



DADI, MAGHI E DRAGHI

IL GIOCO COMINCIA QUI

Una guida essenziale al gioco di ruolo fantasy



Regole semplici, scelte reali, un'avventura pronta da giocare.

Kristian Sensini

Prima di aprire la porta

Questo libro nasce per una situazione molto concreta: qualcuno vuole provare un gioco di ruolo fantasy, magari con un gruppo di amici, con i propri figli o con una classe, ma non vuole affrontare prima un manuale voluminoso. La promessa è semplice: la parte essenziale si legge in circa mezz'ora; con un'ora a disposizione si può arrivare al tavolo con tutto ciò che serve per iniziare. Le regole più rare, il repertorio completo delle magie e il materiale di consultazione restano nel volume, ma non sono prerequisiti per la prima partita.

Il criterio seguito in queste pagine è lo stesso in ogni capitolo: prima viene la situazione immaginata, poi la regola. I giocatori descrivono ciò che vogliono fare, il Master valuta se l'esito è ovvio o incerto e solo allora, quando serve davvero, entrano in gioco i dadi. Questo evita di trasformare la partita in una sequenza di procedure e lascia spazio a ciò che rende il gioco di ruolo diverso da quasi ogni altro gioco: la possibilità di tentare qualcosa che nessuno aveva previsto.

Chi conduce la prima partita non ha bisogno di conoscere tutto. È sufficiente leggere i capitoli 1-5 e il capitolo dedicato al Master; le magie possono essere consultate soltanto dai personaggi che le usano. L'avventura finale, La Cripta del Sigillo Spezzato, è costruita per insegnare mentre si gioca: presenta una situazione sociale, un pericolo evitabile, un problema di esplorazione, un combattimento chiaro e un enigma. Non occorre preparare altro.

PERCORSO RAPIDO

Se hai poco tempo, leggi i capitoli 1-5 e il capitolo 7, poi passa direttamente all'avventura. Se qualcuno interpreta un incantatore, leggi soltanto le magie scritte sulla sua scheda. Il repertorio completo può rimanere chiuso finché non serve.

Indice

- 1. Il gioco al tavolo** Che cos'è un gioco di ruolo, che cosa fa il Master e quando entrano in gioco i dadi.
- 2. Il motore delle regole** Caratteristiche, competenze, difficoltà, vantaggio e svantaggio.
- 3. Costruire un personaggio** Origini, classi, Punti Ferita, difesa, armi ed equipaggiamento.
- 4. Esplorare e incontrare** Tempo, luce, reazioni, conversazioni, pericoli e decisioni.
- 5. Combattere senza rallentare** Iniziativa con d6, turni, attacchi, morale, fuga e zero PF.
- 6. La magia** Regole essenziali e repertorio completo di Chierico, Mago, Druido e Bardo.
- 7. Condurre una partita** Come decidere, improvvisare, gestire fallimenti e accompagnare principianti.
- 8. La Cripta del Sigillo Spezzato** Un'avventura introduttiva completa per 4-5 personaggi.
- 9. Come sarebbe potuta andare** Una possibile trasformazione narrativa della partita, da leggere come esempio e non come percorso obbligato.
- Appendici** Riferimento rapido, mostri, mappe, personaggi pronti e collegamenti utili.

1. Il gioco al tavolo

Un gioco di ruolo è una conversazione che produce una storia. Una persona presenta il mondo e interpreta tutto ciò che vi appartiene; le altre interpretano i protagonisti e decidono che cosa fanno. La prima persona viene chiamata Master, le altre sono i giocatori. Non esiste un copione da seguire e nessuno conosce in anticipo il finale: il racconto nasce dalle decisioni prese al tavolo e dalle conseguenze che quelle decisioni producono.

Immaginiamo che il Master descriva una torre abbandonata sulla cima di una collina. La porta è socchiusa, dentro non si vede luce e davanti all'ingresso ci sono impronte nel fango. A questo punto si ferma. Un giocatore può entrare, un altro può esaminare le impronte, qualcuno può girare intorno alla torre in cerca di un'altra apertura; il gruppo può persino decidere che il luogo sembra troppo pericoloso e tornare indietro. Nessuna di queste scelte è quella "giusta". Il compito del Master non è guidare i personaggi lungo una strada già decisa, ma rendere credibili le conseguenze delle loro azioni.

Questo chiarisce anche un equivoco frequente: il Master non è l'avversario dei giocatori. Interpreta certamente mostri, rivali e pericoli, ma non deve cercare di vincere contro il gruppo. Il suo lavoro è mantenere il mondo coerente, fornire informazioni sufficienti perché le decisioni abbiano senso e applicare le regole con equilibrio. Se un'idea intelligente dovrebbe funzionare, può funzionare; se un rischio è reale, deve essere percepibile; se i giocatori trovano una soluzione che il Master non aveva previsto, quella soluzione non rovina l'avventura. È l'avventura.

Interpretare senza recitare

Interpretare un personaggio non significa essere attori. Un giocatore può parlare in prima persona - "Buonasera, avete visto passare un uomo con un mantello rosso?" - oppure descrivere ciò che fa: "Mi avvicino alla guardia e le chiedo se ha visto qualcuno durante la notte". Le due forme sono equivalenti. Alcuni partecipanti ameranno dare una voce al proprio personaggio, altri preferiranno raccontarlo dall'esterno; nessuno dovrebbe sentirsi obbligato a esibirsi.

LA DOMANDA FONDAMENTALE

Quando una scena si apre, il Master può quasi sempre cominciare con quattro parole: "Che cosa fate?". È una domanda semplice, ma consegna ai giocatori la responsabilità delle scelte e ricorda a tutti che il mondo non è una sequenza di opzioni già scritte.

Quando servono davvero i dadi

I dadi servono a risolvere l'incertezza, non a sostituire il buon senso. Se un personaggio attraversa una stanza normale, apre una porta che non è chiusa a chiave o prende un oggetto appoggiato sul tavolo, non c'è ragione di tirare. Il tiro diventa utile quando successo e fallimento sono entrambi plausibili e quando l'esito modifica la situazione. Se non cambia nulla, spesso non vale la pena tirare.

Questa distinzione rende la partita più calma e più chiara, soprattutto con principianti. Il gruppo non deve imparare a "chiedere tiri", ma a descrivere azioni. Di fronte a una stanza sospetta non è necessario dire "faccio Indagine"; è più utile spiegare dove si guarda e che cosa si cerca. Se un giocatore controlla il pavimento vicino alla porta alla ricerca di lastre diverse dalle altre e la botola è proprio lì, il Master può descriverla senza alcun dado. Se invece il meccanismo è ben nascosto ma quel metodo potrebbe rivelarlo, allora un tiro ha senso.

2. Il motore delle regole

Quasi tutte le situazioni incerte utilizzano lo stesso meccanismo. Il giocatore tira un dado a venti facce, aggiunge il modificatore della caratteristica pertinente e, se possiede una competenza realmente utile, aggiunge altri 2 punti. Il totale viene confrontato con una Difficoltà stabilita dal Master. Se il risultato raggiunge o supera quel numero, l'azione riesce.

$$d20 + \text{caratteristica} + \text{eventuale competenza (+2)}$$

La Difficoltà non deve essere calcolata con precisione matematica. È uno strumento per prendere decisioni rapidamente. Una situazione facile ma non automatica vale 10; una prova normale 12; una prova difficile 15; qualcosa di molto difficile 18. Il 20 è riservato a imprese eccezionali. Se il Master esita fra due valori, è quasi sempre meglio scegliere quello più semplice e continuare a giocare.

Situazione	Difficoltà
Facile, ma non automatica	10
Normale	12
Difficile	15
Molto difficile	18
Eccezionale	20

Un esempio completo

Lina vuole saltare da un tetto a quello vicino. La distanza è considerevole e ha appena piovuto, quindi il Master considera il salto difficile e sceglie Difficoltà 15. Lina tira 12 sul d20; il suo personaggio ha Destrezza +2 e possiede una competenza pertinente che concede un ulteriore +2. Il totale è 16: il salto riesce. A questo punto la regola ha

concluso il suo lavoro e la narrazione riprende: il Master descrive la rincorsa, il piede che scivola per un istante e le mani che riescono ad afferrare il bordo del tetto.

Se il totale fosse stato 14, non sarebbe stato necessario fermare la scena con un semplice “fallisci”. Il personaggio avrebbe potuto arrivare corto e restare appeso al cornicione, perdere parte dell’equipaggiamento o attirare l’attenzione facendo cadere alcune tegole. Un buon fallimento cambia la situazione e costringe a una nuova decisione; raramente è interessante lasciare tutto esattamente com’era.

Le sei caratteristiche

Le caratteristiche descrivono capacità generali del personaggio. Forza riguarda potenza fisica, sollevare, spingere e molte armi da mischia; Destrezza comprende agilità, equilibrio, precisione e rapidità; Costituzione rappresenta resistenza, salute e capacità di sopportare fatica o sostanze nocive. Intelligenza riguarda studio, memoria e ragionamento; Saggezza attenzione, intuito e volontà; Carisma presenza, comunicazione e capacità di influenzare gli altri.

Per un personaggio iniziale distribuisce i valori 15, 14, 13, 12, 10 e 8, uno per caratteristica. Durante il gioco si utilizza soprattutto il modificatore associato, non il valore completo. Una Forza di 15, per esempio, corrisponde a Forza +2.

Valore	Modificatore
8-9	-1
10-11	0
12-13	+1
14-15	+2
16-17	+3
18	+4

Competenze, vantaggio e svantaggio

Le caratteristiche non raccontano tutto. Due personaggi possono essere ugualmente intelligenti, ma uno può conoscere molto bene le erbe medicinali e l’altro la storia dei regni antichi. Le competenze rappresentano questa preparazione e concedono +2 quando sono chiaramente pertinenti. Atletica, Acrobazia, Furtività, Sopravvivenza, Medicina, Natura, Indagine, Storia, Persuasione, Inganno, Intimidazione, Navigazione e Scasso sono esempi sufficienti per iniziare; non è necessario trasformarli in un catalogo rigido.

Quando una circostanza aiuta o ostacola in modo evidente, evita di accumulare piccoli modificatori. Con vantaggio si tirano due d20 e si conserva il migliore; con svantaggio si tirano due d20 e si conserva il peggiore. Una corda ben fissata può concedere vantaggio durante un’arrampicata; la stessa parete, bagnata da un temporale, può imporre svantaggio. Vantaggio e svantaggio non si sommano: uno basta.

3. Costruire un personaggio

La creazione del personaggio dovrebbe far nascere curiosità senza ritardare l’inizio della partita. Per questo conviene partire dall’immaginazione e non dai numeri. Chiedi al giocatore chi vorrebbe interpretare, che cosa sa fare particolarmente bene e che cosa desidera. Una guerriera può cercare di riscattare il nome della propria famiglia; un ladro può essere incapace di resistere a un mistero; un giovane mago può inseguire libri perduti. Non serve scrivere una biografia completa: bastano poche idee capaci di suggerire decisioni.

Origini

Le origini proposte sono volutamente semplici. Non determinano la classe e concedono una sola capacità facile da ricordare. Un Nano può essere Mago, un Elfo può essere Guerriero e un Halfling può essere Chierico: l’origine suggerisce qualcosa del personaggio, non decide al posto del giocatore.

Origine	Capacità
Umano	Versatile: sceglie una competenza aggiuntiva.
Nano	Resistente: vantaggio contro veleni e sostanze nocive.
Elfo	Vista acuta: vede bene con poca luce e può ottenere vantaggio quando la vista è determinante.

Origine	Capacità
Halfling	Fortunato: una volta per sessione può ritirare un 1 naturale sul d20.

Allineamento morale

L'allineamento morale è una bussola narrativa, non una gabbia. Serve a suggerire come un personaggio tende a prendere decisioni quando entrano in conflitto regole, libertà personale, interesse proprio e benessere degli altri. Non stabilisce che cosa il personaggio debba fare in ogni situazione e non sostituisce la sua personalità: un eroe può cambiare idea, contraddirsi, sbagliare e perfino modificare il proprio allineamento nel corso delle avventure.

L'asse Legale-Neutrale-Caotico descrive soprattutto il rapporto con ordine e libertà. Un personaggio Legale attribuisce valore a promesse, regole, tradizioni, doveri o istituzioni; un personaggio Caotico preferisce affidarsi alla coscienza individuale, alla libertà e alla capacità di scegliere caso per caso; chi è Neutrale su questo asse non sente una forte attrazione per nessuno dei due estremi. Essere Legale non significa obbedire ciecamente a ogni legge, così come essere Caotico non significa agire a caso.

L'asse Buono-Neutrale-Malvagio riguarda invece il peso attribuito agli altri. Un personaggio Buono cerca di proteggere, aiutare o almeno non sfruttare chi gli sta intorno; un personaggio Malvagio è disposto a usare, danneggiare o sacrificare gli altri per interesse, potere o crudeltà; chi è Neutrale non è necessariamente egoista o indifferente, ma non costruisce ogni decisione attorno a una missione morale. Dall'incrocio dei due assi nascono le nove possibilità classiche.

LEGALE: Legale Buono • Legale Neutrale • Legale Malvagio*

NEUTRALE: Neutrale Buono • Neutrale Puro • Neutrale Malvagio*

CAOTICO: Caotico Buono • Caotico Neutrale • Caotico Malvagio*

Le combinazioni Buone descrivono modi diversi di perseguire il bene: il Legale Buono lo fa attraverso responsabilità e dovere, il Neutrale Buono mette il risultato umano davanti alle regole, il Caotico Buono segue soprattutto coscienza e libertà. Fra gli allineamenti moralmente Neutrali, il Legale Neutrale privilegia ordine, parola data e struttura; il Neutrale Puro decide in modo pragmatico senza una forte inclinazione verso ordine o libertà; il Caotico Neutrale difende autonomia e indipendenza, senza per questo essere crudele. Gli allineamenti Malvagi descrivono invece personaggi che trasformano ordine, interesse personale o libertà in strumenti di dominio, sfruttamento o distruzione.

Per i personaggi giocanti di questa guida sono disponibili sei allineamenti: Legale Buono, Neutrale Buono, Caotico Buono, Legale Neutrale, Neutrale Puro e Caotico Neutrale. Legale Malvagio, Neutrale Malvagio e Caotico Malvagio, indicati con un asterisco nella tabella, sono riservati al Master per antagonisti e personaggi non giocanti. Il motivo è pratico: in una prima esperienza, soprattutto con bambini e gruppi nuovi, è utile che i protagonisti possano avere idee e caratteri molto diversi senza essere costruiti attorno alla volontà di danneggiare deliberatamente gli altri membri del gruppo.

Classi

La classe indica ciò che il personaggio ha imparato a fare meglio. Per una prima partita non servono sottoclassi, catene di talenti o molte capacità speciali; ogni classe deve essere leggibile in pochi minuti e lasciare spazio alle azioni non previste. Le statistiche iniziali seguenti sono sufficienti per cominciare.

Guerriero

Il combattente più immediato da usare. PF 10 + Costituzione; tutte le armature e tutte le armi. Disciplina marziale concede +1 agli attacchi con le armi. Una volta fra due riposi lunghi, Tenacia permette di usare l'azione per recuperare 1d6 + livello PF. Un Guerriero non ha bisogno di una lista di manovre: può tentare di spingere, disarmare o usare l'ambiente descrivendo ciò che fa.

Ladro

Agile, attento e abituato a sfruttare le occasioni. PF 8 + Costituzione; armature leggere; armi leggere e a distanza; quattro competenze invece di tre. Una volta nel proprio turno, Colpo d'occasione aggiunge 1d6 danni quando il Ladro colpisce un avversario già impegnato con un compagno oppure contro il quale possiede vantaggio.

Chierico

Unisce capacità pratiche, protezione e magia. PF 9 + Costituzione; armature leggere e medie, scudo e armi semplici. Usa Saggezza per la magia, sceglie due magie minori e prepara due magie maggiori. Una volta fra due riposi lunghi, Soccorso fa recuperare $1d6$ + Saggezza PF a una creatura toccata.

Mago

Più fragile fisicamente, ma molto versatile. PF 6 + Costituzione; nessuna armatura e armi leggere. Usa Intelligenza per la magia, sceglie tre magie minori e prepara tre magie maggiori. Durante le avventure può imparare nuove formule trovate in libri, pergamene o appunti.

Bardo

Combina conoscenza, parola e magia. PF 8 + Costituzione; armature leggere e armi leggere. Usa Carisma, sceglie due magie minori e prepara due magie maggiori. Una volta per scena può Incoraggiare un compagno che lo senta, concedendogli vantaggio alla successiva prova pertinente.

Druido

Conosce natura, animali e magia del mondo vivente. PF 8 + Costituzione; armature leggere e armi semplici. Usa Saggezza, sceglie due magie minori e prepara due magie maggiori. Una volta fra due riposi lunghi può assumere per alcuni minuti la forma di un piccolo animale comune per esplorare, nascondersi o raggiungere luoghi difficili.

Ranger

Combattente ed esploratore dei territori selvaggi. PF 9 + Costituzione; armature leggere e medie, tutte le armi. Quando dispone di indizi sufficienti, Conoscenza del territorio concede vantaggio per orientarsi, seguire tracce e sopravvivere in ambienti naturali.

Paladino

Combattente legato a una promessa o a un ideale. PF 10 + Costituzione; tutte le armature e tutte le armi. Una volta fra due riposi lunghi, Tocco vitale fa recuperare $1d6$ + Carisma PF a sé o a un compagno.

Barbaro

Combatte affidandosi a forza e resistenza. PF 12 + Costituzione; armature leggere e medie, tutte le armi. Una volta fra due riposi lunghi può entrare in Impeto per la durata di un combattimento: vantaggio alle prove di Forza e +2 danni con gli attacchi in mischia.

Punti Ferita e Classe Armatura

I Punti Ferita, o PF, indicano quanto un personaggio sia ancora in grado di restare attivo in una situazione pericolosa. Non rappresentano soltanto ferite fisiche: comprendono resistenza, fortuna, stanchezza e capacità di evitare il peggio. Quando un personaggio subisce danni, li sottrae dai PF; se possiede 9 PF e subisce 4 danni, gliene rimangono 5.

La Classe Armatura, abbreviata CA, indica invece quanto sia difficile colpire il personaggio. Una protezione migliore aumenta la CA e lo scudo aggiunge 2 punti. Quando una tabella indica Destrezza, si intende sempre il modificatore.

