

# **4N – La terra delle energie**

Gioco di ruolo - Regolamento (prima versione, 19 Luglio 97)

## **1.0 – Istruzioni per l'uso**

Benvenuti! Il testo che avete fra le mani è concepito per soddisfare vari tipi di necessità. Il primo capitolo si occupa di istruire tutti i coraggiosi sui principi fondamentali dei giochi di ruolo, facendo una panoramica su cosa aspettarsi dalle avventure. Il secondo capitolo è rivolto a chi vuole imparare le metodologie di gioco, in particolare ai futuri Master.

A partire dal capitolo successivo sono riportate in dettaglio tutte le informazioni necessarie per giocare: la creazione dei personaggi (cap. 3), le procedure di gioco (cap. 4), il mondo della magia (cap. 5) ed esempi...

Buon divertimento dall'autore!  
Stefano Zanola

## **1.1 - Cos'è un gioco di ruolo (GDR)?**

Ci sono molte teorie e altrettante definizioni sul concetto di gioco di ruolo e ognuna ne caratterizza un aspetto diverso, ma nessuna di queste riesce a dare una panoramica di tutte le possibilità che un GDR offre. Per darvi un'idea di quello che si può fare in un gioco di questo tipo, provate a pensare ai protagonisti di un libro o agli eroi di un film d'azione e di avere la possibilità di interpretarne un personaggio, facendo voi le scelte del caso, magari anche ottenendo risultati diversi. Anche se questa definizione può sembrarvi abbastanza generica da poter essere accettabile, vi sbagliate, perché in un GDR potete essere i buoni o i cattivi, esseri umani o altre creature, potete realizzare cose che nella vita reale vi risulterebbero difficili o quantomeno impossibili; inoltre tutte queste esperienze se le ricorderanno anche i vostri compagni di gioco:

- *"Ti ricordi quel giorno che ho sconfitto quel dannato drago alato piantandogli la mia spada dritta nel ventre?"*

- *"Ah sì, poi sei rimasto a letto un mese con un sacco di fratture perché non ti sei spostato mentre ti crollava addosso"...*

## **1.2 - Di che cosa parla questo GDR?**

Spesso i giochi di ruolo hanno una loro precisa collocazione in base alle tematiche trattate: c'è chi parla di draghi e magia, chi di paura e mostri, chi di astronavi e spade laser...

Faren (4N) è ispirato a Dungeons & Dragons (© T.S.R.) ma al contrario di questo epico gioco cerca di limitare al massimo le regole fisse, lasciando ai giocatori e al Master (l'arbitro) il compito di concordare i dettagli. Quale Master si è mai ricordato di eseguire un tiro salvezza su una borraccia piena d'acqua durante una tempesta di neve? Per quanto riguarda l'ambientazione, il gioco ha una peculiare caratteristica che lo colloca primariamente nello stile fantasy, non ci sono comunque restrizioni in merito alla possibilità di spostarsi in altri generi. La innovativa concezione di magia che viene usata in 4N è quella spiegata nel libro di C. S. Friedman, "Il Cavaliere del Sole Nero".

### 1.3 - Come si svolge effettivamente un GDR?

Il GDR si gioca seduti ad un tavolo con qualche dado, un foglio e una matita. Nulla vieta di creare qualche avventura "dal vivo" come se fosse una caccia al tesoro; in questo caso attenzione a curare bene ambientazione e dettagli. Uno dei giocatori, sempre lo stesso almeno fino al termine di ogni avventura fa l'arbitro (Master). Questa figura, a differenza del suo equivalente nelle discipline sportive, gioca con tutti gli altri, anche se il suo compito è quello di controllare tutto ciò che esiste nell'ambiente virtuale creato intorno agli altri giocatori. Al Master spetta stabilire se piove o se c'è il sole, se le strade di un paese sono deserte o affollate, se la freccia lanciata da un arciere colpisce il personaggio controllato dal giocatore (PG) o si infila per pochi centimetri nel suo cappello.

I PG si muovono nel mondo gestito dal Master cercando di raggiungere vivi il termine dell'avventura stabilita. Ogni personaggio ha delle caratteristiche che lo rendono particolarmente portato a fare delle cose piuttosto che delle altre: un PG è *Kefas* che decide di saltare su un treno in corsa. Il Master, aiutato da regole e dadi, decide se *Kefas* finisce in un vagone o sotto la motrice.

### 1.4 - Cosa può e cosa non può fare un PG?

Come avrete intuito è proprio il Master a dover conoscere tutta la trama dell'avventura e le regole di gioco. Questo richiede un certo lavoro preliminare che consenta di stabilire alcuni punti di riferimento fissi per il corretto funzionamento dell'avventura. Durante il primo incontro di gioco è necessario che ogni partecipante si crei un personaggio con cui giocare. Stabilire le caratteristiche di un PG è un duplice aiuto: suggerisce come operare in determinate situazioni e ricorda che comunque esistono dei limiti alle abilità del proprio PG. E' importantissimo che il giocatore ne sia consapevole.

Supponiamo che qualcuno dica: *"scappo dalla cella piegando le sbarre di ferro"*. In questa frase ci sono ben due punti da chiarire: il PG può tentare di piegare le sbarre, ma il risultato dell'operazione non deve essere dato per scontato in quanto un margine di fallimento esiste sempre; inoltre, il giocatore sostiene che le sbarre siano di ferro, ma anche questo non è probabilmente stato confermato dal Master. E' molto importante porre più domande possibili al Master per capire la situazione in cui si trova il PG e si deve cercare di non dare nulla per scontato. Cosa succederebbe se le sbarre fossero attraversate dall'alta tensione?

