



ANIME
e
SANGUE
—SECONDA EDIZIONE—

Scherano

del

NARRATORE

By Giovanni "Zec" Pinto

Solo i D/A generano Dadi Bonus!

Si prende sempre il risultato maggiore, si sommano le coppie in maniera esponenziale

DURANTE UN'AZIONE:

SÌ: Azione facile o il cui eventuale fallimento non porta nulla di eccezionale
TIRO: L'azione può succedere o fallire e serve un test per vedere il risultato
NO: Azione impossibile o incoerente

AZIONI:

Azioni Attive (AA)

sono le Azioni più comuni e vengono compiute dal Personaggio nel proprio Turno, cioè quando sta al Giocatore parlare e agire secondo il punteggio di Valore Attuale. Se non indicato diversamente tutte le Azioni sono AA.

Azioni Contemporanee (AC)

avvengono nello stesso momento di altre Azioni, in quanto sono Azioni Attive effettuate da Personaggi con lo stesso punteggio di Valore Attuale. Indipendentemente da quale Azione viene risolta prima sul tavolo di gioco, nel Racconto queste avvengono contemporaneamente ed espletano entrambe il loro risultato. Se due AC sono in contrasto tra di loro, per cui il successo dell'una impedirebbe il successo dell'altra, avrà successo solo l'Azione legata al Risultato maggiore.

Le Azioni di Opportunità (AO)

un'Azione Attiva può essere ritardata, nel Turno, per essere compiuta solo al verificarsi di determinate condizioni. L'AO sarà contemporanea al verificarsi della condizione prestabilita. Nel caso la condizione di opportunità sia l'Azione Attiva (AA) di un altro Personaggio le due azioni si svolgeranno contemporaneamente, seguendo le regole delle Azioni Contemporanee (AC).

Nel caso la condizione non si verifichi l'Azione di Opportunità non viene effettuata e i D/A relativi sono perduti e non potranno essere utilizzati nello stesso Giro per effettuare altre Azioni.

L'AO non può essere effettuata prima del proprio Turno (il cui ordine nel Giro è stabilito dal Valore).

Le Azioni Reattive (AR)

sono Azioni che vengono effettuate dal Personaggio solo in risposta a un'Azione Attiva (o AC o AO)

altrui e si svolgono anche al di fuori del Turno del Giocatore, ma sempre nello stesso Giro. Cioè possono essere effettuate anche PRIMA del proprio Turno. È il caso delle azioni difensive di parata o schivata che si oppongono agli attacchi altrui o delle azioni che si verificano nei classici Test Contrapposti, interdipendenti e contemporanee

Non possono essere usate più Azioni Reattive sulla stessa Azione Attiva.

VALORI SFIDA

AGGETTIVO	VS	ESEMPIO
FACILE	15	Effettuare una magia contro un bersaglio
NORMALE	20	Scalare un palo
MEDIO	25	Trovare il doppiofondo di un cassetto
DIFFICILE	30	Sfondare una porta di legno rinforzata in ferro
MOLTO DIFFICILE	35	Sollevarne un macigno
DIFFICILISSIMO	40	Decifrare un messaggio segreto in un libro in pochi secondi
FOLLE	45	Correre sull'acqua

Valori di Sfida Bugiardi

Non sempre le Sfide sono quello che sembrano

Valori di Sfida Al Buio

Quando i Giocatori non sono in grado di valutare il livello della Sfida

COLORI E CONCETTI

Acciaio

il Colore di coloro che hanno uno scopo per cui vivere e un codice d'onore da rispettare, che accompagna guerrieri potenti e disposti al sacrificio

Bianco

fondamentale nel gruppo, grazie alla sua capacità di fortificare, proteggere e guarire sé stesso e i propri compagni, ma questo è solo un assaggio del suo potere!

Blu

la conoscenza che vi dischiuderà tattiche subdole, capaci di e possono entrare nelle menti e nei corpi dei nemici e di plasmare la Spiriti che magia come nessun altro può fare.

Giallo

il potere del cambiamento può riscrivere e reinventare forme, corpi, sensazioni, materiali, azioni e persino avvenimenti già accaduti. Parola d'ordine? Farla franca!

