

Regole Alternative ed Appunti

Indice generale

Regole Alternative ed Appunti.....1
 Modifica al sistema dei gradi di potere e della resistenza magica.....1
 Valutazione delle armature.....1
 Armature e Critici.....2
 Semplificazione del sistema dei critici.....2
 Ripassare dal Libro.....2
 Ferite e Infezione.....2
 Svenimento e Sventramento.....3
 Veleni e Antidoti.....3

Modifica al sistema dei gradi di potere e della resistenza magica

Con questa modifica si considera una progressione più semplice del grado di potere.

La resistenza magica (RM) aumenta in maniera molto lieve con i PS del personaggio, ma la si può incrementare tramite l'abilità di Resistenza alla Magia (acquistabile due volte).

Le Sfere del Mago (4 sfere):

Bianche: nessuna modifica
 Nera: +1 GP
 Colorata: -1 GP

Altri Modificatori:

- Senza libro: -1 GP
- Formula tre volte: +1 GP
- Incantesimi: variabile

Problemi:

- eccessiva influenza delle penalità al GP dovute alla perdita del libro.
- eccessiva influenza del bonus al GP dovuto al recitare tre volte la formula.
- eccessiva incidenza iniziale dell'abilità resistenza alla magia.

Nota sulle sfere:

Per rimediare al problema dell'eccessiva incidenza della variazione del GP si potrebbe lavorare su 5 sfere, con i seguenti bonus:
 -2 ; -1 ; 0 ; +1 ; +2

TAB-2

PS (tutte le abilità)	RM
Meno di 10	0
10 - 14	1
15 - 30	2
31 - 44	3
45 o più	4

TAB-3

PS magici*	GP	PM
2	1	4
4	1	6
6	2	8
8	2	10
10	2	11
12	2	12
14	2	13
16	3	14
18	3	15
20	3	16
22	3	17
24	4	18
26	4	19
28	4	20
30	4	21
32	5	22

* PS spesi nelle abilità d'incantesimo

Valutazione delle armature

La valutazione delle armature suggerita nel sistema generico è molto vaga. Qualora questa non fosse adeguata alle esigenze di gioco, è possibile calcolare in modo più preciso il numero di punti armatura relativi alla propria corazza utilizzando la tabella riportata qui sotto.

La locazione, per usufruire dei punti indicati, deve essere coperta almeno al 60%.

ARMATURA	Testa	Torso	Braccia (cad.)	Gambe (cad.)	Tot
Leggera	0	4	1	1	8
Media	1	6	2	2	15
Media Rinforzata	2	8	3	3	22
Pesante	5	12	4	4	33
Molto Pesante	7	14	5	5	41

Il risultato va quindi diviso per 6, per difetto.

Armature e Critici

Le armature sono state appositamente uniformate dal punto di vista dei critici, per evitare di dar loro troppa importanza e permettere ai giocatori di interpretare personaggi non troppo appesantiti ma comunque discretamente efficaci in combattimento.

Se però si volesse dare maggiore peso alle armature, si può modificare la tabella dei critici inserendo una valutazione differente per le armature pesanti, che proteggerebbero da un critico in più rispetto a quelle medie. La Tabella 4 diventa:

TAB-4

Nessun effetto	Nessun effetto	Stordimento o Sfinimento	Svenimento	Morte
----------------	----------------	--------------------------	------------	-------

Un personaggio senza armatura e resistenza inizia il conteggio dei critici dal punto segnato in grigio ("Svenimento": significa che il primo critico gli provoca tale effetto, il secondo la morte).

L'inizio del conteggio viene poi spostato di una posizione a sinistra in ognuno di questi casi:

- se si possiede l'abilità resistenza
- se si indossa un'armatura
- se l'armatura indossata è pesante o molto pesante

Semplificazione del sistema dei critici

Il sistema di combattimento può essere semplificato in due modi:

- Eliminazione della locazione Testa.
Dal momento che in alcune campagne non è permesso il colpo in testa, questo fatto si ripercuote sul regolamento, viene semplicemente eliminata la parte relativa alla testa. In termini pratici non c'è alcuna variazione, semplicemente vengono calcolati solamente i critici al petto.
- Fusione delle due locazioni critiche.
Qualora si volesse semplificare il sistema senza rinunciare ai colpi in testa, la soluzione è considerare testa e busto come un'unica locazione critica, per quanto riguarda il conteggio dei critici stessi. L'effetto del critico sarà comunque determinato dal punto di impatto, mantenendo in questo caso la distinzione tra testa e busto.

Ripassare dal Libro

La regola base dice che bisogna ripassare dal proprio libro almeno una volta ogni mezza giornata, per 10 minuti, altrimenti il proprio GP diminuisce di un punto.