In alcuni casi è il Master a suggerire un possibile pericolo: *"avvicinandoti alle sbarre senti uno strano ronzio"*, in altri casi è il PG stesso a tentare di scoprire le trappole usando una particolare predisposizione naturale o magica. In ogni caso, il Master fornisce al giocatore tutte le informazioni che il suo PG è in grado di rilevare sia che queste siano corrette, sia che si tratti di deduzioni errate: se il Master dice *"in lontananza ti sembra di vedere un cavallo a righe"*, il giocatore pensa immediatamente che si tratti di una zebra, ma il suo PG potrebbe non averne mai visto una e quindi anche il giocatore dovrà far finta di non conoscere il vero nome dell'animale! Saper interpretare bene il proprio PG significa anche ricordarsi che personaggio e giocatore hanno sia similitudini che differenze ed è proprio a causa di queste differenze che il PG può usare la magia o la spada come un vero guerriero e noi, in genere, non siamo in grado di farlo. E' buona norma comunque dare per scontato che la cultura del PG contenga anche le normali conoscenze di un essere umano, tranne che quando specificato diversamente.

## 1.5 - Che differenza c'è tra giocatore e personaggio?

L'importanza di distinguere il giocatore seduto al tavolo dal personaggio che compie le azioni è cruciale. Supponiamo che due PG si trovino davanti ad un drago e che uno di questi si accorga che è un'illusione. I giocatori che controllano i PG sono seduti l'uno accanto all'altro e quando il Master dice al primo giocatore *“ti rendi conto che il drago è un'illusione”* anche il secondo giocatore sente la frase. Il PG del secondo giocatore, però non ha modo di sospettare che il drago non esista, a meno che l'altro personaggio non lo informi della sua scoperta.

Quando un'informazione è disponibile solo ad un giocatore si cerca comunicarla scrivendola su carta. In questo modo anche i giocatori meno onesti, ascoltando l'avvertimento destinato a qualcun altro, non sono tentati di farne tesoro.

## 1.6 – Come funziona la magia in 4N?

In alcuni giochi di ruolo il tema della magia, pur essendo molto importante, non ha un suo spazio preciso. Dire che la magia è soltanto qualcosa che si memorizza temporaneamente da un libro è una regola macchinosa e poco credibile. In 4N la magia è parte integrante della vita dell'uomo e sono in molti ad avere imparato ad usarla. Le energie che compongono il mondo magico sono quattro: terra, aria, luce e oscurità. L'energia della terra è l'unica accessibile all'uomo comune; le altre sono dette forze superiori e solo pochi adepti le utilizzano. L'energia oscura ha una particolare importanza nell'equilibrio del mondo perché si insinua nell'inconscio umano per modellare fantasmi e altre creature temibili. E' sinonimo di freddo, di paura e di distruzione, quindi non può essere usata per creare, scaldare o curare. Chi fa uso di quest'energia ha rinunciato alla vita e alla luce, quindi per ciò che deriva dall'oscurità l'esposizione alla luce del sole risulta molto spesso fatale. L'energia che deriva dalla fede e dalla giustizia è quella della luce, presente di giorno in tutta la sua potenza e in netto contrasto con l'energia oscura. La forza dell'aria, invece, è intensa ma troppo mutabile per creare variazioni permanenti allo stato delle cose.

Quando un adepto è sufficientemente abile per concentrare definitivamente energia in qualcosa di tangibile si crea un oggetto magico. Gli oggetti che vengono modificati con questa tecnica assumono delle capacità particolari in base al volere del costruttore. La difficoltà nella creazione di un oggetto magico porta spesso gli adepti a voler utilizzare grandi quantità dell'energia della terra. Questa condizione si verifica in concomitanza di terremoti, ma nessuno che abbia provato ad imbrigliare una così grande quantità di energia è mai sopravvissuto.

## 1.7 – Consigli ai giocatori

Per concludere l'introduzione riporto alcuni consigli su come procedere durante il corso delle avventure. Sono sicuro che la maggior parte di queste “nozioni di sopravvivenza” vi verrà utile. Buon divertimento!

- Se stai facendo tutto questo un motivo c'è... (non perdere mai di vista l'obiettivo)
- Evitare di attaccare e distruggere qualsiasi cosa si muova.
- Se una cosa muore è probabile che ne rimanga il cadavere.
- Se una cosa non muore evitate che il cadavere sia il vostro. (esiste anche la fuga)
- Non cercare cose nascoste prima di aver guardato in quelle visibili.
- Gli sconosciuti probabilmente non vi conoscono. (presentatevi prima di fare domande)
- Se non riuscite a fare una cosa... lasciate perdere. (momentaneamente)
- Prima di dichiararvi spacciati provate con la magia. (offre altre possibilità)

## 2.0 - Panoramica su regole e vantaggi di 4N

Molti di voi avranno cominciato ad ipotizzare i principi su cui si basa un gioco di ruolo. Riassumiamoli in questi cinque punti:

- A) Si verifica una situazione difficile
- B) Il giocatore dichiara l'azione da intraprendere
- C) Il Master stabilisce la possibilità di successo
- D) Il giocatore tira un dado e verifica il risultato
- E) Il Master interpreta le conseguenze sul PG

Il classico esempio della porta chiusa:

- A) Master: *"Ti trovi davanti ad una porta chiusa"*
- B) PG: *"La sfondo con una spallata"*
- C) *"Ce la puoi fare al 50%, tira il dado a 6 facce e cerca di fare 4, 5 o 6"*
- D) *Il giocatore fa 2*
- E) *"Non riesci a sfondare la porta"*

Partendo da questa regola, posso fare praticamente tutto a patto che le azioni che il PG effettua (punto B) siano semplici e immediatamente realizzabili. Ad esempio, una frase semplice come *"Vado al castello"* suppone che il PG sappia quale strada percorrere dal posto in cui si trova alla sua destinazione e inoltre che, lungo la strada, non ci siano pericoli. L'intervallo di tempo necessario per eseguire un'azione semplice è comunemente detto **turno**.

Quando il giocatore ha dichiarato la sua azione spesso non c'è modo di ripensarci, se la situazione lo richiede, il Master deve sollecitare una decisione in tempi brevi. Se il giocatore indugia troppo sul da farsi, il gioco prosegue comunque consentendo agli altri di portare a termine le proprie azioni. Nel caso sia possibile agire con calma, il giocatore dovrebbe fare spesso domande al Master. Nell'esempio precedente si potrebbe verificare che la porta si apra semplicemente abbassando la maniglia: nessuno infatti ha specificato che la porta fosse chiusa a chiave.

