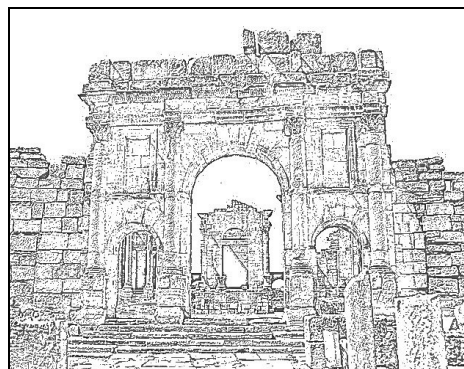
Il grande deserto di Eriol, che si estendeva dalle foreste fino alle montagne orientali, si sta allargando e un giorno fagociterà tutte le terre, dalle coste oceaniche alle Colonne del Cielo. Gli dei hanno abbandonato questa terra e per lei, come per gli uomini, non vi è più speranza.

La regione è estremamente vasta ed è l'ideale per ambientare delle avventure. I personaggi potrebbero avventurarsi tra le rovine delle città alla ricerca dei segreti riguardanti il Grafal e la maledizione che li affligge, rinvenire le antiche biblioteche, risvegliare demoni antichi e perversi, capaci ancora di reclamare le anime degli uomini, ancorate innaturalmente ai loro corpi.

8.2. SWUARIA

La terra a nord del continente era un tempo fredda e meno ospitale di Mytacaia. Vi vivevano uomini alti e severi, che amavano sentire sul volto le sferzate del vento gelido, e ritirarsi nella solitudine delle loro torri di pietra, nel mezzo di sconfinite steppe ammantate di neve. Col passare dei secoli la magia corrotta che infestò il continente, trasformò completamente questo luogo.

Oggi la fredda tundra si alterna ad innaturali acquitrini in cui l'acqua ribolle



formando degli spessi strati di nebbia. Spesso in questi luoghi insidiosi si nascondono le rovine delle antiche città, complessi massicci di pietra grigia invasi dalla vegetazione, dai quali sveltano qua e là i resti delle antiche torri. Delle grandi città portuarie sorte sulle isole occidentali di questa regione, Eupharta e Mydia, e dell'imponente flotta dei popoli del mare, non è rimasto quasi più nulla. Ma riguardo a Eupharta, l'isola più a nord, esistono molte strane leggende. Sui promontori interni di questo ostile luogo, si dice che dimorino le anime dannate dei defunti. Forse laggiù é ancora auspicabile un genuino confronto con la Dolce Signora.

Ma tutta la regione può essere usata dal Master per allestire ogni sorta di avventure. Chissà, forse dentro la torre abbandonata di un antico mago, si nasconde un artefatto degli dei capace di rompere la maledizione del Grafal...

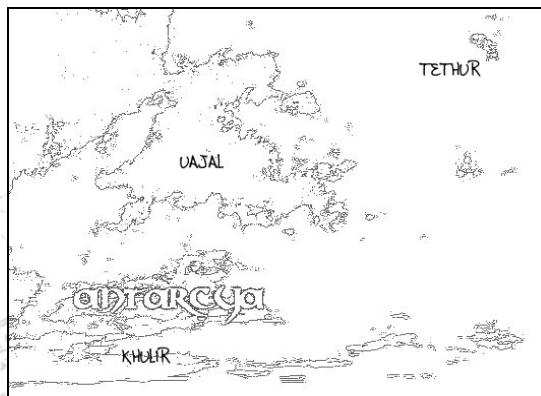
8.3 L'ISOLA DI ESCOR

L'Isola di Escor è un piccolo paradiso terrestre, con un clima relativamente temperato e una vegetazione varia ed abbondante. Non esiste alcun tipo di minaccia sull'isola, perché le poche creature selvagge che l'abitavano furono uccise o addomesticate dagli uomini che vi si stabilirono. Vi è un grande porto che sorge a ridosso dell'unica città, dove ormeggiano centinaia tra velieri, caravelle e pescherecci di svariate dimensioni. Nonostante la depressione che dilaga tra gli uomini, c'è ancora qualche pescatore che prende il largo e torna con del pesce fresco. Per l'occasione un centinaio di anime ancora attaccate alla vita si riunisce nella piazza principale ad arrostiti merluzzi e crostacei su delle grosse griglie. Ma il tempo delle grandi feste e del vino ambrato che scorreva a fiumi é ormai solo un ricordo. Ogni effimero gesto, anche quello più puro come l'abbraccio di un amico o il bacio del compagno di vita, ha perduto il suo antico sapore. Alcuni si sforzano di sorridere, di compiacersi, in una triste e scontata pantomima.

