KLOTHOS
I FILI DEL DESTINO

QUICK START



Un gioco di
CLAUDIO SERENA

Illustrazioni di
PIETRO BASTAS

KLOTHOS

I fili del Destino

Game Designer
Claudio Serena

Illustrazioni
Pietro Bastas

Klothos è un gioco di fantasia ed ogni riferimento a persone o fatti reali è puramente casuale.

Potete trovare ulteriori materiali di gioco scaricabili sul nostro sito: https://fumblegdr.it

Per qualsiasi domanda sul sistema di gioco potete scrivere a ***gamemaster@fumblegdr.it*** oppure potete contattarci su Facebook o Twitter cercando l'account ***@fumblegdr***.

Prima Edizione Italiana, a cura di Fumble srls
ISBN edizione Hardback 978-88-32117-00-4
ISBN edizione Softcover 978-88-32117-01-1
ISBN edizione Digitale 978-88-32117-02-8



Finito di stampare in Italia, Ottobre 2018

Come si crea un eroe?

Per cominciare a giocare a **Klothos** bisogna creare un ***eroe***.

Per aiutarvi a farlo, ogni sezione vi farà una domanda e la risposta che darete aggiungerà particolari e caratteristiche importanti al vostro ***eroe***.

Klothos è un gioco di ruolo ed interpretazione, quindi tutti i giocatori ad eccezione del ***tessitore*** (a cui arriveremo più tardi) interpretano un ***eroe***, che avrà le proprie ambizioni, i propri pregi e i propri difetti.

Chi è il mio Eroe?

Per prima cosa, pensate a chi volete che il vostro Eroe sia.
Un cavaliere senza macchia e senza paura?
Un alchimista al servizio del Re?
O forse una canaglia dal cuore d'oro, capace di sfilarti il borsellino senza che te ne accorga, ma pronto a fare la cosa giusta al momento giusto?

Pensate anche se volete che sia un umano, un elfo, un nano, un licantropo... Qualunque cosa vi venga in mente va benissimo: la scelta della razza, in **Klothos**, serve solo a dare colore al vostro ***EROE*** e non ha conseguenze meccaniche sul gioco.

Non esiste una risposta più giusta delle altre alla domanda "Chi è il mio Eroe?". L'unico limite è la vostra fantasia.
L'importante è che sia un ***EROE*** che vi piaccia interpretare e che non vi annoi, ma se vi annoiasse, niente vi vieta di modificarlo come se lo steste rifacendo da zero o di sostituirlo direttamente con un altro ***EROE***, se questo non crea problemi al resto del gruppo.

Parlatene tutti insieme: questo è un gioco di gruppo ed è importante che sia il gruppo a divertirsi e non uno solo di voi.

A cosa è destinato il mio Eroe?

Ogni Eroe in **Klothos** ha un destino che lo attende.

Che lo sappiano o meno, gli Eroi sono guidati dai fili di Klothos, Colei che intesse le vite di tutti gli esseri viventi.

Ogni eroe comincia con ***SETTE FILI DEL DESTINO***, Fili che possono alterare il corso della storia per far arrivare un ***EROE*** a compiere il proprio destino. Più avanti vi spiegheremo come.

Ogni ***EROE*** è anche nato sotto una delle ***SETTE COSTELLAZIONI***, che indica quale eroe del passato guiderà i suoi passi.

Queste Costellazioni sono:

- il ***CAMPIONE***
- il ***CERCATORE***
- il ***CANTASTORIE***
- il ***DISTRUTTORE***
- il ***FOLLE***
- il ***GUARDIANO***
- il ***SAGGIO***

Le ***COSTELLAZIONI*** rappresentano poteri al di là di quelli dei comuni mortali e rispecchiano la natura di un eroe del passato, che tramite i vostri ***FILI DEL DESTINO*** sarà in grado di aiutarvi a plasmare la vostra storia.

Ogni ***COSTELLAZIONE*** conferirà all'***EROE*** diversi ***POTERI***, mano a mano che l'***EROE*** si avvicinerà al suo Destino, consumando i ***SETTE FILI DEL DESTINO***.

Le ***COSTELLAZIONI*** rappresentano diversi aspetti del ***Viaggio dell'Eroe***, di cui parleremo più avanti nel capitolo dedicato al ***TESSITORE*** del gioco.

Quando create il vostro ***EROE***, scegliete quale ***COSTELLAZIONE*** illuminerà il suo cammino e scegliete quale tra i ***FILI DEL DESTINO*** di questa ***COSTELLAZIONE*** è già stato consumato dal vostro ***EROE*** donandovi il suo potere, per mettervi sulla strada che vi porterà a compiere il vostro Fato: questo sarà il ***POTERE*** speciale con cui comincerete le vostre avventure.

Cosa è bravo a fare il mio Eroe?

Ogni ***EROE*** ha sei ***APPROCCI***, che rappresentano quanto sia più o meno portato a risolvere i propri problemi in un modo invece che un altro.

Ognuno di questi ***APPROCCI*** copre diversi aspetti di quello che un ***EROE*** può fare.

Non sono le classiche statistiche che potreste trovare in altri giochi di ruolo più classici.

I sei Approcci del vostro Eroe sono ***ACCURATEZZA***, ***ACUME***, ***ASCENDENTE***, ***PRUDENZA***, ***IMPETO*** e ***FERMEZZA***.