Nero

dolore, paura, maledizioni e malattia sono gli strumenti di colui che controlla la vita e la morte e di chi può appropriarsi con avidità della forza dei suoi nemici per farne la propria arma!

Rosso

il fuoco cammina con lui, lo abbraccia e lo serve, così come fanno i suoi demoni. Il Rosso è un guerriero spietato e violento e i suoi colpi sono incredibilmente potenti.

Verde

l'equilibrio della natura così come la sua potenza selvaggia sono il nutrimento di questo Colore capace di evocare alleati terrificanti e sfruttare le doti delle bestie e dell'ambiente che lo circonda.

Caos

tutto e nulla, essenza ed assenza, potere e sconfitta strette nella stessa mano, il Caos è pervaso da ogni Colore eppure non ne domina nessuno, facendo della sorpresa e della varietà la sua forza.

COMBATTIMENTO

Iniziativa

Pari al Valore

Colpire

-Se si tenta di uccidere è D+VI

-Se si tenta di colpirlo senza ferirlo è D+MO

Se il colpo non va a segno si viene COLPITI

Se il colpo va a segno si viene SCONFITTI

COMBATTIMENTO DISARMATO

SCONFITTO		
Morto	→	Ferito
Stordito	→	Si applica solo se anche il difensore è disarmato
Inerme	→	Ferito
Sfregiato	→	Ferito
COLPITO		
Ferito	→	Nessun effetto

ALTRI DANNI

Cadute

Per le cadute (oltre i 2 metri) saranno 3 Dadi+1 metri di caduta. Confrontare con il Valore per vedere se sarà Ferito o Sconfitto

Annegamenti

Se il Personaggio sbaglia un Test per nuotare il danno sarà pari a 3 Dadi + il numero di fallimenti. Confrontare con il Valore per vedere se sarà ferito o morirà annegato

CONDIZIONI TRAMITE VIOLENZA E MOVIMENTO

VIOLENZA		MOVIMENTO	
MORTO (SCONFITTA)	Un Personaggio morto non può più compiere nessun tipo di azione ed è fuori gioco	COLPO PRECISO (SCONFITTA)	Il colpo è molto preciso e viene diretto a una parte non vitale del bersaglio, infatti lo scopo non è ucciderlo
STORDITO (SCONFITTA)	il bersaglio cade a terra, svenuto. E K.O., ma ancora vivo! Condizione non applicabile con Armi da Tiro.	BLOCCATO (SCONFITTA)	Il Personaggio viene cinto dall'attaccante che può tenerlo fermo buttandolo o meno per terra
INERME (SCONFITTA)	il bersaglio viene colpito a un punto vitale o terribilmente doloroso, che lo obbliga ad arrendersi	ATTERRATO (COLPITO)	Il Personaggio deve spendere 1 D/A per rialzarsi. Questa condizione non si applica alle armi da tiro
SFREGIATO (SCONFITTA)	l'attaccante infligge un danno che non porta direttamente alla morte ma può deturpare, mutilare o incapacitare l'avversario	SBILANCIATO (COLPITO)	Il Personaggio colpito per poco non cade a terra. Lascia passare colui che l'ha colpito o viene spinto in una determinata direzione.
FERITO (COLPITO)	Comporta la perdita di 1 punto Valore		

TIPI DI MAGIE

Magie essenziali: sono le Magie con un singolo colore

Evocazioni: Creature evocate magicamente, diverse per ogni Colore

Magie Bicolore: alcune Magie hanno due Colori. Queste Magie sono chiamate Magie Bicolore. Sono composte da due Colori e possono essere usate da chiunque possieda una delle due Nature che compongono l'incantesimo. Quando un PG prende una Bicolore con un Colore diverso dalle sue Nature, si "sporcherà".

Magie Pure: alcune magie sono Bicolore ma composte da due nature identiche. Queste Magie sono chiamate Magie Pure e possono essere prese solo da PG Con entrambe le Nature dello stesso Colore (Puri).