8.4. ANTARCYA

Formata da due grandi penisole, una a nord e una a sud, e da migliaia di isole che vanno dalla grandezza di poco più di uno scoglio a quella di diverse centinaia di chilometri di diametro, Antarcya è la terra del Popolo Antico, spiriti immortali della natura. La penisola meridionale viene chiamata Khulir ed è fredda e poco ospitale, ricoperta da una fitta vegetazione di sempreverdi. La penisola a nord, decisamente più grande, si chiama Uajal ed è nelle sue rigogliose foreste che dimora il Popolo Antico, creature sfuggenti dalla pelle candida e i lineamenti affilati. Sembrano innocui, ma sanno essere molto pericolosi. Sono esperti nell'uso dell'arco e conoscono la magia della terra. Gli animali del bosco obbediscono al loro volere, ma ci sono anche altre bizzarre creature che abitano le sconfinite foreste di Antarcya, e tutte sono fedeli al

Popolo Antico. L'uomo non si è mai insediato in questa terra, anche se in passato ci ha provato. Le navi dei popoli di Mytacaia e Swuaria hanno tentato più di una volta di raggiungere le sue coste e di erigere delle città, ma sono sempre tornati indietro con un inesplicabile timore nel cuore. La terra di Antarcya nasconde segreti così profondi da risultare inafferrabili agli uomini. Alcune leggende dicono che il Popolo Antico abbia lasciato queste terre a bordo di navi volanti, e che prima di andarsene abbia eretto, nel cuore della foresta, un oracolo della conoscenza. É laggiù che il principe Adrassan si diresse, quando lasciò la città di Escor. Ma il Popolo Antico non è un mito, e vive ancora in città sopraelevate, costruite dentro le chiome dei più alti alberi. Paesaggi di natura selvaggia ed incantata possono ispirare misteriose ed avvincenti avventure. Sta al Master dare sfogo alla sua fantasia.



8.5. BYTHYGIA

Di questa terra gli uomini non sanno praticamente nulla. Pare che nessuno ci abbia mai messo piede, dato che l'oceano lungo la costa presenta così tante insidie (correnti, scogli e tempeste improvvise), che anche i grandi navigatori del passato si sono sempre mantenuti a debita distanza. Una leggenda vuole che uno strano popolo abiti questo litorale costellato da alte e frastagliate scogliere; gli uomini rondine. Alcuni marinai hanno ammesso di avere scorto in lontananza dei grossi uccelli dal corpo umanoide e ampie e robuste ali piumate. E, come tutte le leggende, forse anche in questa vi è un pizzico di verità.

Solo il Popolo Antico conosce la vera storia degli *Xiozian*, come vengono chiamati nella lingua tagliente della piccola gente immortale. In tempi remoti, antecedenti gli imperi di Mytacaia e Swuaria, un popolo di umani abitava sull'isola di Escor. Venivano chiamati *Zimbari* e vivevano in pace ed armonia con le creature della terra e del mare. A volte raggiungevano le coste di Antarcya per commerciare con il Popolo Antico, ed erano sempre molto corretti e rispettosi. Ma a quei tempi un dio malvagio dominava i cieli di Actartius. Il suo nome era *Turor*, ed era nemico giurato del dio che proteggeva gli *Zimbari*. Egli, trascinato dall'odio, fece alzare l'oceano con l'intento di ingoiare l'intera isola di Escor, insieme a tutti i suoi abitanti. *Vargor*, il dio degli *Zimbari*, in un gesto disperato, usò tutti i suoi poteri per dotare il suo popolo di ali e potersi mettere in salvo, dato che non tutti sarebbero potuti salpare coi velieri. *Turor* ne approfittò per sconfiggere il suo rivale, ma altri dei si intromisero e insieme bandirono il dio malvagio dai cieli di Actartius. Gli *Zimbari*, privi ormai del

loro dio, ma dotati di ampie e forti ali, si diressero in volo verso occidente e attraversarono l'oceano, occupando le irraggiungibili scogliere di quella mitica terra chiamata da sempre Bythygia. Da allora non hanno mai fatto ritorno ad Escor, credendola sommersa. Qualcuno invece, ogni tanto, si spinge fino alle città-albero del Popolo Antico, con il quale gli *Zimbari* continuano ad avere un ottimo rapporto.

Tutte queste informazioni sono inaccessibili agli uomini, almeno che non decidano di viaggiare verso ovest e provare un approccio amichevole con il Popolo Antico. Tentare invece di raggiungere con un'imbarcazione le coste di Bythygia si rivelerà una missione suicida, ma dato che gli uomini di Escor non possono morire, il Master potrebbe sempre escogitare qualcosa per ambientare un'avventura piena di mistero nelle terre dell'estremo ponente.

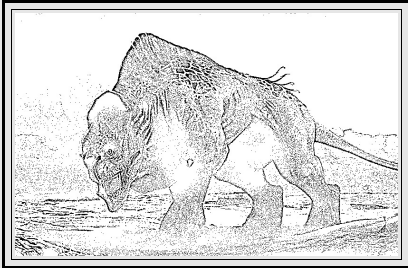
9. INCONTRI

Durante le avventure i personaggi potranno fare diversi incontri. Anche se i PG sono immortali, non si può dare per scontato alcun combattimento, dato che amputazioni e cicatrici profonde possono influenzare il loro Stato Mentale.