Protezione	Classe Armatura
Nessuna armatura	$10 + \text{Destrezza}$
Armatura leggera	$12 + \text{Destrezza}$
Armatura media	$14 + \text{massimo } +2 \text{ Destrezza}$
Armatura pesante	16
Scudo	$+2$

Armi ed equipaggiamento

Le armi sono raggruppate in poche famiglie, sufficienti a distinguere peso e impatto senza trasformare l'equipaggiamento in un listino. Un pugnale può essere un'arma piccola da $1d4$; una spada o una mazza una normale arma a una mano da $1d6$; una grossa ascia può infliggere $1d8$ e un grande spadone a due mani $1d10$. Le armi

da mischia usano normalmente Forza, quelle a distanza Destrezza; alcune armi leggere e precise possono usare Destrezza anche in mischia.

Tipo di arma	Danno
Piccola	1d4
Normale a una mano	1d6
Pesante	1d8
Grande a due mani	1d10

La differenza fra gli oggetti non deve essere soltanto numerica. Una lancia è lunga, un'ascia taglia il legno, un martello può rompere qualcosa e un pugnale può essere nascosto. Ogni personaggio porta normalmente arma, eventuale armatura, zaino, acqua e razioni, più sei oggetti utili come corda, torce, gesso, uno specchio, olio, martello e chiodi, sacchi o attrezzi da scasso. Non occorre calcolare ogni grammo: il peso diventa una regola soltanto quando crea una decisione interessante, per esempio quando il gruppo deve capire come trascinare fuori da una cripta un forziere troppo pesante.

4. Esplorare e incontrare

Una rovina, una caverna o un castello non sono corridoi che collegano un combattimento al successivo: sono luoghi. Nell'esplorazione contano la luce, il rumore, il tempo e la posizione; soprattutto, contano le domande che i giocatori fanno. Il Master non deve descrivere ogni metro, ma dovrebbe fornire dettagli sufficienti perché il gruppo possa ragionare sullo spazio e prendere decisioni che abbiano conseguenze.

Tempo e luce

Quando il gruppo compie un'attività significativa - esaminare attentamente una stanza, cercare un passaggio nascosto, forzare una porta, medicare un compagno - il Master può considerare trascorsi circa dieci minuti nel mondo immaginario. Questo intervallo viene chiamato turno di esplorazione. Non serve annunciarlo ogni volta: basta una tacca sugli appunti. Una torcia dura circa sei turni, quindi un'ora; sei quadratini da cancellare sono tutto ciò che serve per tenerne traccia.

In un luogo pericoloso, dopo circa tre turni di esplorazione il Master può tirare 1d6. Con 1 accade qualcosa: non necessariamente un combattimento, ma magari un rumore, una pattuglia, una porta che si apre, una creatura in fuga o un indizio. Questa semplice procedura ricorda che il mondo non si mette in pausa mentre il gruppo discute.

Reazioni

Non tutto ciò che i personaggi incontrano desidera combattere. Quando il Master non sa quale sia l'atteggiamento iniziale di una creatura, può tirare 2d6. Un risultato basso indica ostilità o forte diffidenza, un risultato medio esitazione, uno alto disponibilità. Il tiro non controlla la mente di nessuno: suggerisce soltanto un punto di partenza coerente dal quale nasce la scena.

2d6	Atteggiamento iniziale
2-3	Ostile
4-5	Diffidente
6-8	Incerto
9-10	Disponibile
11-12	Favorevole

Quattro Goblin incontrati in una galleria non diventano automaticamente "un combattimento contro quattro Goblin". Potrebbero essere affamati, impauriti, interessati a uno scambio o in fuga da qualcosa di peggiore. Questo rende il mondo più credibile e offre ai giocatori più modi di risolvere una situazione.

Parlare con qualcuno

Anche nelle conversazioni viene prima ciò che il personaggio dice o propone. Se i personaggi mostrano a una guardia un documento autentico che concede loro l'accesso, non è necessario tirare per convincerla che il documento esiste. Se invece cercano di persuaderla a violare un ordine, la situazione è incerta e può richiedere $d20 + \text{Carisma} + \text{eventuale competenza}$. Una buona argomentazione o una prova concreta possono concedere vantaggio; una richiesta palesemente assurda può essere impossibile. Nessun risultato del dado obbliga una persona a dimenticare interessi, responsabilità e buon senso.

Il mondo non è costruito su misura

Un'avventura diventa interessante quando i giocatori possono incontrare anche problemi che non sono pronti ad affrontare direttamente. Un drago può esistere anche se gli avventurieri sono appena partiti, purché il Master fornisca segnali comprensibili: impronte enormi, alberi spezzati, resti bruciati, racconti degli abitanti. Informati del pericolo, i giocatori possono decidere se fuggire, osservare, trattare, cercare aiuto o tornare in futuro. Un pericolo impossibile senza alcun indizio è arbitrario; un pericolo riconoscibile crea decisioni.

5. Combattere senza rallentare

Il combattimento comincia quando la situazione diventa abbastanza concitata da rendere importante l'ordine delle azioni. Il tempo viene allora diviso in round, ognuno dei quali rappresenta pochi secondi. Durante il proprio turno un personaggio può muoversi e compiere una cosa importante: attaccare, lanciare una magia, usare un oggetto, aiutare qualcuno, nascondersi, soccorrere un ferito o tentare una manovra. Non è necessario imparare categorie aggiuntive prima di giocare.

Iniziativa con il d6

All'inizio di ogni round ogni personaggio tira 1d6 e aggiunge il modificatore di Destrezza. Si agisce dal risultato più alto al più basso; all'inizio del round successivo si tira di nuovo. Questo rende il combattimento mobile: un personaggio che ha agito per ultimo può, con un buon tiro, agire per primo nel round seguente. Può succedere anche ai nemici. Per non appesantire la gestione, il Master può tirare una sola iniziativa per più avversari dello stesso tipo.

Iniziativa: $1d6 + \text{Destrezza}$, ritirata all'inizio di ogni round

Agire prima può essere decisivo. Se un Guerriero colpisce un Goblin e lo porta a 0 PF prima del turno del Goblin, quel Goblin non agirà: è già fuori combattimento. Naturalmente vale anche il contrario. Nei gruppi numerosi è possibile semplificare ulteriormente usando l'iniziativa per fazione: un d6 per tutti i protagonisti e un d6 per tutti gli avversari, sempre ritirati a ogni round.

Attaccare

Un attacco con un'arma utilizza $d20 + \text{caratteristica} + \text{addestramento}$. L'addestramento vale +2 quando il personaggio usa un'arma prevista dalla propria classe. Se il totale raggiunge o supera la Classe Armatura del bersaglio, l'attacco colpisce e si tira il dado dei danni. Un Guerriero con Forza +2 e una spada, per esempio, tira $d20 + 2$. Contro CA 13 è sufficiente totalizzare almeno 13.

Attacco: $d20 + \text{caratteristica} + 2$ contro Classe Armatura

Se il d20 mostra 20 prima di aggiungere i modificatori, tira due volte i dadi di danno dell'arma. Se mostra 1, l'attacco manca. Non servono conseguenze comiche o catastrofiche automatiche: un 1 è già un fallimento.

Manovre, fuga e morale

Un combattimento non dovrebbe ridurre tutte le possibilità alla scelta fra diversi tipi di attacco. Se un giocatore vuole rovesciare un tavolo per ottenere copertura, spingere un avversario giù da una scala o gettargli una coperta sulla testa, il Master valuta l'obiettivo e il metodo. Quando un'altra creatura si oppone direttamente, entrambi

possono tirare d20 + caratteristica e il risultato più alto prevale. Una buona idea può concedere vantaggio; una posizione molto sfavorevole può imporre svantaggio.

Fuggire è sempre una possibilità. Se gli avversari non hanno motivo di inseguire, la fuga riesce; se inseguono, il gruppo può chiudere porte, creare ostacoli, abbandonare oggetti, nascondersi o usare magie. Anche i nemici possono rinunciare allo scontro. Quando metà di un gruppo è stata sconfitta, quando cade il capo o quando la situazione cambia drasticamente, tira 2d6: se il risultato supera il Morale della creatura, questa fugge, si arrende o tenta di trattare. Un valore di 5 indica un avversario codardo, 7 uno comune, 9 uno disciplinato, 12 una creatura che non conosce paura.

Zero Punti Ferita

Quando un personaggio raggiunge 0 PF cade ed è fuori combattimento, ma non muore immediatamente. Dal proprio turno successivo tira un d20 senza modificatori: con 10 o più segna un successo, con 9 o meno un fallimento. Tre successi prima di tre fallimenti lo stabilizzano; tre fallimenti significano morte. Un compagno può usare la propria azione per prestare soccorso: con Medicina, una prova a Difficoltà 10 stabilizza immediatamente il ferito.

Un personaggio che torna cosciente dopo essere sceso a 0 PF segna la condizione Ferito. Finché non si riprende, ha svantaggio alle attività fisiche particolarmente faticose; se scende di nuovo a 0 PF comincia con un fallimento già segnato. Un riposo breve dura circa un'ora e permette di recuperare 1d4 PF una sola volta prima del successivo riposo lungo. Un riposo lungo richiede una notte in relativa sicurezza, restituisce metà dei PF massimi, recupera le magie maggiori utilizzate e rimuove la condizione Ferito.

6. La magia

La magia deve risultare speciale senza diventare una materia da studiare prima di giocare. Per questo il sistema utilizza soltanto due categorie. Le magie minori sono effetti limitati che possono essere usati liberamente; le magie maggiori sono più potenti e ogni magia preparata può essere usata una volta prima del successivo riposo lungo. Il Mago usa Intelligenza, Chierico e Druido usano Saggezza, il Bardo usa Carisma.

Quando una magia deve colpire un bersaglio, si effettua un attacco magico con $d20 + \text{caratteristica magica} + 2$ contro la CA. Quando invece la creatura può resistere, la Difficoltà Magica è $12 + \text{caratteristica magica}$ e il bersaglio effettua il tiro salvezza indicato. Non tutte le magie richiedono un tiro: curare un alleato consenziente o creare una luce sono effetti automatici.

Attacco magico: $d20 + \text{caratteristica magica} + 2$

Difficoltà Magica: $12 + \text{caratteristica magica}$

PRIMA PARTITA

Non chiedere a un nuovo giocatore di leggere tutto questo repertorio. In fondo al capitolo trovi quattro pacchetti pronti. Il resto serve per scegliere in seguito o per consultare una magia quando entra realmente in gioco.

Magie del Chierico

La magia del Chierico riguarda soprattutto cura, protezione, luce, coraggio e contrasto alle forze innaturali. Usa Saggezza; al primo livello sceglie due magie minori e prepara due magie maggiori.

Magie minori

Luce votiva. Un piccolo oggetto toccato emette una luce calda sufficiente a illuminare una stanza. Dura circa un'ora o finché il Chierico decide di spegnerla; non scalda e non provoca danni.

Parola di conforto. Un compagno vicino riceve vantaggio alla successiva prova effettuata per resistere alla paura entro la scena. La magia sostiene il coraggio, ma non rende immuni alla paura.

Segno rivelatore. Concentrandosi su un oggetto, una persona o un piccolo luogo vicino, il Chierico percepisce la presenza di qualcosa di chiaramente innaturale, corrotto o legato a energie soprannaturali ostili. Non ne apprende automaticamente nome, storia o poteri.

Voce ferma. Per pochi istanti la voce del Chierico acquista un'autorità particolare. Può farsi udire chiaramente nel rumore e, quando fermezza e presenza sono davvero pertinenti, il Master può concedere vantaggio a una prova sociale. Non controlla la volontà di nessuno.

Mano pietosa. Toccando una creatura cosciente allevia per alcuni minuti dolore, vertigine o affaticamento lieve. Non recupera PF e non neutralizza ferite gravi, veleni o malattie.

Magie maggiori

Cura profonda. Una creatura toccata recupera $1d8 + \text{Saggezza PF}$. Può riportare cosciente una creatura a 0 PF, purché non sia morta; la condizione Ferito non scompare automaticamente.

Cerchio protettivo. Il Chierico o un compagno vicino ottiene +2 CA fino all'inizio del successivo turno del Chierico.

Cuore saldo. Libera una creatura vicina da una paura non naturale oppure le concede immediatamente un nuovo tiro salvezza contro un effetto che ne altera coraggio o volontà.

Ristoro. Neutralizza un veleno comune o una malattia lieve. Contro sostanze, malattie o maledizioni particolarmente potenti concede invece un nuovo tiro salvezza con vantaggio.

Luce severa. Effettua un attacco magico contro una creatura visibile. Se colpisce infligge $1d8$ danni; contro non morti o creature chiaramente generate da energie innaturali infligge $1d8+2$.

Presenza del santuario. Per alcuni minuti gli alleati vicini al Chierico hanno vantaggio ai tiri salvezza contro paura. Non è una barriera fisica e non impedisce agli avversari di entrare nella zona.

Comando della soglia. Un non morto o una creatura chiaramente innaturale effettua Saggezza contro la Difficoltà Magica del Chierico. Se fallisce, nel proprio turno successivo deve allontanarsi oppure evitare di avvicinarsi e attaccarlo. Creature molto potenti possono avere vantaggio o essere immuni.

Custodia. Toccando una porta, una finestra, un piccolo passaggio o un oggetto, il Chierico percepisce per circa un'ora se qualcuno lo apre, attraversa o sposta, purché rimanga nelle vicinanze.

Magie del Mago

Il Mago studia formule e leggi nascoste della realtà. La sua magia manipola energia, materia e percezione. Usa Intelligenza; al primo livello sceglie tre magie minori e prepara tre magie maggiori.

Magie minori

Bagliore. Un piccolo oggetto emette luce per circa un'ora. Il Mago può scegliere una luce tenue oppure abbastanza intensa da illuminare una normale stanza.

Mano invisibile. Muove lentamente a distanza un oggetto piccolo e leggero: può prendere una chiave da un tavolo, tirare una cordicella o aprire una finestra non bloccata. Non esercita forza sufficiente a trascinare persone o strappare armi dalle mani.

Favilla. Crea una piccola fiamma capace di accendere una torcia, una candela o altro materiale facilmente infiammabile. Non è un attacco e non infligge automaticamente danni a una creatura.

Scheggia arcana. Il Mago effettua un attacco magico a distanza. Se colpisce infligge 1d6 danni.

Eco. Produce un breve suono in un punto vicino: un colpo alla porta, un passo, un sussurro indistinto o il rumore di una moneta che cade. Non imita perfettamente lunghi discorsi o una voce specifica.

Piccolo artificio. Produce un effetto innocuo e di breve durata: raffreddare una bevanda, cambiare temporaneamente il colore di un oggetto, muovere lentamente una piuma, creare una scintilla o un odore leggero. Non infligge danni.

Magie maggiori

Freccia d'energia. Una creatura visibile subisce automaticamente 1d6 + Intelligenza danni. La certezza del colpo è compensata da un danno relativamente contenuto.

Barriera istantanea. Una superficie invisibile protegge il Mago per pochi istanti. Fino all'inizio del suo turno successivo ottiene +2 CA.

Velo illusorio. Crea un'immagine immobile grande al massimo quanto una persona o un piccolo mobile. Non produce peso, suono o odore. Chi ha ragione di sospettare l'inganno può esaminarla con Intelligenza contro la Difficoltà Magica del Mago.

Passo leggero. Per alcuni minuti una creatura toccata diventa straordinariamente leggera: salta più facilmente, attraversa superfici fragili e scende lentamente da piccole altezze. Non può volare; quando l'esito rimane incerto la magia può concedere vantaggio.

Sonno profondo. Un piccolo gruppo di creature vicine effettua Saggezza contro la Difficoltà Magica. Chi fallisce si addormenta per alcuni minuti e si risveglia se subisce danni o viene scosso energicamente. Creature molto potenti o che non dormono possono essere immuni.

Nebbia improvvisa. Una piccola area vicina si riempie di nebbia molto densa per alcuni minuti. Vedere attraverso di essa è difficile; attacchi che dipendono dalla vista possono avere svantaggio o diventare impossibili.

Apertura. Apre una normale serratura, un chiavistello o una porta bloccata. Chiusure particolarmente complesse, magiche o costruite per resistere possono richiedere una prova di Intelligenza, normalmente Difficoltà 15 o superiore.

Impronta della memoria. Toccando un oggetto, il Mago riceve una breve impressione legata al suo utilizzo recente: può percepire che una spada è stata usata in combattimento o che una chiave ha aperto qualcosa. Non vede il passato come un film e non ottiene informazioni che l'oggetto non potrebbe suggerire.

Magie del Druido

Il Druido trae la propria magia dal mondo naturale. Le sue capacità riguardano animali, piante, terreno, clima e trasformazione. Usa Saggezza; al primo livello sceglie due magie minori e prepara due magie maggiori.

Magie minori

Germoglio. Fa germogliare rapidamente un seme o aprire un fiore. Può anche permettere al Druido di capire se una pianta è sana, malata o avvelenata.

Richiamo animale. Invia a un piccolo animale vicino un segnale semplice, come pericolo, cibo o calma, oppure ne attira l'attenzione. Non è una conversazione completa.

Soffio del bosco. Crea una piccola corrente d'aria, sufficiente a spegnere una candela, muovere foglie e polvere o far oscillare una tenda. Non spinge una creatura.

Pietra viva. Per alcuni minuti rende una pietra, un ramo o un piccolo oggetto naturale più adatto a essere usato come strumento resistente. Non crea armi particolarmente potenti.

Senso della terra. Toccando il terreno, il Druido percepisce per pochi istanti vibrazioni insolite nelle immediate vicinanze: può accorgersi dell'arrivo di qualcosa di pesante o di un grande vuoto molto vicino sotto il suolo.

Magie maggiori

Lingua degli animali. Per alcuni minuti il Druido può conversare con animali comuni. L'animale conserva intelligenza, interessi e paure propri: un topo può sapere dove si trova il cibo ma ignorare chi governa il regno.

Radici afferranti. Radici e piante cercano di bloccare una creatura vicina. Il bersaglio effettua Forza contro la Difficoltà Magica; se fallisce rimane Bloccato e può usare la propria azione nei turni successivi per tentare nuovamente di liberarsi.