Personaggi sporchi

- 1- La riduzione di al Valore Massimo. Tale riduzione si applica per ogni nuovo Colore inserito
- 2- Il Personaggio acquista un Prodigio del nuovo Colore con cui si sporca. È il Giocatore a scegliere quale nuovo Prodigio ottenere. Ogni volta che acquista il Prodigio di un altro Colore perderà uno dei Prodigii del suo Colore originale. Se arriva a sporcarsi con sei Colori diversi dal proprio perderà completamente l'uso dei Prodigii del proprio Colore.

Il Caos non si "sporca"

FARE UNA MAGIA

Per fare una Magia è necessario superare il Valore di Sfida (generalmente 15). Se il tiro di dado non evidenzia almeno un 10 sia avrà il fallimento automatico. Se la Magia viene lanciata il Personaggio spende PM pari alle decine del Risultato del test. La spesa in PM si verificherà indipendentemente da come il Personaggio lancerà la magia nel Racconto.

SHOCK

In questo stato il Personaggio cade a terra, privo di sensi, è Inerme e non può continuare a mantenere le Magie precedentemente lanciate, che decadono.

Per riprendersi dallo Shock esistono tre modi:

- 1- far passare almeno un'ora e recuperare naturalmente almeno un punto Valore o un punto Magia perso.
- 2- venendo curati da guaritori o dalla Magia.
- 3- usando il potere delle Anime come in caso di Ritorno dalla Morte

ANDARE A SEGNO

Effetto Pieno (EP)

Quando il Risultato è pari o superiore al Valore

Effetto Minore (Em)

Quando il Risultato è inferiore al Valore

Magie ridondanti

Quando un Personaggio è bersaglio di una Magia in cui è già sotto l'effetto, perderà la più potente mentre l'altra scomparirà

Armatura Magica

Ogni volta si deve tirare tanti dadi quanti sono i Dadi Armatura Magica e sommare al punteggio migliore il Valore Attuale. Se il Risultato di tale tiro sarà superiore al Risultato della magia di attacco, verrà "speso" un Dado Armatura Magica e l'effetto dell'attacco sarà annullato completamente. In caso di pareggio fate pari o dispari. In caso di fallimento la Magia avrà normalmente effetto. Se l'Armatura Magica farà il suo dovere, l'oggetto che lo protegge si deteriorerà o si spezzerà definitivamente quando i Dadi Armatura Magica scenderanno a zero.

I Dadi Armatura Magica possono essere utilizzate sempre, anche se un Personaggio è indifeso, addormentato o immobilizzato.

Usare l'Armatura non è un'Azione e non comporta l'uso di D/A.

Acquistare un punto di Armatura Magica costerà "un piccolo tesoro".

Recupero dei Punti Magia

Per ogni ora passata a dormire il Personaggio può recuperare 1 Punto Magia o 1 punto Valore.

Se lo Spirito è disturbato da rumori, inquietudine, incubi angoscianti o da continue interruzioni che non lo fanno dormire, non si ha il recupero dei Punti Magia.

DURATA DELLA MAGIA

La Magia perdura fino a che:

- Il Personaggio che ha lanciato la magia decide di annullarla o se ne disinteressa totalmente.
- Il Personaggio che ha lanciato la magia lancia un nuovo incantesimo. Durante il lancio perdurano gli effetti del precedente incantesimo.
- Il Personaggio che ha lanciato la magia si addormenta, è sotto Shock o muore.
- Il Personaggio Bersaglio della magia muore; l'incantesimo si interrompe anche se il bersaglio può tornare in vita.
- La Magia esaurisce la sua funzione o l'oggetto della Magia viene distrutto
- In caso di magie lanciate sulle armi esse perdurano dal lancio fino al termine del primo combattimento che verrà affrontato.
- Venga annullata da un'Altra Magia Ridondante
- Venga annullata da una Magia "Annulla Magie" (Blu) con un Risultato superiore della magia da annullare.

Al termine di un incantesimo le Ferite e ogni condizione di Sconfitta, così come i recuperi di Valore e le informazioni ottenute, vengono mantenuti. Tutti gli altri effetti svaniscono: le creature evocate si vaporizzano, i morti risvegliati tornano cadaveri, i modificatori si annullano, le menti soggiogate tornano lucide, i corpi intrappolati vengono liberati, i punteggi delle Qualità Primarie tornano quelli originali e tutto torna alla normalità.