Questi ***APPROCCI*** non indicano quanto forte, robusto o intelligente sia il vostro Eroe, non sono i doni con cui è nato, ma raccontano come preferisce risolvere i propri problemi, e descrivere come abbia affinato queste scelte sta solo a voi e alla vostra fantasia.

Il vostro ***EROE*** si è allenato a combattere usando la forza bruta? O forse è un attento e preciso duellante?

Magari è un mago che ha imparato a duellare con le bacchette magiche o che usa la propria mente per plasmare i pensieri dei suoi avversari con la telepatia e risolve i conflitti senza muovere un solo muscolo.

Più alto è il punteggio che avete in un ***APPROCCIO***, più facilmente il vostro ***EROE*** riuscirà a fare quello che vuole, durante il gioco, perché il punteggio andrà aggiunto al tiro di un d6, per cercare di ottenere il numero più alto possibile.

Accuratezza

Quando il vostro ***EROE*** decide di usare ***ACCURATEZZA*** per risolvere un problema, vuol dire che sta mettendo la precisione davanti a tutto il resto. Potrebbe metterci qualche momento di più, e la sua azione potrebbe avere un effetto meno evidente, ma il risultato sarà esattamente quello che si aspettava.

Acume

L'***ACUME*** è un ***APPROCCIO*** abbastanza particolare, perché non implica necessariamente un certo tipo di azione fisica, essendo evidentemente più mentale.

Ascendente

Che sia un sorriso smagliante, una voce rassicurante o una presenza intimidatoria, quando si usa ***ASCENDENTE*** si cerca di risolvere un conflitto usando le parole più che le mani.

Impeto

L'***IMPETO*** è impegno e sudore, è mettere un enorme sforzo in quello che si sta facendo, è prestanza fisica, ma è anche fare appello a tutta la propria forza interiore.

Fermezza

Quando tutto il resto fallisce, solo la ***FERMEZZA*** si frappone fra un eroe e la sua sconfitta.

La ***FERMEZZA*** è una forza interiore inarrestabile, è la fede in un ideale, in se stessi o nei propri compagni, ma è anche cercare di resistere con tutte le proprie forze ai propri avversari e agli ostacoli che ti si pongono davanti.

Prudenza

Se il rischio di essere scoperti è un prezzo inaccettabile o l'idea di rischiare di fare più danni di quanti ne possiate risolvere è insostenibile, fare le cose con ***PRUDENZA***, attenzione, calma e guardandosi attorno una volta in più può essere l'unico modo per arrivare sani e salvi a casa.

Assegnare i punti agli Approcci

Durante la creazione decidete in che ordine secondo voi il vostro ***EROE*** sarà bravo a fare qualcosa in un certo modo: ogni ***APPROCCIO*** racconta come il vostro ***EROE*** affronterà una situazione.

Potete suddividere 16 punti come volete tra gli ***APPROCCI***, con un punteggio minimo di 1 e massimo di 5, ma tenete a mente che 1 e 2

sono valori che renderanno abbastanza difficile portare a termine un compito.

Se volete un approccio più bilanciato assegnate invece i seguenti punteggi ai vostri Approcci:

4 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2

Ricordatevi che un punteggio più alto significa maggiori probabilità di successo.

Oltre a questi numeri, che rappresentano quanto genericamente il vostro ***EROE*** sia dotato nel risolvere le situazioni usando un determinato ***APPROCCIO***, dovrete scegliere due ***SPECIALIZZAZIONI***, che rendano il vostro ***EROE*** ancora più bravo a fare qualcosa.

Le ***SPECIALIZZAZIONI*** vi permettono di acquisire facilmente ***PUNTI FORTUNA***, se l'azione che state per compiere ricade in qualche modo sotto a una vostra ***SPECIALIZZAZIONE***.
Come si usino i ***PUNTI FORTUNA*** viene spiegato più avanti, in un capitolo dedicato.

Le specializzazioni non sono legate ad un ***APPROCCIO*** specifico da cui dipendono, e possono quindi essere usate in relazione a tutte le ***PROVE DI APPROCCIO***.

Il numero di ***SPECIALIZZAZIONI*** del vostro ***EROE*** aumenterà col tempo, rendendolo sempre più esperto.

Le ***SPECIALIZZAZIONI*** non sono però solo un'occasione per tirare più dadi, definiscono anche il vostro ***EROE***, spesso più di quanto

facciano i valori degli ***APPROCCI***.

Il fatto che il vostro ***EROE*** sia stato un fabbro o che si sia interessato agli usi e costumi dei Barbari del Nord dice molto di chi fosse prima di essere scelto dal Destino e il ***TESSITORE*** dovrebbe appuntarsi questi particolari per cercare di inserirli nella storia.

Quando scegliete le ***SPECIALIZZAZIONI*** cercate quindi di pensare a chi avete deciso che sia il vostro ***EROE***: un guaritore specializzato in conoscenze proibite nasconde probabilmente un passato losco, un mercante sarà specializzato in quello che vendeva (libri, armi, tessuti...) e potrebbe quindi avere diversi contatti e indizi su dove trovare qualcosa che state cercando.

Cosa possiede il mio Eroe?

Ogni ***EROE*** comincia con delle arm, un'armatura e un oggetto particolare per lui.

Non importa quanto grande o costoso sia, purché sia appropriato per il vostro ***EROE***.

Discutetene anche con gli altri giocatori, se avete dei dubbi su cosa sia adeguato all'***EROE*** che avete in mente.