Pelle di corteccia. Il Druido tocca sé stesso o un compagno. Per la durata della scena, se la CA del bersaglio è inferiore a 14, diventa 14. La magia non migliora una CA già pari o superiore a 14.

Passo delle selve. Per circa un'ora il Druido e fino a quattro compagni attraversano vegetazione fitta senza essere rallentati in modo significativo. Non permette di attraversare alberi o muri.

Nebbia del mattino. Richiama una nebbia naturale in una piccola area. Gli effetti sulla vista sono gli stessi della Nebbia improvvisa del Mago.

Voce della pianta. Toccando un albero o una grande pianta, il Druido riceve impressioni semplici su ciò che è accaduto nelle immediate vicinanze: qualcuno è passato, c'è stato fuoco, la pianta è stata danneggiata. Non comprende conversazioni e non possiede una memoria precisa del tempo.

Forma del piccolo animale. Per alcuni minuti il Druido assume la forma di un piccolo animale comune, come un gatto, un topo, una lucertola o un corvo. Mantiene la propria mente e acquisisce le normali possibilità fisiche dell'animale; in questa forma non usa altre magie.

Chiamata della pioggia. Per alcuni minuti cade una pioggia moderata in una piccola area all'aperto. Può spegnere piccoli fuochi, bagnare oggetti o rendere il terreno scivoloso; non crea tempeste e non infligge direttamente danni.

Magie del Bardo

La magia del Bardo nasce da voce, musica, racconto, ritmo, emozione e suggestione. Non è necessario che il giocatore canti o sappia suonare. Usa Carisma; al primo livello sceglie due magie minori e prepara due magie maggiori.

Magie minori

Nota distante. Crea un breve suono in un punto vicino: una nota, un fischio, un passo o un mormorio. Non riproduce un'intera conversazione.

Parola incoraggiante. Un compagno vicino riceve +1 alla prossima prova effettuata entro pochi minuti. Una creatura può beneficiare di una sola Parola incoraggiante alla volta.

Piccola distrazione. Produce un piccolo effetto sonoro o visivo. Quando l'idea è plausibile può concedere vantaggio per nascondersi, passare inosservati o creare un diversivo, ma non costringe automaticamente qualcuno a voltarsi.

Voce proiettata. Fa sembrare che una breve frase pronunciata dal Bardo provenga da un punto vicino. Chi lo vede chiaramente parlare può sospettare l'inganno.

Ritmo concorde. Aiuta due compagni a coordinare la stessa azione semplice. Quando collaborano davvero allo stesso compito, uno dei due può ottenere vantaggio.

Magie maggiori

Coraggio condiviso. Fino a tre compagni che possano udire il Bardo hanno vantaggio ai tiri salvezza contro paura per la durata della scena.

Parola disarmante. Una creatura intelligente che comprenda il Bardo effettua Saggezza contro la Difficoltà Magica. Se fallisce, nel proprio turno successivo ha svantaggio al primo attacco. Non funziona contro creature prive di mente.

Fascino momentaneo. Una creatura effettua Saggezza contro la Difficoltà Magica. Se fallisce, per alcuni minuti considera il Bardo amichevole o almeno non immediatamente ostile. Non perde volontà, non tradisce automaticamente i propri amici e l'effetto termina se il Bardo o i suoi compagni diventano aggressivi.

Immagine sonora. Crea per alcuni minuti un insieme di suoni relativamente complesso: persone che parlano dietro una porta, una piccola folla, un animale o passi in avvicinamento. Un ascoltatore sospettoso può riconoscere l'inganno con Intelligenza contro la Difficoltà Magica.

Ritornello lenitivo. Una creatura vicina recupera 1d6 + Carisma PF. La stessa creatura non può beneficiarne nuovamente fino al successivo riposo breve.

Silenzio sospeso. In una piccola zona i suoni diventano estremamente deboli per alcuni minuti. È difficile udire dall'esterno una conversazione al suo interno; la magia non elimina completamente ogni suono e non impedisce automaticamente l'uso di altre magie.

Racconto ipnotico. Un piccolo gruppo di creature che possa ascoltare il Bardo effettua Saggezza contro la Difficoltà Magica. Chi fallisce concentra la propria attenzione sul Bardo fino all'inizio del suo turno successivo; l'effetto termina immediatamente se viene attaccato.

Memoria della melodia. Dopo aver ascoltato per alcuni istanti una voce, una musica o un suono particolare, il Bardo può riprodurlo quasi perfettamente durante la stessa giornata. Chi conosce molto bene la voce imitata può tentare una prova per riconoscere l'inganno.

Quattro pacchetti pronti

Per la prima sessione conviene evitare che un nuovo giocatore scelga fra decine di possibilità. I seguenti pacchetti permettono di capire immediatamente l'identità della classe e possono essere copiati direttamente sulla scheda.

Classe	Magie pronte
Chierico	Luce votiva, Parola di conforto; Cura profonda, Luce severa.
Mago	Mano invisibile, Favilla, Scheggia arcana; Freccia d'energia, Velo illusorio, Nebbia improvvisa.
Druido	Germoglio, Richiamo animale; Lingua degli animali, Radici afferranti.
Bardo	Parola incoraggiante, Piccola distrazione; Coraggio condiviso, Fascino momentaneo.

7. Condurre una partita

Il Master principiante non ha bisogno di conoscere ogni regola: ha bisogno di un metodo affidabile per prendere decisioni. Quando un giocatore tenta qualcosa di imprevisto, chiedi anzitutto che cosa vuole ottenere e come pensa di farlo. Poi valuta tre possibilità. Se l'azione è impossibile, spiegane il motivo. Se può riuscire senza un rischio interessante, descrivi il successo. Se invece l'esito è davvero incerto, scegli la caratteristica più adatta, una Difficoltà e l'eventuale vantaggio o svantaggio; fai tirare e descrivi che cosa cambia.

PROCEDURA DEL MASTER
1. Che cosa vuoi ottenere? 2. Come pensi di farlo? 3. Serve davvero un tiro? 4. Se serve, scegli caratteristica e Difficoltà. 5. Dopo il risultato, descrivi sempre una conseguenza concreta.

Il fallimento non deve bloccare la storia

Una porta chiusa illustra bene il problema. Se il personaggio prova ad aprirla, fallisce, riprova e fallisce di nuovo, la scena non produce decisioni. È più utile far sì che il fallimento modifichi la situazione: l'attrezzo può spezzarsi, il tentativo può fare rumore, qualcuno dall'altra parte può accorgersi dei personaggi oppure il giocatore può capire che quel metodo non funzionerà e doverne cercare un altro. Il fallimento non è una punizione; è una direzione nuova.

Preparare una situazione, non una trama

Per la prima avventura bastano cinque o sei luoghi, qualcuno che desidera qualcosa, un pericolo, un segreto e un elemento che valga la pena trovare. Non è necessario stabilire che i personaggi entreranno dalla porta, saliranno le scale, incontreranno il mostro e poi useranno una chiave nel punto previsto. Quella sequenza potrebbe non avvenire. Prepara invece ciò che esiste: una torre, una cantina, un passaggio, un personaggio nascosto, un oggetto importante. Saranno le decisioni del gruppo a collegare questi elementi e a trasformarli in una storia.

Con principianti e bambini

Semplificare le regole non significa rendere infantile il mondo. Una fortezza abbandonata, un Ragno Gigante, Goblin sospettosi, Scheletri e una cripta proibita possono affascinare un bambino di nove anni senza bisogno di trasformarsi in figure buffe. Ciò che deve essere alleggerito è il carico di procedure. Per una prima esperienza è spesso meglio offrire personaggi già pronti, spiegare una regola soltanto quando diventa necessaria e lasciare che i giocatori imparino facendo.

In un contesto educativo è utile ricordare che il Master non è il docente che conosce già la risposta. Conosce la situazione iniziale, ma non deve conoscere la soluzione scelta dal gruppo. Se i giocatori attraversano un fossato utilizzando una porta divelta e una corda invece della passerella immaginata durante la preparazione, non hanno saltato la soluzione: ne hanno costruita una. Questa differenza è uno dei motivi per cui il gioco di ruolo può

diventare un esercizio autentico di ascolto, cooperazione e problem solving senza trasformarsi in una lezione mascherata.

Una regola sociale

Prima di iniziare, il gruppo dovrebbe condividere un principio semplice: nessuno deve essere deliberatamente messo a disagio o ridicolizzato. Un personaggio può sbagliare senza che il giocatore venga preso in giro; due personaggi possono discutere senza che la discussione diventi personale. Se un argomento è inappropriato per il gruppo, il Master può evitarlo o spostarlo fuori scena. Questa attenzione non indebolisce l'avventura: rende possibile partecipare con maggiore libertà.

8. La Cripta del Sigillo Spezzato

Questa avventura è pensata per quattro o cinque personaggi di primo livello e dura indicativamente fra novanta minuti e due ore. Il tono è quello del fantasy classico: una fortezza abbandonata, Goblin, un Ragno Gigante, Scheletri, un antico sigillo e qualcosa che sarebbe meglio non risvegliare. Un Master alla prima esperienza può condurla leggendo la descrizione generale e poi una stanza alla volta.

PRIMA DI INIZIARE

Prepara quattro o cinque personaggi, alcuni dadi, matite e la mappa del Master. Non leggere ai giocatori le informazioni contenute nei riquadri "Per il Master". Le parti in corsivo sono suggerimenti di descrizione: puoi leggerle o raccontarle con parole tue.

La situazione

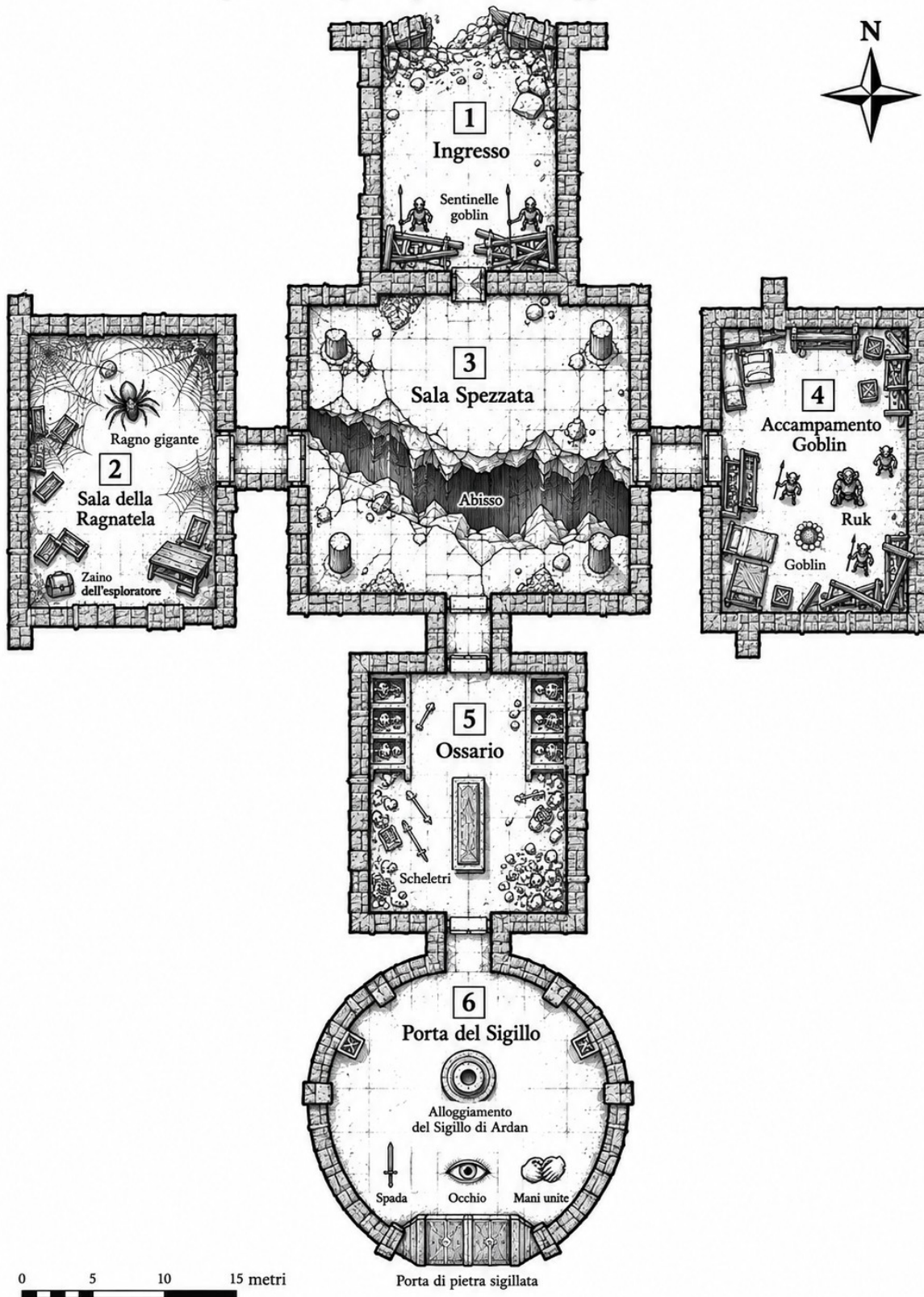
Da molti anni le rovine di Rocca Grigia sorvegliano la valle. Un tempo la fortezza proteggeva la strada fra le montagne, ma dopo una guerra ormai dimenticata venne abbandonata. Il bosco ha lentamente riconquistato le mura e gli abitanti dei villaggi vicini hanno imparato a tenersene lontani. Tre giorni fa, però, un gruppo di Goblin è stato visto entrare fra le rovine; la stessa notte sono comparse strane luci nella torre e, poco prima dell'alba, un pastore ha sentito provenire dal sottosuolo un suono profondo, simile al colpo di una campana.

A Pietralunga vive un'anziana studiosa chiamata Elira. Quando ascolta il racconto capisce che sotto la fortezza potrebbe essersi riaperta una cripta. Le vecchie cronache parlano infatti del Sigillo di Ardan, una pietra usata per chiudere una porta sotterranea. Elira chiede agli avventurieri di raggiungere Rocca Grigia, capire che cosa è successo e, se possibile, recuperare il Sigillo. Prima che partano aggiunge soltanto una frase: "I Goblin possono essere pericolosi, ma non date per scontato che siano il pericolo maggiore".

Per il Master: che cosa è successo davvero

I Goblin sono entrati a Rocca Grigia cercando un tesoro. Hanno raggiunto la cripta e trovato il Sigillo incastrato in una porta di pietra; convinti che fosse prezioso, lo hanno rimosso. La porta si è aperta e gli antichi Scheletri della fortezza hanno cominciato a risvegliarsi. Il capo dei Goblin, Ruk, possiede ancora il Sigillo, ma non ha compreso come richiudere la porta. Nel frattempo un Ragno Gigante si è stabilito in una delle sale superiori. La situazione non richiede quindi di "sconfiggere i Goblin": richiede di capire che cosa è stato aperto e come fermarlo.

La Cripta del Sigillo Spezzato – Mappa del Master



Mappa del Master. I numeri corrispondono alle sezioni seguenti.

1. L'ingresso di Rocca Grigia

La strada termina davanti a un arco di pietra quasi completamente ricoperto dall'edera. Una delle vecchie porte è crollata; l'altra pende ancora da un cardine. All'interno il pavimento è coperto di polvere, foglie e pietre cadute. Se i personaggi osservano il terreno, notano piccole impronte: almeno quattro o cinque creature sono entrate di recente

e quasi nessuna traccia torna verso l'esterno. Non chiedere subito un tiro; l'informazione è abbastanza evidente per chi decide di guardare.

Dietro una barricata improvvisata si nascondono due Goblin. Sono armati, ma soprattutto spaventati e non attaccano immediatamente. Se i personaggi avanzano con le armi in pugno, uno grida di fermarsi. Se invece parlano, scoprono che i Goblin chiamano ciò che si trova sotto la fortezza "gli uomini d'ossa". Uno di loro prova a spiegare: "Noi prendiamo pietra. Porta si apre. Ossa camminano. Pessima idea". Sanno che Ruk è ancora all'interno e possiede il Sigillo.

Goblin
CA 12 PF 5 Attacco +3 Danno 1d6 Morale 6
Furtivi: vantaggio quando cercano di nascondersi in un ambiente adatto. Se uno dei due viene sconfitto, l'altro controlla immediatamente il Morale e può fuggire o arrendersi.

2. La Sala della Ragnatela

Un corridoio laterale conduce in una grande sala dal soffitto quasi invisibile nel buio. Vecchie ragnatele coprono colonne e mobili spezzati; alcune sono spesse come corde. Vicino a una parete c'è uno zaino avvolto nella seta. Contiene una torcia, una fiala d'olio, otto metri di corda, sei monete d'argento e una piccola pozione che restituisce 1d6+2 PF.

Sul soffitto vive un Ragno Gigante. Non farlo cadere addosso ai personaggi senza preavviso: descrivi prima un movimento fra le tele, una vibrazione o la sagoma scura sopra una colonna. Il gruppo può andarsene, bruciare le ragnatele, attirare il Ragno a terra o combatterlo. La stanza serve a mostrare che riconoscere un pericolo permette di scegliere come affrontarlo.

Ragno Gigante
CA 13 PF 10 Attacco +3 Danno 1d6 Morale 7
Morso velenoso: chi viene colpito effettua Costituzione contro Difficoltà 10. Se fallisce subisce il danno aggiuntivo e ha svantaggio alla successiva prova fisica della scena. Il Ragno si muove normalmente su pareti e soffitti.

3. La Sala Spezzata

La grande sala centrale è attraversata da una voragine larga circa tre metri. Quattro metri più in basso si vedono pietre e vecchie travi; una passerella di legno, ormai spezzata, suggerisce che un tempo si passava senza difficoltà. Non proporre subito un tiro. Chiedi invece al gruppo come intende attraversare. Una corda, una trave, una magia, un sistema di aiuto reciproco o un'idea completamente diversa possono risolvere il problema senza alcun dado.

Se un personaggio decide semplicemente di saltare, usa d20 + Destrezza contro Difficoltà 12. Un fallimento non deve significare automaticamente una caduta: può riuscire ad afferrare il bordo e aver bisogno dell'aiuto di un compagno. Una vera caduta infligge 1d6 danni. La stanza è pensata per insegnare una cosa precisa: un problema non coincide con una prova di abilità.