PERCEPIRE LA MAGIA

Gli Spiriti possono percepirsi tra di loro, vedendosi sia come corpi reali sia come entità composte dai Colori relativi alle loro Nature. Vedranno inoltre nella loro vera essenza i Supremi e vedranno i Divoratori e i Marchiati (Spiriti che si sono nutriti con altri Spiriti) come se fossero sporchi di sangue. Inoltre gli Spiriti possono percepire la magia dei Colori, qualora sia liberata con una Magia, nell'area di alcune centinaia di metri. Magie dei mortali o non appartenenti ad un Colore vengono percepite di Colore indefinito.

VISIONE DELLO SPIRITO

Spesa di 1 PM: Occhi dello Spirito

Gli occhi del Personaggio brillano, dello stesso colore della sua Magia. Stessa cosa può fare l'Arma. Questo può stupire un mortale, che potrebbe credere di aver avuto una visione, immaginare che l'arma sia tecnologicamente straordinaria, maledetta o benedetta, oppure può spaventare un docile animale

Spesa di 2 PM: Visione dello Spirito

Una forma diafana, come la sagoma del corpo originario dello Spirito, appare dietro al Corpo del Personaggio. Questo può far insorgere soggezione in chi parla con lui, permettendo al Giocatore di effettuare i test di IN in scene di dialogo con comuni Mortali a N°min 15. Metterà in fuga, in allerta o causerà stupore in piccoli animali, bambini e gente paurosa, superstiziosa e ignorante che non conosce l'esistenza della Magia o che ne è istintivamente spaventato

Spesa di 3 PM: Forma dello Spirito

Una specie di fantasma di energia si innalza attorno al corpo del Personaggio e appare reale agli occhi di tutti. Nelle prove per intimidire, convincere, estorcere informazioni verso chiunque si ha un N°min 20. Metterà in fuga, in allerta o causerà stupore in animali, bambini e gente paurosa, anche se a conoscenza della Magia. Personaggi più superstiziosi e ignoranti potrebbero scambiarlo per una divinità.

MASCHERARE L'ARMA

Gli Spiriti possono spendere 1 PM per mascherare o far scomparire alla vista l'arma in cui sono imprigionati, fin tanto che non viene brandita e usata in alcun modo. Far ricomparire l'arma non costa nessun Punto Magia, ma richiede un intero Giro. Sarà il Giocatore a decidere come appaia e scompaia l'Arma del suo Spirito, rispettandone i Colori e l'estetica che lui immagina per il suo Personaggio. L'Arma resta sempre col Personaggio e non può essere abbandonata anche se è invisibile e intangibile grazie a questo "trucchetto". Se il Personaggio perde i propri poteri, va in shock, muore o si addormenta la sua arma riappare al suo fianco.

PRODIGHI (Esempi)

I prodigi sono manifestazioni minori di magie e costano 1 PM

Prodigi dell'Acciaio

- ottenere il silenzio e l'attenzione in un'assemblea rumorosa,
- impressionare tutti con un esercizio d'abilità con la propria

Prodigi del Bianco

- emettere un debole bagliore,
- addormentare un bimbo,

Prodigi del Blu

- leggere velocemente un testo,
- trasmettere una singola parola tramite il pensiero,

Prodigi del Giallo

- far aumentare o diminuire odori già esistenti,
- riuscire in semplici giochi di prestidigitazione e giocoleria,

Prodigi del Nero

- far morire un topo o un altro piccolo essere, far avvizzire un fiore o una piccola pianta,
- percepire la presenza di un cadavere nelle vicinanze

Prodigi del Rosso

- creare una piccola fiamma in grado di bruciare un foglio o illuminare come una candela,
- ottenere l'attenzione fugace di un possibile partner,
- peggiore leggermente l'umore di un bersaglio...