Le conseguenze dell'azione che viene intrapresa non sempre sono limitate al successo e al fallimento. In parole povere: nell'esempio, la spalla del giocatore risentirà del colpo? Per rispondere a questa domanda diciamo che il valore più basso ottenibile con il dado (1) s'intende come completo fallimento (spalla rotta) e il massimo ottenibile (6) è il pieno successo (porta scardinata).

La spiegazione delle regole sarebbe terminata se non fosse per una grave lacuna: non è incluso nessun parametro che differenzi i PG l'uno dall'altro. Come abbiamo visto, per condurre il gioco in maniera coinvolgente è necessario soddisfare molte richieste da parte del Master e dei giocatori. Per lo stesso motivo è necessario che i PG possano "crescere" diventando sempre più abili ed esperti. Inoltre ogni oggetto usato dai PG deve avere caratteristiche specifiche che lo rendano realmente tangibile nel mondo virtuale. Questo vale anche per gli avversari che vengono comunemente chiamati mostri o personaggi non controllati dai giocatori (PNG).

## **2.1 - Quando le regole non sono scritte**

Anche se nel 99% dei casi si può lanciare un dado per stabilire il risultato di un'azione ci sono molte cose che vengono lasciate alla libera interpretazione del Master. Tra queste possiamo citare il valore dei soldi ed il costo degli oggetti. Cercate di mantenere dei criteri di valutazione semplici ma bilanciati, in modo che ogni PG possa almeno pagarsi un pasto ma non cerchi di comprare il ristorante. Un'altra cosa che colpisce chi proviene già da altri giochi di ruolo è la mancanza di una specializzazione, di una classe e di un livello. La risposta è che in 4N non si vuole limitare un PG a operare esclusivamente in un determinato settore: se così fosse "Maghi" e "Ladri" svolgerebbero ruoli noiosi dovendo entrare in azione solo in rari momenti. In 4N non si corre il pericolo che un solo personaggio svolga le funzioni di tutti, anzi, sarà questo un valido motivo per specializzare le proprie abilità in campi specifici.

## **2.2 - Due parole sulla creazione del personaggio**

In gran parte dei giochi di ruolo la creazione del personaggio è una procedura estremamente lunga e noiosa. La pazienza dei giocatori in questo modo è messa alla prova fin dalle prime battute e si rischia che il gruppo non riesca nemmeno ad iniziare la partita senza che qualcuno abbandoni il tavolo. Inoltre, se i giocatori sono inesperti, spesso è il Master a dover correre da una parte all'altra del tavolo per dare indicazioni su come proseguire. A parte questo, un PG che non viene creato correttamente rischia di annoiare il giocatore che lo possiede. In 4N questi problemi non sussistono perché il personaggio nasce con pochissimi numeri e, durante il gioco, continua a crescere e a distinguersi dai suoi compagni con nuove abilità e magie.

### 3.0 - Per gli addetti ai lavori...

Le regole dei prossimi capitoli sono riportate in maniera sintetica in modo da essere consultate rapidamente. Successivamente sarà possibile trovare esempi e suggerimenti su come comportarsi nelle varie situazioni. Se il Master lo ritiene utile può concedere a tutti i giocatori la possibilità di consultare l'intero regolamento. Questo è vivamente consigliato per rendere il gioco più dinamico. Quando il significato di un determinato valore non vi è chiaro, saltate direttamente agli esempi di gioco dove ogni parte della scheda del personaggio viene utilizzata. Questo consiglio vale in particolare se siete alle prime armi e volete avere un'idea dell'utilizzo delle procedure descritte.

### 3.1 - Il personaggio: creazione

Le caratteristiche che vengono utilizzate dai PG di 4N sono soltanto tre: forza (FOR), destrezza (DES), e volontà (VOL). Ognuna di queste qualità ha un ruolo specifico e distinto dalle altre. Per calcolare il valore di ogni caratteristica si tirano tre dadi a sei facce (3d6). Se il giocatore non è soddisfatto dei risultati può chiedere di ricominciare da capo un massimo di cinque volte. Altri valori che si inseriscono nella scheda del personaggio sono la protezione e la velocità. I punti ferita totali (PF) sono il doppio del valore della caratteristica forza; i punti volontà (PV) sono il doppio della caratteristica volontà. Sulla scheda del personaggio si collocano anche altri dati che variano spesso. Si tratta dei punti esperienza (PX), dei soldi (GP), degli oggetti, delle abilità normali e magiche. Queste ultime cose richiedono molto spazio sulla scheda del PG e quindi sarebbe utile dividerla in tre colonne e indicarvi rispettivamente "Abilità", "Magie" e "Oggetti".

Prima di inserire i PG nell'avventura si deve provvedere a fornirli degli oggetti necessari per sopravvivere. Le cose principali sono:

- Un paio di armi, una buona armatura e qualche protezione
- Cibo e acqua per un adeguato periodo di tempo
- Torce o altri oggetti per fare luce
- Oggetti di uso comune (corda, chiodi...)

Nella pagina seguente viene presentato un modello di scheda del personaggio che può essere fotocopiato e utilizzato per giocare.

# 4N *Scheda del personaggio*

Dati del PG:			Nome del giocatore:		
			Data di creazione:		
Forza (FOR):		Punti esperienza (PX):		Soldi (GP):	
Destrezza (DES):		Penalità:	Punti ferita (PF):		
Volontà (VOL):		Punti volontà (PV):			
Armi usate:	Velocità:	Danno:	Oggetti protettivi <sup>1</sup> :		Valore:
			Armatatura <sup>2</sup> :		Dadi Velocità: 1 _____ 2 _____
Abilità	Liv.	Magie	Liv.	Oggetti	Posiz.

