

Manuale del Buon Avventuriero

Ovvero, le norme base per divertirci tutti insieme.

Sulla Scelta dei Personaggi e sulle di Questa Conseguenze

Nota: Puoi usare un solo talento a scontro.

Guerrigero

Resistenza: 6 Punti Vita

Armi: Spada e Scudo o Spada Grande (a seconda di cosa è disponibile)

Talenti: Colpo Poderoso (1 a scontro) (dichiarato a segno): infligge 3 danni

Esploratore

Resistenza: 5 Punti Vita

Armi: Due Spade

Talenti: Schivare (1 a scontro) (dichiarato a segno): annulla un colpo subito

Druido

Resistenza: 4 Punti Vita

Armi: Spada

Poteri: (5) Blocca Persona (dichiara blocca + nome): bersaglio non cammina e conta 10

Poteri: (5) Cura (tocca): cura 1 PV

Talenti: Cura di Massa (1 a scontro) (dichiara tutti gli alleati): cura 1 ferita a tutti gli alleati

Elementalista

Resistenza: 4 Punti Vita

Armi: Spada

Poteri: (7) Dardo Infuocato (dichiara brucia + nome): bersaglio subisce 1 ferita

Talenti: Tempesta di Fuoco (1 a scontro) (dichiara Brucia tutti i nemici): tutti i nemici subiscono 1 danno

Talenti: Colonna di Fuoco (1 a scontro) (dichiara Colonna di Fuoco + nome) bersaglio subisce 2 danni.

Sull'Arte della Battaglia

Ogni attacco andato a segno infligge **un danno**, indipendentemente dall'arma.

I colpi devono essere portati con eleganza e descrivere un'arco di almeno 90° (180° se avete un'arma grande) per essere considerati efficaci. Siete prodi avventurieri, non scimпанzè. Non state sbattendo le olive, ma simulando un combattimento di altri tempi.

Quando un colpo viene dichiarato a segno, i due contendenti devono nuovamente rimettersi in guardia, quindi il combattimento potrà riprendere.

Sono permesse le combo, ma devono essere davvero spettacolari ed evidenti.

Potete colpire un avversario disarmato, ovviamente riducendo la forza del colpo.

Siate onesti. Se siete stati colpiti ammettetelo. Un po' di onore cavalleresco fa bene alla salute.

Quando i vostri Punti Vita scendono a 0 siete morti. Dovete alzare le mani, dire: "Poffarbacco, sono defunto!" e recarvi a bordo campo, nella zona che gli Arbitri indicheranno come 'Zona dei Mortimale.

Siete fuori gioco fino alla fine dello scontro, quando gli Arbitri vi inviteranno a rientrare.

Tra uno scontro e l'altro, tutti i Mortimale rientrano in gioco completamente curati.

Breve Prontuario di Arte Magica

Per lanciare una magia con efficacia bisogna contare ad alta voce, scandendo bene i numeri mentre si fa segno con le dita.

Quali numeri? Quelli che vanno da 1 a quello segnato sul testo della magia, dopo (conta #).

Prima di ogni numero è necessario dire 'mille', perchè mille sono gli Elementi Arcani e se la prendono a male se non vengono nominati ogni volta che si lancia una magia.

Poi è necessario fare quello che richiede la magia per essere attivata, tipo dire qualcosa, gesticolare in modo strano, indicare gente e pronunciare nomi.

Sembra facile, c'è da domandarsi perchè il mondo non sia pieno di maghi.

Ecco due valide motivazioni:

1. Una spadata ben assestata a un mago mentre sta contando annulla il suo rituale, che deve essere ripetuto dall'inizio.
2. Un mago non può correre mentre prepara il rituale.

L'Etichetta del Buon Combattente

Quello che segue è Legge, scritta con il sangue di mille e più avventurieri che non la hanno osservata e sono finiti a fare lavori umili presso i Mortimale.

E se non siete mai stati dai Mortimale, non avete idea di quanto sia umile il loro concetto di umiltà.

Rispettare gli arbitri. Fate quello che vi dicono, perchè, anche se non sembra, sanno quello che fanno. E cercano di far sì che tutti si divertano senza che nessuno si faccia male. E hanno la facoltà di mandarvi dritti dai Mortimale, oltretutto. Cosa da non sottovalutare.

Al momento, gli unici due che hanno il diritto di fregiarsi del titolo di Arbitro sono Otello Ortica, Sommo Malpensante della Confraternita dei Guardamale e Frate Fulgenzio dalla Bella Chioma, Capo Inquisitore del Sacro Ordine dell'Ordine Sacro.

Rispettare i compagni di gioco. Se una cosa vi sembra divertente, non è detto che lo sia anche per gli altri.

Quindi pensate bene prima di fare sciocchezze. Ai Mortimale piacciono gli sciocchi. Li fanno lavorare un sacco e di norma non li pagano.

Rispettate l'ambiente. Non lasciate schifezze in giro e non danneggiate le piante. Non danneggiate le cose. Non siamo a casa nostra e dobbiamo rispettare la proprietà altrui.

Se gli arbitri vi beccano a colpire rami e fronde con le vostre armi ve le levano al volo. E poi ve le rendono forte sulla zucca.

Non fate prodezze. Non si saltano le fasce e non si corre come forsennati. Non lasciate il sentiero se non dietro invito degli Arbitri.

Non abbiamo ancora scoperto come abilitare i Save Point, quindi se vi ammazate è Game Over definitivo.

Niente Mani Addosso. Ricordatevi che su questa regola gli Arbitri sono feroci. Mortimale istantanei. No spinte e no mosse di lotta, nemmeno per finta. E' vietato trattenere l'avversario o toccarlo in alcun modo.

Se volete fare un'azione di gioco che prevede contatto fisico, limitatevi a dichiararlo.

'Gli dò un pugno' (e poi non lo fate).

'Lo perquisisco' (e poi non lo fate).

Penseranno gli arbitri a dire cosa succede dopo.

Non si colpisce di punta. Mai. Vi basti sapere che è il modo migliore per farsi davvero male, anche se a voi non sembra.

E' anche un buon modo per andare a pulire i gabinetti dei Mortimale. Loro mangiano cadaveri putrefatti, immaginatevi come defecano.

E' vietato mirare alla testa. Immagino che non sia necessario spiegare il motivo, ma, se proprio non riuscite a convincervi, chiedete agli Arbitri e vi daranno una dimostrazione immediata del perchè hanno scelto di applicare questa regola.

Tuttavia, un colpo accidentale alla testa è considerato valido, ma in questo l'ultima parola spetta agli Arbitri. E badate bene, gli Arbitri sono molto pignoli sul concetto di *accidentale* e il confine tra colpito e Mortimale è più sottile di quanto sembri.

Regione di Kissadov