Con questa nuova regola, è possibile ripassare anche da un libro non proprio, purché contenga gli stessi incantesimi contenuti nel proprio libro.

Qualora contenesse solo alcuni di questi incantesimi, la penalità al GP verrebbe applicata solamente a quelli mancanti.

Ferite e Infezione

Questa regola introduce l'infezione come effetto secondario di una ferita in combattimento.

A seconda della ferita ricevuta, l'infezione sarà considerata come una malattia di una certa entità:

- Ferita lieve o media (1 o 2 PD): Malattia Lieve
- Ferita Grave o superiore (3 PD o più): Malattia Grave

Come ogni malattia, l'infezione insorgerà dopo un'ora, se la ferita non viene debitamente curata.

Per evitare un'infezione occorre pulire la ferita entro dieci minuti dopo averla ricevuta.

Se la ferita è **lieve o media**, sarà sufficiente medicare la ferita per 1 minuto con l'abilità *Bendare Ferite*.

Se la ferita è **grave o superiore**, occorrerà l'abilità *Arte Medica*, e 3 minuti di tempo.

Una volta contratta l'infezione, questa si comporta come una normale malattia di pari entità.

Svenimento e Sventramento

Tra gli effetti di combattimento, il sistema non prevede una situazione che secondo me merita di avere il suo spazio in gioco: lo sventramento.

In pratica, questo consisterebbe nel ricevere una ferita, in genere all'addome, tale da rendere chi la riceve quasi fuori combattimento.

Se il personaggio possiede l'abilità *resistenza* potrà ancora agire, dolorante, ma senza muoversi dal luogo in cui si trova, se non trascinandosi a stento e molto lentamente.

Il personaggio sventrato, se non curato, morirà entro la mattina del giorno seguente. Se seguito da un personaggio con l'abilità *medicina*, può sopravvivere fino a tre giorni.

Solamente erbe curative, la magia o l'intervento dei master possono salvare il ferito da morte certa. In combattimento lo sventramento si verificherebbe al posto dello svenimento a causa di critico. Se il colpo viene portato alla testa si ha svenimento, se al busto si ha lo sventramento.

Questa regola non è stata introdotta tra quelle di base per due motivi:

- Appesantisce il sistema di combattimento e aumenta la mortalità.
- Devo ancora valutare quanto introdurre questo critico possa davvero migliorare il realismo. Sicuramente introduce un danno plausibile, ma bisogna vedere se anche i termini in cui lo fa sono plausibili.

Veleni e Antidoti

La regola di base, per rendere più semplice il gioco, si limita a gestire Veleni ed Antidoti sulla base dei loro effetti.

Questa regola mira invece ad un maggior realismo, considerando ogni veleno come entità a se stante, pure riconducendone gli effetti alle *azioni di gioco* (vengono eliminate le *azioni* "Anti-" e "Blocca-").

L'antidoto non è più una sostanza a parte ma un parametro del veleno stesso. Così ogni veleno potrà avere o no un antidoto relativo, o più d'uno.

L'effetto di un antidoto può essere molto vario, dall'annullamento degli effetti del veleno ad una semplice azione palliativa, ed è descritto nell'antidoto stesso.

Alcuni altri antidoti agiranno invece sulla vittima e non sul veleno. Si tratta in genere di antidoti capaci di rallentare o bloccare l'effetto di veleni di un certo tipo.

In combattimento le azioni dei veleni continueranno ad essere gestite con le chiamate.

Erbario:

Pasta di Lecis	R	Pasta densa e giallognola	Veleno
<i>Contatto</i>		Prep: si	
Catalessi B - In mischia: 5 colpi. Si estrae dal gambo dell'arbusto (lecis).			
Antidoto: Nessuno			
Nettare di Obriolas	R	Nettare di fiore	Veleno
<i>Iniezione</i>		Prep: si	
Catalessi A			
Antidoto:			
Polvere di Vernia	C	Bacche seccate e ridotte in polvere	Veleno
<i>Iniezione</i>		Prep: si - 1 mese	
Debilizzazione C - All'aria: 10 minuti.			
Antidoto:			
Spezia di Laufer	R	Semi ridotti a polvere marrone	Veleno
<i>Ingestione</i>		Prep: si	
Morte C			
Antidoto:			
Al'eitar (Linfaforte)	R	Linfa di gradi foglie	Antidoto
<i>Ingestione</i>		Prep: si	
Antidoto A (Raddoppia il tempo di insorgenza dei veleni vegetali . Lo dimezza altrimenti).			