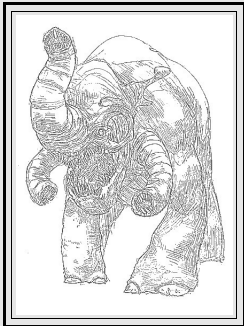
9.1.DEMONI ED ESSERI DANNATI

La grande guerra tra maghi ha causato tre eventi catastrofici che hanno trasformato completamente il continente ad ovest delle Colonne del Cielo. Ha scatenato l'ira degli dei che hanno maledetto i frutti del Grafal e poi abbandonato il mondo degli uomini, ha lacerato il velo di una remota dimensione facendo entrare orde di aberranti demoni, e infine ha contaminato con le sue radiazioni la fauna e la flora di Mytacaia e Swuaria, deformando i grandi mammiferi nel corpo e nella mente. Per questi tre motivi le antiche terre abitate dagli uomini sono oggi infestate da terribili creature. Più avanti troverete alcuni esempi, ma sentitevi liberi di inventarne quanti ne volete. Le terre selvagge di Mytacaia e Swuaria sono piene di esseri maledetti, e non solo. Molti uomini sono partiti verso oriente alla ricerca della Dolce Signora, e alcuni di questi sono impazziti. Il Master potrebbe usare questi personaggi per le avventure del suo gruppo.

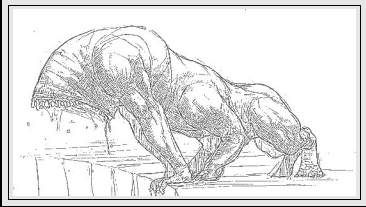
Il requisito Spirito viene testato ogni volta che la creatura è in una situazione svantaggiosa o viene intimidita (ad esempio quando riceve un attacco con tre successi oppure quando un'altra creatura subisce una ferita mortale). Con uno o più successi continuerà ad attaccare, un risultato privo di successi la renderà cauta, mentre con uno o più fallimenti fuggirà a gambe levate. Il bonus in attacco si usa come il bonus dell'arma dei personaggi nel calcolo delle ferite.

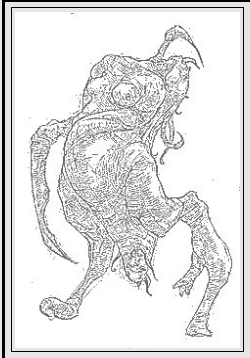
URUD-RHAS <i>Creatura Grande</i> <i>Evoluzione malsana di un rinoceronte. Nella lingua degli uomini di Escor "Urud" significa appunto rinoceronte e "Rhas" invece sta per maledetto. È circa il doppio del normale mammifero e ha una dentatura impressionante.</i>			
SPIRITO	5 dadi	FISICO	7 dadi
SENSI	3 dadi	MENTE	1 dado
VELOCITÀ	Lenta	BONUS ATTACCO	+3
FERITE	6	CORAZZA	Impenetrabile +3

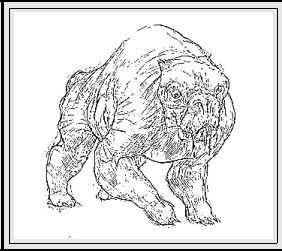
CHRAST <i>Creatura Media</i> <i>Creatura umanoide dalla pelle dura, probabile progenie deforme dell'uomo, si aggira a branchi di 2d6 per tutto il continente, da nord a sud. Combattono a mani nude e sono provvisti di lunghi artigli.</i>			
SPIRITO	2 dadi	FISICO	4 dadi
SENSI	4 dadi	MENTE	1 dado
VELOCITÀ	Rapida	CORAZZA	Dura +1
FERITE	3	BONUS ATTACCO	+1

OLFAGHOR <i>Creatura Grande</i> <i>Elefante mostruoso con tre proboscidi dentate. Si aggira per le terre perdute di Mytacaia e non si spinge mai verso nord. Preferisce infatti il clima temperato.</i>			
SPIRITO	4 dadi	FISICO	8 dadi
SENSI	3 dadi	MENTE	1 dado

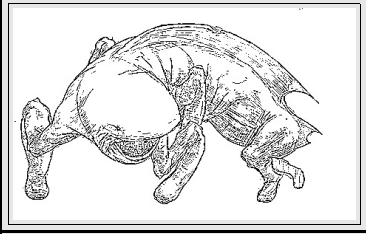
VELOCITÀ	Lenta	CORAZZA	Impenetrabile +3
FERITE	6	BONUS ATTACCO	+3