Alcuni oggetti con cui iniziare potrebbero essere: una spada tramandata nella propria famiglia da generazioni, un libro di incantesimi che non avete ancora finito di studiare, un castello a cui fare ritorno e che può essere anche la base del vostro gruppo, un fedele destriero, arnesi da scasso con cui disarmare le trappole dei labirinti o anche semplicemente un grosso sacco di monete

d'oro.

Questi oggetti non hanno necessariamente poteri magici, non necessariamente sono oggetti sacri, vistosi o preziosi per il mondo, sono però preziosi per l'***EROE*** e rappresentano qualcosa che il giocatore vorrebbe facesse parte della storia intessuta dal ***TESSITORE***.

La cosa importante riguardo ai possedimenti del vostro ***EROE*** è che quest oggetti non sono necessariamente gli unici suoi possedimenti, sono solo quelli importanti per la storia: non dovrete scegliere ad esempio i vestiti, le scarpe o una candela con dei fiammiferi, a meno che non abbiano una particolarità che li rende unici e vogliate che questa particolarità possa far parte della storia.

Una volta deciso quale sarà l'oggetto più importante per il vostro ***EROE***, aggiungete all'equipaggiamento un'armatura e una o due armi a vostra scelta.

Le armi sono invece divise solo in due gruppi (***AD UNA MANO*** o ***A DUE MANI***), che indicano quale sia il danno minimo dell'arma, pari al numero di mani necessarie a brandirla.

A questi oggetti, nel corso della ***CAMPAGNA***, andranno ad aggiungersene altri, che potrete segnare sulla vostra ***SCHEDA*** e che formeranno il vostro equipaggiamento.

Le Costellazioni

Per Aspera ad Astra

Un ***EROE*** è qualcuno che il Destino ha messo su una strada che non è ancora stata scritta. I Fili del suo Fato sono stati filati, ma non sono ancora parte dell'Arazzo del Tempo.

Un ***EROE*** è chi decide di plasmare il proprio Destino con le proprie mani, invece che arrendersi a seguire il flusso degli eventi.

Che voi siate la reincarnazione di un eroe del passato, che ne stiate seguendo le orme o che abbiate semplicemente deciso di intraprendere il cammino che ritenete più giusto, le ***COSTELLAZIONI*** che illuminano il vostro Destino sono così antiche da essere

conosciute in tutto il mondo con lo stesso nome.

In passato, gli eroi si sono presentati più e più volte in diverse parti del mondo, comparendo quando ce ne fosse la necessità.

A volte erano da soli, altre volte si accompagnavano ad altri eroi, ma ovunque arrivassero, le forze del caos e dell'entropia erano costrette a retrocedere e battere in ritirata.

Ogni ***COSTELLAZIONE*** ha un suo carattere e gli ***EROI*** che decidono di accettare i propri nuovi ***POTERI*** hanno la tendenza ad entrare in sintonia con questi modi di fare, ma ci sono anche ***EROI*** che si trovano gettati nel flusso del Destino loro malgrado...

Il Destino ha riconosciuto in loro il potenziale per diventare eroi altrettanto grandi.

Per ogni ***COSTELLAZIONE*** troverete una breve descrizione di cosa rappresenta, qualche consiglio su quali ***LEGAMI*** creare con gli altri ***EROI***, ed una lista di tutti i ***POTERI*** che potrete scegliere durante il gioco.

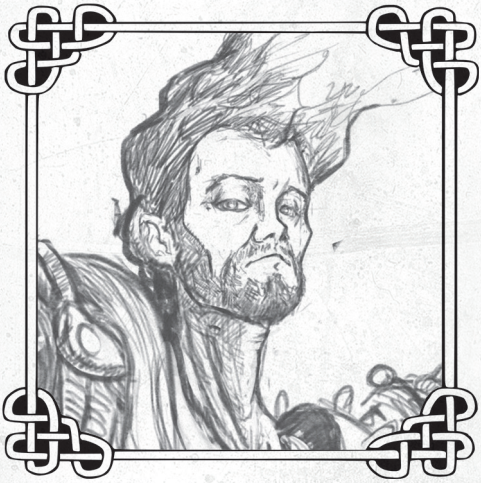
Ci sono dieci ***POTERI*** per ogni ***COSTELLAZIONE***, ma un ***EROE*** potrà ottenerne al massimo sette, uno per ogni ***FILO*** che può consumare.

Questo significa che non tutti gli ***EROI*** che appartengono alla stessa ***COSTELLAZIONE*** saranno uguali.

Per ogni ***POTERE*** troverete una breve descrizione di contorno e una descrizione delle meccaniche che usare quel ***POTERE*** comporta.

CAMPIONE

Eroe del popolo, portatore di Luce e Verità, il Campione è un leader nato, in grado di guidare eserciti in battaglia o rincuorare gli uomini più disperati. La sua Fermezza è imbattibile e il suo Codice d'Onore incorruttibile.



Poteri del Campione

Al vostro Servizio

Quando rinunci al tuo ***TURNO*** per aiutare un tuo compagno, puoi spendere i tuoi ***PUNTI FORTUNA*** per aumentare il risultato del loro tiro. Per ogni Punto speso, migliori di 1 il risultato della loro ***PROVA***.

Avanti, miei prodi!

Quando uno dei tuoi compagni subisce un ***EFFETTO DI PAURA***, puoi decidere di usare subito la tua prossima azione per annullare la paura del tuo compagno, senza bisogno di effettuare prove.