### 3.2 - Il personaggio: caratteristiche delle armi

Le prestazioni di ogni arma sono riassunte con due parametri: danno prodotto e velocità. La tabella seguente riporta i principali gruppi di armi. Potete ricavare la categoria di un arma in base al danno massimo prodotto: una randello (1d4) appartiene alla categoria del pugnale; un coltello da cucina (1d3) rientra nella stessa categoria in quanto il danno massimo ottenibile è superiore a due. La colonna 'Forza' riporta il valore minimo necessario per poter usare l'arma.

Tipo di arma	Danno	Velocità	Forza
Pugni e calci	1d2	1d12	-
Pugnale o clava	1d4	1d10	-
Mazza o spada corta	1d6	1d8	-
Ascia o spada lunga	1d8	1d6	9
Lancia o spada bastarda	1d10	1d4	12
Arma a due mani	1d12	1d2	15

Alcune armi tra cui i pugnali e i dardi possono essere lanciati. Le frecce e sassi normalmente si tirano con archi e fionde; comunque una normale pietra lanciata con la mano provoca 1d2 danni.

Armi per combattimento a distanza	Danno Max.	Gittata Max.	Forza
Balestra a mano, fionda	1d4	30 m	-
Arco corto	1d6	50 m	-
Arco lungo, balestra leggera	1d8	70 m	9
Arco composito	1d10	100 m	12
Balestra da guerra	1d12	100 m	15

La distanza di tiro viene classificata in cinque categorie: corto, medio, lungo, massimo e impossibile. In base a queste categorie la possibilità di colpire del tiratore e quella di schivare del bersaglio vengono modificate come segue:

Raggio	Gittata	Colpire	Schivare
Corto	Fino a 1/3	+2	-6
Medio	Da 1/3 a 2/3	0	-3
Lungo	Fino a max.	-2	0
Massimo	Max. + 10%	Solo con 1	0
Impossibile	-	Mai	-

Le armi che possono essere utilizzate a distanza non sono caratterizzate da un parametro velocità in quanto le regole per colpire a distanza sono diverse da quelle del corpo a corpo, in ogni caso l'argomento verrà approfondito nella sezione dedicata al combattimento.



### 3.3 - Il personaggio: protezioni ed armatura

Come per le armi, anche le armature hanno due caratteristiche principali: protezione dagli attacchi avversari e velocità di movimento. Nella tabella seguente vengono raggruppati i principali tipi di armatura per proteggere il torace del PG. Anche in questo caso ci sono alcune limitazioni in base alla forza del PG:

Tipo di Armatura	PS	Forza Min.	Protezione	Velocità	Penalità DES
Senza armatura	0-3	-	0	1d12	0
Corazza in cuoio	4-5	-	1d4	1d10	-1
Cotta di maglia	6-7	9	1d6	1d8	-2
Cotta di scaglie	8-9	12	1d8	1d6	-4
Armatura intera	10+	15	1d10	1d4	-6

Oltre alla protezione principale esiste una protezione secondaria che viene conteggiata separatamente. A questa categoria appartengono tutti gli altri oggetti che possono fornire protezione: scudi, guanti, stivali, elmi. Ogni oggetto ha un valore di protezione associato. La protezione secondaria è data dalla somma dei valori PS di ogni oggetto indossato. I dadi associati alla PS si trovano consultando la tabella delle armature. La maggior parte delle protezioni vale 1 PS. L'attribuzione dei dadi di protezione in base all'equipaggiamento verrà ripresa più avanti.

L'uso dello scudo richiede particolare attenzione in quanto offre una serie di possibilità e di limitazioni a chi ne fa uso.

Tipo di scudo	Valore in PS	Dado per Parata
Piccolo	1	1d4
Medio	2	1d6
Grande	3	1d8

Normalmente lo scudo viene considerato come una qualsiasi protezione secondaria del valore indicato nella tabella. Il vantaggio dello scudo consiste nella possibilità di eseguire una parata. Questa operazione consente di aggiungere il dado indicato a quelli usati per proteggersi. Lo svantaggio è che lo scudo non consente di usare liberamente il braccio che lo indossa. Quindi chi sta utilizzando uno scudo non può usare armi a due mani o tirare con l'arco.

### 3.4 – Le caratteristiche acquisite

Affinché il personaggio sia in grado di combattere è necessario sapere con quale velocità possa attaccare l'avversario e quanto verranno attutiti dall'armatura i danni che subirà. Si consiglia di riportare sulla scheda del personaggio vari valori in base alle configurazioni principali dell'equipaggiamento.

La velocità complessiva di un attacco è data dal dado più piccolo tra quelli dell'arma e quelli delle protezioni relativi alla velocità stessa. Esempi:

- Un PG che usa una corazza in cuoio (1d10) e una mazza (1d8) avrà velocità 1d8.
- Uno scudo largo, un elmo (tot. 4 PS, 1d4) e una lancia (1d4) forniranno al PG velocità 1d4.

I dadi di protezione del PG normalmente sono due. Il dado ricavabile direttamente dall'armatura indossata e il dado corrispondente al valore complessivo delle protezioni. Esempi:

- Un PG con corazza di cuoio (1d4), elmo (1) e scudo largo (3) ha protezione 1d4, 1d4.
- Se le protezioni sono corazza di maglia (1d6), gambali (2) e guanti (1) il totale è 1d6, 0.

Se il PG cerca di compiere movimenti che richiedano una prova di destrezza è soggetto ad una penalità relativa alle protezioni indossate (nuotare, schivare, saltare, correre). La regola non si applica quando l'armatura non ostacola l'azione da compiere (cavalcare, tirare con l'arco).

La penalità sulla destrezza è data dalla somma dei due valori 'penalità' ricavabili per armatura e protezioni dalla relativa tabella. Ad esempio, nel caso il PG indossi una 'corazza di cuoio' e abbia oggetti protettivi per un totale di 4 PS subirà una penalità di due punti sulle prove di destrezza (-1 per l'armatura e -1 ricavato in base a 4 PS).