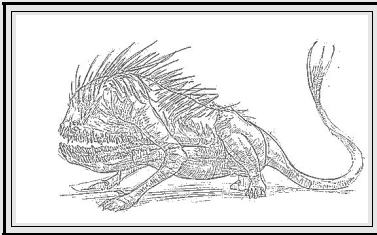
YAKO <i>Creatura Media</i> <i>Orripilante deformazione umanoide, l'incrocio tra un uomo e un bulldog gigante, ma privo di occhi.</i>			
SPIRITO	5 dadi	FISICO	5 dadi
SENSI	5 dadi	MENTE	2 dadi
VELOCITÀ	Normale	CORAZZA	Resistente +2
FERITE	5	BONUS ATTACCO	+2

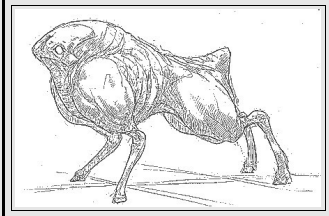
XIOA <i>Creatura Media</i> <i>Incrocio magico tra una donna, una capra ed un ragno gigante, una delle creature più disgraziate nate dall'abuso della magia durante la grande guerra. Vive nascosta nelle rovine delle città di Swuaria, perché si vergogna del suo aspetto. È questo il motivo che la spinge a uccidere tutti coloro che la guardano.</i>			
SPIRITO	5 dadi	FISICO	4 dadi
SENSI	2 dadi	MENTE	1 dado
VELOCITÀ	Normale	CORAZZA	Dura +1
FERITE	5	BONUS ATTACCO	+2

RHUKAR <i>Creatura Media</i> <i>Demone di basso rango, goloso di sangue. Durante la lacerazione del drappo ne arrivarono a migliaia dalla dimensione dove dimoravano. Adesso si aggirano in piccoli gruppi per tutte le terre dal nord al sud.</i>			
SPIRITO	3 dadi	FISICO	4 dadi
SENSI	4 dadi	MENTE	1 dado

VELOCITÀ	Rapida	CORAZZA	Resistente +2
FERITE	4	BONUS ATTACCO	+1

MHALIN <i>Creatura Media</i> <i>Demone anfibio che dimora lungo le coste del continente. Possiede una dentatura impressionante ed è capace di divorare un uomo intero, digerendolo nel giro di qualche ora.</i>			
SPIRITO	4 dadi	FISICO	6 dadi
SENSI	5 dadi	MENTE	2 dadi
VELOCITÀ	Rapida	CORAZZA	Dura +1
FERITE	5	BONUS ATTACCO	+2

ZHORUK <i>Creatura Piccola</i> <i>Demone di piccola taglia ma dotato di una bocca enorme e piena di denti aguzzi. È una sorta di rospo della grandezza di un cane, con lunghi peli ispidi sul dorso. Si muove in branchi da 2d6.</i>			
SPIRITO	3 dadi	FISICO	3 dadi
SENSI	5 dadi	MENTE	1 dado
VELOCITÀ	Fulminea	CORAZZA	Dura +1
FERITE	3	BONUS ATTACCO	+1

LUBLON <i>Creatura Media</i> <i>Deformazione equina dotata di una potente muscolatura. Attacca caricando l'avversario da lontano.</i>			
SPIRITO	2 dadi	FISICO	4 dadi
SENSI	2 dadi	MENTE	1 dado
VELOCITÀ	Rapida	CORAZZA	Resistente +2
FERITE	3	BONUS ATTACCO	+1

POPOLO ANTICO <i>Creatura Piccola</i> <i>La maggior parte di loro non supera il metro di altezza. Vestono mantelli verdi con i quali si mimetizzano benissimo nella selva. Conoscono le magie della terra e possono richiamare in loro aiuto gli animali del bosco (specialmente i gufi reali) e altre creature. Evitano il corpo a corpo, anche se usano pugnali affilati e falcetti, e sono esperti nell'uso dell'arco. Il loro bonus in attacco dipende dalla qualità dell'arma.</i>			
SPIRITO	3 dadi	FISICO	3 dadi
SENSI	4 dadi	MENTE	3 dadi
VELOCITÀ	Fulminea	CORAZZA	Nessuna
FERITE	3	MAGIA	5 dadi

GUFO REALE <i>Creatura Piccola</i> <i>Possono raggiungere il metro di altezza. Sono amici fedeli del Popolo Antico e quando vengono richiamati sopraggiungono in gruppi di 2d6.</i>			
SPIRITO	2 dadi	FISICO	2 dadi
SENSI	3 dadi	MENTE	1 dado
VELOCITÀ	Fulminea	CORAZZA	Nessuna
FERITE	2	BONUS ATTACCO	0

TRIJU <i>Creatura Media</i> <i>Uccelli umanoidi privi di ali, provviste di lunghi becchi appuntiti, si muovono a branchi di 2d6. Sono comuni sia nelle terre di Mytacaia che nel sud di Swuaria.</i>			
--	--	--	--

SPIRITO	2 dadi	FISICO	3 dadi
SENSI	3 dadi	MENTE	1 dado
VELOCITÀ	Rapida	CORAZZA	Dura +1
FERITE	3	BONUS ATTACCO	+1

9.2. ANIMALI SELVAGGI

Sull'isola di Escor non ci sono animali pericolosi, ma sul grande continente se ne possono trovare di tutti i tipi. Anche l'oceano nasconde temibili squali e giganteschi cetacei. Qui sotto sono riportati i dettagli di gioco dei più comuni animali selvaggi.