Cavalleria

Quando il tuo Eroe viene ferito e ***PERDE I SENSI***, se hai almeno ***1 PUNTO FORTUNA*** nella tua ***RISERVA***, la cavalleria arriva in tuo soccorso e un piccolo gruppo di 4 ***ALLEATI GREGARI*** giunge a dare man forte al gruppo, attirato dai racconti delle tue gesta. Non hai bisogno di spendere Punti Fortuna per farlo, ti basta averne almeno uno.

Cantastorie

Il Cantastorie non è mai da solo, e chissà perché si trova sempre coinvolto nelle storie che tutti ricordano. Il suo talento poliedrico e la sua parlantina sciolta hanno tolto dai guai altri Eroi molte volte.



Poteri del Cantastorie

Araldo

Quando aiuti un altro ***EROE***, puoi spendere un tuo ***PUNTO FORTUNA*** e aggiungere il tuo punteggio di ***ASCENDENTE*** alla ***PROVA*** dell'***EROE*** che stai aiutando, oltre a fargli normalmente guadagnare un ***PUNTO FORTUNA***.

Credevate fossi morto?

Se non sei l'ultimo membro del gruppo rimasto cosciente durante un combattimento e perdi i sensi per qualche motivo, racconta come il resto del gruppo ti perda di vista e non sappia cosa sia successo davvero.

Ignora l'effetto che ti avrebbe reso incosciente e salta due ***TURNI***. Poi torna in gioco raccontando come in realtà tu sia riuscito ad evitare il pericolo all'ultimo secondo.

Guarda cos'ho trovato...

Quando il gruppo ispeziona una stanza alla ricerca di nascondigli e passaggi segreti o cerca tracce, trovi subito la cosa più importante nascosta, senza bisogno di tirare. Attenzione, questo non vuol dire che troverai tutto quello che c'è in una stanza, ma solo la cosa più importante per proseguire la storia.

CERCATORE

Astuto esploratore, dotato di riflessi fulminei e di uno sguardo a cui non sfugge nulla, il Cercatore non solo riesce sempre a trovare i segreti più nascosti, ma ha sicuramente già trovato qualcosa in grado di aiutarvi.



Poteri del Cercatore

Cercavi questo?

Quando inizi un ***COMBATTIMENTO***, scegli un avversario e chiedi al ***TESSITORE*** quali oggetti possieda quella creatura. Scegli uno di quegli oggetti: ora è in mano tua. Racconta come sei riuscito ad impossessartene senza che il tuo nemico se ne accorgesse o come l'hai convinto a dartelo, anche con l'inganno.

Cuore rivelatore

Quando parli con un alleato o un avversario ***GREGARIO*** o ***ADDESTRATO***, sai sempre se il battito del suo cuore è tranquillo o agitato... O se non c'è! Allo stesso modo di una macchina della verità non puoi essere sicuro che stiano mentendo, ma puoi essere sicuro che alcune frasi o argomenti li rendano inquieti per qualche motivo. Sta a te capire perché.

Mira perfetta

Quando usi un ***PUNTO FORTUNA*** per migliorare un'azione che fa uso della tua vista acuta, puoi aumentare di un ***INTERVALLO*** extra ogni parametro che stai modificando. Ad esempio, se usi un ***PUNTO FORTUNA*** per fare un danno in più, farai un danno extra.

DISTRUTTORE

Quando serve la forza bruta o poteri magici devastanti, il Distruttore è sempre in prima linea, pronto ad annientare tutti gli ostacoli che gli si parano davanti. Il suo stesso corpo non è legato alle normali leggi della fisica e la sua forma è fluida come l'acqua che scorre.



Poteri del Distruttore

Clone

Una volta per ***COMBATTIMENTO*** o per ***SCENA***, quando ricevi o ti infliggi una ferita, puoi separare il tuo corpo in due, creando un clone. Questo clone avrà un solo ***PUNTO FERITA***, cioè quello che ti ha inflitto la ferita che hai subito, e non sarà in grado di usare abilità speciali come puoi fare tu, ma sarà in grado di muoversi e agire come un normale essere vivente, in grado di capire i tuoi ordini o di agire come agiresti tu, usando i valori dei tuoi ***APPROCCI***.

Eco di Morte

Quando riduci a 0 i ***PUNTI FERITA*** di un avversario, le energie residue nell'aria sono in grado di restituirti parte della tua forza vitale e puoi rimuovere eventuali penalità temporanee ad un ***APPROCCIO*** a tua scelta, come ad esempio quelle derivate dall'esserti ***SFORZATO***, o puoi guarire subito un tuo ***PUNTO FERITA***.

FOLLE

Molti giudicano il Folle un anarchico a cui interessa solo farsi beffe dei potenti, ma la sua follia potrebbe essere solo apparente. Più di una volta è stato il suo punto di vista bizzarro a risolvere problemi che altri Eroi giudicavano impossibili da sormontare.



Poteri del Folle

Assoluta libertà

Ogni volta che qualcosa o qualcuno ti bloccherebbe, non importa come, puoi subire un ***PUNTO FERITA*** di danno e liberarti immediatamente, senza tirare alcun dado. Puoi decidere di subire questa ferita anche dopo aver fallito una ***PROVA*** per liberarti.