Prodigi del Verde

- ridare vita a una piantina,
- calmare un cane che abbaia o un altro animale nervoso

USARE LE ANIME

Rubare e divorare un'anima

- Solo uccidendo con la propria Arma

- Solo creature viventi

Si può optare per una "dieta" **Funzionale** (Contano solo i Nemici, non gli innocenti), **Razionale** (Solo creature propriamente vive) o **Morale** (un buono non si nutre di innocenti, mentre un malvagio sì)

Spesa di un'anima

- Per ottenere un bonus al tiro pari al LA speso

- Ritornare in vita perdendo 1 punto in una QP

- Riprendersi dallo Shock

CORPI

Possedere un nuovo Corpo

- Una volta al giorno lo Spirito può provare a cambiare Corpo

- Deve essere consenziente e adoperare con lo scopo di difendersi o uccidere oppure essere Sconfitto dall'Arma

- il Corpo perde l'anima precedente, che viene assorbita dallo Spirito (Più spiriti non possono esistere nello stesso Corpo)

- Non si possono possedere cadaveri, spiriti incorporei, creature evocate e magiche. Solo creature in carne e ossa e **con un anima**.

Corpi inconsueti

- Se non ha mani o lingua non può usare magia (neanche prodigi)

- Il corpo deve comunque stare a contatto con l'arma

- Lo spirito non acquisisce nessuna conoscenza del comportamento e delle abitudini del Corpo abitato, ma ne può ottenere alcune Capacità

Tipi di Corpi

Corpi comuni: Creature normali, LA tra 1 e 3. Capacità a Nmin 10

Corpi Eroici: Creature famose e definite come eroi, LA tra 4 e 7. 2 Capacità a Nmin 10. Permette di tirare 2 Dadi e sommare +10 al risultato quando spende un Punto Eroismo

Corpi Leggendarie: Creature conosciute da tutta la propria razza, ci sono storie e canzoni su di loro. LA tra 7 e 10, Capacità a Nmin 15. Un Corpo leggendario ha un D/A aggiuntivo

Perdere il Corpo

Se l'arma dello Spirito viene tenuta lontano dal Corpo, ad ogni Turno dovrà effettuare una prova di IN pari a 15 (1° turno) fino a 45 (7° turno). Se fallisce muore e bisogna trovare un nuovo corpo

EROISMO

Acquisire Punti Eroismo

- All'inizio di ogni Missione

- Alla fine di ogni Missione

- i giocatori decidono a chi dare un Punto Eroismo ad un Personaggio

- A scelta del narratore

- Chi risolve uno snodo della storia per primo

Utilizzare Punti Eroismo

I Punti Eroismo possono essere spesi per dare ad un Personaggio un Dado Bonus e un +10 da sommare al risultato

- Può essere usato da solo o insieme agli altri dadi per compiere una sola azione

- Non si possono usare più punti eroismo in una sola azione, ma più punti per fare più azioni

- Personaggi con Colpo Eroico ottengono 2 dadi

- il +10 non aumenta con l'aumentare dei punti spesi

- LA 2 – Creature pronte al combattimento ma senza esperienza
- LA 3 – Creature con esperienza nel combattimento
- LA 4 o superiore – Creature abituate a combattere, sagge o degne di nota

ERRORE E FLASHBACK

Leggi Supreme

- 1- non è tollerata l'uccisione di uno Spirito non Marchiato (per uccisione si intende che lo Spirito viene preso dall'Arma ma non divorato)
- 2- non è assolutamente mai tollerato l'annientamento e il divoramento di uno Spirito non Marchiato.
- 3- non è tollerato il fallimento della Missione.

Errori

Errore 0: Puro ogni Spirito viene creato con Errore o, uno Spirito con Errore o viene visto come un figlio dai Supremi e viene spesso aiutato a comprendere i suoi Poteri e la Missione.

Errore 1: Impuro - Questa è la condizione standard della maggior parte degli Spiriti.

Errore 5: Indesiderabile - i Supremi faranno di tutto per non dialogare con un Indesiderato, ignorandone le domande quando possibile e negandogli il loro aiuto a meno che non ne traggano essi stessi un diretto e sensibile vantaggio.

Errore 7: Vile - uno Spirito considerato Vile perde lo Status di Eroe e non può riacquistarlo in nessun modo a meno che non riduca l'Errore.

Errore 9: Pericoloso nessun Supremo si muoverà per proteggerti o aiutarti. Chi ti accompagna è considerato tuo fiancheggiatore e se commetterai altri Errori essi saranno parimenti assegnati a tutti i tuoi compagni e alleati.

