



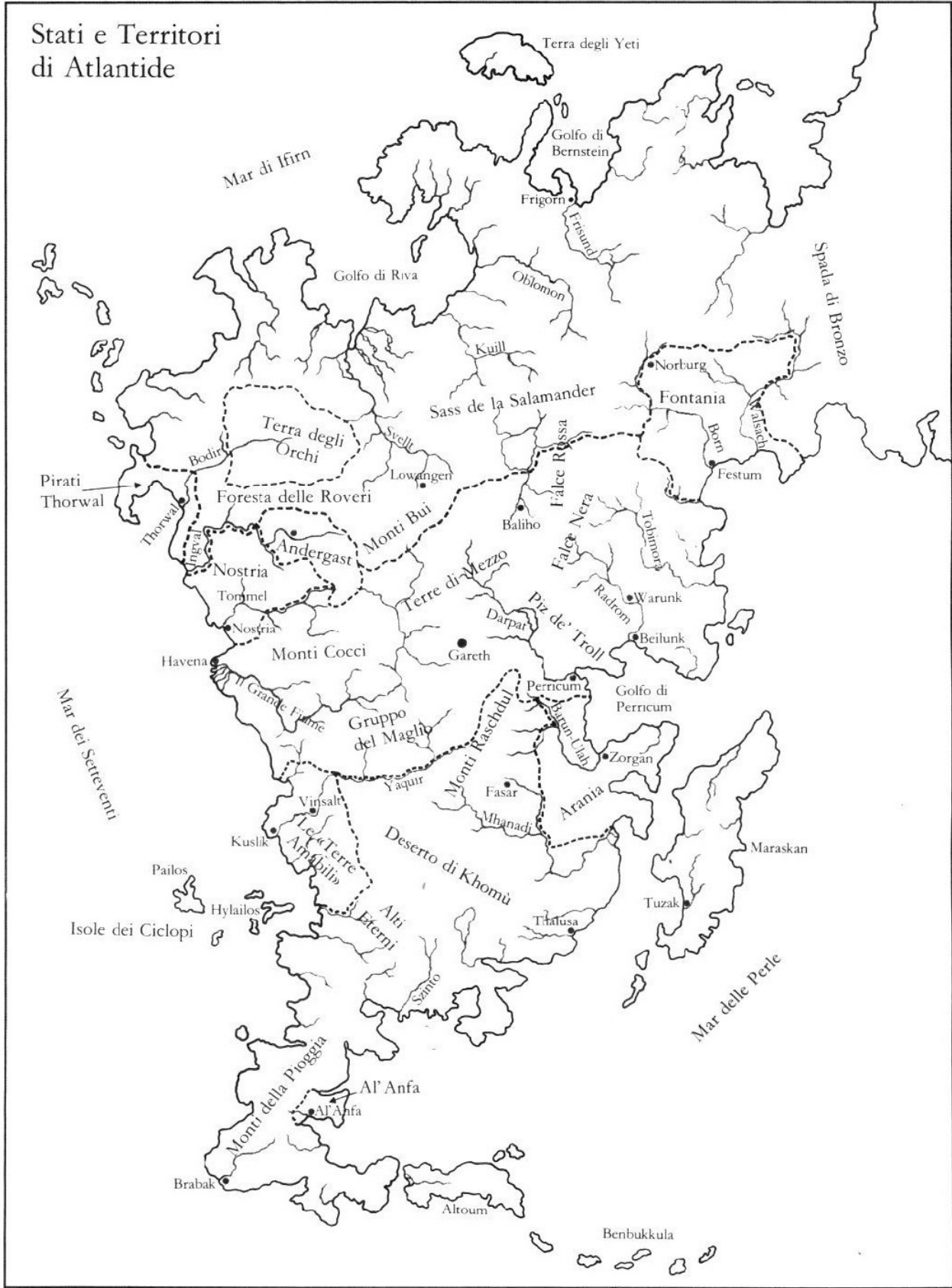
# UNO SGUARDO NEL BUIO

INTRODUZIONE  
ALL'AVVENTURA FANTASTICA



librogame<sup>®</sup>

# Stati e Territori di Atlantide



Uno Sguardo nel Buio

Introduzione all'Avventura Fantastica

Guida al Regolamento

## o. Introduzione

Questa guida nasce dalla passione per i giochi di ruolo e in particolare per il tedesco *Uno Sguardo nel Buio*, giunto in Italia con qualche uscita all'interno delle collane dedicate a Librogame e Rolegame della casa editrice *EL*.

“Uno Sguardo nel Buio è un gioco che mette in scena l'avventura, un'avventura dove il protagonista sei tu”.

Con questa dichiarazione in quarta di copertina, la *EL* presentava in Italia nel 1986 il più importante Gioco di Ruolo tedesco di quegli anni, derivato per molti versi da *D&D* e volutamente contrapposto ad esso come logica di gioco e atmosfera. Nato nel 1983/1984 dal lavoro originale di Werner Fuchs e Ulrich Kiesow e pubblicato dalla Schmidt Spiele, *Das Schwarze Auge* (il nome originale di *USnB*) offriva un sistema immediato e appassionato, incentrato molto più sull'interpretazione, piuttosto che su meccaniche complicate e dettagliate.

Nonostante sia ancora oggi diffusissimo in Germania, riedito in oltre quattro tra versioni ufficiali e approfondimenti, e nonostante sia divenuto un gioco di ruolo complesso e dettagliato, la primissima uscita di questo gioco, italiana e tedesca, è fortemente rimasta nel cuore dei giocatori originari.

Si tratta del cosiddetto “volume introduttivo” dell'edizione DSA 1, un sistema che possiamo considerare più un Gioco di Avventura che un vero e proprio Gioco di Ruolo, basato su sette Qualità e completato da regole sull'Equipaggiamento, sistema dei turni di gioco, Armi con i propri Punti Impatto, Armature con i propri Punti Protezione, sistema per l'avanzamento di livello tramite i Punti Avventura e magie.

Quando il gioco giunse in Italia, in Germania era già conosciutissimo e diffuso, tanto che esistevano molte avventure da cui attingere per il mercato italiano. *Uno Sguardo nel Buio* divenne il sistema “introduttivo” al gioco di ruolo per moltissimi dei giocatori nostrani degli anni '80 e dei primi anni '90.

Il calo dell'attenzione per questo gioco in Italia non corrisponde certamente ad una fine della produzione originale. Oggi in Germania *Das Schwarze Auge* è un gioco più volte rinnovato nella grafica e nei contenuti, prolifico di espansioni, manuali, moduli di avventura e approfondimenti di ambientazione, nonché di gruppi di appassionati, fanzine, forum e organizzazioni di GdR live. Ha avuto anche una trasposizione inglese, *The Dark Eye*, e una francese, *L'Oeil Noir*, mentre in madrepatria ha subito il passaggio di diverse case editrici, dall'iniziale *Droemer Knauer Verlag* (1983-1989) all'attuale *Ulisses Spiele*.

La bellezza di questo gioco è dovuta ad alcune caratteristiche volute e caratterizzanti di tutta la linea editoriale originale e italiana, fino all'ultima edizione:

- l'aspetto fortemente narrativo-descrittivo: tutto il gioco ha una grande componente narrativa, con l'espedito di segnare apertamente nei moduli d'avventura le parti da leggere ai giocatori e con l'utilizzo di trame molto romanzesche, inframmezzate da leggende, fiabe e dicerie. Alla fine si ha spesso l'impressione di essere eroi di un libro di avventure e non di un gioco e sembra quasi che, se qualcuno avesse doverosamente appuntato fatti e parole, ne sarebbe venuta fuori una bella storia;
- il realismo fantastico: “per essere avvincente, anche il fantastico deve assomigliare alla realtà”. Si gioca in un mondo fantastico, ma concreto, verosimile e avvincente;
- l'aspetto eroico: i giocatori sono tutti eroi, simili ai protagonisti dei migliori romanzi, poemi epici e film, e non tagliagole, saccheggiatori di tombe e antieroi. Questo aspetto positivo e puro è fortemente incentivato e supportato nelle trame.