Cuore di fuoco	MR	Infuso. Più parti della pianta	Antidoto
<i>Ingestione</i>		Prep: si	
Antidoto A - Annulla l'effetto di qualunque veleno.			
Yor'len	R	Infuso di petali	Antidoto
<i>Ingestione</i>		Prep: si	
Antidoto A - Annulla l'effetto del veleno dei ragni giganti.			

Libro delle Rocce:

Fiamma ardente	R	Fanghiglia chiara di polveri fini	Veleno
<i>Iniezione</i>		Prep: si	
Agonia B - In mischia: 3 colpi.			
Antidoto:			
Astarmio	R	Polvere o scaglie, si dissolve nei liquidi	Veleno
<i>Ingestione</i>		Prep: si	
Intossicazione B			
Antidoto: Pietra di Luna (min).			
Mellirio	C	Metallo ridotto in polvere	Veleno
<i>Contatto</i>		Prep: si - 1 ora	
Sfiancamento B			
Antidoto:			
Polvere di Sangue	R	Polvere fine di color rosso scuro	Veleno
<i>Ingestione</i>		Prep: si	
Debilizzazione C			
Antidoto:			
Pietra di Luna	MR	Pietra colorata	Antidoto
<i>Contatto</i>		Prep: no	
Antidoto B (Blocca e cura l' Astarmio . Triplica il tempo di insorgenza degli altri veleni che intossicano). Sfregare sul corpo per 10 min.			
Terra fertile	MR	Terriccio rosso	Antidoto
<i>Iniezione</i>		Prep: no	
Antidoto B (Elimina gli effetti dei veleni che provocano intossicazione). Va posto e lasciato agire sopra piccoli taglietti.			

Bestiario:

Alea gialla	MR	Umore di Pesce	Veleno
<i>Contatto</i>		Prep: complessa - 1 giorno	
Agonia C - All'aria: 1 minuto. Valido in mischia. Si estrae dalle ghiandole di un piccolo pesce fluviale.			
Antidoto:			
Linfa nera	MR	Veleno di un raro mollusco marino	Veleno
<i>Iniezione</i>		Prep: si	
Agonia A - In mischia: 1 colpo.			
Antidoto:			
Mitilo di Aiasha	C	Umori di mollusco	Veleno
<i>Ingestione</i>		Prep: no	
Intossicazione C Si estraggono spremendo il mollusco.			
Antidoto:			
Alito di Carogna	C	Gas	Veleno
<i>Inalazione</i>		Prep: si - 2 giorni	
Sfiancamento A Gas prodotto dalla decomposizione delle viscere.			
Antidoto:			

Misericordia di Aryanel	C	Interiora trattate e cotte	Antidoto
<i>Ingestione</i>		Prep: si - 30 minuti	
Catalessi A - Antidoto A (Elimina I dolori dell' agonia).			

Materiali Speciali:

Aculeo di ragno gigante	R	Creatura mostruosa	Veleno
<i>Iniezione</i>		Prep: si	
Agonia A - In mischia: 1 colpo (1 dose).			
Antidoto: Yor'len (veg).			

Alcuni esempi di Filtri:

Nome (eventuale)	Effetto	Ingredienti
Inganno della Strega	Amicizia	Semi di fortetuoco Polvere di rossopetalo Cordicella di seta elfica
Essenza del Principe	Amore	Fuoco di vulcano Lacrime di vergine (adulta) Rugiada sulle foglie di balconcino dei monti
Profumo di notte	Sonno	Radici di fiore di sonno Acqua di sorgente di alta montagna Sabbia marina
Forza del gigante	Forza	Sangue di gigante Gemma cuore di montagna Peli di lupo maschio
Cieca Lotta	Furia	Polvere di spada d'acciaio con sangue di nemico Veleno mortale di serpente Inchiostro di rana arcobaleno
Filtro di Re	Pace	Penna di civetta bianca Polvere di pomice Gocce di pioggia leggera caduta con l'arcobaleno
Insanità	Pazzia	Foglia di salice Capello di scheletro di morto in battaglia Polvere di fungo dei crepacci
Petto Robusto	Resistenza	Fiore di bellaneve Linfia di quercia secolare 1 goccia di sangue caldo di fiera feroce
Rimedio	Annullamento	Corolla e radice di erba canula Vapori di nebbia Conchiglia di critone (mollusco marino)

Da un singolo elemento si può raccogliere al più una dose di ingrediente per un filtro. (giustificare)

Elementi di esseri viventi vanno colti e trattati o usati entro una giornata dalla morte. (vedere bene)

Problema delle dosi x le erbe: nella lista o nei fogli di conoscenza? Aggiungere nota. (vedere bene)