4. L'accampamento dei Goblin

Dietro una porta rinforzata con assi e mobili si sono barricati Ruk, due Goblin e un Goblin ferito. Ruk tiene al collo il Sigillo di Ardan, una pietra nera delle dimensioni di una mano attraversata da una sottile linea argentata. Quando vede i personaggi ordina loro di stare lontani, poi indica verso la cripta e dice: "Cose morte non stanno morte".

Ruk è opportunisto e sospettoso, ma ha capito che la situazione è più grave di quanto immaginasse. Se il gruppo lo ascolta, ammette di avere tolto il Sigillo dalla porta e di non essere riuscito a rimetterlo perché gli Scheletri occupano l'Ossario. Propone un accordo: "Voi fate tornare ossa a terra. Io do pietra". I personaggi possono accettare, convincerlo a collaborare, chiedere il Sigillo immediatamente, minacciarlo o combattere. Non esiste una soluzione obbligatoria.

Ruk, capo Goblin
CA 13 PF 9 Attacco +3 Danno 1d6+1 Morale 7
Astuto: una volta durante il combattimento può spostarsi rapidamente dietro una copertura senza rinunciare alla propria azione.

5. L'Ossario

Una scala conduce nel sottosuolo e l'aria diventa sensibilmente più fredda. Le pareti sono ricoperte di nicchie funerarie; ossa e vecchie armi arrugginite giacciono sul pavimento. Quando i personaggi entrano, alcune figure scheletriche cominciano ad alzarsi. Con quattro giocatori usa tre Scheletri; con cinque giocatori usane quattro. Gli Scheletri non parlano e non fuggono: proteggono il passaggio che conduce alla porta.

Scheletro
CA 12 PF 6 Attacco +2 Danno 1d6 Morale 12 Senza paura: non effettua tiri di Morale. Un'arma particolarmente adatta a spezzare ossa, come una mazza pesante, può ricevere +1 al danno se il Master ritiene la scelta appropriata.

Questo è il combattimento più lineare dell'avventura e il momento migliore per imparare il ritmo dei round. Ricorda di far tirare 1d6 + Destrezza all'inizio di ogni round; per gli Scheletri puoi usare un solo tiro. Se i giocatori cercano coperture, bloccano una porta o inventano una manovra sensata, applica le regole generali senza costringerli a scegliere soltanto fra attacchi.

6. La Porta del Sigillo

Superato l'Ossario, i personaggi raggiungono una stanza circolare. Sulla parete opposta si trova una grande porta di pietra aperta di pochi centimetri; dal buio oltre la fessura arriva un vento gelido. Al centro della porta c'è un incavo della forma esatta del Sigillo. Inserirlo, però, non basta. Sulla pietra sono incise tre parole - Coraggio, Saggezza, Unione - e nella stanza si trovano tre simboli: una spada, un occhio e due mani unite.

La soluzione è semplice: Spada-Coraggio, Occhio-Saggezza, Mani-Unione. Non chiedere un tiro; lascia che il gruppo ragioni. Se i giocatori si bloccano, offri indizi gradualmente invece di risolvere l'enigma al posto loro. Quando i simboli vengono collocati correttamente, il Sigillo emette una luce debole e la porta comincia a chiudersi. Gli Scheletri ancora in piedi crollano a terra.

Dietro la porta e il ritorno

Non spiegare completamente che cosa si trovi oltre la soglia. Mentre la porta si chiude, un personaggio che guarda nella fessura può intravedere una sala enorme, alcune colonne, una scalinata che scende ancora più in profondità e, per un istante, due piccoli punti di luce nel buio. Poi la pietra torna al proprio posto. Il mondo deve sembrare più grande dell'avventura appena conclusa.

Vicino alla porta si trova una piccola cassa con 30 monete d'argento, 5 monete d'oro e il Mantello della Civetta. Una volta per sessione, chi lo indossa può ottenere vantaggio a una prova effettuata per vedere o ascoltare qualcosa nascosto. Al ritorno a Pietralunga, Elira ascolta il racconto. Quando sente parlare della sala oltre la porta rimane in silenzio per qualche istante: "Allora le vecchie cronache dicevano la verità". Se le chiedono che cosa vi fosse davvero dietro quella soglia, risponde soltanto: "Non lo so. Ed è proprio questo che mi preoccupa".

9. Come sarebbe potuta andare

Una possibile storia nata da La Cripta del Sigillo Spezzato

Premessa

Quello che segue non è il racconto “ufficiale” dell’avventura e, soprattutto, non è la storia che i giocatori sono chiamati a riprodurre. È una possibile trasformazione narrativa di una partita giocata a La Cripta del Sigillo Spezzato: una delle molte storie che potrebbero nascere dalle stesse stanze, dagli stessi personaggi incontrati e dagli stessi pericoli, perché ciò che accade davvero attorno al tavolo dipende dalle decisioni dei partecipanti, dalle domande che pongono, dalle idee che inventano e, inevitabilmente, anche dall’imprevedibilità dei dadi.

Il Master può leggere questo racconto prima dell’avventura, non per imparare una sequenza di eventi da imporre al gruppo, ma per intuire quale genere di arco narrativo possa emergere da ciò che ha preparato. I personaggi potrebbero parlare con i goblin oppure attaccarli, esplorare la stanza del ragno oppure evitarla, trovare una soluzione ingegnosa alla voragine o rischiare un salto, fidarsi di Ruk oppure considerarlo un nemico; potrebbero arrivare alla porta finale quasi illesi oppure malconci, potrebbero salvare tutti i compagni oppure perdere qualcuno lungo il cammino. Il racconto mostra quindi una direzione possibile, mai una strada obbligatoria. Se durante la partita i giocatori sorprendono il Master andando altrove, facendo qualcosa che in queste pagine non accade o risolvendo un problema in un modo completamente differente, significa che il gioco sta funzionando esattamente come dovrebbe.

Per la stessa ragione, chi partecipa all’avventura come giocatore farebbe meglio a leggere queste pagine soltanto dopo averla affrontata, quando conoscere luoghi e incontri non può più rovinare la scoperta. A quel punto confrontare la propria partita con questa versione può diventare particolarmente divertente: «Noi con i goblin abbiamo combattuto», «noi il ragno non l’abbiamo nemmeno visto», «noi siamo quasi caduti tutti nella voragine», «noi non avevamo capito subito l’enigma». È proprio nel confronto fra ciò che avrebbe potuto succedere e ciò che è successo davvero che diventa evidente una delle qualità più belle del gioco di ruolo: partendo dalla stessa situazione iniziale, due gruppi possono produrre storie completamente differenti.

Con i ragazzi questa caratteristica può trasformarsi anche in un’attività successiva alla partita. Dopo aver giocato, ciascuno può provare a raccontare l’avventura dal punto di vista del proprio personaggio, oppure il gruppo può ricostruire insieme gli avvenimenti come se stesse scrivendo il capitolo di un romanzo; si può persino scegliere di cambiare qualcosa, immaginando che una decisione sia stata diversa, che un tiro fallito sia invece riuscito o che un personaggio, ripensando agli eventi, ricordi alcune scene in modo differente dagli altri. Il gioco produce una storia vissuta insieme; la scrittura permette poi di rileggerla, trasformarla e farla propria.

Questa, dunque, è soltanto una risposta possibile alla domanda che apre ogni vera avventura: «Che cosa fate?»

La Cripta del Sigillo Spezzato

Quando Elira pronunciò il nome di Rocca Grigia, la mattina era già abbastanza avanzata perché dalla piazza di Pietralunga arrivassero il martello regolare del fabbro, il cigolio dei carri e il richiamo dei mercanti che aprivano le botteghe, e proprio per questo il tono dell’anziana studiosa parve appartenere a un’altra ora del giorno, quasi a una notte che non si fosse ancora decisa a finire. Seduta accanto alla finestra della locanda, Elira non guardava nessuno dei quattro viaggiatori raccolti attorno al tavolo, ma fissava le montagne che chiudevano la valle a settentrione; soltanto quando il locandiere appoggiò davanti a lei una tazza di infuso che rimase intatta, Mira si accorse che la donna teneva le mani strette una nell’altra per impedirne il tremore. «Tre giorni fa», cominciò Elira, «sei goblin, forse sette, hanno preso il sentiero della fortezza. Questo, da solo, non mi avrebbe fatto chiamare nessuno di voi. Rocca Grigia è vuota da quasi due secoli e non ho mai creduto che le rovine appartenessero più ai morti che a chi ha bisogno di un tetto. Poi, la notte successiva, qualcuno ha visto delle luci muoversi nella torre inferiore e, poco prima dell’alba, tutta Pietralunga ha sentito un colpo venire dalla montagna. Non un’esplosione, non un tuono: qualcosa di più profondo. Le stoviglie hanno vibrato nelle credenze.»

Ser Aldren, il guerriero, aveva trascorso abbastanza anni al servizio di uomini che parlavano troppo prima di prendere una decisione e per questo, quando ascoltava, aveva l’abitudine di restare quasi immobile, con gli avambracci sul tavolo e le dita intrecciate; della sua vita precedente raccontava poco, ma la cotta di maglia riparata in tre punti diversi e il vecchio scudo con un sole scolorito facevano capire che non si trattava di un uomo che

avesse imparato a combattere nei cortili delle locande. Alla sua destra sedeva Mira, una halfling che si presentava come «specialista nell'apertura di situazioni complicate», definizione che Aldren traduceva regolarmente con la parola ladra e che lei correggeva ogni volta con pazienza sempre minore; poco minacciosa all'apparenza, Mira possedeva occhi che sembravano non fermarsi mai e mani abbastanza veloci da indurre chiunque la conoscesse a controllare istintivamente le proprie tasche dopo averle stretto la mano. Fratello Irian, chierico itinerante del Santuario della Via, portava una mazza semplice, un simbolo d'argento e una calma che talvolta irritava Aldren più di un insulto, perché prima di giudicare qualcuno aspettava sempre qualche secondo di troppo; Borin Figlio-di-Dorr, infine, era un nano proveniente dalle montagne occidentali, largo quanto Aldren era alto, con una barba scura attraversata da fili grigi e un martello da guerra che trattava con la cura che altri riservavano a un oggetto di famiglia. Borin conosceva poco gli uomini e sosteneva di preferire le pietre, «perché almeno quando una pietra sta per caderti addosso non cerca di convincerti che lo fa per il tuo bene».

«Il rumore veniva dalla cripta?» domandò Irian. Elira annuì lentamente e tirò fuori dalla borsa un quaderno legato con uno spago, aprendolo in una pagina già segnata da una striscia di stoffa. «Sotto Rocca Grigia c'è qualcosa di più antico della fortezza. Le cronache parlano di un ossario e di una porta, e su quella porta sarebbe stato posto il Sigillo di Ardan, una pietra nera attraversata da una vena d'argento. Non è un tesoro, almeno non nel modo in cui intendono i mercanti. Serve a tenere chiusa la porta.» Mira smise di giocare con il cucchiaino. «E che cosa tiene chiuso dall'altra parte?» «Non lo dice.» «Comodo.» Elira fece scorrere il dito su una riga di scrittura sbiadita e lesse: «Finché il sigillo resterà al proprio posto, coloro che non devono destarsi continueranno a dormire». Borin emise un rumore che somigliava a un colpo di tosse ma non lo era. «Qualcuno ha costruito una porta in una montagna, ha inciso un avvertimento e poi ha scritto che non bisognava aprirla. Immagino che i goblin abbiano pensato: vediamo cosa succede.» Irian gli rivolse uno sguardo divertito. «Gli esseri umani hanno costruito biblioteche intere per giustificare la stessa decisione.» «Questo non rende i goblin più saggi.» «No. Rende noi meno autorizzati a prenderli in giro.»

Aldren, che fino a quel momento non aveva interrotto Elira, le chiese quanto fosse lontana Rocca Grigia e se qualcuno avesse tentato di raggiungerla dopo il rumore. «Nessuno», rispose lei. «Due pastori hanno rifiutato persino di portare le greggi sul versante nord. E ieri notte è tornato un solo goblin; lo hanno visto correre nel bosco come se qualcosa lo inseguisse.» Mira inclinò la testa. «Un goblin è tornato, quindi esiste almeno un'uscita.» «O esisteva», disse Borin. Aldren lasciò passare qualche secondo, poi si alzò, controllando quasi senza pensarci la cinghia dello scudo. «Partiamo ora. Se troviamo il Sigillo, lo rimettiamo al suo posto. Se i goblin sono vivi, prima parliamo.» Mira lo guardò con sorpresa ostentata. «Prima parliamo? Stai invecchiando.» «Ho detto prima. Non per sempre.» Irian sorrise, mentre Borin recuperava il martello dal pavimento. «Questa», disse il nano, «è già la parte del piano che preferisco.»

Il sentiero verso la fortezza seguiva dapprima il torrente che scendeva dalle montagne, attraversava alcuni campi coltivati e poi si arrampicava fra pini e rocce, là dove il lastricato di un'antica strada militare riaffiorava ogni tanto sotto le radici; per quasi un'ora il viaggio procedette senza incidenti e, proprio perché non c'era ancora alcun pericolo da affrontare, i quattro finirono per parlare più di quanto avrebbero fatto una volta entrati nelle rovine. Mira chiese ad Aldren perché avesse lasciato l'esercito, domanda che il guerriero aveva già evitato due volte nei giorni precedenti, e questa volta lui rispose senza guardarla: «Perché un comandante mi ha ordinato di tenere un ponte mentre il villaggio dall'altra parte bruciava. Ho obbedito.» «E il ponte?» «Lo abbiamo tenuto.» Mira attese il seguito, ma non arrivò; fu Irian a domandare: «E il villaggio?» Aldren passò il pollice sul bordo della fibbia della cintura. «Non abbastanza.» Non disse altro, tuttavia da quel momento Mira comprese meglio perché, quando c'era da scegliere chi dovesse correre un rischio, Aldren cercasse sempre di mettersi davanti agli altri prima ancora che qualcuno potesse discuterne.

Poco più tardi fu Borin a fermarsi, indicando alcune tracce nel fango. «Piccoli piedi, scarpe cattive. Goblin.» Mira si accovacciò al suo fianco e studiò il terreno. «Ce ne sono parecchie dirette verso la rocca, ma qui...» seguì con il dito una serie di impronte profonde, distanti l'una dall'altra, «...qualcuno è tornato correndo.» Borin annuì e indicò una macchia scura su una pietra. «E sanguinava.» Irian guardò il sentiero che saliva verso le montagne. «Se sono entrati per cercare qualcosa da vendere e hanno risvegliato ciò che Elira teme, potrebbero essere intrappolati quanto chiunque altro.» Aldren gli rivolse un'occhiata. «Lo dici come se stessi già pensando di salvarli.» «Lo dico come se non avessi ancora trovato una buona ragione per lasciarli morire.» «Io una ce l'ho», intervenne Borin. «Hanno tolto una pietra da una porta sigillata.» Mira si rimise in piedi, pulendosi le mani sui pantaloni. «Questa è una ragione per impedire loro di arredare casa tua. Per il resto vediamo prima che facce hanno.»

Rocca Grigia apparve fra gli alberi poco prima di mezzogiorno e, anche in rovina, conservava un'imponenza che costrinse tutti a rallentare. La fortezza occupava uno sperone roccioso che dominava l'intera valle, con una

torre spezzata ancora in piedi sopra mura crollate, archi vuoti affacciati sul precipizio e un grande portale invaso dall'edera; ciò che da Pietralunga sembrava una macchia scura sulla montagna, da vicino rivelava gradini consumati, statue senza volto e blocchi di pietra tanto grandi che Borin li osservò con un rispetto quasi religioso. «Non è lavoro umano», disse, appoggiando una mano sulla muratura. Aldren alzò un sopracciglio. «Lo dici perché è ancora in piedi?» «Lo dico perché il giunto è troppo preciso, la pendenza segue la vena della roccia e chi l'ha costruita conosceva il peso della montagna. La fortezza sopra può essere umana. Questo ingresso è più vecchio.» Mira sorrise. «Vedi? Ti portiamo perché sai parlare con i muri.» «I muri rispondono più spesso delle persone. Bisogna soltanto smettere di aspettarsi che usino parole.»

Davanti al portale trovarono altre impronte e, come sul sentiero, quasi tutte conducevano verso l'interno. Aldren fece cenno agli altri di rallentare, ma aveva appena superato l'ombra dell'arco quando qualcosa si mosse dietro una barricata di assi e casse rovesciate e una voce acuta gridò: «Fermi! Fermi lì!» La mano del guerriero scese immediatamente sull'elsa, Borin sollevò il martello e Mira scomparve quasi per istinto dietro un blocco di pietra, mentre Irian rimase in mezzo al passaggio con entrambe le mani bene in vista. Dietro la barricata comparvero due goblin, uno con una lancia troppo lunga per quello spazio e l'altro con un piccolo arco teso in modo così incerto che la freccia tremava insieme alle sue mani. «Se volete attaccare», disse Irian, «quello con l'arco dovrebbe almeno smettere di puntare il proprio compagno.» Il goblin con la lancia si voltò di scatto; la punta della freccia era effettivamente a pochi centimetri dalla sua spalla. «Grik!» ringhiò. «Ho detto che arco qui è stupido!» «Tu hai detto stare dietro!» protestò l'altro. «Dietro me, non sparare attraverso me!»

Mira sporse la testa dal riparo. «Mi sembrano ben organizzati.» Aldren le fece cenno di tacere, ma il goblin con la lancia aveva già sentito e mostrò i denti. «Voi andate via.» «Possiamo farlo», rispose Irian con tono tranquillo, «ma prima vorremmo sapere perché anche voi non ve ne siete andati.» Il goblin guardò il corridoio alle proprie spalle e per un istante la sua espressione cambiò; non c'era soltanto ostilità, ma una paura stanca, quella di chi era rimasto sveglio troppo a lungo aspettando che qualcosa tornasse. «Non si passa. Ossa camminano.» Borin lasciò ricadere lentamente il martello lungo il fianco. «Che cosa avete fatto?» «Noi? Niente.» L'altro goblin, Grik, tossì. Il primo lo fulminò con lo sguardo. «Quasi niente.» Mira uscì dal riparo. «Quasi niente è una misura interessante.» Dopo qualche domanda emerse la storia: il loro capo Ruk aveva trovato una pietra nera incastrata in una porta sotterranea, aveva deciso che una pietra lucida doveva valere qualcosa e l'aveva rimossa; la porta si era aperta, un vento freddo aveva attraversato le sale e gli scheletri dell'ossario si erano alzati. «Ruk è ancora vivo?» domandò Mira. «Ruk sempre vivo», rispose il goblin con la lancia, come se quella fosse la principale qualità del suo capo. «Ruk bravo a stare dietro altri quando cose diventano pericolose.»