Questa guida vuole essere niente più e niente meno che una sintesi del Regolamento esposto nella prima delle pubblicazioni citate, secondo i nomi e i termini della edizione italiana. Tale materiale è arricchito poi da alcuni elementi ufficiali o meno che è possibile trovare in rete, mutuare dai primi Scenari d'Avventura e riportare dalla versione più avanzata del gioco, anch'essa tradotta in italiano e afferente alla prima edizione: il *Perfezionamento dell'Avventura Fantastica*.

Non è una traduzione né una recensione.

Le regole esposte sono stringate all'osso e adatte ad essere comprese da chi sa come utilizzare questo genere di manuali. Lo stile di scrittura è pertanto sintetico e scarno. Può essere utile per chi volesse conoscere questo gioco o addirittura per chi intendesse utilizzarlo in qualche sessione con gli amici.

In questo ultimo caso consigliamo vivamente di procurarsi i manuali, gli scenari, il materiale vario e le espansioni originali, per poter godere appieno del *flavour* inconfondibile e avvincente di *Uno Sguardo nel Buio* e del continente di Atlantide.



### **Traduzione e aderenza al testo**

Si è prestata molta cura nel riportare i termini originali di Regolamento e Ambientazione in questa Guida. In alcuni casi, per coerenza lessicale, scelta pratica ed eufonia, si è provveduto a trasformare qualche termine “classico” in uno più calzante, secondo il giudizio dell'estensore della Guida. Ecco come:

*Bacchetta Magica*: Bastone Magico (è un bastone di legno alto 1,60 metri, non una bacchetta).

*Sensibilità alla Magia*: Resistenza alla Magia (il termine originale viene modificato nel Perfezionamento, ma si preferisce tenerlo come nell'Introduzione, ovvero “Resistenza alla Magia”).

# 1. Il Narratore

## La Storia

Nella versione che tratteremo, *Uno Sguardo nel Buio* è un Gioco di Ruolo (o meglio, un Gioco di Avventura) estremamente narrativo. Dato che in questa guida ci riferiremo sempre alle regole relative a *Uno Sguardo nel Buio – Introduzione all'Avventura Fantastica*, ogni volta che si parla di sistema di gioco o di Regolamento si fa riferimento a tale versione e questo non sarà altre volte specificato.

Il gioco non prevede uso di miniature, tabellone, carte potere, locazioni corporee o altri elementi strategici e tattici. È pur vero che si fa spesso riferimento all'uso di Mappe esagonate o quadrettate, per gli spazi aperti o per quelli chiusi. Mappe e cartine sono spesso allegate agli Scenari, vanno tenute celate dal Narratore e descritte a voce da questi ai Personaggi. Questi ultimi potranno poi disegnare la propria mappa sulla base di tali descrizioni, a proprio uso e consumo,

Le vicende delle Avventure si dovrebbero susseguire frenetiche, gli scenari andrebbero resi ariosi, luminosi, spigliati e ironici, mai troppo cupi, orridi o esagerati.

Il tono dovrebbe essere picaresco, esotico ma riconoscibile, evocativo e intrepido, dinamico, leggero e divertente.

## Il Narratore

Il Narratore conosce ovviamente tutti i Retrosceca, gli Antefatti e i segreti dell'Avventura, la dirige, gestisce e dialoga con gli altri Giocatori, dipana le vicende narrate, descrive gli ambienti e la situazione, adocchia lo scorrere del tempo, interpreta i Personaggi non giocanti, funge da arbitro, giudice, regista e creatore di scenari e missioni.

## I dadi

Il dado principale del gioco è il d20, con il quale si compiono tutte le Prove richieste dal Narratore. In generale si tira 1d20 e il risultato deve essere minore o uguale al valore della Qualità interessata. Si usa anche il d6 molto spesso, soprattutto nel calcolo dei Punti Impatto delle Armi.

## L'Antefatto

“Non si intraprende mai un'avventura senza uno scopo preciso. Naturalmente il Narratore può semplicemente dire ai Personaggi: *“Ecco la mappa di una caverna: entrate, uccidete tutti i mostri che incontrate e impadronitevi del tesoro!”* Ma un vero Narratore, uno che abbia veramente il gusto dell'Avventura, non si comporterà mai così. Comincerà col raccontare una storia...”

Con queste parole, *Uno Sguardo nel Buio* si configura subito come un gioco dove il sogno, l'immaginazione e il coinvolgimento emotivo hanno un ruolo preminente rispetto alle dinamiche regolistiche o di carattere semplicemente EUMATE o dungeoncrawl.

L'aggancio di avventura deve incuriosire ed eccitare i Personaggi, altrimenti la vicenda nasce morta in partenza.

## **Il viaggio**

I viaggi per raggiungere i luoghi di Avventura potranno essere perigliosi, emozionanti e complicati. Problemi ambientali, briganti o lunghe marce in territori selvaggi possono condire la prima fase di una vicenda.

## **La Mappa**

Il Narratore deve preparare o procurarsi Mappe che rappresentino con estrema esattezza i luoghi di Avventura, parlando ai Personaggi solo di quelle cose che essi vedono e sentono.

## **La descrizione degli ambienti**

Il testo dell'Avventura contiene tutte le informazioni sulle stanze e i passaggi esplorati. Ci sono tre tipi di informazioni:

### ***Informazioni generali***

Comprendono le misure esatte degli ambienti, delle porte, delle finestre e di tutti gli oggetti che possono essere visibili a un primo colpo d'occhio.

### ***Informazioni particolari***

Precisano se c'è qualcuno dentro un determinato ambiente, e forniscono dei dettagli riguardo agli oggetti, oppure qualsiasi particolare che possa avere importanza.

### ***Informazioni riservate al Narratore***

I segreti che il Narratore custodisce di ogni settore della storia o degli ambienti e che possono riguardare per esempio la collocazione di trappole, l'esistenza di porte segrete.

## **La Preparazione dell'Avventura**

Prima che i Giocatori si riuniscano il Narratore deve fare alcuni preparativi:

1. Preparare una Mappa o stamparsi una di quelle pronte, per averla sempre sotto gli occhi.
2. Studiare il testo dell'Avventura, controllando sulla Mappa stanze e passaggi.
3. Preparare tutto il materiale ausiliario da distribuire ai Giocatori.
4. Controllare che tutti conoscano il Regolamento e abbiano il proprio Personaggio, la Scheda, matite e gomme.

## **Durante il gioco**

Durante le Sessioni, il Narratore deve tenere sotto controllo elementi di gioco, come:

- la luminosità e la presenza di punti luce (chi regge la torcia, quanto dura, folate di vento, gli effetti di muoversi nella più completa cecità);
- l'ordine di marcia, l'ampiezza degli ambienti, la presenza di scale, botole, passaggi;
- le capacità speciali dei Personaggi, come il fiuto che rivela agli Elfi la presenza di nemici o l'Istinto dei Nani;
- le Armi e le Armature effettivamente a disposizione dei Personaggi, con il loro Coefficiente di rottura.

## 2. Creazione del Personaggio

Nome e sesso del Personaggio si possono scegliere liberamente. Leggendo i nomi utilizzati nelle avventure rileviamo le seguenti cose:

Gli **Umani** hanno nomi europei o mediterranei medievali-rinascimentali, accompagnati da comuni cognomi in stile ventesimo secolo.

Ricordo brevemente nomi come Jasmine Karolus, Dirk e Olaf Daske, Marcantonio Branciforte, Silvana, Barbanera, Miralda Sevillana, Ralph Tukker, Lidiana Garjè, Alexandra Duvalier, Greta van Haven, Vasco Belmonte, Tarik il Moro, Valentino Grimaldi, Conrad Brynnet, Kim Shayenne, Mara Delgado eccetera. Ci sono quindi richiami all'Italia, alla Spagna, alla Germania, alla Francia, ai norreni, all'arabeggiante, alla zona balcanica.