ANACONDA			
SPIRITO	1 dado	FISICO	4 dadi
SENSI	3 dadi	MENTE	1 dado
VELOCITÀ	Normale	BONUS ATTACCO	+1
FERITE	3	CORAZZA	Dura +1

BOA CONSTRICTOR			
SPIRITO	1 dado	FISICO	3 dadi
SENSI	3 dadi	MENTE	1 dado
VELOCITÀ	Normale	BONUS ATTACCO	+1
FERITE	4	CORAZZA	Nessuna

BUFALO			
SPIRITO	1 dado	FISICO	4 dadi
SENSI	2 dadi	MENTE	1 dado
VELOCITÀ	Rapido	BONUS ATTACCO	0
FERITE	5	CORAZZA	Resistente +2

CERVO			
SPIRITO	1 dado	FISICO	3 dadi
SENSI	4 dadi	MENTE	1 dado
VELOCITÀ	Rapido	BONUS ATTACCO	0
FERITE	3	CORAZZA	Dura +1

GRANDE FELINO			
SPIRITO	1 dado	FISICO	5 dadi
SENSI	4 dadi	MENTE	1 dado
VELOCITÀ	Fulmineo	BONUS ATTACCO	+2
FERITE	5	CORAZZA	Dura +1

LUPO GRIGIO			
SPIRITO	1 dado	FISICO	4 dadi
SENSI	3 dadi	MENTE	1 dado
VELOCITÀ	Rapido	BONUS ATTACCO	+1
FERITE	5	CORAZZA	Normale

ORSO BRUNO			
SPIRITO	1 dado	FISICO	6 dadi
SENSI	3 dadi	MENTE	1 dado
VELOCITÀ	Normale	BONUS ATTACCO	+2
FERITE	6	CORAZZA	Resistente +2

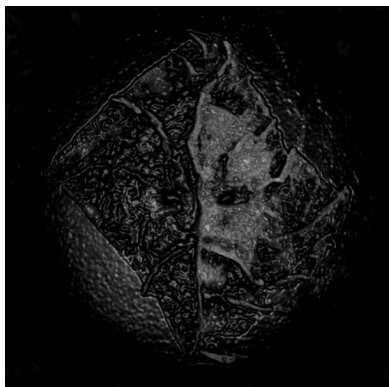
RATTO GIGANTE			
SPIRITO	1 dado	FISICO	2 dadi
SENSI	2 dadi	MENTE	1 dado
VELOCITÀ	Fulmineo	BONUS ATTACCO	0
FERITE	1	CORAZZA	Normale

RAGNO GIGANTE			
SPIRITO	2 dadi	FISICO	2 dadi
SENSI	3 dadi	MENTE	1 dado
VELOCITÀ	Normale	BONUS ATTACCO	+1
FERITE	1	CORAZZA	Normale

SEPPIA GIGANTE			
SPIRITO	1 dado	FISICO	6 dadi
SENSI	2 dadi	MENTE	1 dado
VELOCITÀ	Lenta	BONUS ATTACCO	+1
FERITE	7	CORAZZA	Elastica +2

SQUALO			
SPIRITO	1 dado	FISICO	5 dadi
SENSI	3 dadi	MENTE	1 dado
VELOCITÀ	Rapido	BONUS ATTACCO	+2
FERITE	5	CORAZZA	Duro +1

10. LA MASCHERA DELLA DOLCE SIGNORA



Qual'è il significato della maschera sulla copertina di questo manuale? Nell'antica lingua di Mitacaya veniva chiamata *Uslikba*, mentre per la gente del nord era *Sfeku*, ma durante l'era di Escor il suo nome divenne *Nylaa Kilsea*, Dolce Signora. La maschera é l'effigie ritratta sulle chiglie dei velieri che prendono il largo e rappresenta la morte, nell'immaginario collettivo del popolo di Escor. Venne scolpita dal principe Adrassan sulle porte del tempio

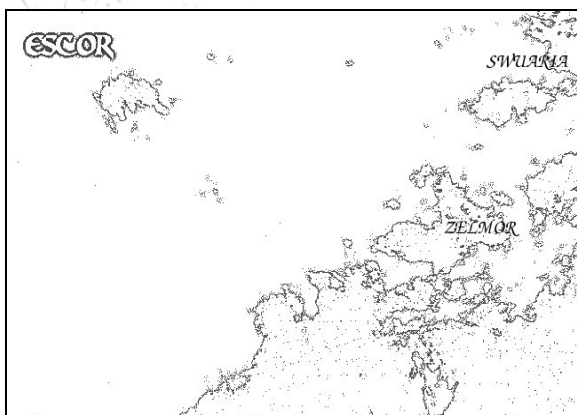
della città, nell'anno 432 della Nuova Era, incominciata nel momento in cui i sopravvissuti della grande battaglia presso l'albero degli dei addentarono il frutto del Grafal.