Irian riuscì infine a ottenere il permesso di passare, ma prima che il gruppo si allontanasse Grik li richiamò e indicò il corridoio laterale alla loro sinistra. «Lì no.» Aldren si fermò. «Perché?» I due goblin si guardarono, poi Grik mimò con le dita qualcosa che correva sul proprio braccio. «Grande. Otto gambe. Mangia Snik.» L'altro aggiunse, quasi offeso dalla memoria: «Snik era stupido, ma era nostro.» Mira fissò l'apertura buia. «C'è qualcosa là dentro che ha mangiato uno di loro.» «Sì», disse Aldren, intuendo già dove stesse andando quella frase. «Quindi non ci andiamo.» Mira si voltò verso di lui. «Oppure ci andiamo abbastanza vicino da capire se rappresenta un pericolo sulla via del ritorno.» «La via del ritorno è dall'altra parte.» «Per ora.» Borin incrociò le braccia. «La piccola ha ragione su una cosa: se quella bestia controlla una stanza laterale, potrebbe avere un'altra uscita.» Aldren guardò Irian in cerca di sostegno. Il chierico sollevò le spalle. «Cinque minuti. Guardiamo. Non combattiamo se non dobbiamo.» «È sempre rassicurante quando la frase comincia con non combattiamo», mormorò il guerriero.

La Sala della Ragnatela aveva un soffitto tanto alto che la luce della torcia sembrava spegnersi prima di raggiungerlo, e grandi tele argentate attraversavano lo spazio fra colonne, vecchi mobili e statue mutilate; alcune erano sottili, quasi decorative, ma altre avevano lo spessore di corde e, qua e là, piccoli involucri bianchi pendevano dalle travi. Mira fu la prima a notare uno zaino avvolto nella seta vicino alla parete e, prima che Aldren potesse impedirglielo, disse: «Cinque minuti. Questa è chiaramente una cosa da cinque minuti.» «Mira.» «Lo vedo, lo prendo, torno.» «Mira.» «Aldren, se vuoi che smetta di fare cose rischiose devi trovare un'altra ladra.» «Sto valutando l'idea.» La halfling sorrise e avanzò, appoggiando i piedi nei punti più puliti del pavimento; arrivata a metà sala, però, si fermò all'improvviso e sollevò una mano. «Non fate rumore.» Borin indicò con un dito la torcia di Irian, la cotta di maglia di Aldren e il proprio martello. «Hai scelto un gruppo sbagliato per questa richiesta.»

Mira raggiunse lo zaino, tagliò una ragnatela e stava per liberarlo quando una goccia densa cadde sul pavimento davanti alle sue dita. Seguì con lo sguardo il filo lucido fino al soffitto e, per un istante, non disse nulla. «Aldren», sussurrò infine. «Sì?» «Ritiro la parte dei cinque minuti.» Il ragno si staccò dalle tenebre come se un pezzo del soffitto avesse deciso di precipitare e Mira riuscì a gettarsi di lato soltanto perché vide la sua ombra muoversi prima del corpo; Aldren corse avanti con lo scudo, Borin tentò di raggiungere la creatura e finì con una gamba

intrappolata in una massa di seta, mentre Irian sollevava la torcia cercando di impedire che il mostro scomparisse di nuovo nell'oscurità. Il ragno colpì il bordo dello scudo con una zampa, si arrampicò lungo una colonna e ricomparve dietro Borin prima che il nano riuscisse a voltarsi; le mandibole si chiusero sulla manica di cuoio e il morso non penetrò in profondità, ma Borin impallidì comunque e dovette appoggiarsi al martello. «Veleno?» gridò Irian. «Se lo chiedi adesso, preferisco di no.»

La creatura era troppo veloce perché Aldren potesse costringerla a uno scontro frontale, e per qualche minuto il combattimento fu soltanto una successione di tentativi sbagliati, urti contro le tele e colpi portati nel punto in cui il ragno non si trovava più. Fu Irian a cambiare la situazione quando ricordò la piccola fiala d'olio nello zaino che Mira era riuscita a trascinare verso di sé; gliela lanciò, lei la afferrò quasi senza guardare e ne versò il contenuto su una delle tele principali, quindi Aldren accostò la torcia alla seta. La fiammata corse lungo i fili molto più velocemente del previsto e per un attimo tutti dovettero arretrare, ma il ragno fu costretto a lasciare il soffitto e cadde sul pavimento abbastanza vicino perché Borin, ancora pallido ma furioso, potesse colpirlo con il martello. La creatura emise un suono stridente, Mira le piantò un coltello in una zampa e Aldren affondò la spada nel fianco; invece di continuare a combattere, il mostro si ritrasse lungo la parete e scomparve in una fenditura. «Lo inseguiamo?» chiese Mira ansimando. Aldren la fissò. «No.» «Lo chiedevo per educazione.»

Irian esaminò il morso di Borin e concluse che la maggior parte del veleno non era entrata, ma il nano dovette sedersi qualche minuto; mentre il chierico gli fasciava il braccio, Mira svuotò lo zaino trovato nella sala e mise in fila una corda, una torcia, una seconda fiala d'olio, alcune monete e una piccola pozione. «Chiunque fosse il proprietario aveva gusti pratici», disse. Borin la guardò. «Il proprietario potrebbe essere quello appeso là.» Mira seguì la direzione del suo sguardo e vide un involucro umanoide sospeso fra due colonne. Per una volta non ebbe una battuta pronta. Irian le posò una mano sulla spalla. «Non possiamo sapere se fosse lui.» «No», rispose lei, rimettendo gli oggetti nello zaino, «ma possiamo fare in modo che almeno le sue cose ci aiutino a uscire.» Aldren, che stava pulendo la lama, la osservò per qualche secondo senza dire nulla; poco prima l'aveva considerata soltanto spericolata, ora cominciava a capire che quella curiosità inesauribile era anche il suo modo di non lasciare che la paura decidesse dove potesse andare.

La stanza successiva costrinse tutti a rallentare. Il pavimento della Sala Spezzata era crollato nel centro, lasciando una voragine larga quasi tre metri che attraversava l'ambiente da una parete all'altra; sul fondo, quattro o cinque metri più in basso, si distinguevano le travi di una passerella caduta e blocchi di pietra abbastanza grandi da spezzare una gamba. «Ecco perché avevamo bisogno della corda», disse Mira. «Ecco perché avevamo bisogno di non andare nella stanza del ragno», ribatté Aldren. «Il risultato è lo stesso, ma la mia versione è più interessante.» Mira legò la corda attorno alla vita e si preparò a saltare, ma Aldren le afferrò il nodo e lo rifecce. «Che c'è?» «Se scivoli, questo si stringe sul fianco. Il tuo ti avrebbe girata a testa in giù.» «Avrei potuto comunque arrampicarmi.» «Certo.» «Non mi credi.» «Credo che tu ci avresti provato.»

Il salto sembrò semplice finché Mira non fu in aria. Il piede destro raggiunse l'altro lato, il sinistro scivolò sul bordo e per un istante la halfling scomparve oltre la pietra, trattenuta soltanto dalla corda; Aldren e Irian si gettarono indietro per assorbire il peso, Borin afferrò il tratto libero e Mira rimase sospesa nel vuoto, con le gambe che cercavano inutilmente una parete. «Non guardare sotto!» gridò Irian. «Ottimo consiglio adesso!» rispose lei, con una voce molto più acuta del solito. Aldren si sdraiò vicino al bordo e tese il braccio. «Mira, guardami.» «Non posso. Sto considerando seriamente di diventare una persona prudente.» «Puoi farlo quando sei su.» «Promessa?» «Promessa.» Lei riuscì ad afferrargli il polso e, con l'aiuto della corda, raggiunse il pavimento. Rimase seduta per qualche secondo, pallida, poi si rialzò e assicurò la corda a una colonna. «Non raccontate questa parte.» Borin si preparò ad attraversare. «Io racconterò soltanto che hai quasi scoperto di saper volare.»

Quando arrivò il turno di Borin, il nano fissò il vuoto come se lo ritenesse un'offesa personale. «Le persone intelligenti costruiscono ponti.» «Le persone intelligenti non aprono porte sigillate», disse Mira. «Oggi stiamo incontrando pochissime persone intelligenti.» Con la corda assicurata su entrambi i lati il passaggio fu meno rischioso, ma Borin impiegò più tempo degli altri e, una volta raggiunta la sicurezza, si fermò a riprendere fiato. Mira gli porse la borraccia senza commentare. «Non dirlo», disse lui. «Non ho detto niente.» «Lo stavi pensando.» «Pensavo che sei molto elegante quando ti arrampichi.» Borin bevve e le restituì la borraccia. «Preferivo quando parlavi.»

L'accampamento dei goblin occupava una grande stanza trasformata in una fortificazione improvvisata, con casse, tavoli, assi e perfino due letti accatastati davanti all'ingresso; dietro quel muro irregolare si intravedevano tre goblin armati e un quarto disteso su una coperta, mentre al centro stava Ruk, più alto e robusto dei compagni, con una corazza di cuoio evidentemente recuperata da qualcuno di taglia maggiore. Al collo portava una pietra nera attraversata da una vena d'argento, e quando Borin la vide smise immediatamente di osservare il resto. «Quella», disse. Ruk portò una mano al Sigillo. «Mia.» «No.» «Trovata io.» «Incastrata in una porta.» «Quindi trovata.»

Borin fece un passo avanti, ma Irian gli appoggiò una mano sul petto. «Lascia parlare me.» «Perché?» «Perché tu hai già cominciato male.» «Non ho ancora cominciato.» «Appunto.»

Ruk non era stupido e, soprattutto, non era abbastanza orgoglioso da fingere che la situazione fosse sotto controllo. Ammise di aver rimosso il Sigillo, spiegò che cercava oggetti da vendere perché la sua gente aveva perso il vecchio rifugio dopo una frana e che, quando aveva visto la pietra, non aveva pensato a un incantesimo ma a quante settimane di cibo avrebbe potuto comprare. «Voi vedete porta antica e pensate storia», disse, guardando Borin. «Ruk vede pietra bella e pensa venti bocche. Poi porta apre e Ruk pensa anche altre cose.» Il nano rimase in silenzio. Non era ancora disposto a perdonarlo, ma il disgusto con cui aveva parlato dei goblin diminuì di un grado. Aldren indicò il Sigillo. «Dacelo. Lo rimettiamo al suo posto.» Ruk scosse la testa. «No. Ossa fra qui e porta. Voi fate sparire ossa, Ruk dà pietra.» «Se la pietra serve a fermarle, ci serve prima.» «Se voi morite, pietra resta con Ruk.» Mira incrociò le braccia. «Hai un talento notevole per i piani nei quali qualcun altro corre il rischio.» «Ruk è capo.» «Ah. Quindi funziona così ovunque.» Aldren la guardò. «Mira.» «Era un'osservazione politica generale.»

La trattativa si arenò finché Irian non notò il goblin ferito. Aveva una gamba fasciata male e il panno era scuro di sangue; il chierico indicò il ferito e chiese: «Da quanto è così?» Ruk esitò. «Da quando ossa hanno spada.» «La ferita si sta infettando.» «Ruk vede.» «Posso curarlo.» Uno dei goblin armati rise nervosamente. «Poi chiedi pietra.» «Chiederò comunque la pietra. Ma lo curo anche se Ruk dice di no.» Per la prima volta il capo goblin sembrò non avere una risposta immediata. Fece infine un cenno e Irian entrò nell'accampamento lasciando la mazza a terra. Il ferito si chiamava Kesh, era molto giovane e tentò di fare il coraggioso finché il chierico non toccò la fasciatura; a quel punto strinse i denti e ammise che faceva male. «È una buona notizia», disse Irian. «Vuol dire che la gamba sa ancora di essere viva.» «Brutta buona notizia.» «Le più affidabili spesso lo sono.»

Mentre Irian puliva la ferita e usava una parte della propria magia per fermare il sangue e ridurre il dolore, Ruk rimase accovacciato vicino a lui. «Perché fai?» domandò a un certo punto. «Perché è ferito.» «Kesh goblin.» Irian alzò lo sguardo. «Me ne ero accorto.» Ruk sembrò quasi irritato. «Voi uomini non curate goblin.» «Alcuni uomini non curano nemmeno altri uomini. Non è una regola che mi interessa seguire.» Quando ebbe terminato, Kesh riuscì a muovere il piede senza gemere e Ruk, dopo un lungo silenzio, si tolse il Sigillo dal collo. «Prestato», precisò porgendolo a Irian. «Se morite, Ruk riprende.» Mira annuì seriamente. «È commovente. Quasi un'amicizia.» «No amicizia.» «Non rovinarla.»

Prima di lasciarli, Ruk spiegò ciò che sapeva dell'ossario e indicò una scala che scendeva dietro una porta mezza divelta. «Ossa tante. Non tutte si muovono subito. Quando rumore, altre si alzano. Porta grande dopo stanza. Sigillo va là.» Borin osservò la pietra nelle mani di Irian e poi il capo goblin. «Se torniamo, parleremo di quella frana.» Ruk lo guardò diffidente. «Perché?» «Perché se il vostro rifugio è crollato magari qualcuno che capisce di pietra può dirvi se è perso davvero.» Mira si voltò verso il nano con un sorriso che lui vide benissimo. «Non dire niente», la prevenne Borin. «Non avrei osato.» «Stavi per dire che ho un cuore.» «No. Stavo per dire che stai invecchiando anche tu.»

La scala che conduceva all'ossario scendeva più in profondità di quanto la posizione della fortezza lasciasse immaginare, e presto il rumore del vento e delle voci dei goblin scomparve completamente; restarono soltanto i passi e il suono occasionale del metallo contro la pietra. Borin si fermò diverse volte per sfiorare le pareti con le dita, leggendo nelle giunture e nelle incisioni ciò che gli altri non riuscivano a vedere. «Questa parte è più antica della rocca», disse. «Molto più antica.» Aldren gli domandò come potesse esserne tanto sicuro e Borin indicò un tratto di muratura. «Le pietre sopra sono state tagliate per stare su queste. Chi ha costruito la fortezza ha trovato il passaggio e lo ha incorporato. Non l'ha scavato.» Rimase qualche secondo in silenzio, poi aggiunse: «Mio fratello Dorran è morto in una miniera quando avevo sessant'anni. Aveva trovato una parete che non compariva sulle mappe e volle aprirla prima di puntellare la volta. Disse che sarebbe bastato un colpo. È bastato.» Mira, che non aveva mai sentito Borin parlare della famiglia, domandò piano: «È per questo che odi le porte chiuse?» «No. Odio chi pensa che siano una sfida personale.»

Irian portava il Sigillo avvolto in un panno sotto la veste e, man mano che scendevano, gli sembrava di sentirlo diventare più freddo. «Se qualcosa là sotto è stato sigillato», disse, «potremmo non avere la forza per affrontarlo.» Aldren continuò a scendere. «Non dobbiamo affrontarlo. Dobbiamo chiudere la porta.» «È un'affermazione rassicurante detta da uno che vuole sempre mettersi fra gli altri e il pericolo.» Il guerriero si fermò su un gradino. «Stai tornando al ponte?» «Sto dicendo che non puoi passare il resto della vita cercando un villaggio diverso da salvare.» Per qualche secondo Aldren non rispose. «Non cerco un villaggio.» «Che cosa cerchi?» «La possibilità di scegliere diversamente quando conta.» Irian annuì senza sorridere. «Allora ricordati che scegliere diversamente può significare anche tornare indietro insieme agli altri.» Aldren riprese a camminare. «Ricordamelo quando servirà.»

L'ossario occupava una sala rettangolare scavata nella roccia, con nicchie funerarie disposte lungo entrambe le pareti e un sarcofago liscio al centro; la luce delle torce trasformava ogni cavità in una bocca nera e, per diversi secondi, nessuno osò parlare. Mira fu la prima a rompere il silenzio. «Non mi piacciono le stanze in cui tutto sembra aspettare che tu faccia rumore.» Borin indicò le sue scarpe. «Puoi sempre smettere di farne.» «Sono alta un metro. Non è quasi mai colpa mia.» Irian si avvicinò a un'incisione consumata, cercando di distinguerne i simboli, quando un piccolo osso cadde da una nicchia e rimbalzò due volte sul pavimento. Tutti si voltarono. «Quello non ero io», disse Mira. Un secondo osso cadde poco distante, quindi una mano scheletrica afferrò il bordo di una nicchia e cominciò a trascinare fuori un corpo privo di carne.

Aldren reagì per primo, avanzando con lo scudo alzato e colpendo lo scheletro prima che avesse completato il movimento; il cranio rotolò sul pavimento, ma nello stesso momento altre due figure si sollevarono dalle nicchie opposte e Borin ne affrontò una con il martello, scoprendo che contro quelle ossa antiche un colpo pesante valeva più di qualsiasi eleganza. «Questo», disse dopo aver frantumato una gabbia toracica, «è un problema che capisco.» Mira scivolò dietro un secondo scheletro mentre era impegnato contro Aldren e lo colpì alla base della colonna vertebrale; Irian sollevò il simbolo sacro e pronunciò una breve formula, facendo brillare una luce chiara che costrinse per un istante i non morti a esitare. Sembrava quasi che il gruppo stesse prendendo il controllo della stanza quando un rumore secco si diffuse lungo le pareti, prima uno, poi molti, come dita che bussassero dall'interno delle tombe.

«Aldren», disse Mira, senza distogliere gli occhi dalle nicchie. «Sì.» «Credo che il rumore non gli sia piaciuto.» «Nemmeno a me.» Altri scheletri cominciarono a sollevarsi, due sul lato sinistro, uno vicino al sarcofago, almeno altri tre più lontano, e quello che fino a pochi istanti prima era stato un combattimento gestibile divenne improvvisamente una questione di spazio. Aldren ordinò a Mira di restare dietro lo scudo; lei gli rispose che non aveva alcuna intenzione di passare lo scontro guardando la sua schiena, ma proprio mentre cercava di aggirare un avversario una mano emerse da un mucchio di ossa e le afferrò la caviglia. Mira cadde, urtò il pavimento con il fianco e vide un cranio girarsi verso di lei a pochi centimetri dal viso. Gridò, colpì con il pugnale senza riuscire a liberarsi e, quando un secondo scheletro alzò la spada, fu Irian a trascinarla indietro per il mantello.