### 3.5 - Il personaggio: crescita e abilità

Una delle bellezze di 4N consiste nella possibilità di incrementare le capacità del PG. Per fare questo è necessario usare i punti esperienza che vengono attribuiti dal Master quanto il PG compie un atto degno di merito: trovare un tesoro, uccidere un mostro, scalare una montagna... I PX disponibili possono essere usati in qualsiasi momento del gioco a patto che il PG sia sano (PF al massimo) e ci sia il tempo necessario per imparare o migliorare la caratteristica. Quando un PG possiede delle abilità può superare prove che in altri casi risulterebbero impossibili: decifrare un manoscritto arcaico, portare dei colpi più potenti agli avversari, nascondersi o derubare qualcuno.

Ci sono due tipi di abilità che può ottenere un giocatore: quelle innate e quelle apprese. Le capacità innate sono quelle che il PG è già in grado di utilizzare senza particolari problemi: schivare un oggetto, usare un attrezzo comune, correre, parlare... Le abilità apprese sono quelle che il PG può imparare provando, osservando, leggendo o venendo addestrato da qualcuno: nuotare, cavalcare, combattere con una tecnica particolare... Questa distinzione implica che il PG non può ottenere abilità inerenti cose o tecniche sconosciute.

Per imparare qualcosa, al contrario degli altri giochi di ruolo, è necessario spendere i PX conquistati. Ovviamente, più sono le abilità conosciute da un PG più è difficile riuscire ad impararne di nuove. Ogni nuova caratteristica costa 100 PX in più della precedente. Quindi se possiedo tre abilità per imparare la quarta dovrò usare 400 PX. Inoltre ogni abilità creata da diritto ad aumentare i propri punti ferita di un valore pari ad un terzo della forza. Allo stesso modo, per aumentare un'abilità dovrò spendere tante centinaia di PX quanto sarà il livello da raggiungere. Ad esempio se voglio aumentare un'abilità di quinto livello dovrò spendere 600 PX. Comunque non è possibile aumentare le caratteristiche di più di un livello per volta; inoltre l'aumento delle abilità non comporta un aumento dei PF come nel caso precedente.

Proprio perché le abilità servono a moltissime cose, possono essere definite con peculiarità diverse. Ogni parametro in più che viene inserito nell'abilità ne rende l'uso più limitato ma ne aumenta la potenza. Aumentare il livello di un'abilità significa incrementare uno dei suoi parametri. Alcuni di questi parametri sono: la velocità, il tempo impiegato, lo spazio percorso, il dado necessario e il **Check** sull'abilità. Questa ultima componente è presente in molte abilità e necessita delle dovute spiegazioni:

Il **Check** è il controllo della riuscita di una prova sull'abilità e consiste nell'attribuire un valore simile a quello usato nelle caratteristiche per verificare il successo di un'azione. Quando l'abilità viene creata il valore che viene attribuito è lo stesso della caratteristica che governa l'abilità: sollevare pesi (FOR), nuotare (DES), scrivere (VOL)... Quando si desidera aumentare di livello il check, se ne aumenta semplicemente il valore di 1. Usare l'abilità significa eseguire un check sul valore attribuito all'abilità come se fosse una caratteristica. Un PG che non possiede l'abilità richiesta in una determinata circostanza può tentare ugualmente di riuscire nell'impresa con un check su una delle sue caratteristiche con penalità -6. In ogni caso il Master può attribuire una penalità al check in base alla difficoltà della prova. Se la caratteristica da cui si è generata la proprietà è meno funzionale quando il PG indossa l'armatura, nel check si considera anche la penalità sulla destrezza.

Quando si aggiunge un'abilità alla scheda del PG è necessario indicarne il nome, eventualmente il check e la caratteristica che si è utilizzato per quell'abilità oltre ai parametri usati. Ecco alcuni esempi di abilità riferiti ad un personaggio con FOR 16 e DES 12 (con penalità -2):

- Il PG tenta di *saltare* a 4 metri di distanza. Non conosce l'abilità saltare perché non si è mai allenato (-6 penalità), ha indossato la sua armatura (-2 penalità) ma la distanza da saltare è piccola e il Master decide di fornire un bonus di +1 al successo del check sulla caratteristica. Avendo destrezza 12 deve riuscire ad ottenere almeno 5 (12 -6 -2 +1) con il d20 per eseguire il salto.
- Si verifica la stessa situazione ma il PG ha abilità *saltare (DES) a livello 2 (check 13)*. Il Master fornisce lo stesso bonus al PG (+1) il quale è soggetto soltanto alla penalità della sua armatura (-2). Il salto riesce con 12 o meno sul d20.
- Si verifica ancora lo stesso caso ma il PG ha abilità *saltare a 7 m (DES, 12, liv. 3)*. In questo caso il PG ha spesso i suoi PX per aumentare la distanza utile di salto piuttosto che il check. Essendo allenato su distanza superiore di ben 3 metri il Master decide di fornire al PG un bonus di 6 per il salto. Considerando sempre l'armatura il PG deve tirare 16 o meno per superare la distanza richiesta.

In questo ultimo caso il PG ha reso la sua abilità più specifica per ottenere bonus maggiori. In questo caso sarebbe stato svantaggiato se il salto da compiere fosse stato verso l'alto piuttosto che in lungo. Quando il PG chiede al Master di poter specificare un nuovo parametro per la sua caratteristica, quest'ultimo deve stabilire un valore iniziale (ad esempio 6 metri) e consentire al PG di segnarlo sulla scheda. Se il PG vuole aumentare il livello dell'abilità agendo su questo valore, il Master gli comunica di quanto viene incrementato (ad esempio 50 cm). Tutte queste informazioni devono essere stabilite a priori dal Master in modo che il PG possa annotarle in una descrizione dell'abilità sul retro della sua scheda. Nel fare questo il Master tenga presente che una caratteristica a livello dieci deve essere estremamente valida ma non inumana (nel caso specifico il PG dovrebbe poter saltare al massimo una decina di metri anche se il livello dell'abilità superasse il ventesimo). Per evitare questo è possibile stabilire dei valori massimi raggiungibili per ogni proprietà; inoltre è possibile usare i dadi per stabilire dei criteri di miglioramento (ad esempio aumentare il livello tirando 2d20 per calcolare di quanti centimetri aumenta la distanza di salto).