Per anni si sono raccontate leggende sull'abbraccio dell'oscuro manto, sulla gelida carezza dell'abbandono, sul sapore dell'ultimo respiro. La Maschera di Nylaa Kilsea é un simbolo di speranza. Molti guerrieri, prima di salpare per le terre d'oriente, hanno inciso sulle else delle loro spade questo simbolo. Dicono che porti fortuna. Uno strano tipo di fortuna...

11. LA TORRE DI ZELMOR

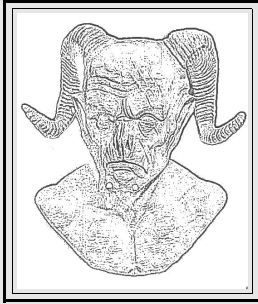
La Torre di Zelmor è un'avventura introduttiva nel mondo di Actartius, facile da allestire ed espandibile per una campagna di gioco da portare avanti in più sessioni. Si svolge presso le coste della più grande isola di Swuaria, perciò ci si aspetta che il gruppo dei protagonisti lasci Escor per esplorare le terre del grande

continente caduto in rovina. La traversata via mare durerà una ventina di giorni, durante i quali i personaggi potrebbero incorrere in una tempesta, che richiederà



2 successi immediati di Navigare oppure 8 accumulabili. Nel caso in cui l'imbarcazione fosse spazzata via, è probabile che i personaggi vengano trascinati dalla corrente su una piccola isola disabitata, dove dovranno trovare il modo di riprendere il viaggio. Un evento del genere metterà a dura prova lo stato mentale di ogni singolo elemento.

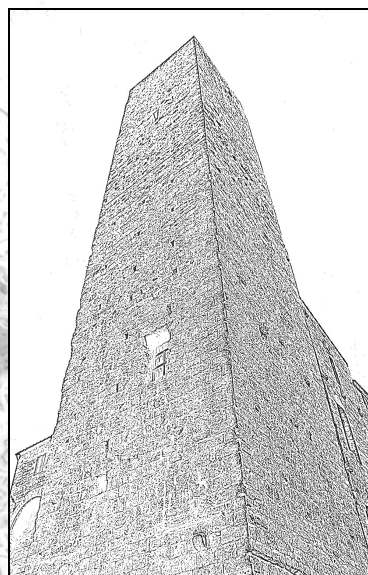
Giunti presso la grande isola di Zelmor, che si trova leggermente più a sud di Escor, qualcuno dei personaggi potrebbe ricordarsi la storia degli abitanti di questa terra. Pur facendo parte del regno di Swuaria, la gente di Zelmor era diversa e non voleva avere nulla a che fare con gli affari dell'impero. Rifiutarono di prendere parte alla grande guerra e per punizione gli stregoni del regno mandarono sull'isola un'orda di demoni feroci. Quello che i personaggi non sanno è che questi demoni, dopo aver razzato e distrutto i villaggi di Zelmor, non se ne tornarono nella loro dimensione ma vi ci stabilirono, schiavizzando le donne e procreando insieme a loro una nuova ed orripilante razza.

RAZZA DI ZELMOR <i>Creatura Media</i> <i>Progenie dannata nata dall'incrocio tra gli abitanti dell'isola di Zelmor e l'orda punitiva di demoni mandati dall'impero di Swuaria. Hanno lunghe corna ricurve ed occhi completamente neri. Si muovono in gruppi di 2d6 e usano armi di qualsiasi tipo.</i>			
SPIRITO	4 dadi	FISICO	4 dadi
SENSI	2 dadi	MENTE	2 dadi
VELOCITÀ	Media	CORAZZA	Dura +1
FERITE	4	BONUS ATTACCO	+1

I personaggi, esplorando l'isola, s'imbattono in alcune rovine tra le quali potranno rilevare la presenza di forme di vita intelligenti. Troveranno tracce di un bivacco ed orme pesanti (7-8 esseri) che si dirigono fuori dalle macerie in direzione di una valle. Potranno seguire queste tracce fino a un fiume, dopo di che dovranno trovare il modo di guadarlo (c'è una barca attraccata sulla riva opposta). Le orme continuano dall'altra parte, e risalendo la collina potranno infine avvistare una torre imponente che svetta al di sopra della vegetazione, a meno di un chilometro di distanza. La torre desta subito una certa curiosità perché, a differenza delle altre costruzioni presenti sull'isola, non sembra aver ceduto il passo al tempo. È infatti in ottime condizioni e, nel caso i personaggi l'avvistassero di notte, potranno rivelare alcune luci al suo interno.