**Elfi**, **Nani** e altre creature sono invece caratterizzate da nomi più "esotici", come Rabilont il Nano, Garbatz il Goblin, Carabustel il Coboldo. In genere mancano le sonorità tolkieniane dei nomi. Piuttosto che il norreno per i nomi nanici e l'antico inglese per quelli elfici, andrebbero preferite etimologie più mitteleuropee e mediterranee, per esempio nomi estratti dalla grande tradizione fiabesca e favolistica mitteleuropea e mediterranea.

Non vi sono differenze regolistiche tra personaggi maschili e femminili. "Nel mitico continente di Atlantide c'è una parità assoluta tra i sessi."

### Ritratto o Stemma

È possibile disegnare sulla Scheda un ritratto del Personaggio o un simbolo della sua personalità.



## Le Qualità

Le caratteristiche base di un Personaggio (ovvero le sue Qualità) sono 7:

**Coraggio:** In Combattimento chi possiede il punteggio più alto di Coraggio attacca per primo; è importante anche per resistere ad alcune Formule.

**Intelligenza:** Utile per le Formule e per altre capacità dei Maghi; determina anche la Resistenza alla Magia dei Personaggi.

**Fascino:** Utile per le Formule e per altre capacità dei Maghi; migliora la capacità di acquisto dei Personaggi presso mercanti e venditori.

**Abilità:** Avere 13 in Abilità permette di aumentare di 1 punto Attacco o Parata; avere 8 obbliga a sottrarre 1 punto ad Attacco o Parata.

**Forza:** Avere 13 in Forza permette di aumentare di 1 i Punti Impatto inferti ad ogni colpo; questo aumento continua con un punteggio di 14 (+2), 15 (+3), 16 (+4), 17 (+5) e così via; avere 8 causa 1 Punto Impatto in meno inferto ad ogni colpo.

**Attacco:** l'Attacco non può mai superare il punteggio di 18

**Parata:** la Parata non può mai superare il punteggio di 17

Per stabilire il punteggio di ciascuna Qualità, a parte Attacco e Parata, bisogna tirare 1d6 per ciascuna di esse e sommare 7 (per ciascuna) al risultato uscito.

In questo modo ogni Personaggio ha una serie di Qualità che vadano da 8 a 13, tranne Attacco e Parata, che avranno i seguenti punteggi: 10 e 8. Se 3 su 5 delle Qualità (a parte la Parata) hanno un punteggio di 8, è possibile rigenerare il Personaggio.

Le Qualità vengono usate, come già detto nelle Prove. Si tira il d20 e si deve fare un numero inferiore o uguale a quello della Qualità in questione.

Questo meccanismo ha alcune deroghe e specifiche:

1. Modificatori di circostanza vantaggiosi e svantaggiosi si manifestano nelle Prove come modificatori positivi o negativi. Una Prova particolarmente facile potrebbe essere una Prova -4 ovvero effettuata lanciando il d20 e sottraendo 4 al risultato. Una più difficile del normale sarebbe una Prova +1, +2, +3 e così via e cioè effettuata lanciando il d20 e aggiungendo tali numeri al risultato. Non esiste una tabella ufficiale di questi modificatori, ma vanno gestiti con il giudizio del Narratore. Un -4 e un +4 sono comunque modificatori considerati molto influenti, quindi il range delle modifiche dovrebbe essere in genere contenuto tra questi due valori.
2. In ogni caso e in presenza di qualsiasi modificatore, un lancio di d20 che ottenga 19 o 20 è un fallimento automatico.

## **Altre caratteristiche**

### **Energia Vitale**

Ogni Personaggio dispone all'inizio di 30 Punti. Quando subisce delle ferite riceve dei Punti Ferita che vanno sottratti all'Energia Vitale. Quando questi ultimi arrivano a 0 il Personaggio è morto.

Si considera che tra un'Avventura e l'altra, a causa dello stress, non ci sono modi per recuperare Energia vitale persa che non siano dei filtri o delle formule magiche.

### **Energia Astrale**

Utile per lanciare incantesimi: vedi paragrafo

### **Capitale**

Si tratta della disponibilità di denaro del Personaggio. All'inizio della propria carriera, ogni Personaggio possiede  $(1d6+6) \times 10$  Ducati.



Avventuriera

## Punti d'Avventura e Livelli

Rappresentano l'esperienza accumulata durante le Avventure. Quando si raggiungono determinati punteggi, si passa di Livello. Si parte ovviamente da 0 Punti d'Avventura e dal Livello 1.

Si possono acquistare questi Punti d'Avventura ogni volta che si sconfiggono degli avversari e dei mostri. I Punti acquisiti sono pari alla Classe dell'avversario sconfitto, anche se situazioni troppo vantaggiose (avversario addormentato o ferito) dovrebbero consentire solo una frazione dei Punti d'Avventura originari.

I Punti di Avventura degli avversari sconfitti vanno divisi tra tutti i Personaggi che hanno partecipato al combattimento. Anche enigmi risolti, interpretazioni particolarmente brillanti, risultati ottenuti, missioni portate a termine e così via devono conferire Punti Avventura, in una quantità che va ben calcolata dal Narratore, magari con un raffronto con le avventure pubblicate. Vanno conferiti ai Personaggi appena risolta l'azione che li genera e, alla fine dell'Avventura, verranno conferiti i Punti che rappresentano il premio finale dello scenario.

Punti d'Avventura	Livello
0	1
100	2
300	3
600	4
1000	5
1500	6
2100	7
2800	8
3600	9
4500	10
5500	11
6600	12
7800	13
9100	14
10500	15
12000	16
13600	17
15300	18
17100	19
19000	20
21000	21

Ad ogni passaggio di livello si acquisisce:

- 1d6 Punti di Energia Vitale
- 1 Punto ad 1 delle seguenti Qualità: Coraggio, Abilità, Intelligenza, Forza, Fascino.
- 1 Punto tra Attacco e Parata. Se nello stesso passaggio di livello, alzando la propria Abilità da 8 a 9 o da 12 a 13, si è conferito 1 punto bonus ad Attacco o Parata, adesso deve essere l'altra caratteristica a crescere. Se un Personaggio non prende parte attiva agli scontri fisici dei Combattimenti, non può accrescere Attacco o Parata in questa maniera (ma tramite l'Abilità si!).

## Personaggi

Le combinazioni possibili di Personaggi sono le seguenti:

### Avventuriero

È il Personaggio base. Se le Qualità del Personaggio al momento della sua creazione sono mediocri o bassi, l'unica classe cui ha accesso è l'Avventuriero, dalla quale successivamente si può decidere, raggiunti i requisiti necessari, di passare a quella del Guerriero. L'Avventuriero è il personaggio mediano per antonomasia, vera incarnazione della versatilità e dello spirito libero del mondo di *Uno Sguardo nel Buio*.

Non può usare Armi a 2 mani, né l'Armatura da cavaliere. Se volesse, un Guerriero può decidere di diventare o tornare Avventuriero, rinunciando ai suoi privilegi.

### Guerriero

Deve avere almeno 12 punti in Coraggio e in Forza e si può diventare Guerriero sia alla creazione del Personaggio sia quando un Avventuriero raggiunge tali requisiti. Può usare tutte le Armi e Armature.

### Nano

Nani si nasce e si può scegliere questa classe solo alla creazione del Personaggio, né è possibile trasformarla in qualsiasi altra. Solo un Personaggio che abbia alla propria creazione 12 in Abilità e in Forza può diventarlo.

Possiedono al primo livello 35 Punti di Energia Vitale.