## 4.0 – L'uso dei dadi: check sulle abilità e tiro percentuale

In genere con la notazione 1d6 si indica il lancio di un dado con sei facce. Per risolvere casi particolari come 1d3 e 1d2 si ricorre al lancio del d6 dividendo il risultato per due o per tre. Il caso 2d6+3 indica che al valore ottenuto con due dadi da sei facce si deve aggiungere tre. Il dado percentuale, indicato anche con 1d100, si ottiene tirando 2 dadi a 10 facce di colore diverso, associando a priori il valore delle decine a uno dei due colori. Nel caso che il valore dei dadi di 1d100 sia un doppio zero il risultato è 100.

Il tiro di controllo (check) su una abilità si ottiene tirando 1d20. Se il risultato supera quello del valore della caratteristica da controllare, la prova è fallita. Un check di FOR - 2 indica un controllo sulla forza diminuita di due. Se la forza è 15 affinché il tiro abbia esito favorevole si deve ottenere un valore minore o uguale a 13.

## 4.1 - Regole di combattimento corpo a corpo

Il combattimento normalmente avviene uno contro uno, in caso contrario si riconduce la situazione al caso "gruppo contro uno". Il gruppo in genere non può superare le quattro persone: lo valuta il Master in base allo spazio disponibile intorno al PG. Il personaggio che è pronto a combattere ha armi e protezioni che vengono utilizzate. Un'azione di combattimento si svolge nel modo seguente:

- 1) Ogni contendente dichiara se vuole attaccare e, in tal caso anche il bersaglio.
- 2) Tutti i combattenti tirano 1d20 e il loro dado velocità sommandone i risultati.
- 3) Chi ottiene il valore più alto del suo avversario mette a segno il colpo.
- 4) L'attaccante tira il dado relativo all'arma usata e il difensore tira i dadi protezione.
- 5) Il danno prodotto dall'attaccante viene ridotto del valore ottenuto dal difensore.
- 6) Se il valore risultante è positivo viene tolto dai PF del difensore.

Casi particolari nel tiro del dado al punto 2:

- Attaccante e difensore ottengono lo stesso valore  
Nulla di fatto: le armi collidono l'una contro l'altra.
- Il difensore ha fatto 1 con il d20.  
Il difensore subisce tutti i danni dell'attacco avversario.
- Il difensore ha fatto 1 con il d20 e con il dado dell'arma.  
Il difensore subisce tutti i danni dell'attacco avversario e perde o rompe l'arma .
- L'attaccante ha fatto 20 con il d20.  
Il danno prodotto dall'attaccante viene raddoppiato.
- L'attaccante ha fatto il massimo con il dado dell'arma.  
Il danno prodotto dall'attaccante viene raddoppiato.
- L'attaccante ha fatto il massimo con tutti i dadi.  
Il danno prodotto dall'attaccante viene quadruplicato.

Gli attacchi vengono portati in base al valore del tiro per colpire, dal più alto al più basso. Quando, durante il turno, un attaccante viene colpito prima di poter attaccare a sua volta, perde il diritto ad eseguire il suo colpo.

## 4.2 - Regole di combattimento a distanza

Le regole elencate nel paragrafo precedente sono valide quando i personaggi sono vicini. Se il combattimento avviene con il lancio di frecce o pugnali il metodo di gioco è diverso:

- 1) L'attaccante dichiara il bersaglio da colpire.
- 2) Il Master decide la distanza ed eventuali altre penalità applicabili.
- 3) L'attaccante effettua un check sulla destrezza considerando le penalità.
- 4) Se il tiro riesce il Master decide se il difensore è in grado di schivare il colpo.
- 5) In tal caso il difensore esegue un check sulla destrezza con le sue dovute penalità.
- 6) Se il tiro fallisce si esegue il calcolo dei danni considerando le armature indossate.

La precisione di un tiro si valuta in base al valore ottenuto nella prova sulla destrezza: più il valore si avvicina a 1 più il tiro è preciso.

## 4.3 – Procedure comuni in combattimento

Può capitare che un giocatore decida di intraprendere una particolare azione durante il combattimento. Anche se per il Master sarebbe più semplice ricondurre il tutto alle normali regole è consigliabile non farlo in modo che le battaglie non risultino soltanto un monotono esercizio matematico. Ecco alcuni esempi di azioni inusuali:

**Non combattere** – Se il PG decide o è costretto a rimanere immobile non esegue alcun tiro con il dado e subisce sempre l'attacco dell'avversario. Quest'ultimo può decidere di uccidere il PG con un solo colpo mirato indipendentemente dai suoi PF.

**Non attaccare** – Il PG esegue il tiro per colpire soltanto con il d20. Se vince la prova può utilizzare il turno per eseguire un'altra operazione o lanciare una magia. Ovviamente in un solo turno non si può lanciare una magia di livello superiore al terzo. In ogni caso l'azione intrapresa deve terminare nel turno stesso.

**Parare** – Se il PG possiede uno scudo e decide di parare i colpi degli avversari non può attaccare. Esegue il tiro per colpire usando solo il d20 ma se viene colpito aggiunge il dado protezione dello scudo a quelli comunemente usati per difendersi. La parata inoltre non consente all'attaccante di raddoppiare i danni o eseguire tecniche particolari tranne quando il risultato del tiro del PG è 1. In tal caso il PG non può usare alcuna protezione.

**Schivare** – Nel combattimento a distanza si esegue una prova sulla destrezza con le penalità riportate nella tabella della gittata delle armi da lancio. Nel combattimento corpo a corpo il colpo dell'avversario viene schivato con il successo del normale tiro per colpire.

**Fuga** – Se il PG ritiene necessario tentare una fuga porta all'avversario il normale tiro per colpire ma al posto di eseguire l'attacco può tentare una prova sulla destrezza per guadagnare alcuni metri di distanza dal suo avversario.

## 4.4 – Abilità e tecniche di combattimento

In questo paragrafo sono riportate alcune tecniche di combattimento avanzato. Queste mosse sono disponibili solo se imparate e inserite nelle abilità del PG. Inoltre sono valide soltanto con l'arma comunemente utilizzata. Il nome dell'arma che consente al PG di applicare la tecnica deve essere indicato accanto all'abilità stessa.