Si tratta dell'antica torre di un mago scampato alla furia dei demoni. Gwitani è il suo nome, e viaggiò molto ad est ai tempi della grande guerra. Si nascose alla vista degli eserciti, attese che la magia del fuoco smettesse di riversarsi dalle dita dei maghi, vide la morte reclamare il suo dazio e poi gli ultimi superstiti cogliere il frutto del loro peccato. Li vide poi allontanarsi verso la costa, reduci della grande guerra, maledetti per sempre. Fu allora che uscì dal suo nascondiglio, si arrampicò sul Grafal e colse anche lui un piccolo frutto dell'albero degli dei. Gwitani divenne quasi immortale, perché il frutto che mangiò non era abbastanza maturo e non conteneva abbastanza potere. Tornò alla sua torre e soggiogò al suo volere alcune delle creature demoniache che avevano invaso l'isola di Zelmor. Queste li hanno fatto compagnia durante i secoli, lo hanno servito e riverito e hanno fatto in modo che la torre non andasse in rovina.

Gwitani vive ancora nella sua torre. Egli, a differenza degli uomini di Escor, è invecchiato, seppur molto lentamente. Se i personaggi decideranno di avvicinarsi alla torre, Gwitani se ne accorgerà. Anche se allettato ed estremamente vecchio, ha ancora abbastanza potere per sentire da lontano la presenza degli stranieri. Manderà alcuni dei suoi servitori incontro al gruppo, con l'intenzione di invitare i nuovi venuti al suo cospetto. Egli infatti brama da secoli un po' di compagnia e la venuta dei personaggi non potrà che fargli piacere. Gwitani controlla 25 creature, molte delle quali abitano all'interno della torre. Nonostante il loro demoniaco aspetto, si comporteranno amichevolmente.



I personaggi appena vedranno Gwitani si renderanno conto che il vecchio mago è in punto di morte. Egli racconterà la sua storia e li pregherà di restare con lui fino alla fine. Potranno soggiornare dentro la torre e magari consultare la biblioteca del mago alla ricerca di un qualche segreto contro la maledizione del Grafal. Da lì a una settimana Gwitani esalerà l'ultimo respiro. Il Master dovrà fare in modo che tutti i personaggi siano presenti all'evento. Guarderanno curiosi l'uomo sulla soglia del grande abisso, e penderanno dalle sue parole nel mentre lui cercherà di descrivere il fatidico momento del passaggio.

“Vedo una luce che si avvicina... il mio copro è leggero... come se volassi. C'è un vento caldo che viene da laggiù, e adesso riesco a sentire anche una voce... è quella di mia figlia, la riconosco... Sì, sto arrivando, finalmente...”

Questo evento turberà molto i personaggi che dovranno tirare il proprio Stato Mentale. Dopo che Gwitani ha chiuso gli occhi, la magia che vincolava le creature demoniache al volere del mago si estinguerà. I personaggi dovranno tirarsi fuori da quella situazione a suon di fendenti, e riconquistare la costa dove

è attraccata la loro galea.

Il Master, se vuole continuare l'avventura, potrebbe far trovare un indizio ai personaggi in uno dei libri che appartengono a Gwitani. Sulla costa orientale dell'isola di Zelmor sorgeva un tempo la torre di un altro potentissimo mago. Potrebbero spingersi ad esplorare quella zona. D'altronde, che cosa avranno mai da perdere!

12. NOTE CONCLUSIVE

Questo è un manuale introduttivo ed espandibile liberamente, seguendo le regole della licenza Creative Commons Italy 2.5. Share Alike. Per qualsiasi informazione o collaborazione scrivete all'indirizzo info@willowworld.net.

Le immagini presenti in questo manuale sono delle elaborazioni grafiche in photoshop da foto trovate sul web, e sono state realizzate da Willowworld appositamente per questa ambientazione. La grafica del manuale è stata tenuta volutamente leggera per agevolarne la stampa.

Ringrazio Gabriele Pellegrini per le sue dritte che hanno reso il sistema ancora più light e decisamente più appetibile.

Prima Edizione - Settembre / Ottobre 2010

Seconda Edizione - Marzo 2011

www.willowworld.net



ACTARTIUS

Il premio più ambito è la morte



Nome: _____

Stirpe e Profilo: _____

REQUISITI	ABILITÀ CORRISPONDENTI	DADI			
FISICO	<i>Sollevare, Sfondare, Correre, Nuotare, Combattere, Arrampicarsi, Saltare, Divincolarsi, ecc...</i>	X			
		ATT.	+1		+2
MENTE	<i>Conoscenza, Preparare Filtri, Costruire, Apprendere, Ragionare, Navigare, Discutere, ecc..</i>	X			
		<i>SM = Caselle +1 / Inc = Caselle -1</i>			
SPIRITO	<i>Intimidire, Doti Carismatiche, Magia, Addestrare, Osare, Convincere, ecc...</i>	X			
		<i>Punti Potere = Caselle +1</i>			
SENSI	<i>Osservare, Udire, Intrufolarsi, Percepire, Nascondersi, Cavalcare, Schivare, ecc...</i>	X			
		<i>Modifiche Velocità</i>			