Quando usano Armi della categoria 1d6+4 devono usarle a 2 mani e non possono quindi usare lo Scudo. L'Istinto dei Nani è una capacità speciale che funziona così:

Quando un Nano vuole cercare un Tesoro o una Porta nascosta deve segnalare un punto ben preciso e lanciare 3d6. Ogni Porta nascosta o Tesoro avrà un grado di occultamento tra 6 e 16 e i dadi vanno tirati separatamente.

### Elfo

Elfi si nasce e si può scegliere questa classe solo alla creazione del Personaggio, né è possibile trasformarla in qualsiasi altra. Solo un Personaggio che abbia alla propria creazione 12 in Abilità e in Intelligenza può diventarlo. Possiedono al primo livello 25 Punti di Energia Vitale e 25 di Energia Astrale. Quando un Elfo passa di livello, può decidere se tirare 1d6 per aumentare l'Energia Vitale o l'Energia Astrale.

Gli Elfi conoscono alcune Formule magiche, quelle segnate nella loro apposita categoria.

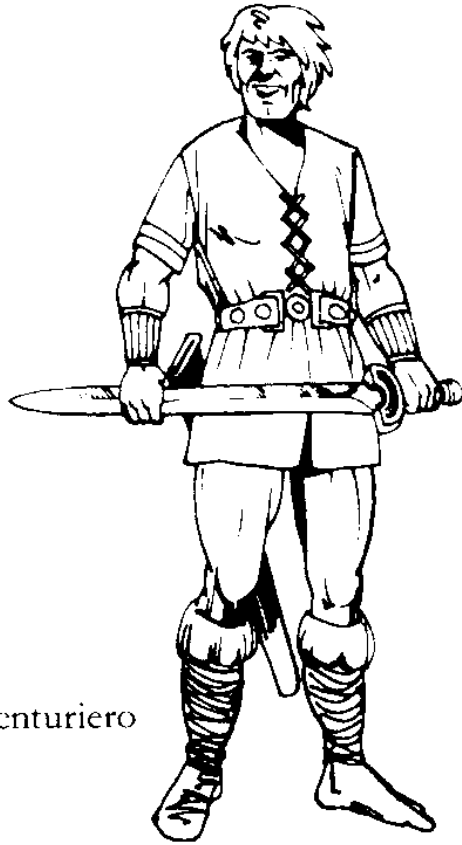
Non possono usare Armi a 2 mani, né l'Armatura da cavaliere.

### Mago

I Maghi sono solo umani e si deve selezionare questa classe alla creazione del Personaggio. Nessun Personaggio proveniente da altre classi può trasformarsi strada facendo in un Mago, dato che gli studi da compiere nelle accademie magiche sono lunghi e non possono essere improvvisati. Solo un Personaggio che abbia alla propria creazione 12 in Fascino e in Intelligenza può diventarlo. Possiedono al primo livello 20 Punti di Energia Vitale e 30 di Energia Astrale. Quando un Mago passa di livello, può decidere se tirare 1d6 per aumentare l'Energia Vitale o l'Energia Astrale. Inoltre, egli può investire il proprio denaro nelle Accademie per apprendere ulteriori segreti mistici. Tra un'Avventura e l'altra, ogni 49 Corone può acquisire 1 Punto di Energia Astrale aggiuntivo.

Non può indossare armature con più di 2 Punti Protezione. Può usare unicamente lo Stiletto e la Bacchetta magica come Armi a disposizione. Al momento della propria iniziazione riceve un tatuaggio nel palmo della mano sinistra e la sua Bacchetta magica.

Il Mago può lanciare sia le Formule magiche di proprietà degli Elfi che quelle specifiche dei Maghi.



Avventuriero



Elfo

### **3. Combattimento**

“Siccome *Uno Sguardo nel Buio* si gioca di solito in casa abbiamo pensato di trasformare i combattimenti tra mostri ed eroi in partite a dadi. Ciò rappresenta un indubbio vantaggio per la mobilia, e con un po' di fantasia può risultare altrettanto appassionante.”

I Combattimenti si svolgono con scambi di colpi, in cui ogni volta chi Attacca fa una Prova e, se questa riesce, il difensore può fare una Parata per cercare di evitare il colpo. Se l'attacco riesce e la Parata fallisce, il colpo viene inferto. A quel punto si calcolano i Punti Impatto dell'Arma utilizzata dall'attaccante e a questi si sottraggono i Punti Protezione dell'Armatura utilizzata dal difensore. Il risultato finale di questi calcoli rappresenta i Punti Ferita persi dal combattente colpito.

Non è possibile usare due armi in un combattimento. Si possono impugnare due armi e utilizzarle alternativamente a piacimento, ma il colpo va portato o con l'una o con l'altra. Se l'avversario non ha alcuna protezione, i Punti Impatto dell'Arma diventano immediatamente Punti Ferita.

#### **Iniziativa**

Chi ha il punteggio di Coraggio maggiore può attaccare prima. In caso di parità si tira 1d6 di spareggio.

In alcuni casi, situazioni speciali come agguati e imboscate possono causare attribuzioni automatiche di Iniziativa. In altri casi, infine, queste stesse situazioni possono provocare attacchi che non prevedano tentativi di Parata.

Non è necessario arrivare sempre a 0 Punti di Energia Vitale per terminare un combattimento. La maggior parte dei combattenti si arrendono molto prima, cercano di fuggire e chiedono di aver salva la vita. Ovviamente, i nemici più abietti non conserveranno alcuna gratitudine per tale trattamento e non esiterebbero a negarlo in caso si trovassero in situazioni di vantaggio.

#### **Combattimenti di gruppo**

Il gruppo che ha in totale più Punti di Coraggio attacca per primo. Durante ogni Scontro, ciascun partecipante può effettuare 1 Attacco e 1 Parata. Un combattente isolato può quindi decidere quando usare il proprio tentativo di Parata, ma se dovesse essere attaccato da altri, è soggetto solo al successo dell'Attacco avversario. Allo stesso modo, deve decidere quale dei propri avversari possa attaccare ad ogni Scontro.

#### **Colpo da Maestro**

Se un Personaggio fa 1 o 2 nella Prova di Attacco compie un Colpo da Maestro. L'attacco riesce automaticamente, non può essere parato e i Punti Impatto inflitti diventano immediatamente Punti Ferita.

Se la stessa cosa avviene ad un avversario dei Personaggi, si ottiene solo un Attacco riuscito.

#### **Turni**

Durano 5 minuti



## **Armi da tiro e da lancio**

Alcune Armi possono essere utilizzate per colpire a distanza. L'Attacco a distanza è un'Azione che va realizzata con una Prova di Abilità che non è soggetta a Parata. Si considerano i seguenti fattori:

### **Grandezza del bersaglio**

- Molto piccolo (monete, topolini, serpenti, fagiani, una testa che fa capolino, ecc..)
- Piccolo (lupi, daini, coboldi, nani, un bersaglio medio in parte nascosto ecc..)
- Medio (goblin, elfi, orchi, esseri umani, ecc..)
- Grande (cavalli, alci, giganti, troll, minotauri, ecc..)
- Molto grande (portoni, draghi, elefanti, ecc..)

È il Narratore che decide in quale categoria mettere un bersaglio e in questa scelta rientra anche il grado di copertura di un bersaglio. Per esempio, un goblin è un bersaglio di grandezza media, ma se il goblin è nascosto per metà dietro un albero sarà un bersaglio Piccolo e se ne spunta solo la testa un bersaglio Molto piccolo.