**Colpo speciale (abilità acquisita, FOR)** – Un colpo speciale consente al PG di procurare all'avversario molti più danni del normale. Se il PG dichiara di voler eseguire questo colpo rinuncia automaticamente a qualsiasi protezione ma se riesce a vincere sia il tiro per colpire che la prova sull'abilità con penalità 2 può moltiplicare il danno prodotto dall'arma per il livello del colpo. Ogni volta che il colpo viene ripetuto nello stesso combattimento si applica una penalità doppia rispetto alla precedente. Ogni PG può imparare più di un colpo speciale e attribuirgli un nome diverso: fendente, affondo...

**Colpo mirato (abilità innata, DES)** – Quando, durante un attacco a distanza, il PG decide di mirare una particolare parte del bersaglio si da origine ad un colpo mirato. Il PG tira il proiettile eseguendo una prova sull'abilità con penalità pari alla distanza in metri. Ogni turno utilizzato per mirare dimezza la penalità. Se il colpo va a segno i danni prodotti vengono moltiplicati per il livello del colpo.

## 4.5 – Gestione dei danni subiti dal personaggio

Quando i PF di un personaggio raggiungono lo zero, il PG sviene. Se l'avversario infligge ulteriori danni il PG muore quando il numero di PF in negativo supera il valore della sua forza. Se il PG viene lasciato dove si trova continua a perdere un PF ogni minuto trascorso ma può eseguire una prova sulla forza con penalità pari ai danni riportati. Se il tiro ha successo il PG riesce a riprendere conoscenza ma in ogni caso continua a perdere 1 PF per minuto fino alla morte. Se in questo periodo riesce a trovare un medico, un incantesimo o una pozione che lo riporti almeno a 0 PF riesce a salvarsi.

Esempio: *Kefas* (3 PF, FOR 16) viene colpito da una freccia e subisce 9 PF (va a -6), dopo un minuto esegue un tiro su FOR-7 e ottiene 4. Il PG riprende conoscenza e beve immediatamente una pozione per curare ferite che lo riporta a 3 PF. Probabilmente, se non avesse avuto quella pozione, sarebbe morto entro otto minuti.

Durante ogni notte trascorsa riposando un personaggio recupera tutti i PV e un numero di PF pari alla metà di quelli rimasti, eventualmente arrotondando per eccesso. Se, ad esempio, un PG possiede 5 PF durante la notte ne recupera 3.

## 5.0 – Come imparare una magia

Nel mondo di 4N la magia fa parte della vita quotidiana di ogni persona. La fede religiosa di questo mondo si è integrata perfettamente con le nuove possibilità messe a disposizione dalla volontà umana. Per questo motivo il normale uso della magia avviene attraverso la preghiera per garantire la sicurezza dal male, convogliando l'energia positiva verso cattedrali e luoghi di culto. Facendo questa premessa è possibile capire perché la maggior parte della popolazione non sia formata da maghi.

Dal punto di vista pratico diciamo che per imparare una magia si usano le stesse regole delle abilità fisiche. Anche in questo caso possono esistere magie innate e magie acquisite. Una magia innata è un modo per rendere migliore una capacità fisica. In questo gruppo cadono magie quali “*Visione magica*”, “*Guarigione*”, “*Velocità*”... Il PG può imparare cose di questo tipo autonomamente, in quanto riesce a capire come sia possibile ottenere quel risultato tramite l'uso normale della sua volontà. Le magie acquisite raggruppano tutte quelle capacità impossibili da realizzare all'uomo: “*Volare*”, “*Spostare oggetti a distanza*”, “*Creare illusioni*”, “*Dardi magici*”... Per imparare una di queste magie è necessaria una spiegazione, scritta, visiva o verbale.

Una magia degna di nota è la “*Vista magica*” che dà la possibilità al PG di vedere lo stato delle energie intorno a lui: si può sapere se un oggetto ha dell'energia propria e di che tipo; si riesce a capire come viene eseguito un incantesimo e si rilevano le tracce prodotte nell'energia da altri esseri viventi. Il Master può descrivere ciò che il PG vede come se l'energia fosse della nebbia: luminosa per l'energia della luce, scura per quella del buio e così via...

Ogni nuova magia imparata da diritto ad aumentare i punti volontà (PV) del personaggio di un terzo del valore della caratteristica ‘volontà’.

## 5.1 – Come utilizzare una magia

La prima cosa che il PG deve fare per lanciare una magia è concentrarsi. Ovviamente non è possibile farlo mentre si combatte o mentre si esegue un'azione impegnativa. Dopo aver dichiarato quale magia si desidera realizzare è necessario stabilire quanti punti volontà usare. Alcune magie sono composte da diversi parametri: spetta al PG decidere come distribuire i PV che intende usare. Le regole da soddisfare per poter eseguire una magia sono:

- Il numero di PV utilizzabili non può superare il livello dell'incantesimo.
- I turni necessari per lanciare una magia sono un terzo dei PV usati.

Nel momento in cui il PG si prepara per l'incantesimo perde i PV che ha utilizzato. Questo accade sia che l'incantesimo riesca, sia che fallisca. Per lanciare l'incantesimo si ricorre ad un check sulla volontà del PG.

Quando un incantesimo viene lanciato inizia il suo effetto e il PG è libero di eseguirne subito un altro, a patto però che il primo incantesimo lanciato non richieda un controllo costante (ad esempio la gestione di un'illusione o il semplice volare).

In alcuni casi può capitare che il PG voglia lanciare un incantesimo non disponendo dei PV necessari. Può eseguire questa operazione recuperando i PV mancanti dai PF ma questa operazione è piuttosto pericolosa e, in ogni caso il PG perde conoscenza per un numero di minuti pari alla quantità di PF utilizzati.