Errore 10: Marchiato lo Spirito viene Marchiato e da ora in avanti qualunque Supremo può indire una Epurazione contro di lui se lo vorrà. L'unico modo per proteggerlo è lasciarlo nell'eterno oblio, così che gli Epuratori non possano trovarlo e divorarlo. Solo i Supremi più magnanimi scelgono la via dell'oblio per i loro servi Marchiati.

Epurazione

- Caccia allo spirito
- Preferibilmente Spiriti di LA 11 in poi

Marchiati, Divoratori e Sacrificabili

- A 10 punti di errore si viene Marchiati
- Perde totalmente la protezione delle Leggi Supreme
- Chi divora altri spiriti è definito Divoratore, e non è perseguibile se divora Marchiati
- Chi fa troppi errori ma non divora nessuno è Sacrificabile

Flashback

- Ogni errore genera Flashback
- Errori da più punti generano più Flashback
- Usare un Flashback per annullare un'Azione (dopo aver calcolato anche eroismo e bonus)

Ripagare l'errore

- Quando una missione viene portata a termine con successo e senza errori si può ridurre di 1 il punteggio di errore
- Solo il Narratore può ridurre i Flashback

CREATURE

LA	D/A	QP	VS	PM	A F/M	CAP
0	1	0	15	0	0	0 0 0
1	1	1	18	2	0	0 0 0
2	2	2	21	4	0	0 0 0
3	2	3	24	6	1	10 0 0
4	3	4	27	8	1	10 0 0
5	3	5	30	10	2	10 10 0
6	4	6	33	12	2	10 10 0
7	4	7	36	14	3	15 10 0
8	5	8	39	16	3	15 10 0
9	5	9	42	18	4	15 10 10
10	6	10	45	20	4	15 10 10

Creature Standard

- LA 0 – Creature non adatte al combattimento, da considerarsi Disarmate
- LA 1 – Creature nel pieno vigore ma non adatti alla lotta

Creature esaltate

- Una QP doppia rispetto ad una creatura standard
- Una QP a 0

Capacità Speciali

- Volare: Aggiunge Picchiata come attacco fisico, 1 D/A per alzarsi in volo
- Incorporeo: Colpibili solo da Magia o armi speciali
- Semitangibile: Se il risultato di un colpo è dispari non viene colpito, se pari invece verrà colpito.
- Soffio dei draghi
- Veleni
- Basarsi sempre su incantesimi per creare capacità speciali

CREARE UN PNG AL VOLO

NOME

LA (D/A)

VI MO IN MA

VALORE: PM

ARMATURA

CAPACITÀ

1- Chi è? Nome e ruolo nell'avventura

2- Livello In base al livello prendere i D/A dalla tabella

3- Qualità Primarie Seguire la tabella, tranne per PNG esaltati

4- Qualità Secondarie e altro Valore è VI+MO+IN+15, PM sono MA x2, Dadi Armatura da tabella, decidere come dividerli in Fisica e Magica

5- Note Comportamento, motivazioni, conoscenze, capacità (con o senza Nmin), attacchi speciali o magie

SCONFITTA CON I MORTALI

Prima sconfitta Inerme, Curato da un guaritore entro 3 giorni o Morte

Seconda sconfitta Sfregiato, Curato entro 2 giorni e perde 1 ad una QP

Terza sconfitta Mutilato, perde 2 ad una QP, salvato entro 24 ore o Morte

Quarta sconfitta Morte

OLTRE IL DECIMO LIVELLO

LA	D/A	QP	VS	PM	A F/M	CAP
11	6	11	48	22	5	15 15 10
12	6	12	51	24	5	15 15 10
13	7	13	54	26	6	15 15 15
14	7	14	57	28	6	15 15 15
15	8	15	60	30	7	15 15 15
16	8	16	63	32	7	15 15 15
17	9	17	66	34	8	15 15 15
18	9	18	69	36	8	15 15 15
19	10	19	72	38	9	15 15 15
20	10	20	75	40	9	15 15 15
21	11	21	78	42	10	15 15 15
22	11	22	81	44	10	15 15 15
23	12	23	84	46	11	15 15 15
24	12	24	87	48	11	15 15 15
25	13	25	90	50	12	15 15 15