### **Distanza**

Molto vicino:	2-5 metri
Vicino:	6-10 metri
Medio.	11-20 metri
Lontano:	21-40 metri
Molto lontano:	41-60 metri

## Armi adeguate

Arma	Impatto	Peso	Prezzo	Distanza massima
Stiletto	1d6+1	20	20	Vicino
Lancia	1d6+2	60	15	Medio
Accetta	1d6+3	60	45	Medio
Arco	1d6+3	20	45	Lontano
Arco lungo	1d6+4	30	50	Molto lontano
Balestra	1d6+4	200	125	Molto lontano
20 Frece per Arco		50	2	
20 Quadrelli per Balestra		80	4	

### Stiletto

Distanza/Grandezza del bersaglio	Molto piccolo	Piccolo	Medio	Grande	Molto grande
<b>Molto vicino</b>	+4	+2	+1	-	-
<b>Vicino</b>	+6	+4	+2	+1	-
<b>Medio</b>	X	X	X	X	X
<b>Lontano</b>	X	X	X	X	X
<b>Molto lontano</b>	X	X	X	X	X

### Lancia

Distanza/Grandezza del bersaglio	Molto piccolo	Piccolo	Medio	Grande	Molto grande
<b>Molto vicino</b>	+4	+2	+1	-	-
<b>Vicino</b>	+6	+4	+2	+1	-
<b>Medio</b>	+8	+6	+4	+2	+1
<b>Lontano</b>	X	X	X	X	X
<b>Molto lontano</b>	X	X	X	X	X

### Accetta

Distanza/Grandezza del bersaglio	Molto piccolo	Piccolo	Medio	Grande	Molto grande
<b>Molto vicino</b>	+5	+3	+2	-	-
<b>Vicino</b>	+7	+5	+3	+2	-
<b>Medio</b>	+9	+7	+5	+3	+2
<b>Lontano</b>	X	X	X	X	X
<b>Molto lontano</b>	X	X	X	X	X

### Arco

Distanza/Grandezza del bersaglio	Molto piccolo	Piccolo	Medio	Grande	Molto grande
<b>Molto vicino</b>	+2	+1	-	-	-
<b>Vicino</b>	+4	+2	+1	-	-
<b>Medio</b>	+6	+4	+2	+1	-
<b>Lontano</b>	+8	+6	+3	+2	-
<b>Molto lontano</b>	X	X	X	X	X

### Arco lungo

Distanza/Grandezza del bersaglio	Molto piccolo	Piccolo	Medio	Grande	Molto grande
<b>Molto vicino</b>	+2	+1	-	-	-
<b>Vicino</b>	+4	+2	+1	-	-
<b>Medio</b>	+6	+4	+2	+1	-
<b>Lontano</b>	+8	+6	+4	+2	+1
<b>Molto lontano</b>	+10	+8	+6	+4	+2

### Balestra

Distanza/Grandezza del bersaglio	Molto piccolo	Piccolo	Medio	Grande	Molto grande
<b>Molto vicino</b>	+1	-	-	-	-
<b>Vicino</b>	+2	+1	-	-	-
<b>Medio</b>	+4	+2	+1	-	-
<b>Lontano</b>	+6	+4	+2	+1	-
<b>Molto lontano</b>	+8	+6	+4	+2	+1



## Restrizioni

Alcune restrizioni logiche sono necessarie per l'uso delle Armi da tiro e da lancio.

Il campo da tiro deve essere libero. Anche i compagni del Personaggio, se si trovano davanti a chi impugna tali Armi, ostruiscono la linea di visuale necessaria per tirare.

Per tirare contro un bersaglio che compare all'improvviso a una distanza Vicina o Molto vicina bisogna avere l'Arma già pronta (Stiletto, Lancia o Accetta in mano, Archi o Balestra carichi). Gli Archi non possono essere costantemente carichi, quindi il giocatore deve segnalare costantemente quando il suo Arco è carico.

Se si viene attaccati improvvisamente e ci si voglia liberare di Archi e Balestra per imbracciare un'Arma da mischia si perde 1 Scontro.

Per incoccare una Freccia e tendere l'Arco ci vogliono 2 Scontri.

Per ricaricare la Balestra ci vogliono 20 Scontri.



## 4. Equipaggiamento

1 Corona = 10 Ducati = 100 Talleri = 1000 Soldi.

Una Prova di Fascino riuscita causerà uno sconto sul prezzo di un oggetto pari al 10% del suo costo. Un fallimento fa aumentare tale prezzo del 10%. Ogni Oggetto va conteggiato singolarmente in questo modo e ogni trattativa deve avvenire singolarmente. Se il risultato è svantaggioso e il Personaggio non vuole più comprare, il mercante potrebbe anche arrabbiarsi e non voler più contrattare con tale personaggio.

L'unità di Peso è l'Oncia (25 Grammi), pari al peso di 1 Corona, 5 Ducati, 10 Talleri o 10 Soldi. Ogni Personaggio può portare un peso pari a 100 volte il proprio punteggio di Forza in Once. Once trasportabili: 100 x Forza.

Nel Foglio d'Identità si possono scrivere così il Peso Trasportabile e il Peso Trasportato, somma del Peso dell'Equipaggiamento.

Superare il Peso Trasportabile impedisce di correre, saltare, fa rallentare le marce e impone di fermarsi 1 Turno su 4 per riposare.

### Dai mercanti d'Armi

Arma	Punti Impatto	Peso	Prezzo	Attacco	Parata	Coeff. di rottura	Note
Coltello	1d6	10	5	-	-5	5	
Stiletto	1d6 +1	20	20	-	-4	3	Anche da lancio
Pugnale	1d6 +2	35	30	-	-2	3	
Daga	1d6 +2	60	40	-	-	2	
Randello	1d6 +2	80	5	-1	-3	6	
Accetta	1d6 +3	60	45	-	-4	4	Anche da lancio
Sciabola	1d6 +3	60	60	-	-	2	
Grappino	1d6 +3	70	45	-	-1	3	
Spada	1d6 +4	80	80	-	-	2	A 2 mani per i Nani
Ascia bipenne	1d6 +4	120	90	-	-3	3	A 2 mani per i Nani
Spada bastarda	1d6 +5	140	100	-2	-3	2	A 2 mani; solo Guerrieri
Spadone	1d6 +6	160	130	-3	-4	3	A 2 mani; solo Guerrieri
Martello	1d6 +6	150	100	-3	-5	4	A 2 mani; solo Guerrieri
Ascia da guerra	2d6 +2	150	180	-4	-6	3	A 2 mani; solo Guerrieri

Tutti i prezzi sono espressi in Ducati.

Il Coefficiente di rottura agisce in caso di un Attacco e di una Parata riuscite. Entrambi gli avversari lanciano 2d6 e chi ottiene un valore uguale o minore al Coefficiente di rottura spezza la propria Arma e la rende inutilizzabile. Se non ne ha altre conviene che fugga o dovrà combattere a mani nude.

## Armature

Protezione	Punti Protezione	Limitazione Abilità	Peso	Prezzo
Perizoma/Nudo	0	-	2	2 Talleri/ -
Abiti comuni	1	-	80	20 Ducati
Corpetto imbottito	2	-	120	4 Corone
Corpetto di cuoio	3	-	180	8 Corone
Cotta di maglia	4	-1	320	20 Corone
Corazza a piastre	5	-1	480	100 Corone
Armatura da cavaliere	6	-2	900	400 Corone
Scudo	1	0	140	25 Talleri

Armature molto pesanti riducono il punteggio di Abilità quando le si indossa e questo potrebbe modificare temporaneamente anche i valori di Attacco o Parata.

I prezzi delle Armature sono molto indicativi. Corrispondono al loro valore in grandi città, avvezze all'industria bellica. In centri via via più piccoli e meno organizzati le armature sono rare e il prezzo può arrivare anche al triplo.

## Oggetti vari

Ricordarsi di scrivere bene tutto l'Equipaggiamento sulla propria scheda. Quello che è scritto non esiste.