## 5.2 – Come crearsi una propria magia

Quando il PG ottiene abbastanza punti esperienza per imparare una magia si possono verificare diverse situazioni:

- Il PG vuole creare una magia innata
- Il PG tenta di riprodurre una magia conosciuta teoricamente
- Il PG vuole combinare effetti di altre magie che già conosce

Il primo caso è il più semplice da gestire, in quanto tecnicamente la magia viene ricondotta ad un bonus di uno su un tiro di qualche dado. In generale però la magia deve avere delle limitazioni su cui incentivare il PG a migliorarsi; le principali sono:

- La potenza (tipo e numero di dadi usati per colpire)
- La durata (tempo nel quale un incantesimo rimane in vigore)
- La difficoltà di realizzazione (penalità al tiro volontà, minimo livello necessario)
- Le altre caratteristiche (raggio d'azione, categorie soggette all'incantesimo)

Quando la magia viene definita è quindi necessario indicare a quali di queste limitazioni è soggetta e, in che modo, l'uso dei PV ne aumenta l'efficacia.

Gli incantesimi creati associando magie diverse mantengono le caratteristiche originali: supponiamo di voler unire un “*dardo magico (danno 1d4)*” a “*guarigione (2d4 PF)*”. Otterremo un incantesimo di “*dardo della guarigione (1d4 PF)*”. Il livello e le altre caratteristiche dell'incantesimo creato saranno le stesse di quello che più gli assomiglia.

Quando il PG vuole migliorare una delle sue magie oltre il decimo livello deve diventare necessariamente un **Adepto**. Questa condizione si verifica quando il PG abbandona l'uso dell'energia della terra per passare a una fonte di potere diversa (aria, luce, oscurità). Il vantaggio di questa condizione è che il PG può usare ben 2 PV per ogni livello dell'incantesimo; lo svantaggio è che deve abbandonare tutte le magie che non fanno parte del suo culto.

**Aria** – Energia utilizzabile per tutte quelle magie che non provocano modifiche permanenti allo stato delle cose (metamorfosi, volare, invisibilità, telecinesi). Gli *Adepti dell'Aria* sono fondamentalmente neutrali e perseguono i loro scopi senza produrre variazioni permanenti in ciò che li circonda.

**Luce** – Energia utilizzabile solo da PG dal cuore totalmente privo di malvagità. E' applicabile a tutti gli incantesimi che cambiano lo stato delle cose e agli incantesimi di distruzione, ma in questo caso hanno effetto solo contro creature che provengono da energia oscura. Gli *Adepti della Luce* che si macchiano di qualche peccato o tentano di utilizzare l'energia della luce per fare del male a creature normali non potranno mai più usare energie superiori.

**Oscurità** – Chi fa uso di questa energia diventa un *Adepto Oscuro*. Questo significa che il personaggio non sopporta la luce e non può più usare incantesimi che producano effetti positivi: luce, calore, guarigioni, resurrezioni... Nel momento in cui il PG sceglie l'energia oscura tutti i suoi incantesimi che si contrappongono a questo principio subiscono delle mutazioni: un incantesimo di guarigione diventerà “*guarigione oscura*” e funzionerà in maniera inversa su chi non vive di energia oscura; un “*dardo di fuoco*” diventerà un “*dardo*



*di ghiaccio*” ; le illusioni che creerà saranno sempre spaventose... La luce del sole, anche riflessa, produce su un *Adepto Oscuro* 1d20 danni per turno; un’eventuale “*protezione dalla luce*” attenua i danni di un punto per livello.

### 5.3 – Le magie principali

Ogni magia descritta in questo paragrafo riporta fra parentesi la lista delle caratteristiche a cui è possibile attribuire dei punti volontà; inoltre sono presenti i seguenti riferimenti:

- I** Magia innata: può essere imparata senza particolari conoscenze.
- C** Magia che richiede controllo costante e quindi non consente di lanciare altre magie
- NA** Magia non utilizzabile da un *Adepto dell’Aria*.
- NL** Magia non utilizzabile da un *Adepto della Luce*.
- NO** Magia non utilizzabile da un *Adepto dell’Oscurità*.
  
- X min.** Ogni PV usato prolunga la durata della magia di X minuti.
- X m.** Ogni PV aumenta il raggio dell’incantesimo di X m.
- 360°** Ogni PV usato migliora il rilevamento della direzione del 50% (ad esempio usando 4 PV sono in grado di capire se la direzione è nord, sud, est o ovest).

**Visione magica** (I, 1 min.) - Consente di vedere la presenza e i movimenti dell’energia. Può rilevare se un essere è amichevole o meno in base alla conformazione della sua aura. Non è infallibile in quanto l’energia dell’ambiente ne può variare la percezione.

**Infravisione** (I, 1 min.) - Consente di vedere variazioni di temperatura. Se un oggetto ha la stessa temperatura dell’ambiente circostante risulta invisibile. L’infravisione consente di vedere attraverso il legno ed il tessuto. Una torcia o una qualsiasi fonte di calore nei pressi del PG rende la magia inutilizzabile.

**Visione notturna** (I, 1 min.) - Consente di vedere nel buio come se fosse giorno. Una fonte di luce diretta verso il PG può accecare fino al termine della magia.

**Cronovisione** (C, 1 min.) – Consente di vedere ciò che si trovava intorno al PG nel passato. Il limite temporale è di tanti giorni nel passato quanto il livello massimo dell’incantesimo.

**Rileva vita** (IC, 360°, 10 m., 1 min.) – Consente di sapere se in vicinanza del PG c’è un essere vivente che possiede intelletto. Non ha effetto su vegetali, non morti e insetti.

**Rileva energia** (IC, 360°, 10 m., 1 min.) – Consente di sapere se in vicinanza del PG è presente un fuoco o un’altra fonte di energia.

**Scopri pozione** (1 min.) – Consente di scoprire se una sostanza è inerte o produce qualche effetto su chi ne fa uso. L’incantesimo non serve per sapere ne in che modo agisce la sostanza, ne l’effetto prodotto.

**6.0 – Esempio: creazione di un personaggio**

**6.1 – Esempio: lanciare una magia**

**6.2 – Esempio: combattimento**

**7.0 – Conversioni da altri regolamenti**