CORPO								VELOCITÀ						
STATO MENTALE								0	1	2	3	4	5	
Tipo di Turbe														
EUFORIA		0	1	2	3	4	5	6	N. Filtri					
INCANTESIMI														
					Punti Potere									
RICERCA DELLA MORTE					Stadio			1	2	3	4	5		

EQUIPAGGIAMENTO													
ARMA PRIMARIA							Bonus						
ARMATURA							Valore Corazza						
FERITE	KO	1	2	3	4	5							
ABILITÀ SPECIFICHE						OGGETTI E NOTE							

TABELLE PER IL MASTER

TABELLA DEI REQUISITI		
REQUISITO	ABILITÀ CORRISPONDENTI	MODIFICATORI
FISICO	Sollevarre, Sfondare, Correre, Nuotare, Combattere, Arrampicarsi, Saltare, Divincolarsi, ecc...	3 caselle = +1 attacco 5 caselle = +2 attacco Fisico + Spirito / 2 = Ferite*
MENTE	Conoscenza, Preparare Filtri, Costruire, Apprendere, Ragionare, Navigare, Discutere, ecc..	Stato Mentale = N. Caselle +1 Incantesimi = N. Caselle -1
SPIRITO	Intimidire, Doti Carismatiche, Magia, Addestrare, Osare, Convincere, ecc...	Punti Potere = N. Caselle +1 Fisico + Spirito / 2 = Ferite*
SENSI	Osservare, Udire, Intrufolarsi, Percepire, Nascondersi, Cavalcare, Schivare, ecc...	3 caselle = Fulmineo senza armatura / Rapido con il cuoio 5 caselle = Normale con la maglia / Lento con piastre
<i>*Il calcolo delle ferite è sempre per eccesso</i>		

TABELLA DELLE MANOVRE		
MANOVRA	SUCCESSI IMMEDIATI	SUCCESSI ACCUMULATI
Difficile	1	Fino a 4
Molto Difficile	2	Fino a 7
Estrema	3	Oltre 7

TABELLA DEI DANNI PERMANENTI		
3D6	DANNO PERMANENTE	CONSEGUENZE
14	Cicatrice Evidente	-1 dado a Spirito
15	Bruciatura Evidente	-1 a Stato Mentale
16	Amputazione Minima	-1 dado a Spirito -1 a Stato Mentale
17	Amputazione Arto	-1 dado a Spirito, Fisico e -2 a Stato Mentale
18	Amputazione Grave	-2 dadi a Spirito, Fisico, Sensi e -2 a Stato Mentale

TABELLA DELLE ARMATURE			
1D6	ARMATURA - CORAZZA	V.C.	VELOCITÀ
-	Nessuna	0	Rapido
1-2	Cuoio - Dura	+1	Normale
3-4	Maglia – Resistente ed Elastica	+2	Lento
5-6	Piastre o Scaglie - Impenetrabile	+3	Molto Lento

TABELLA DELL'EUFORIA	
1D6 EUFORIA	EFFETTO DEL FILTRO
1	Empatia: +1 dado a tutti i requisiti
2	Spinta: +1 dado a Fisico e Sensi
3	Ebbrezza: nessuna modifica.
4	Sballo: -1 dado a tutti i requisiti
5	Allucinazioni: -3 dadi a tutti i requisiti
6	KO per un'ora

TABELLA DELLA VELOCITÀ	
VELOCITÀ	MODIFICATORE
Molto Lento	+2 dadi
Lento	+1 dado
Normale	0
Rapido	-1 dado
Fulmineo	-2 dadi

TABELLA DEL COMBATTIMENTO	
<i>Per ogni successo ottenuto tirare 2d6 + bonus arma + bonus fisico - corazza</i>	
RISULTATO	DANNO
2-8	Graffio
9-11	Ferita
12+	Colpo Mortale
<i>0 Ferite = KO</i>	

TABELLA DELLA RICERCA DELLA MORTE		
PRIMO STADIO	L'Abbandono - La condizione iniziale in cui si trovano gli uomini	Prova di Fisico per passare di stadio
SECONDO STADIO	Il Risveglio – La speranza s'insinua nel cuore del personaggio	Prova di Sensi per passare di stadio
TERZO STADIO	Il Richiamo – Il PG sente di trovarsi sulla giusta strada	Prova di Mente per passare di stadio
QUARTO STADIO	L'Elevazione – Riconosce i suoi sbagli e riesce a vedere la luce	Prova di Spirito per passare di stadio
QUINTO STADIO	La Conquista – È in grado di richiamare la Dolce Signora	Prova Speciale