«Lasciami!» protestò lei. «È esattamente quello che non sto facendo.» Irian la tirò fino a dietro Borin, ma un colpo lo raggiunse alla spalla e il chierico cadde su un ginocchio. Borin si mise davanti a lui con il martello sollevato. «Puoi curarti?» «Posso.» «Allora fallo.» «Mira è ferita.» «Mira impreca, quindi sta bene.» «Ti sento!» gridò la halfling. «Vedi?» Borin colpì un altro scheletro e aggiunse, senza voltarsi: «Perfettamente sana.» Quella breve assurdità riuscì a spezzare per un attimo il panico, ma Aldren vide ciò che gli altri non avevano ancora avuto il tempo di contare: ogni volta che uno scheletro cadeva, altri si muovevano nelle nicchie, e al centro della sala non avevano più lo spazio necessario per impedire di essere circondati.

«Verso il corridoio!» ordinò. «Là possono arrivare soltanto uno o due alla volta.» Borin annuì e cominciò ad arretrare, Irian aiutò Mira a rialzarsi e il gruppo retrocesse combattendo, alternando passi e colpi; per un momento il piano funzionò, perché la strettoia ridusse il numero di avversari che potevano raggiungerli e Aldren riuscì a mantenere la prima posizione. Poi accadde qualcosa che nessuno avrebbe potuto prevedere e che, se quella storia fosse stata scritta prima di essere vissuta, sarebbe forse sembrata una crudeltà eccessivamente studiata: uno scheletro che Aldren aveva abbattuto poco prima non era del tutto distrutto e, mentre il guerriero arretrava, una mano ossuta gli si chiuse attorno alla caviglia. Aldren perse l'equilibrio, il colpo che avrebbe dovuto ricevere sullo scudo gli scivolò sulla spalla e una seconda lama, spezzata e arrugginita, trovò un varco nella cotta di maglia sotto le costole.

Aldren reagì per abitudine più che per forza, colpì lo scheletro che lo aveva ferito e riuscì a rimettersi in piedi, ma quando si voltò Irian vide il sangue scorrere fra gli anelli della corazza. «Fermo.» «Non ora.» «Aldren, fermo.» Il chierico gli appoggiò entrambe le mani sul fianco e pronunciò le parole della cura, mentre Borin occupava il passaggio e Mira scagliava una freccia sopra la sua spalla. La luce passò dalle dita di Irian alla ferita; il sangue rallentò e Aldren inspirò profondamente, ma il chierico scosse la testa. «Non è chiusa. Ho soltanto comprato tempo.» «Quanto?» «Non abbastanza per fare l'eroe.» Aldren ebbe quasi un sorriso. «È una fortuna. Non mi sono mai considerato portato.» Irian gli strinse il braccio. «Ricordi quello che ti ho detto sulle scale?» «Sì.» «Allora vieni con noi.»

Per alcuni secondi sembrò possibile. Aldren riprese lo scudo, arretrò insieme agli altri e raggiunse l'ingresso della camera finale, ma proprio mentre Mira gridava di aver trovato la porta un nuovo gruppo di scheletri emerse dall'ossario. Borin si voltò e comprese immediatamente che, se fossero entrati tutti nella stanza circolare, nulla avrebbe impedito ai non morti di seguirli prima che capissero come utilizzare il Sigillo. «Possiamo bloccare il passaggio con qualcosa», disse. Mira si guardò attorno. «Con cosa? Non c'è niente!» Aldren osservò il corridoio,

poi lo scudo, poi gli altri tre. Irian capì prima che parlasse. «No.» «Non ho ancora detto niente.» «Non serve.» «Se entriamo tutti, ci entrano dietro.» «Troviamo un altro modo.» «Irian.» «Ho detto di no.»

Borin si avvicinò. «Posso restare io.» Aldren scosse la testa. «Tu devi capire la porta.» «È pietra, non magia.» «È una pietra costruita da gente che parlava la tua lingua prima che il mio regno avesse un nome. Tu vai.» Mira afferrò il braccio di Aldren. «E io?» «Tu trovi la parte che tutti gli altri non vedono. È quello che fai.» «Non parlare come se stessi distribuendo i nostri ruoli per l'ultima volta.» «Non lo sto facendo.» La voce del guerriero rimase calma, ma le dita con cui le tolse la mano dal braccio tremavano leggermente. «Sto distribuendo i ruoli per i prossimi due minuti.» Poi guardò Irian. «E tu li fai tornare indietro.» Il chierico rimase immobile. «Potrei curarti ancora.» «E se dietro quella porta c'è qualcosa, potresti dover curare loro.» «Non puoi decidere tu chi devo salvare.» «No. Posso soltanto decidere dove stare.»

Gli scheletri erano ormai abbastanza vicini perché si sentisse il raschiare delle ossa sulla pietra. Borin imprecò nella propria lingua e Aldren gli porse lo scudo. «Prendilo.» Il nano non tese la mano. «Non mi serve.» «A me rallenta.» «Bugiardo.» «Borin.» Per la prima volta da quando si conoscevano, il nano vide nel volto dell'uomo non la sicurezza del soldato, ma una paura assolutamente lucida. «Sul ponte», disse Aldren a voce bassa, «ho obbedito perché era più facile che scegliere. Questa volta scelgo io. Non farmela sprecare.» Borin chiuse gli occhi per un istante, poi prese lo scudo. «Se sopravvivi, te lo restituisco pieno di ammaccature.» «Se sopravvivo, ti faccio pagare ogni riparazione.» Mira aprì la bocca, ma Aldren la spinse gentilmente verso la camera. «Vai.» Lei fece due passi, si voltò ancora una volta e disse: «Non osare trasformarti in una storia triste.» Aldren sollevò la spada. «Non è il mio genere.»

La camera della Porta del Sigillo era circolare e più fredda dell'ossario. Una gigantesca lastra di pietra occupava quasi tutta la parete opposta ed era aperta di pochi centimetri, abbastanza perché dal varco uscisse un vento gelido ma non abbastanza da mostrare con chiarezza ciò che si trovava oltre; al centro della porta c'era un incavo che corrispondeva esattamente al Sigillo di Ardan. Irian lo estrasse dal panno e lo inserì, aspettandosi che la pietra reagisse immediatamente, ma non accadde nulla. Dal corridoio arrivò il primo colpo della spada di Aldren. «Perché non funziona?» chiese Mira. Borin si avvicinò alle incisioni. «Perché non è una serratura. È un meccanismo.» «Ottimo. Hai detto che capisci le pietre.» «Capisco le pietre. Non ho mai detto che tutte le pietre mi piacciono.»

Sotto il Sigillo comparivano tre parole consumate: Coraggio, Saggezza, Unione. Più in basso, su tre blocchi mobili, erano scolpiti una spada, un occhio e due mani intrecciate. Mira indicò la spada. «Coraggio. Facile.» «Troppe facile», rispose Borin. «Forse vuole un ordine.» Dal corridoio arrivò un altro clangore, poi il rumore di qualcosa che si spezzava. Irian guardò indietro. «Non abbiamo tempo per essere eleganti.» «Spada al Coraggio», disse Mira, spostando il primo blocco. «Occhio alla Saggezza.» «E mani all'Unione», concluse Irian. Borin esitò. «Aspetta. Potrebbe essere il contrario: la saggezza è sapere quando non usare la spada.» Mira lo fissò. «Borin, se questa porta vuole una lezione filosofica, la apro a martellate.» Il nano lasciò uscire un respiro che era quasi una risata e spinse il terzo simbolo nella cavità rimasta.

Per un istante non accadde niente, poi una luce pallida percorse la vena argentata del Sigillo e si diffuse lungo le incisioni della porta. La pietra cominciò a muoversi con una lentezza terribile, mentre dal corridoio arrivava il rumore del combattimento di Aldren: un colpo, un secondo, il suono di una lama trascinata sul muro. Mira fece un passo verso l'uscita. «È ancora vivo.» Irian le afferrò il polso. «Se vai adesso...» «Se non vado adesso?» «Chiudiamo la porta.» «Non era la domanda.» Irian non trovò risposta. Borin rimase con entrambe le mani appoggiate al meccanismo, come se potesse costringerlo a muoversi più velocemente. «Mira», disse infine, «se torni indietro, lui avrà fatto tutto questo per niente.» «Non usare lui contro di me.» «Non lo sto usando. Sto cercando di restare qui anche io.»

La porta continuò a chiudersi e la fessura verso l'oscurità divenne sempre più stretta. Irian, forse per non ascoltare ciò che accadeva alle loro spalle, guardò oltre il varco e per un momento ebbe l'impressione che la montagna si aprisse su uno spazio impossibile: vide colonne che scendevano molto più in basso del pavimento, una scalinata che proseguiva nelle tenebre e strutture troppo lontane per appartenere a una semplice cripta. Poi, in fondo, due piccoli punti di luce apparvero dove non avrebbe dovuto esserci nulla. Non erano torce, perché rimasero immobili e alla stessa altezza, e quando uno dei due si spostò leggermente Irian ebbe la certezza sgradevole di essere osservato. «Non guardate», disse Mira naturalmente guardò. «Che cos'è?» «Non lo so.» Borin spinse più forte. «Ottima risposta. Tienila per dopo.»

Dal corridoio arrivò un ultimo suono metallico, più breve degli altri, seguito da un silenzio che nessuno dei tre volle interpretare. La porta raggiunse la propria sede e il colpo della pietra attraversò il pavimento, le pareti e le ossa della fortezza come un tuono sepolto; nello stesso istante, nell'ossario, ogni scheletro ancora in piedi cadde a terra.

Mira si liberò dalla presa di Irian e corse. Superò il corridoio senza badare alle ossa, scivolò quasi all'ingresso della sala e vide Aldren seduto contro la parete, la schiena appoggiata alla pietra, la spada ancora nella mano destra. Davanti a lui giacevano quattro scheletri distrutti e un quinto era crollato quasi sulle sue gambe. «Aldren.» Nessuna risposta. Mira lo chiamò di nuovo, più forte, mentre Irian arrivava alle sue spalle e si inginocchiava. Il chierico cercò il battito al collo, poi appoggiò una mano sul petto del guerriero e pronunciò una parola di cura che non produsse alcuna luce.

«Fallo di nuovo», disse Mira. Irian non si mosse. «Fallo di nuovo.» «Mira...» «Hai ancora magia.» «Non abbastanza per questo.» «Non lo sai.» Irian alzò gli occhi verso di lei e la stanchezza sul suo volto la fece arretrare di mezzo passo. «Lo so.» Borin arrivò lentamente, portando ancora lo scudo di Aldren, e rimase sulla soglia senza avvicinarsi. Mira si inginocchiò davanti al guerriero e gli prese la mano; soltanto allora notò che le dita di Aldren erano chiuse attorno a qualcosa. Con fatica riuscì ad aprirle e trovò la piccola fibbia metallica che lui portava sempre sul mantello, quella che sul sentiero aveva sfiorato raccontando del ponte. «Aveva detto che non si sarebbe trasformato in una storia triste.» La voce di Mira si spezzò. Irian chiuse gli occhi di Aldren. «Non è lui a scegliere che tipo di storia diventerà.» Borin appoggiò lo scudo contro la parete. «No. Quello tocca a noi.»

Rimasero nell'ossario a lungo, abbastanza perché il respiro tornasse regolare e perché la paura immediata si trasformasse in quella forma più pesante di dolore che non chiede più di correre. Irian si domandava se avesse sbagliato a non restare, Mira ripercorreva mentalmente ogni scelta della giornata cercando il punto esatto in cui avrebbe potuto costringere le cose ad andare diversamente, e Borin sedeva accanto al corpo senza parlare, con le mani appoggiate al martello. Fu lui, dopo un tempo che nessuno seppe misurare, a dire: «Dorran è morto perché io ero dall'altra parte della galleria. Per anni ho pensato che se fossi stato con lui avrei potuto fermarlo, o tirarlo fuori, o prendere il colpo al suo posto. Non funziona così.» Mira lo guardò. «Come fai a saperlo?» «Non lo so. Ma se non ci credo, devo passare il resto della vita a morire con ogni persona che perdo.» Irian abbassò lo sguardo. «E se avessimo potuto salvarlo davvero?» Borin rimase in silenzio, poi rispose: «Allora dovremo vivere abbastanza da fare meglio la prossima volta.»

Quando tornarono all'accampamento, Ruk comprese ciò che era successo non appena vide Aldren trasportato fra Borin e Irian. Non fece domande e, cosa ancora più sorprendente, non fece battute; Kesh, il goblin ferito che Irian aveva curato, si alzò appoggiandosi a una cassa e indicò una vecchia barella pieghevole. «Questa», disse. «Per uomo grande.» Ruk chiamò due compagni e ordinò loro di aiutare. Borin lo osservò. «Pensavo che la tua regola fosse restare dietro gli altri quando le cose diventano pericolose.» Ruk annuì. «Ora cose pericolose ferme.» Poi guardò Aldren. «Lui resta davanti anche quando non serve più.» Era una frase goffa, ma nessuno ebbe bisogno di chiedere che cosa intendesse.

Il passaggio della Sala Spezzata richiese quasi mezz'ora, perché la barella non poteva essere trascinata semplicemente sulla corda e i goblin costruirono una specie di slitta con due assi recuperate dall'accampamento. Mira attraversò per prima, questa volta senza esitazioni apparenti, e fissò la corda con tre nodi diversi; quando Borin le disse che uno sarebbe bastato, lei rispose: «Oggi non mi interessa ciò che basta.» Il nano non la corresse. Dalla Sala della Ragnatela non proveniva alcun movimento, anche se le tele tremavano leggermente in un punto vicino al soffitto. «È ancora là», sussurrò Mira. Ruk sollevò lo sguardo. «Ragno mangia Snik.» «Lo sappiamo.» «Snik molto stupido.» Mira si voltò verso di lui. «Puoi smettere di dirlo. Era vostro.» Ruk abbassò lo sguardo. «Sì. Era nostro.»

Quando uscirono finalmente da Rocca Grigia, il sole stava scendendo dietro le montagne e il mondo esterno li colpì quasi con violenza: il vento aveva un odore diverso, gli alberi si muovevano, da qualche parte cantava un uccello, e dopo ore trascorse nella pietra sembrava assurdo che il resto della valle avesse continuato a esistere. I goblin si fermarono poco oltre l'ingresso; Ruk disse che non sarebbero scesi fino a Pietralunga perché gli abitanti non avrebbero apprezzato la visita e Borin gli promise che sarebbe tornato, un giorno, a vedere la frana del loro rifugio. «Tu mantieni promesse?» domandò Ruk. «Quando posso.» «E quando non puoi?» Borin guardò la barella. «Le porto con me.» Ruk sembrò riflettere su quella risposta, poi fece un breve cenno e tornò verso le rovine insieme agli altri.

Durante il viaggio di ritorno parlarono poco, ma non perché non avessero niente da dirsi. Mira camminava accanto alla barella e ogni tanto guardava Aldren come se si aspettasse che aprisse gli occhi e le dicesse che tutto quello era un pessimo modo di attirare l'attenzione; Irian portava il Sigillo soltanto come ricordo nella mente, perché la pietra era rimasta sulla porta, e ripensava alle proprie parole sulle scale, quando aveva detto ad Aldren che scegliere diversamente poteva significare tornare indietro con gli altri. Borin, invece, teneva lo scudo del guerriero legato allo zaino e camminava con la consapevolezza che quell'oggetto, fino alla mattina, era appartenuto a una persona capace di rispondergli. A metà strada Mira disse all'improvviso: «Non voglio che Elira racconti che è morto salvandoci.» Irian la guardò. «Perché?» «Perché sembra semplice. Non lo era. Aveva paura. Era ferito. Noi

abbiamo litigato. Io volevo tornare indietro e non l'ho fatto. Se dici solo che ci ha salvati, diventa una statua.» Borin annuì. «Allora raccontiamo tutto.»

Elira li vide entrare nella piazza di Pietralunga e comprese prima ancora che qualcuno parlasse. Si avvicinò lentamente alla barella, posò una mano sul bordo di legno e domandò soltanto: «La porta?» Irian annuì. «Chiusa. Il Sigillo è tornato al suo posto.» «E ciò che c'era dietro?» «Non è uscito.» Elira sollevò gli occhi. «Non è la stessa risposta.» «No.» Quella sera, davanti alla locanda, gli abitanti accesero quattro lanterne. Tre furono poste sul tavolo al quale gli avventurieri avevano ascoltato Elira quella mattina, mentre la quarta rimase davanti alla sedia vuota di Aldren. Borin appoggiò accanto alla luce lo scudo del guerriero, Mira vi posò la fibbia che aveva trovato nella sua mano e Irian raccontò ciò che era accaduto, questa volta senza cercare di trasformarlo in una lezione, perché alcune storie hanno bisogno di essere comprese molto dopo essere state raccontate.

Quando arrivò alla Porta del Sigillo e descrisse i due punti luminosi comparsi nell'oscurità, Elira lo interruppe. «Occhi?» «Forse.» «Di che cosa?» «Non lo so.» Mira, seduta con le gambe raccolte sulla sedia, aggiunse: «E per una volta nessuno di noi ha pensato che fosse una buona idea andare a controllare.» Borin la guardò. «Io non l'ho mai pensato.» «Lo so. Per questo ho detto nessuno di noi.» Il nano scosse la testa, ma il movimento gli strappò un accenno di sorriso e quella fu la prima cosa che somigliasse alla normalità da quando avevano lasciato la fortezza. Elira rimase a lungo in silenzio, poi disse: «Il Sigillo è tornato al proprio posto. Per ora dovrebbe bastare.» Borin si voltò verso la finestra, oltre la quale la montagna era ormai invisibile nel buio. «No», rispose. «Basta per stanotte.»