Inconsapevole del pericolo

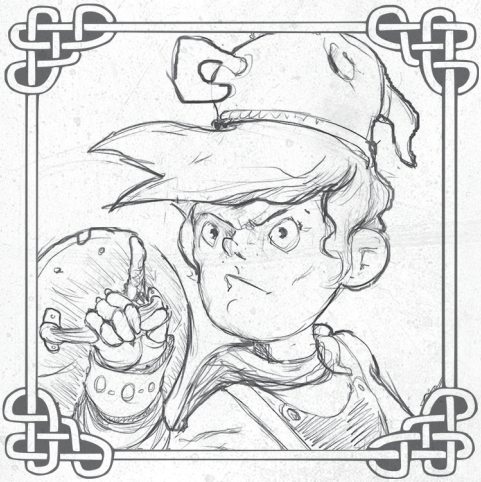
Sei immune alla paura. A volte anche troppo. Nulla è in grado di spaventarti e per questo purtroppo non sempre sai quando sia il caso di ritirarsi, ma sei comunque immune a tutti gli ***EFFETTI DI PAURA***, anche quelli delle ***NEMESI***.

Incubo

Quando vai a dormire o passi una scena a riposarti e nella tua ***RISERVA*** c'è almeno una ***SCIAGURA*** gli incubi ti tormentano, ma questa non è una novità per te. Elimina una ***SCIAGURA*** dalla tua riserva per ogni punto di Fermezza che ha il tuo ***EROE***. Quando consumi le ***SCIAGURE*** a causa dei tuoi incubi dovrai però abbassare temporaneamente la tua ***FERMEZZA*** di un punto.

GUARDIANO

Altruista e disinteressato, il Guardiano mette in pericolo la propria vita continuamente per proteggere i deboli e ciò in cui crede, arrivando a sacrificarsi per un altro se è l'unico modo per assicurare la salvezza degli altri.



Poteri del Guardiano

Baluardo di Virtù

Quando un tuo compagno fallisce una ***PROVA***, se il tuo ***APPROCCIO*** ha un valore più alto di quello del tuo compagno, puoi spendere un ***PUNTO FORTUNA*** per sostituire il tuo valore al suo.

Custode della Reliquia

Cercare di sottrarti qualcosa o di rubare in tua presenza è impossibile, nulla sfugge al tuo occhio vigile.

Ogni volta che fai la guardia o che ti guardi intorno alla ricerca di nemici che si muovono furtivi fai una ***PROVA*** con ***VANTAGGIO***.

Allo stesso modo se qualcuno cerca di toglierti di dosso qualcosa senza il tuo permesso, potrai effettuare la ***PROVA*** per difenderti con ***VANTAGGIO***.

Instancabile

Ogni volta che dovresti ***PERDERE I SENSI***, hai sempre un ***TURNO*** in più prima di crollare inesorabilmente a terra. Usa bene questo tempo extra che il Destino ti ha concesso.

SAGGIO

Ogni Re, Regina o governante diversamente eletto ha bisogno del consiglio di qualcuno di cui possa fidarsi. Il Saggio è uno studioso, interessato alla verità e alla conoscenza, a volte così sapiente da poter intuire cosa succederà prima ancora che succeda.



Poteri del Saggio

Asceta

Quando ti trovi da solo, sia in combattimento che non, il tuo corpo rallenta le sue funzioni vitali. Non hai bisogno di mangiare, bere o dormire e sei immune ai veleni, fino a quando non ti ricongiungi col tuo gruppo.

Esorcista

Quando incontri una creatura che non sia di questo mondo, se hai almeno un ***PUNTO FORTUNA*** nella tua riserva conosci il punto debole della creatura. Se tu o i tuoi compagno effettuate un attacco e il risultato del ***DADO DELLA PROVA*** è 5 o 6, infliggete un ***PUNTO FERITA*** di danno aggiuntivo. Funziona solo su creature che non sono di questo mondo. Non hai bisogno di spendere ***PUNTI FORTUNA*** per farlo, ti basta averne almeno uno.

Homunculus

Una volta per ***SCENA*** o per ***COMBATTIMENTO***, puoi plasmare della materia e darle una parvenza di vita. Quando costruisci questo Homunculus trattalo come un alleato ***GREGARIO*** privo di intelletto: dovrai dirgli tu cosa fare e lui lo eseguirà alla lettera.

Come si gioca a Klothos?

Per la risoluzione dei conflitti, **KLOTHOS** usa un sistema originale chiamato ***THREAD SYSTEM***.

Questo sistema, spiegato in questo capitolo, si occupa sia dei tiri di dado per decidere le azioni più semplici, sia dell'utilizzo dei ***FILI DEL DESTINO*** per la risoluzione dei momenti topici di una campagna, e prende infatti il nome da questi (Thread significa infatti Filo, in inglese).

Questi indicano sia come gli ***EROI*** riusciranno ad uscire da situazioni al limite dell'impossibile, sia quello che in altri ***GIOCHI DI RUOLO*** corrisponde al ***LIVELLO*** del personaggio.

Prove: Tirare un dado

Quando un'azione è particolarmente stancante, come ad esempio combattere o scalare una parete, o se l'esito di tale azione non è così scontato, ad esempio ricordare le parole esatte per aprire una porta magica o cercare le tracce dei predoni che hanno attaccato il villaggio, è necessario lanciare un dado per scoprire quanto bene o male il vostro ***EROE*** riuscirà a portare a termine l'impresa.

Tutte le *PROVE* funzionano allo stesso modo: si tira 1d6, si somma il punteggio dell'*APPROCCIO* più adatto, definito insieme al *TESSITORE* prima di effettuare il tiro in base a come il giocatore descrive la propria *AZIONE*, e se il risultato finale è pari a 7 o più l'*AZIONE* è riuscita.

Semplice, no?