Si può partire da questo ristretto elenco per formulare i prezzi di altri beni:

### In Taverna e Pernottamento

Birra	5 Soldi
Sidro	1 Tallero
Vino comune	8 Soldi
Vino pregiato	5 Talleri
Grappa comune	5 Soldi
Grappa invecchiata	5 Talleri
Latte	2 Soldi
Pane	3 Soldi
Pasta al sugo	2 Talleri
Carne	5 Talleri
Pasto completo	1 Ducato
Banchetto (4-6 persone)	5 Ducati
Pagliericcio in camerata	2 Talleri
Letto in camerata	6 Talleri
Camera singola	2 Ducati
Camera doppia	4 Ducati

Oggetto	Peso	Prezzo
Camicia di lino	2	5 Talleri
Camicia di seta	2	10 Ducati
Tunica grezza	30	1 Ducato
Tunica morbida	20	2 Corone
Pantaloni ordinari	20	1 Ducato
Pantaloni di lusso	20	15 Ducati
Mantello, Cappa	40	2 Corone
Cappa su misura	40	25 Corone
Abito	20	5 Talleri
Abito di lusso	40	5 Corone
Cappello	10	1 Ducato
Zoccoli	50	8 Talleri
Sandali	30	4 Talleri
Stivali	60	5 Ducati
Guanti	10	3 Ducati
Lampada a petrolio	20	3 Ducati
Torcia	20	5 Talleri
Borsa di cuoio	30	1 Ducato
Zaino di cuoio	50	2 Ducati
Sacco di tela	15	8 Soldi
Acciarino	5	5 Talleri
Miccia	5	2 Ducati
Amo e filo	1	5 Talleri
Coperta	40	2 Ducati
Secchio di cuoio	40	2 Ducati
Otre con 1 litro d'acqua	45	1 Ducato
Petrolio 0,25 litri	11	5 Talleri
Corda 10 metri	45	2 Ducati
Scala di corda 5 metri	70	7 Ducati
Sbarra di ferro	85	10 Ducati
Bastone 2 metri	50	5 Talleri
Sega	45	15 Talleri
Martello	40	7 Talleri
Chiodi da roccia (10)	50	5 Talleri
Chiodi (50)	30	15 Talleri
Catena (1 metro)	60	10 Talleri
Posate di stagno	15	5 Talleri
Pergamena, penna, inchiostro	6	6 Talleri
Provvista: Carne salata	20	4 Talleri
Provvista: Carne affumicata	20	2 Talleri
Provvista: Salsiccia secca	20	3 Talleri
Provvista: Pane nero	20	1 Tallero
Provvista: Formaggio di capra	20	2 Talleri

## Pietre Preziose

Ecco come valutare casualmente il prezzo di eventuali Pietre preziose ritrovate:

Lancio di 2d6 per il tipo di pietra

Lancio di 1d20 per il numero di carati della pietra.

Punti ottenuti	Pietre	Ducati per carato
2	Diamante lavorato	60
3	Zaffiro	50
4	Opale	20
5	Diamante grezzo	13
6	Topazio	8
7	Acquamarina	3
8	Onice	5
9	Perle	12
10	Ambra	15
11	Smeraldo	45
12	Rubino	55



## 5. Formule magiche

Nessuno può dire compiutamente perché la magia funziona su Atlantide, eppure essa funziona. Alcune razze sono intrise di poteri naturali, come gli Elfi, mentre altri, come gli uomini, possono diventare potenti Maghi studiando per anni in solenni Accademie delle Scienze Occulte.

I Personaggi che sono in grado di lanciare Formule magiche lo fanno consumando Punti di Energia Astrale, che vanno persi anche se la Formula non funziona. Se per caso il Mago volesse ritirare la Formula, deve recitarla al contrario, spendendo nuovamente la stessa quantità di Energia Astrale.

L'Energia Astrale si può recuperare dopo lunghi periodi di riposo, in genere tra un'Avventura e l'altra.

### Resistenza alla Magia

Tutte le Creature e i Personaggi possiedono una Resistenza alla Magia, che determina se specifiche Formule lanciate contro di loro possano avere effetto.

Nel caso dei Personaggi, la Resistenza alla Magia corrisponde a: Intelligenza + 2 volte il Livello del Personaggio.

Quando i punteggi di Intelligenza o Livello non sono applicabili, come nel caso di creature generiche e mostri, la Resistenza alla Magia corrisponde alla loro Classe.



## Formule per Elfi e Maghi

- 1. Balsamon et Medicina: guarigione repentina!** Ponendo una mano sulla fronte del ferito e pronunciando la Formula, fa recuperare ad un Personaggio (anche a se stessi) l'Energia Vitale persa. Deve essere lanciata a contatto e costa tanti Punti di EA quanti punti di EV si vogliono fare recuperare.
- 2. Lumen et Candela: squarcia le tenebre e l'oscurità!** Schioccando le dita compare una luce magica che si libra qualche millimetro sopra il palmo della mano. La luce illumina un raggio di 10 metri (Vicino) e non può essere lanciata o manipolata a distanza. Costa 1 Punto EA a Turno di mantenimento.
- 3. Foramen Foraminor: varco, passaggio e apertura!** Va toccata tre volte una serratura pronunciando la Formula. La chiusura o il catenaccio si aprono da soli. Costa 8 punti di EA.
- 4. Protectio Armatura: riparo e copertura!** Ponendosi una mano sul petto mentre si pronuncia la Formula si crea un guscio di energia che aggiunge 4 Punti alla Protezione del Personaggio. Costa 2 EA per Scontro e svanisce se si smette di alimentarlo.
- 5. Vanitar Visibili: nulla si vede più!** Pronunciando la formula con gli occhi socchiusi si diventa invisibili, assieme a tutti coloro che stanno toccando l'incantatore per esempio tenendosi per mano. Non può essere lanciato durante un combattimento ma subito prima sì. Costa 2 punti di EA per Personaggio coinvolto e Turno di gioco. Dura un numero di Turni pari a 5 + il Livello dell'Incantatore, purchè si posseggano i punti EA necessari. Devono passare almeno 3 Turni tra la fine degli effetti della Formula e un lancio successivo. Non si può combattere da invisibili ma si possono fare esplorazioni e tranelli.
- 6. Fulminictus: colpo di morte!** L'incantatore pronuncia la Formula puntando il dito o un'arma verso un nemico entro 7 metri. Poi lancia 3d6 e somma il proprio Livello e causa questi Punti Ferita ad un avversario, che non può usare la propria Protezione. Ogni Punto Ferita causato costa però 1 punto EA dell'Incantatore. Se questi non bastano, si scalano solo i Punti Ferita possibili.
- 7. Filoides Sodalis: incanto di amicizia!** Il Personaggio guarda negli occhi il bersaglio prescelto entro i 5 metri, che può essere qualsiasi tipo di mostro o umanoide. Il bersaglio lancia 3d6 e somma il numero alla propria Classe. L'incantatore lancia invece il d6 per il proprio Livello +1 e aggiunge poi il proprio punteggio di Fascino. Se il punteggio dell'incantatore supera quello del bersaglio, la Formula ha effetto. Una volta stregato, il bersaglio dipende completamente dall'incantatore come un servo fedele: vorrà stare sempre con lui, gli rivelerà ogni segreto, combatterà per lui (ma non fino alla morte), gli porterà i bagagli e compirà per lui qualsiasi servizio tranne uccidersi. Può essere liberato da una contro-magia altrimenti l'effetto è permanente. Costa 8 PA per avversario.