Molto più tardi, quando le finestre di Pietralunga erano spente e persino le quattro lanterne davanti alla locanda cominciavano a consumarsi, Mira tornò da sola nella sala comune. Trovò Irian seduto al tavolo con un foglio davanti e Borin addormentato su una panca, ancora vestito. «Che fai?» chiese. «Scrivo il nome di Aldren nel registro del santuario.» Mira si sedette. «Scrivi anche che era insopportabile.» Irian la guardò. «Non è una voce prevista.» «Allora il vostro registro è incompleto.» Il chierico sorrise appena e lasciò un po' di spazio sotto il nome. «Che cosa vuoi che scriva?» Mira pensò a lungo. «Scrivi che aveva paura e che è rimasto lo stesso.» Irian abbassò la penna. «Mi sembra una buona definizione del coraggio.» Dal fondo della stanza Borin, senza aprire gli occhi, disse: «E scrivi che mi deve ancora i soldi per una birra.» Mira rise, questa volta davvero, e per qualche secondo il dolore smise di occupare tutto lo spazio disponibile.

Sotto Rocca Grigia, intanto, la Porta del Sigillo rimaneva chiusa, immobile e silenziosa; dietro di essa, molto più in profondità di quanto Elira avesse mai immaginato, qualcosa che aveva atteso abbastanza a lungo da dimenticare il trascorrere degli anni ricordò per un istante il suono di passi, il bagliore di una luce e tre voci umane che pronunciavano parole incise sulla pietra. Due occhi si aprirono nel buio, rimasero fermi per qualche secondo davanti alla porta ormai sigillata e poi si richiusero, non perché il sonno fosse tornato, ma perché anche le creature che sanno aspettare per secoli possono permettersi di aspettare ancora un poco.

Appendice A. Riferimento rapido

Situazione	Regola
Prova incerta	d20 + caratteristica + eventuale competenza (+2)
Difficoltà	10 facile; 12 normale; 15 difficile; 18 molto difficile; 20 eccezionale
Vantaggio	2d20, conserva il migliore
Svantaggio	2d20, conserva il peggiore
Iniziativa	1d6 + Destrezza, ritirata ogni round
Attacco	d20 + caratteristica +2 contro CA
Turno	Muoviti e fai una cosa importante
o PF	d20: 10+ successo, 9- fallimento; tre successi stabilizzano, tre fallimenti = morte
Morale	2d6: se supera il Morale, la creatura fugge, si arrende o cambia comportamento
Magia	Attacco magico: d20 + caratteristica magica +2; Difficoltà Magica: 12 + caratteristica magica

QUANDO NON SAI CHE REGOLA USARE

Chiedi che cosa il giocatore vuole ottenere e come pensa di farlo. Se l'esito è ovvio, descrivilo. Se è impossibile, spiega perché. Se è davvero incerto, scegli una caratteristica e una Difficoltà e continua a giocare.

Appendice B. Avversari essenziali

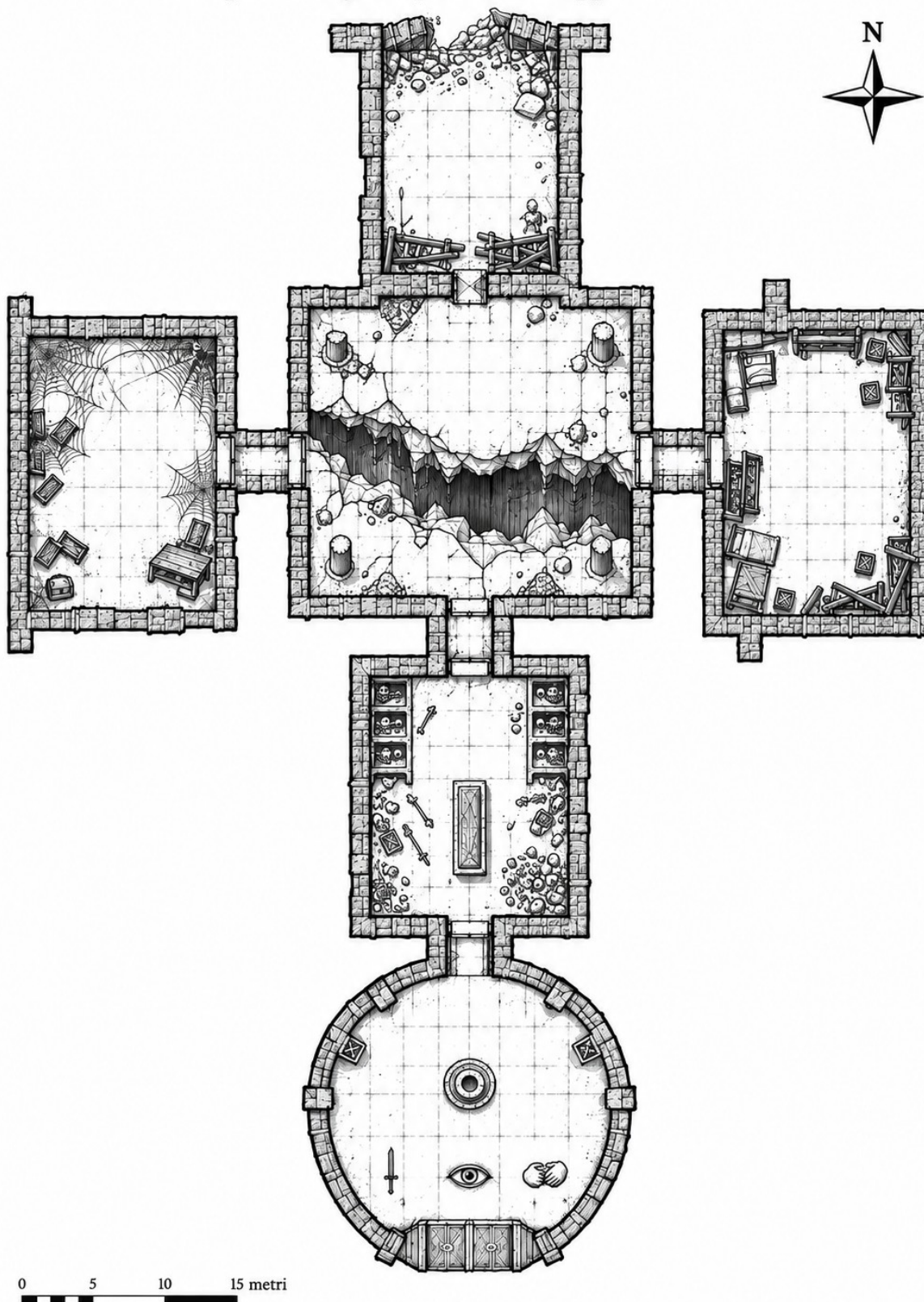
Creatura	CA	PF	Attacco	Danno	Morale
Goblin	12	5	+3	1d6	6
Ruk	13	9	+3	1d6+1	7
Ragno Gigante	13	10	+3	1d6	7
Scheletro	12	6	+2	1d6	12
Orco	13	12	+4	1d8+2	8
Lupo	12	6	+3	1d6	7

Per inventare un avversario al volo usa questi valori come riferimento: una creatura debole può avere CA 11, PF 4, Attacco +2 e Danno 1d4; una creatura normale CA 13, PF 8, Attacco +3 e Danno 1d6; una creatura forte CA 15, PF 15, Attacco +4 e Danno 1d8+2. Poi aggiungi una sola caratteristica memorabile: vola, si arrampica sulle pareti, teme il fuoco, sputa veleno oppure attraversa le porte chiuse.

Appendice C. Mappa per i giocatori

Questa versione della mappa non contiene numeri o nomi delle stanze e può essere mostrata o stampata per il gruppo se preferisci utilizzare una rappresentazione visiva. In alternativa, lascia che siano i giocatori a disegnare la propria mappa sulla base delle descrizioni.

La Cripta del Sigillo Spezzato – Mappa dei Giocatori



Per continuare

Se questa guida ha funzionato, il passo successivo non è imparare molte più regole: è giocare ancora. Con l'esperienza il gruppo capirà quali aspetti desidera approfondire e quali può lasciare semplici. Il progetto Dadi, Maghi e Draghi raccoglie materiali, riflessioni ed esperienze dedicate al gioco di ruolo come spazio di immaginazione, relazione e apprendimento.

Sito del progetto



www.kristiansensini.com/dnd

Il libro su Amazon



amazon.it/dp/BoG3zWPQWZ

Instagram



[@dadimaghiedraghi](https://www.instagram.com/dadimaghiedraghi)

Il principio con cui chiudiamo è lo stesso con cui abbiamo cominciato: le regole servono a dare forma alle decisioni, non a sostituirle. Quando qualcuno guarda la situazione, ascolta gli altri e dice “Aspettate, ho un’idea”, il gioco ha già raggiunto il suo scopo.



CHIERICO • 1° LIVELLO



Nome del personaggio: _____

Giocatore: _____

Allineamento: LB • NB • CB • LN • N • CN

Origine: Nano • Classe: Chierico



VALORI RAPIDI

Classe Armatura	17
Punti Ferita	11
Movimento	9 m
Iniziativa	1d6 +1
Salvezza: d20 + caratteristica	

CARATTERISTICHE

Forza	12	(+1)
Destrezza	13	(+1)
Costituzione	14	(+2)
Intelligenza	8	(-1)
Saggezza	15	(+2)
Carisma	10	(+0)



COMPETENZE E CAPACITÀ

Competenze
Medicina
Intuizione
Persuasione



+4
+4
+2

Origine

Vantaggio quando resiste a veleni e sostanze nocive.

Capacità di classe

Soccorso: 1 volta fra due riposi lunghi, usa l'azione e fai recuperare 1d6+2 PF a una creatura toccata.



EQUIPAGGIAMENTO

Armatura media, scudo, mazza, balestra leggera, 20 quadrelli, simbolo sacro, zaino, torcia, corda e razioni.

Da ricordare

Sostieni il gruppo: cura quando serve, ma non dimenticare che puoi anche combattere.



ATTACCHI

Mazza

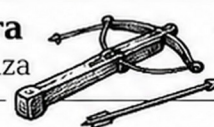
Danno 1d6 • mischia



+3 a colpire

Balestra leggera

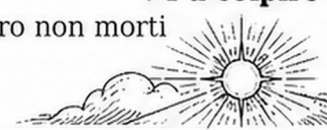
Danno 1d6 • distanza



+3 a colpire

Luce severa

Danno 1d8 • 1d8+2 contro non morti



MAGIA

Attacco magico +4 • Difficoltà 14

MINORI • uso libero

- Luce votiva
- Parola di conforto



MAGGIORI • 1 uso ciascuna fino al riposo lungo

- ☐ Cura profonda • 1d8+2 PF
- ☐ Luce severa

NEL TUO TURNO

1. Guarda chi ha bisogno di aiuto.
2. Cura o sostieni un alleato se serve.
3. Altrimenti attacca o usa una magia.





CHIERICO · LE TUE MAGIE



COME SI USA LA MAGIA

La caratteristica magica del Chierico è Saggezza. Nel tuo turno lanciare una magia conta normalmente come la tua azione importante: puoi comunque muoverti. Fuori dal combattimento descrivi ciò che vuoi ottenere e applica semplicemente l'effetto della magia.

MAGIE MINORI uso libero: non si consumano e puoi usarle di nuovo quando serve.

MAGIE MAGGIORI ogni magia preparata può essere usata 1 volta; torna disponibile dopo un riposo lungo.



MAGIE MINORI

Luce votiva

Tocchi un piccolo oggetto, che emette una luce calda sufficiente a illuminare una stanza per circa un'ora. Puoi spegnerla quando vuoi. Non produce calore e non infligge danni.



Parola di conforto

Rivolgi poche parole a un compagno vicino. Entro la scena avrà vantaggio alla successiva prova o tiro salvezza per resistere alla paura. Lo stesso personaggio non può accumulare più effetti insieme.



***Ricorda:** una magia minore non serve soltanto in combattimento. Se l'effetto descritto può aiutarti a esplorare, comunicare o risolvere un problema, proponi l'idea al Master.*

QUANDO DEVI TIRARE?

Se la magia dice "attacco magico", tira $d20 + 4$ e confronta il totale con la Classe Armatura del bersaglio.

Se permette al bersaglio di resistere, tira $d20 +$ caratteristica contro Difficoltà 14. Se non è richiesto alcun tiro, l'effetto avviene normalmente.

MAGIE MAGGIORI

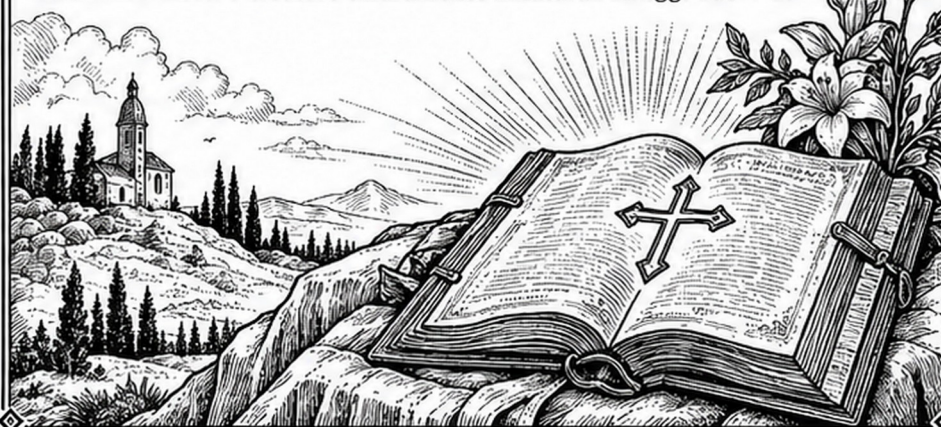
Cura profonda

Tocchi una creatura e le fai recuperare $1d8 + 2$ Punti Ferita. Può riportare cosciente chi è a 0 PF, purché non sia morto. La condizione Ferito, se presente, rimane.



Luce severa

Scegli una creatura che puoi vedere a distanza ragionevole ed effettua un attacco magico: $d20 + 4$ contro la sua CA. Se colpisci infliggi $1d8$ danni; contro non morti o creature chiaramente innaturali infliggi $1d8 + 2$.





GUERRIERO • 1° LIVELLO



Nome del personaggio:

Giocatore:

Allineamento: LB • NB • CB • LN • N • CN

Origine: Umano • Classe: Guerriero

VALORI RAPIDI

Classe Armatura	18
Punti Ferita	12
Movimento	9 m
Iniziativa	1d6 +1
Salvezza: d20 + caratteristica	

CARATTERISTICHE

Forza	15	(+2)
Destrezza	13	(+1)
Costituzione	14	(+2)
Intelligenza	10	(+0)
Saggezza	12	(+1)
Carisma	8	(-1)



COMPETENZE E CAPACITÀ

Competenze

Atletica	+4
Percezione	+3
Sopravvivenza	+3
Intimidazione	+1

Origine

Una competenza aggiuntiva, già compresa nella scheda.

Capacità di classe

Disciplina marziale: +1 agli attacchi con armi.
Tenacia: 1 volta fra due riposi lunghi, usa l'azione e recupera 1d6+1 PF.



EQUIPAGGIAMENTO

Armatura pesante, scudo, spada, balestra leggera, 20 quadrelli, pugnale, zaino, torcia, corda e razioni.

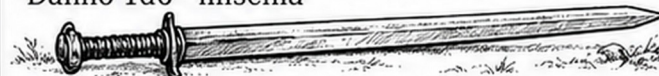


ATTACCHI

Spada

Danno 1d6 • mischia

+5 a colpire



Balestra leggera

Danno 1d6 • distanza

+4 a colpire



Pugnale

Danno 1d4 • arma piccola

+4 a colpire



CAPACITÀ IN COMBATTIMENTO

Disciplina marziale: +1 agli attacchi con armi. Tenacia: 1 volta fra due riposi lunghi, usa l'azione e recupera 1d6+1 PF.



NEL TUO TURNO

1. Proteggi chi è più fragile.
2. Scegli l'arma adatta alla distanza.
3. Attacca, tenta una manovra o usa Tenacia.



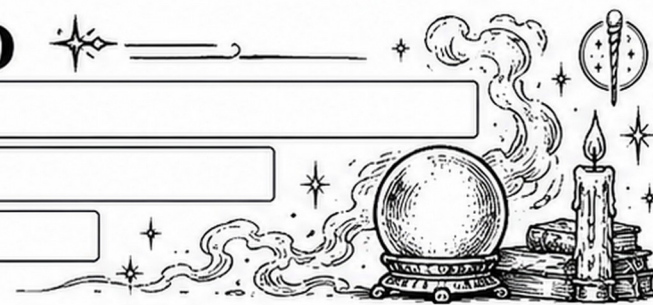
MAGO · 1° LIVELLO

Nome del personaggio:

Giocatore:

Allineamento: LB · NB · CB · LN · N · CN

Origine: Elfo · Classe: Mago

VALORI RAPIDI

Classe Armatura	12
Punti Ferita	7
Movimento	9 m
Iniziativa	1d6 +2

Salvezza: d20 + caratteristica

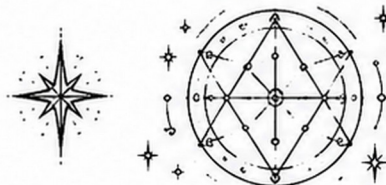
CARATTERISTICHE

Forza	8	(-1)
Destrezza	14	(+2)
Costituzione	13	(+1)
Intelligenza	15	(+2)
Saggezza	12	(+1)
Carisma	10	(+0)



COMPETENZE E CAPACITÀ

Competenze
 Arcano
 Storia
 Indagine



Origine

Vede bene con poca luce; vantaggio quando la vista è decisiva.

Capacità di classe

Studioso arcano: durante le avventure può imparare nuove formule trovate in libri, pergamene o appunti.



EQUIPAGGIAMENTO

Libro delle formule, pugnale, piccoli strumenti e componenti, zaino, torce, corda, pergamene, inchiostro e razioni.

Da ricordare

Le magie non servono solo a fare danno: nebbia, illusioni e piccoli artifici possono risolvere un problema prima del combattimento.