Ovviamente non tutti gli ***EROI*** sono abituati a risolvere i propri problemi nello stesso modo e questo si riflette nei diversi punteggi degli ***APPROCCI*** dei personaggi, che indicano quanto un ***EROE*** sia abituato a risolvere le situazioni in un modo piuttosto che un altro.

Al dado viene quindi aggiunto un bonus pari al punteggio dell'***APPROCCIO*** scelto dal vostro ***EROE***. In questo modo un ***EROE*** che cerca di risolvere una situazione nel modo che gli è più consono riuscirà più facilmente nell'impresa.

Descrivete al ***TESSITORE*** cosa state cercando di fare e come state cercando di farlo, perché questo indicherà al ***TESSITORE*** quale ***APPROCCIO*** sia più adatto per la ***PROVA*** che state per fare: se cercate un diario nascosto in una stanza cercando di lasciare meno tracce

possibili del vostro passaggio, il ***TESSITORE*** potrebbe chiedervi di effettuare una ***PROVA DI PRUDENZA***, mentre se state facendo a pezzi i mobili perché pensate che il diario sia nascosto all'interno di uno di essi e non vi interessa attirare attenzioni non volute, potrebbe chiedervi di effettuare una ***PROVA DI IMPETO***.

Il ***TESSITORE*** potrebbe anche proporvi una scelta tra due possibili ***APPROCCI*** e starà a voi scegliere quale utilizzare.

Fortuna e Sfortuna nelle prove

Quando il ***DADO*** lanciato durante una ***PROVA*** ottiene un 1 o un 6 naturale, cioè 1 o 6 non è il risultato totale della prova, ma è proprio il numero uscito sul dado, l'***EROE*** otterrà rispettivamente una ***SCIAGURA*** o un ***PUNTO FORTUNA***, automaticamente.

Cosa siano ***SCIAGURE*** e ***PUNTI FORTUNA*** lo scoprirete più avanti, in un capitolo dedicato.

Tirare due dadi: Specializzazioni

Se il vostro ***EROE*** è ***SPECIALIZZATO*** in quello che state cercando di fare, potete tirare un secondo ***D6***, chiamato ***DADO DEL FATO***, che potrebbe farvi guadagnare ulteriori ***PUNTI FORTUNA***.

Quando effettuate una ***PROVA*** in cui siete ***SPECIALIZZATI*** ed ottenete un 5 o un 6 con il ***DADO DEL FATO***, guadagnerete ***PUNTI FORTUNA***.

Se il vostro avversario è specializzato in quello che sta facendo, dovrete comunque tirare il ***DADO DEL FATO***, ma oltre a poter ottenere ***PUNTI FORTUNA***, un risultato di 1 o 2 sul dado vi farà guadagnare

una ***SCIAGURA***.

Potrebbero esserci casi in cui due o più ***SPECIALIZZAZIONI*** potrebbero essere ugualmente applicabili. In questo caso non verranno lanciati più ***DADI DEL FATO*** durante la ***PROVA***.

Fato e Sciagura durante le prove

Il Destino è misterioso e imperscrutabile, e a volte, a prescindere dal successo o meno di un'***AZIONE***, potrebbero esserci ulteriori conseguenze.

Il vostro Cavaliere ha mancato il proprio avversario? Forse, ma al tempo stesso l'ha messo alle strette e non può più scappare.

Il mago è riuscito a lanciare la palla di fuoco per colpire gli orchi? Ottimo! Peccato non si sia accorto di aver dato fuoco ad una casa vicina.

Quando tirate il ***DADO DEL FATO***, potreste guadagnare ***PUNTI FORTUNA*** o ***SCIAGURE***, a prescindere dal risultato della ***PROVA*** di ***APPROCCIO***.

Le ***SPECIALIZZAZIONI*** e alcuni ***POTERI*** legati alle ***COSTELLAZIONI*** potrebbero farvi guadagnare ***PUNTI FORTUNA*** anche con un 4.

PUNTI FORTUNA e ***SCIAGURE*** non possono comunque cambiare il risultato della ***PROVA DI APPROCCIO***.

Ad esempio, se un cavaliere si trovasse a combattere contro un valido avversario specializzato nel combattimento all'arma bianca, nonostante effettui con successo una ***PROVA DI APPROCCIO***,

se il ***DADO DEL FATO*** gli facesse ottenere una ***SCIAGURA***, questa non potrebbe essere "manchi l'avversario".

Il tiro ha avuto successo, quindi l'avversario ha subito il colpo, ma la ***SCIAGURA*** potrebbe voler dire che l'armatura del nemico, che sembrava distrutta, era in realtà ancora abbastanza solida da permettergli di assorbire o parare il colpo, o che la spada usata per colpire è rimasta danneggiata.

Allo stesso modo un tiro fallito è fallito, non importa se si otterranno ***PUNTI FORTUNA*** dal ***DADO DEL FATO***.

PUNTI FORTUNA e ***SCIAGURE*** possono essere usati sia in maniera meccanica che narrativa, ma sono cose che vedremo meglio in un capitolo riservato esclusivamente a questo.

Se un giocatore agisce in modo da poter applicare più di una ***SPECIALIZZAZIONE*** ad una situazione, non tirerà più ***DADI DEL FATO*** nella propria ***PROVA DI APPROCCIO***, ma sarà comunque avvantaggiato, e potrà ottenere dei ***PUNTI FORTUNA*** anche con un risultato di 4 sul ***DADO DEL FATO***.

Usare i Fili del Destino

Quando pensate che l'***AZIONE*** del vostro ***EROE*** sia troppo importante per fallire, potete consumare uno dei vostri ***FILI DEL DESTINO***.