## Formule per i soli Maghi

8. **Claudibus Clavistibor: chiusura e sbarramento!** Il Mago chiude la porta o l'oggetto dotato di serratura e la tocca tre volte pronunciando la Formula. A questo punto tira 3d6 e segna i numeri usciti, che sono una sorta di codice magico. A quel punto la serratura può essere aperta solo tramite contromagia oppure lanciando 3d6 e ottenendo gli stessi numeri, anche mescolati tra loro (si presume che il Mago che ha lanciato la formula possa aprirla e chiuderla come e quanto vuole). Questo tiro può essere effettuato al massimo una volta per turno. La formula costa 6 punti Energia Astrale e dura un numero di Turni pari a 2 x il Livello del Mago.
9. **Saxa Medusa: pietra, macigno e roccia!** Il mago fissa un bersaglio entro 5 metri e lancia tanti d6 quanto il proprio Livello +1 per ottenere un numero superiore alla Classe del mostro. Se riesce, la formula trasforma il bersaglio in roccia per un numero di Turni pari a 5+ il Livello del Mago. Se volesse pietrificare più avversari, il mago deve sommare la classe dei vari mostri e superare quella cifra o fallisce con tutti gli avversari. Costa 13 Punti EA, al di là di quanti bersagli si trasformino.
10. **Pobranebòs: orrore, tremore e terrore!** Il Mago fissa negli occhi un bersaglio entro 7 metri e pronuncia la Formula. Se il punteggio di Intelligenza del Mago è superiore a quello del Coraggio dell'avversario e se il mago supera una prova di Fascino, la creatura cade in preda al terrore e fugge o si arrende tremante, incapace di rispondere alle domande o parlare. Dopo un numero di Turni pari a 5 + il Livello del Mago, la Formula termina il proprio effetto e il bersaglio non ricorderà nulla di quanto accaduto, tornando a comportarsi come prima. Costa 20 Punti di EA.
11. **Omnia Delenda: rovina tremenda!** Il Mago tocca un Personaggio e aumenta i suoi punteggi di Coraggio, Forza, Attacco e Parata di 4 punti per un numero di Scontri pari a 9 + il Livello del Mago. Il Personaggio attaccherà immediatamente chi gli è di fronte, incominciando dai suoi avversari ma continuando con i propri alleati, a meno che il mago non superi una Prova di Fascino (è permesso un solo tentativo). Costa 7 Punti di EA.
12. **Ex Oculis Sensibilia: leggo dentro di te!** Il Mago si concentra su un bersaglio che vede e che si trova entro 20 metri; superando una Prova di Intelligenza conoscerà i sentimenti e l'atteggiamento del proprio avversario per 10 secondi. Costa 5 Punti di EA.
13. **Salander Mutander: metamorfosi e cambiamento!** Puntando i mignoli contro un bersaglio che si trova entro 7 metri e pronunciando la Formula pensando a come vuole trasformarlo, il Mago può mutarlo in qualsiasi altra cosa, oggetto materiale o creatura vivente. Per prima cosa, la somma della sua Intelligenza e del suo Livello deve superare la Resistenza alla Magia raddoppiata della creatura (in caso di una Creatura trasformata in un'altra conta la Creatura dalla classe maggiore; nessuna cosa può essere trasformata in un Personaggio ben preciso). Se questa condizione è ottemperata, il Mago deve superare una Prova di Fascino. Costa 25 Punti di EA.



## **Il Bastone Magico e gli Incantamenti**

I Maghi possiedono una speciale “bacchetta magica”, in realtà un Bastone di rovere, olmo o altro legno speciale, alto quasi quanto loro, simile ad un randello e simbolo del proprio ordine magico.

Il Bastone ha le stesse statistiche di un Randello da combattimento e può essere utilizzato allo stesso modo, a parte che è del tutto infrangibile.

A partire dal Livello 2, tuttavia, il Mago può aggiungere al Bastone degli speciali Incantamenti, che gli garantiranno privilegi aggiuntivi durante l'Avventura seguente. Gli Incantamenti devono essere eseguiti da Maghi di Livello adeguato e nell'ordine in cui sono mostrati, avendo difficoltà crescente. La cerimonia di incantamento richiede un rituale piuttosto lungo da seguire attentamente (pena la perdita dei Punti EA!). I Punti EA spesi sono perduti permanentemente per trasferire una parte delle proprie energie magiche al Bastone, anche in caso di fallimento!

Il rituale dell'Incantamento del Bastone deve avvenire all'inizio dell'Avventura, quando i Giocatori sono al tavolo e dura per 1 Avventura, qualsiasi sia la sua durata in termini di sessioni.

Un Mago che abbia perso la propria “bacchetta” può lo stesso pronunciare delle Formule, ma ha circa il 40% di possibilità di fallire nel lancio, perdendo comunque i Punti EA necessari. Prima di lanciare le Prove necessarie alla riuscita di una Formula, egli deve lanciare il d20 e, se ottiene 13-20, fallisce nel lancio. Anche se non sono necessarie altre Prove, questo tiro deve essere comunque effettuato subito dopo aver pronunciato la Formula e può rendere inutile il lancio.

Maghi molto esperti potrebbero ridurre questa possibilità di fallimento.

In ogni caso, all'interno dell'Avventura e se le possibilità lo prevedono, il Mago potrebbe utilizzare altri oggetti improvvisati come “bacchette”, ritrovare il proprio Bastone, intagliarlo nuovamente da un ramo, ottenerne un altro dalla propria Associazione magica o Accademia Arcana.

### **I Incantamento**

Un Mago di Livello 2 o superiore può gettare questo Incantamento sul proprio Bastone, spendendo 7 Punti di EA e superando la seguente Prova: lanciare 2d20 e ottenere un risultato minore o uguale ai punteggi sommati delle proprie Intelligenza e Fascino.

Se l'Incantamento riesce, tutte le Formule lanciate durante l'Avventura hanno un costo complessivo ridotto di 2 punti EA.

### **II Incantamento**

Se il I Incantamento è attivo sul proprio Bastone, un Mago di Livello 3 o superiore può gettarvi quest'altro, spendendo altri 5 Punti di EA e superando la seguente Prova: lanciare 2d20+3 e ottenere un risultato minore o uguale ai punteggi sommati delle proprie Intelligenza e Fascino.

Se l'Incantamento riesce, la bacchetta può essere trasformata a piacimento in una torcia inestinguibile: il bastone potrà quindi fare luce come una torcia o essere ritrasformato in Bastone per combattere.

### **III Incantamento**

Se il II Incantamento è attivo sul proprio Bastone, un Mago di Livello 4 o superiore può gettarvi quest'altro, spendendo altri 7 Punti di EA e superando la seguente Prova: lanciare 2d20+5 e ottenere un risultato minore o uguale ai punteggi sommati delle proprie Intelligenza e Fascino.

Se l'Incantamento riesce, la bacchetta può essere trasformata a piacimento in una corda lunga 10 m in grado di attorcigliarsi da sé a qualunque oggetto sporgente.

## **Oggetti magici**

Molti degli Oggetti magici che è possibile rintracciare nel corso delle Avventure possono essere utilizzati indifferente da tutti i Personaggi, siano esperti o meno di magia. I Bastoni magici dei Maghi non fanno parte di questo elenco: essi sono utilizzabili magicamente solo dai legittimi proprietari; tutti gli altri possono usarli solo come randelli. Per scoprire se un Oggetto nasconde un potere magico bisogna toccarlo e si sente allora il suo potere. Chiunque possiede Energia Astrale può comprenderne i poteri con una Prova di Intelligenza; gli altri Personaggi possono invece avere solo un'idea generale della sua funzione (attacco, protezione, percezione). Ciò vale per Oggetti dotati di poteri particolari; Oggetti magici più comuni (filtri, pozioni, armi incantate) possono essere identificati da qualunque Personaggio.

### **Occhio di Tenebra**

Una sfera di cristallo nero che può essere usata solo da chi possiede poteri arcani (Maghi ed Elfi). Non può essere spostata dal luogo dove si trova. Se un essere dotato di facoltà magiche strofina la superficie della sfera pensando ad un luogo o a una persona, questo appare e può essere visualizzato per un intero Turno. Questa capacità può essere usata solo una volta ogni 20 Turni.

### **Filtro magico**

Permette di recuperare Punti di Energia Vitale persi. Il totale non può superare l'ammontare iniziale e l'esatto ammontare di Dosi e di Punti per Dose che è possibile recuperare possono variare da Filtro a Filtro (a discrezione del Narratore).