ATTACCHI

Pugnale +4 a colpire
 Danno 1d4 · arma leggera

Scheggia arcana +4 a colpire
 Danno 1d6 · attacco magico



MAGIA

Attacco magico +4 · Difficoltà 14

MINORI · uso libero

- Mano invisibile
- Favilla
- Scheggia arcana



MAGGIORI · 1 uso ciascuna fino al riposo lungo

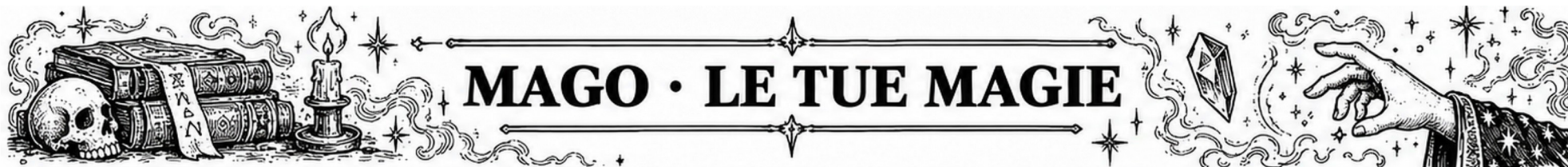
- ☐ Freccia d'energia · 1d6+2
- ☐ Velo illusorio
- ☐ Nebbia improvvisa



NEL TUO TURNO

1. Resta dietro ai compagni più resistenti.
2. Scegli se basta una magia minore.
3. Usa una magia maggiore solo quando può cambiare la scena.





MAGO • LE TUE MAGIE

COME SI USA LA MAGIA

La caratteristica magica del Mago è Intelligenza. Nel tuo turno lanciare una magia conta normalmente come la tua azione importante: puoi comunque muoverti. Fuori dal combattimento descrivi ciò che vuoi ottenere e applica semplicemente l'effetto della magia.

MAGIE MINORI uso libero: non si consumano e puoi usarle di nuovo quando serve.

MAGIE MAGGIORI ogni magia preparata può essere usata 1 volta; torna disponibile dopo un riposo lungo.

MAGIE MINORI

Mano invisibile

Muovi lentamente a breve distanza un oggetto piccolo e leggero senza toccarlo: puoi prendere una chiave, tirare una cordicella o aprire una finestra non bloccata. Non può sollevare persone né strappare un'arma dalle mani di qualcuno.

Favilla

Crea una piccola fiamma capace di accendere una candela, una torcia o materiale facilmente infiammabile. Non è un attacco e non infligge automaticamente danni a una creatura.

Scheggia arcana

Scagli un piccolo frammento di energia. Effettua un attacco magico, d20 + 4 contro la CA del bersaglio. Se colpisci infliggi 1d6 danni.



MAGIE MAGGIORI

Freccia d'energia

Scegli una creatura visibile: la magia la raggiunge automaticamente e infligge 1d6 + 2 danni. Non devi effettuare un tiro di attacco.

Velo illusorio

Crei un'immagine immobile grande al massimo quanto una persona o un piccolo mobile. Non produce suono, peso o odore. Chi ha un buon motivo per dubitarne può esaminarla con Intelligenza contro Difficoltà 14.

Nebbia improvvisa

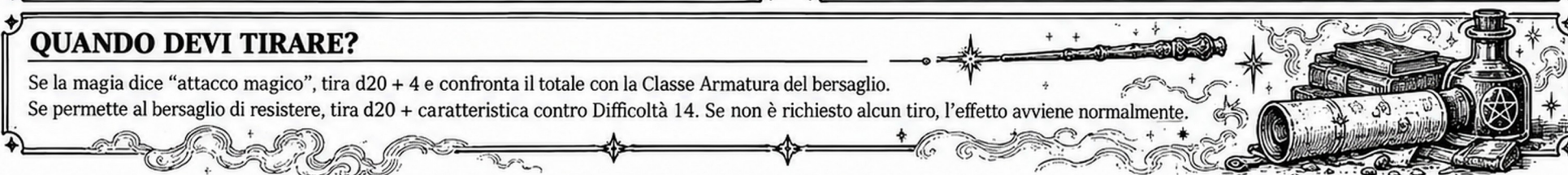
Una piccola area vicina si riempie di nebbia molto densa per alcuni minuti. Vedere attraverso di essa diventa difficile; gli attacchi che dipendono dalla vista possono avere svantaggio o risultare impossibili, secondo la situazione.

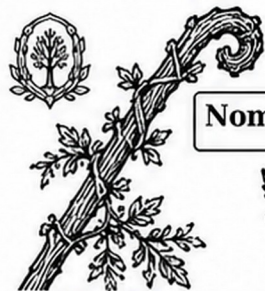


QUANDO DEVI TIRARE?

Se la magia dice "attacco magico", tira d20 + 4 e confronta il totale con la Classe Armatura del bersaglio.

Se permette al bersaglio di resistere, tira d20 + caratteristica contro Difficoltà 14. Se non è richiesto alcun tiro, l'effetto avviene normalmente.





DRUIDO · 1° LIVELLO



Nome del personaggio: _____

Giocatore: _____

Allineamento: LB · NB · CB · LN · N · CN

Origine: Umano · Classe: Druido



VALORI RAPIDI

Classe Armatura	13
Punti Ferita	10
Movimento	9 m
Iniziativa	1d6 +1
Salvezza: d20 + caratteristica	

CARATTERISTICHE

Forza	10	(+0)
Destrezza	13	(+1)
Costituzione	14	(+2)
Intelligenza	12	(+1)
Saggezza	15	(+2)
Carisma	8	(-1)



COMPETENZE E CAPACITÀ

Competenze	
Natura	+3
Trattare animali	+4
Percezione	+4
Sopravvivenza	+4



Origine

Una competenza aggiuntiva, già compresa nella scheda.

Capacità di classe

Piccola forma animale: 1 volta fra due riposi lunghi, diventa per alcuni minuti un piccolo animale comune.



EQUIPAGGIAMENTO

Armatura leggera, bastone, fionda, 20 proiettili, focus naturale, zaino, torcia, corda, erbe, borraccia e razioni.



Da ricordare

Osserva l'ambiente: animali, piante, terreno e tracce sono strumenti importanti quanto le armi.



ATTACCHI

Bastone	+2 a colpire
Danno 1d6 · mischia	
Fionda	+3 a colpire
Danno 1d4 · distanza	



MAGIA

Attacco magico +4 · Difficoltà 14

MINORI · uso libero

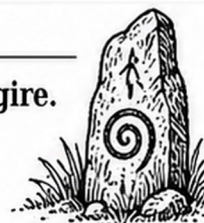
- Germoglio
- Richiamo animale

MAGGIORI · 1 uso ciascuna fino al riposo lungo

- ☐ Lingua degli animali
- ☐ Radici afferranti

NEL TUO TURNO

1. Osserva l'ambiente prima di agire.
2. Blocca un nemico con Radici afferranti se serve.
3. Altrimenti attacca, aiuta o usa una magia minore.





DRUIDO · LE TUE MAGIE



COME SI USA LA MAGIA

La caratteristica magica del Druido è Saggezza. Nel tuo turno lanciare una magia conta normalmente come la tua azione importante: puoi comunque muoverti. Fuori dal combattimento descrivi ciò che vuoi ottenere e applica semplicemente l'effetto della magia.

MAGIE MINORI uso libero: non si consumano e puoi usarle di nuovo quando serve.

MAGIE MAGGIORI ogni magia preparata può essere usata 1 volta; torna disponibile dopo un riposo lungo.



MAGIE MINORI

Germoglio

Fai germogliare rapidamente un seme o aprire un fiore. Toccando una pianta puoi anche capire se è sana, malata o avvelenata. Non crea grandi masse di vegetazione.

Richiamo animale

Produci un verso o un segnale comprensibile a un piccolo animale vicino e comunichi un'idea molto semplice, come pericolo, cibo o calma. Non è una vera conversazione e non controlla l'animale.



Ricorda: una magia minore non serve soltanto in combattimento. Se l'effetto descritto può aiutarti a esplorare, comunicare o risolvere un problema, proponi l'idea al Master.

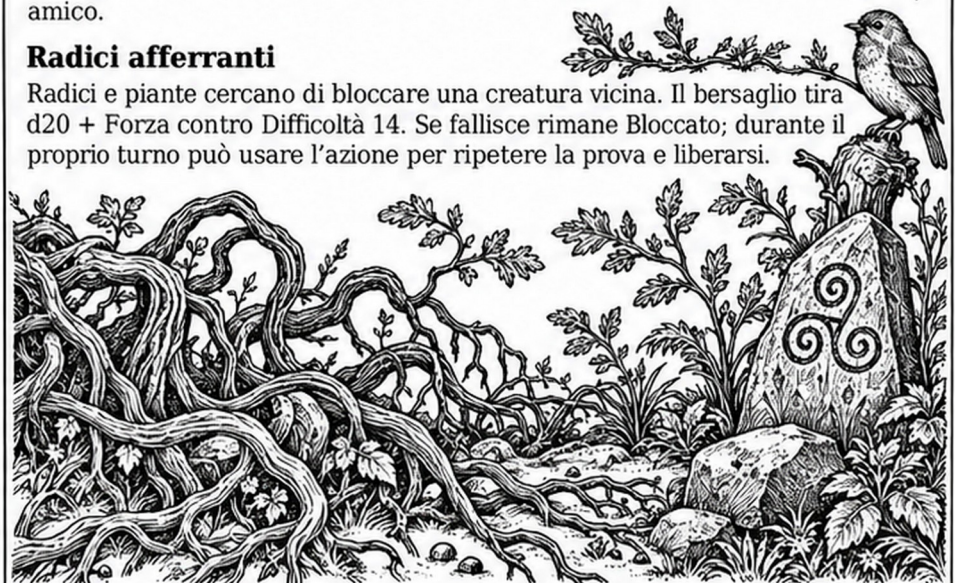
MAGIE MAGGIORI

Lingua degli animali

Per alcuni minuti puoi parlare con animali comuni. L'animale conserva la propria intelligenza, le proprie paure e i propri interessi: può sapere dove si trova il cibo o che cosa ha visto, ma non diventa automaticamente tuo amico.

Radici afferranti

Radici e piante cercano di bloccare una creatura vicina. Il bersaglio tira $d20 + \text{Forza}$ contro Difficoltà 14. Se fallisce rimane Bloccato; durante il proprio turno può usare l'azione per ripetere la prova e liberarsi.



QUANDO DEVI TIRARE?

Se la magia dice "attacco magico", tira $d20 + 4$ e confronta il totale con la Classe Armatura del bersaglio.

Se permette al bersaglio di resistere, tira $d20 + \text{caratteristica}$ contro Difficoltà 14. Se non è richiesto alcun tiro, l'effetto avviene normalmente.





LADRO • 1° LIVELLO



Nome del personaggio:

Giocatore:

Allineamento: LB • NB • CB • LN • N • CN

Origine: Halfling • Classe: Ladro



VALORI RAPIDI

Classe Armatura	14
Punti Ferita	10
Movimento	9 m
Iniziativa	1d6 +2

Salvezza: d20 + caratteristica

CARATTERISTICHE

Forza	8	(-1)
Destrezza	15	(+2)
Costituzione	14	(+2)
Intelligenza	13	(+1)
Saggezza	12	(+1)
Carisma	10	(+0)



COMPETENZE E CAPACITÀ

Competenze	
Acrobazia	+4
Furtività	+4
Rapidità di mano	+4
Indagine	+3



Origine

1 volta per sessione può ritirare un 1 naturale ottenuto con il d20.

Capacità di classe

Colpo d'occasione: 1 volta nel turno, se colpisci un nemico già impegnato con un alleato o contro cui hai vantaggio, +1d6 danni.

EQUIPAGGIAMENTO

Armatura leggera, spada corta, arco corto, 20 frecce, 2 pugnali, attrezzi da scasso, zaino, torcia, corda e razioni.



Da ricordare

Non devi stare davanti: muoviti, osserva e scegli il momento giusto per colpire.

ATTACCHI

Spada corta +4 a colpire

Danno 1d6 · arma leggera

Arco corto +4 a colpire

Danno 1d6 · distanza

Pugnale +4 a colpire

Danno 1d4 · arma piccola



CAPACITÀ IN COMBATTIMENTO

Colpo d'occasione: 1 volta nel turno, se il bersaglio è già impegnato con un alleato o hai vantaggio, aggiungi 1d6 ai danni.



NEL TUO TURNO

1. Cerca una posizione utile o nasconditi.
2. Scegli un bersaglio vicino a un alleato.
3. Attacca: se vale Colpo d'occasione, aggiungi 1d6.





BARBARO • 1° LIVELLO



Nome del personaggio:

Giocatore:

Allineamento: LB • NB • CB • LN • N • CN

Origine: Umano • Classe: Barbaro

VALORI RAPIDI

Classe Armatura	15
Punti Ferita	14
Movimento	9 m
Iniziativa	1d6 +1
Salvezza: d20 + caratteristica	

CARATTERISTICHE

Forza	15	(+2)
Destrezza	13	(+1)
Costituzione	14	(+2)
Intelligenza	8	(-1)
Saggezza	12	(+1)
Carisma	10	(+0)



COMPETENZE E CAPACITÀ

Competenze	
Aletica	+4
Sopravvivenza	+3
Percezione	+3
Intimidazione	+2



Origine

Una competenza aggiuntiva, già compresa nella scheda.

Capacità di classe

Impeto: 1 volta fra due riposi lunghi, per un combattimento hai vantaggio alle prove di Forza e +2 danni in mischia.

EQUIPAGGIAMENTO

Armatura media, grande ascia, 2 asce da mano, 4 giavellotti, zaino, torcia, corda, borraccia e razioni.



Da ricordare

La Forza serve anche fuori dal combattimento: spingere, sollevare, rompere o creare un passaggio.

ATTACCHI

Grande ascia +4 a colpire
Danno 1d10 • in Impeto +2 danni



Ascia da mano +4 a colpire
Danno 1d6 • in Impeto +2 danni



Giavellotto +4 a colpire
Danno 1d6 • lancio



CAPACITÀ IN COMBATTIMENTO

Impeto: 1 volta fra due riposi lunghi, per un combattimento hai vantaggio alle prove di Forza e +2 danni con gli attacchi in mischia.



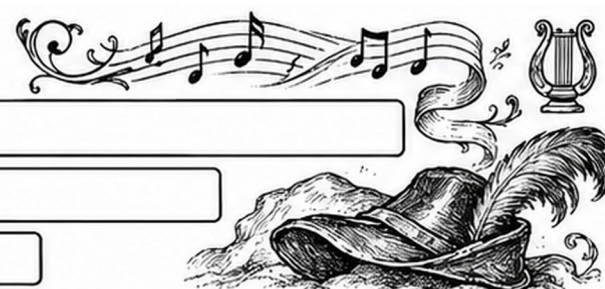
NEL TUO TURNO

1. Avvicinati se vuoi tenere occupato un nemico.
2. Attiva Impeto nei combattimenti importanti.
3. Usa l'ascia da vicino o il giavellotto da lontano.





BARDO • 1° LIVELLO



Nome del personaggio:

Giocatore:

Allineamento: LB • NB • CB • LN • N • CN

Origine: Umano • Classe: Bardo



VALORI RAPIDI

Classe Armatura	14
Punti Ferita	9
Movimento	9 m
Iniziativa	1d6 +2
Salvezza: d20 + caratteristica	

CARATTERISTICHE

Forza	8	(-1)
Destrezza	14	(+2)
Costituzione	13	(+1)
Intelligenza	10	(+0)
Saggezza	12	(+1)
Carisma	15	(+2)



COMPETENZE E CAPACITÀ

Competenze	
Intrattenere	+4
Persuasione	+4
Intuizione	+3
Inganno	+4

Origine

Una competenza aggiuntiva, già compresa nella scheda.

Capacità di classe

Incoraggiamento: 1 volta per scena, un compagno che ti sente ottiene vantaggio alla successiva prova pertinente.

EQUIPAGGIAMENTO

Armatura leggera, stocco, pugnale, balestra leggera, 20 quadrelli, strumento musicale, zaino, torcia, corda e abiti da viaggio.



Da ricordare

Parlare, distrarre e sostenere il gruppo può essere più utile di attaccare.

ATTACCHI

Stocco +4 a colpire
Danno 1d6 • arma precisa

Balestra leggera +4 a colpire
Danno 1d6 • distanza

Pugnale +4 a colpire
Danno 1d4 • arma piccola

MAGIA

Attacco magico +4 • Difficoltà 14

MINORI • uso libero

- Parola incoraggiante
- Piccola distrazione

MAGGIORI • 1 uso ciascuna fino al riposo lungo

- ☐ Coraggio condiviso
- ☐ Fascino momentaneo

NEL TUO TURNO

1. Scegli: parola, magia o attacco.
2. Usa Incoraggiamento prima di una prova importante.
3. Attacca solo se serve.



BARDO • LE TUE MAGIE

COME SI USA LA MAGIA

La caratteristica magica del Bardo è Carisma. Nel tuo turno lanciare una magia conta normalmente come la tua azione importante: puoi comunque muoverti. Fuori dal combattimento descrivi ciò che vuoi ottenere e applica semplicemente l'effetto della magia.

MAGIE MINORI uso libero: non si consumano e puoi usarle di nuovo quando serve.

MAGIE MAGGIORI ogni magia preparata può essere usata 1 volta; torna disponibile dopo un riposo lungo.



MAGIE MINORI

Parola incoraggiante

Rivolgi una frase a un compagno vicino. Riceve +1 alla prossima prova effettuata entro pochi minuti. Una creatura può beneficiare di una sola Parola incoraggiante alla volta.

Piccola distrazione

Produci un piccolo effetto sonoro o visivo. Se il diversivo è plausibile, il Master può concedere vantaggio a un tentativo di nascondersi, passare inosservati o attirare altrove l'attenzione. Non costringe automaticamente qualcuno a voltarsi.



Ricorda: una magia minore non serve soltanto in combattimento. Se l'effetto descritto può aiutarti a esplorare, comunicare o risolvere un problema, proponi l'idea al Master.

MAGIE MAGGIORI

Coraggio condiviso

Fino a tre compagni che possano sentirti hanno vantaggio ai tiri salvezza contro la paura per tutta la scena.

Fascino momentaneo

Una creatura intelligente che possa comprenderti tira d20 + Saggezza contro Difficoltà 14. Se fallisce, per alcuni minuti ti considera amichevole o almeno non immediatamente ostile. Non perde la propria volontà e l'effetto termina se tu o i tuoi compagni la aggredite.



QUANDO DEVI TIRARE?

Se la magia dice "attacco magico", tira d20 + 4 e confronta il totale con la Classe Armatura del bersaglio.

Se permette al bersaglio di resistere, tira d20 + caratteristica contro Difficoltà 14. Se non è richiesto alcun tiro, l'effetto avviene normalmente.