Farlo vi assicurerà di riuscire a portare a termine quello che volevate fare, non importa quanto improbabile potesse sembrare inizialmente.

Potete scegliere di consumare il ***FILO DEL DESTINO*** solo prima di fare una ***PROVA DI APPROCCIO***.

Consumando un ***FILO DEL DESTINO***, riuscirete in quello che stavate cercando di fare in maniera eroica e gloriosa: non solo il prode cavaliere riuscirà a colpire il malvagio negromante che voleva distruggere il villaggio, ma colpendolo alla mano che impugnava il suo bastone magico potrebbe anche chiudere il portale verso l'Inferno che questi stava aprendo, impedendo ad altri demoni e non-morti di attraversarlo.

Allo stesso modo un archeologo potrebbe non solo riuscire a disattivare una trappola mortale, ma anche scoprire, nascosta dietro ad un arbusto, una mappa che indica le trappole più pericolose di tutto il dungeon.

Quando consumate un ***FILO DEL DESTINO*** descrivete come la vostra azione abbia delle conseguenze inaspettate e fortunate, ma non esagerate: non vorrete rovinare il gioco agli altri giocatori!

Se il resto del gruppo pensa che il colpo di fortuna sia eccessivamente fortunato, parlatene e limate i dettagli in modo che siano accettabili per tutti.

Consumare un ***FILO DEL DESTINO*** ha anche un'altra conseguenza: con ogni Filo che viene consumato, l'***EROE*** si avvicina sempre più al suo massimo potenziale.

Ogni volta che un ***EROE*** consuma un ***FILO DEL DESTINO*** sceglie un nuovo potere legato alla ***COSTELLAZIONE*** che lo guida.

Non è necessario prenderli in un ordine specifico, scegliete voi quale prendere di volta in volta. Un ***FILO*** non può essere consumato più di una volta.

Questo potere resterà con voi per sempre, almeno fino a quando il vostro ***EROE*** resterà in vita.

Inoltre, per ogni ***FILO*** pari che consumate scegliete anche una nuova ***SPECIALIZZAZIONE*** (ne otterrete quindi una consumando il secondo, quarto e sesto ***FILO***).

Se il ***FILO*** che avete consumato era però il vostro ultimo ***FILO***, il vostro ***EROE*** andrà incontro ad una gloriosa morte, un sacrificio che lascerà sicuramente il segno nel grande Arazzo della Storia, portando a termine il suo ultimo sforzo nel farlo.

Questo significa anche che il vostro ***EROE*** avrà solo pochi istanti per usare il potere ottenuto consumando il suo ultimo ***FILO***, quei pochi istanti che lo separano da una morte gloriosa ed inevitabile.

Quando usate il vostro ultimo ***FILO DEL DESTINO*** avrete ancora 7 ***TURNI*** o una scena, prima che il Fato vi raggiunga e la vostra anima salga verso le stelle, per unirsi alla ***COSTELLAZIONE*** che vi ha guidato.

Se sia più saggio lasciare al caso e ai dadi la riuscita di un'***AZIONE*** piuttosto che assicurarsi un Destino eroico sta solo a voi deciderlo.

35

Turni e Scene

Klothos è innanzitutto un gioco di narrazione. Questo vuol dire che la maggior parte di quello che succede nel mondo attorno a voi viene raccontato dal ***TESSITORE***, che, come in un film o in un'opera teatrale, prepara la scena ed interpreta tutti i personaggi che gli ***EROI*** potrebbero incontrare.

Durante queste parti, gli altri giocatori interpretano il ruolo del proprio ***EROE***, parlando come pensano possa fare il loro ***EROE*** e descrivendo come l'***EROE*** reagisce agli eventi messi in moto dal ***TESSITORE***.

Il ***TESSITORE*** potrebbe richiedere ai giocatori di effettuare delle ***PROVE***, se le ***AZIONI*** intraprese dagli ***EROI*** potrebbero avere ripercussioni importanti in caso di fallimento o di successo.

Tutti i giocatori dovrebbero aver modo di interagire con i personaggi interpretati dal Tessitore e con gli altri giocatori, ma questo non vuol dire che **Klothos** sia un gioco che si svolge interamente a ***TURNI***, in cui ognuno aspetta che tocchi a lui per parlare o fare qualcosa.

Anzi, nella maggior parte dei casi è meglio evitare di scandire il gioco in ***TURNI***, lasciando che la ***SCENA*** si svolga in maniera naturale.

Quando gli ***EROI*** non sono in combattimento, il gioco viene diviso in ***SCENE***. Una ***SCENA*** si svolge in un solo luogo e senza grossi stacchi di tempo: ad esempio cercare indizi nascosti in una stanza è una scena anche se richiede molto tempo, ma lo è anche cercare

36

in un piccolo appartamento, pur avendo stanze separate.

Pensate alle ***SCENE*** come scene di un film, quindi grossi stacchi di tempo, come quando gli ***EROI*** riposano o si spostano da un posto all'altro, in genere interrompono la ***SCENA***.

Quando ad esempio gli ***EROI*** si ritrovano in una locanda e ad un certo punto, dopo aver discusso a lungo, decidono di andare a dormire, questo spezza la ***SCENA***, pur restando nello stesso luogo.

Quando invece viene messo in gioco il Destino degli ***EROI*** e la faccenda diventa una questione di vita o di morte, come nel caso di un combattimento, usare i ***TURNI*** aiuta tutti i giocatori a seguire l'azione, dando a tutti la possibilità di contribuire alla riuscita dell'impresa.