### **Il tascapane e la borraccia**

Possono fornire ogni sera da mangiare o da bere per 5 persone. Basta dire: "Tascapane, dammi da mangiare!" e "Borraccia, dammi da bere!". Perdono per sempre le proprie qualità se vengono usati in zone ove sia possibile comprare cibo e bevande o procurarsene in altro modo.

### **La cintura**

Una bella cintura che diventa magica per 1 Turno o per la durata di un Combattimento, quando chi la indossa esclama: "Rendimi forte, cintura!". Allora il suo punteggio di Forza aumenterà di 7 Punti, anche eventualmente superando il tetto di 20. Può essere usata solo una volta.

### **L'anello**

Un bell'anello dalla gemma ipnotica. Se messo al dito e fatto girare tre volte, conferirà la possibilità di ammansire i mostri senza superare Prove di Fascino. Ogni volta dura 1 Turno di gioco, per un totale di Turni a disposizione di 7. dopo di che perde per sempre la sua efficacia.

### **La chiave**

Forgiata in oro nanico, il più prezioso dei metalli, questo Oggetto permette di aprire una qualsiasi serratura, anche magica, fatata o chiusa con una Formula. Può tuttavia essere usata una volta sola, dato che la chiave si deforma dopo l'uso.

### **Lo specchio**

Questo specchio magico risponde a domande poste in rima, ma solo con "sì" o "no" e una volta al giorno.

### **Balsamo dell'armaiolo**

Può rendere le armi più temprate e resistenti per un certo tempo, conferendo loro +1 ai Punti Impatto fino alla fine dell'Avventura. Le scatole contengono in genere 1 Dose, ma il Narratore può anche disporre diversamente.

### **Elisir**

Ce ne sono 6 tipi, che possono anche essere tirati a sorte dal lancio di 1d6 al momento del ritrovamento:

1. Elisir di Intelligenza, conferisce +7 all'Intelligenza per 7 Turni;
2. Elisir di Coraggio, conferisce +7 al Coraggio per 7 Turni;
3. Elisir di Fascino, conferisce +7 al Fascino per 7 Turni;
4. Elisir di Forza, conferisce +7 alla Forza per 7 Turni;
5. Elisir di Abilità, conferisce +7 all'Abilità per 7 Turni;
6. Elisir di Mutamento, trasforma per 7 Turni chi lo beve in un piccolo roditore.

### **Veleni**

Ce ne sono vari tipi, che agiscono se spalmati sull'Arma prima di un Combattimento. Se l'Arma riesce a provocare Punti Ferita, il veleno agisce immediatamente e la Dose va perduta.

***Veleno del Sonno.*** Causa uno svenimento immediato dell'Avversario che dura 7 Turni, ma si interrompe appena questi riceve un colpo.

***Veleno della Paura.*** Causa allucinazioni orribili e panico, che costringono l'Avversario a fuggire via al meglio delle proprie possibilità per 7 Turni.

***Veleno della Debolezza.*** Dimezza (per eccesso) i valori di Attacco, Parata, Coraggio, Punti Impatto e Punti Protezione di un Avversario. Dura per 7 Scontri.

## 6. Mostri di Atlantide

I mostri vanno considerati esseri “naturali” e realistici, pur nella deformità e nell'abiezione. Ecco alcuni dei mostri più iconici di Atlantide, descritti brevemente ma nella completezza delle loro caratteristiche di combattimento. Il testo dice anche che questi sono solo degli esempi: i Narratori possono liberamente creare credibili varianti di questi esseri, se le loro avventure lo richiedono.

**Orco:** *un tozzo mostro umanoide, dal grugno da cinghiale e folto pelame rossastro.*

Esseri bestiali che amano usare Armi e Armature e vivono in bande di razziatori, che si rifugiano di giorno sottoterra. Le loro tattiche sono rozze ma scaltre e temono la magia. Sono meno abili degli uomini ma più forti.

Coraggio 8, Energia Vitale 15, Protezione 2, Attacco 9, Parata 7, Impatto 1d6+4, Classe 8

**Goblin:** *un essere scimmiesco alto 1,50 m, coperto da peluria tra il rosso e il grigio scuro.*

Creature subdole, stupide e vigliacche che vivono in branchi più o meno grandi. Si insediano in strutture abbandonate o in rovina e attaccano solo se in superiorità numerica o di nascosto. In genere usano mazze o scuri. Si lasciano minacciare e intimidire facilmente, ma aspettano comunque di colpire a tradimento.

Coraggio 5, Energia Vitale 12, Protezione 2, Attacco 7, Parata 6, Impatto 1d6+2, Classe 5

**Gigante:** *una creatura primitiva alta tre metri, dalla pelle spessa, unta, bianca e glabra.*

Mostri primitivi e carnivori, predatori di uomini. Girano in genere solitari e potrebbero alleare ad altri esseri, purchè siano compensati con laidi banchetti. Usano soprattutto clave e armi improvvisate. Non è possibile trattare con loro e corrono più veloci di uomini ed elfi. Gli elfi ne sentono la puzza a 10 metri di distanza.

Coraggio 22, Energia Vitale 40, Protezione 3, Attacco 6, Parata 5, Impatto 2d6+4, Classe 18

**Troll:** *un essere irsuto, possente e massiccio alto quattro metri e dalla spessa pelle scura.*

Sebbene siano più alti e massicci dei Giganti, questi esseri sono meno pericolosi e meno brutali. Sono esseri intelligenti con i quali è possibile trattare in molti casi. Vivono solitari e alcuni di loro posseggono senso dell'umorismo, atteggiamento malinconico o contenuto, perfino saggezza e bonomia. Altri coltivano la musica e collezionano cianfrusaglie. Tutti sono però testardi e spietati, amano la cucina e i dolci. Spesso usano scuri da boscaiolo.

Coraggio 25, Energia Vitale 50, Protezione 3, Attacco 8, Parata 8, Impatto 3d6, Classe 30

**Coboldo:** *simile a un bimbo di quattro anni, con pelle grigia, naso affilato e occhi rossi.*

Vivono in caverne e foreste, ma anche in granai e vicini agli uomini. Hanno molto senso dell'umorismo ma si divertono solo delle disgrazie altrui. Conoscono rudimenti di magia, che usano per scherzi e brutti tiri, e sono sempre pronti a spedizioni malandrine. Evitano se possono il combattimento diretto, ed utilizzano daghe che maneggiano con poca abilità.

Coraggio 10, Energia Vitale 20, Protezione 1, Attacco 6, Parata 4, Impatto 1d6, Classe 15

**Dragone volante:** *un enorme rettile alato, lungo quattro metri, con sei o otto zampe.*

Abitano in zone rocciose, grotte o caverne, dalle quali volano via a saccheggiare aree molto vaste, per ammassare ciarpame e tesori nelle proprie tane. Sono enormi animali pericolosi e carnivori. Gli elfi non li affrontano se non da lontano e ne sentono l'odore da 15 metri. Prendere il tesoro di un Dragone comporta la perdita di 2 punti fascino per la puzza insostenibile che pervade tali Oggetti. L'odore (e la perdita di Punti) svanisce dopo 2 Avventure. Non usa il suo soffio sulfureo nel combattimento, ma impiega sempre 2 delle proprie armi naturali (Artigli, Coda o Zanne) per ogni Scontro.

Coraggio 20, En. Vitale 50, Prot. 4, Attacco 7, Parata 5, Impatto 1d6, 1d6, 2d6, Classe 50



Ti troverai da solo, a mezzanotte, nei vicoli di una città sconosciuta...  
Improvvisamente da una finestra esce un raggio di luce e si sente un grido soffocato: devi decidere cosa fare! Vuoi precipitarti dentro la casa? Vuoi accostarti alla finestra per vedere cosa succede?

*Uno Sguardo nel Buio mette in scena l'Avventura.  
Ma ricorda: il Protagonista sei TU!*