I ***TURNI*** in **KLOTHOS** non hanno una struttura rigida come avviene in altri giochi: ogni giocatore ha diritto ad un ***TURNO*** in cui il suo ***EROE*** può muoversi all'interno della scena mentre compie un'***AZIONE***.

Può muoversi prima, dopo o durante, non ha importanza, e le ***AZIONI*** che può compiere sono tutte quelle che fisicamente il suo ***EROE*** potrebbe fare.

Non c'è un ordine preciso, con un'eccezione: agiscono sempre prima tutti i giocatori e poi il ***TESSITORE***, per ultimo.

Se tutti vogliono agire per primi o non sapete decidere chi debba essere il prossimo ad agire, tutti i giocatori effettuano una ***PROVA DI IMPETO***: chi ottiene il risultato più alto parte per primo.

Le ***AZIONI*** che potrebbero avere un esito incerto, come colpire il nemico con un'arma, scassinare una serratura o pronunciare le parole di un incantesimo correttamente, costringono l'***EROE*** a fare una ***PROVA*** ed effettuare quindi un tiro di dado, usando l'***APPROCCIO*** che più si avvicina a quello che vuole fare.

Se un'azione non ha bisogno di una ***PROVA*** per deciderne l'esito, non dovrebbe contare nel numero di ***AZIONI*** a cui un personaggio ha diritto nel suo turno.

Durante il proprio ***TURNO*** un giocatore può anche scegliere di non fare agire il suo ***EROE*** e regalare quindi il proprio ***TURNO*** ad un altro giocatore, se è indeciso sul da farsi o se l'***AZIONE*** di un altro ***EROE*** potrebbe essere quella decisiva, permettendo a quell'***EROE*** di agire due volte in un ***TURNO***.

Quando tutti i giocatori hanno usato il proprio ***TURNO***, tocca al ***TESSITORE*** far agire tutti gli altri personaggi presenti nella ***SCENA***.

I personaggi non giocanti non seguono le stesse regole degli ***EROI***, la spiegazione di come creare e gestire personaggi non giocanti la trovate nel capitolo dedicato ad ***Alleati ed Avversari***.

Azioni

Viene definita ***AZIONE*** un qualsiasi attività compiuta da un ***EROE*** il cui risultato sia incerto ed abbia quindi bisogno di una ***PROVA*** per essere risolta. In pratica, durante un turno un ***EROE*** potrebbe fare anche più cose, se non hanno bisogno di un tiro di dado per decidere come si risolveranno. Una volta tirato il dado, quell'***EROE***

non ha altre ***AZIONI*** a disposizione.

Tutte le ***AZIONI***, di base, influenzano una sola creatura o oggetto di dimensioni massime simili a quelle di un essere umano, per un solo turno, a distanza di contatto o vicina e, per quanto riguarda gli incantesimi o altri ***EFFETTI***, non è possibile per un ***EROE*** usare più ***EFFETTI*** allo stesso tempo, perché è necessario mantenere la concentrazione su quelli già attivi.

Alcuni oggetti, come alcune armi, potrebbero cambiare questi parametri di base (ad esempio, le armi a due mani, che fanno due danni di base).

Oggetti monouso che fanno parte dell'equipaggiamento usati per ferire o curare altre creature infliggono o curano di base 1 ***PUNTO FERITA*** di danno, come se fossero una normale azione, ma non richiedono tiri di dado per essere usati.

Per ogni ***PUNTO FORTUNA*** speso potrete aumentare di 1 punto uno dei parametri dell'azione: danni inflitti, numero o dimensioni delle creature colpite, turno di durata, incremento di distanza. Ne parleremo più approfonditamente nel capitolo dedicato di Punti Fortuna.

Movimento

Come i ***TURNI***, anche il movimento in **Klothos** non è rigido come in altri giochi, dove si contano i metri o i quadretti che un ***EROE*** può muoversi.

KLOTHOS usa invece degli ***INTERVALLI*** di distanze:

A CONTATTO | ***VICINO*** | ***MEDIO*** | ***LONTANO***

Questi ***INTERVALLI*** non sono assoluti rispetto all'***EROE***, ma sono relativi a quello che l'***EROE*** vuole raggiungere. Questo signifca che un ***EROE*** potrebbe essere allo stesso tempo ***VICINO*** ad una creatura e ***LONTANO*** da un'altra.

Per capire meglio pensate così:

A CONTATTO significa che un Eroe può toccare la cosa in questione senza bisogno di muoversi, o muovendosi pochissimo.

VICINO è qualcosa che può essere raggiunto in pochi istanti, come ad esempio qualcosa che sta all'interno della stessa stanza.

MEDIO è qualcosa che richiede un po' di impegno per essere raggiunto, ad esempio salire al piano di sopra di un palazzo.

LONTANO è qualcosa che può essere raggiunto, ma a fatica. Pensate a qualcosa che sta in fondo ad una strada: lo si può certamente raggiungere, ma per farlo in poco tempo dovrete sicuramente correre.

Tutto ciò che va oltre quest'ultimo Intervallo viene considerato fuori dalla scena: ci potrete arrivare, prima o poi, ma non ha senso preoccuparsene mentre vicino a voi ci sono problemi ben più pressanti.

Per ogni turno in cui l'***EROE*** si sposta, può spostarsi di un intervallo. Se un Eroe vuole raggiungere qualcosa di lontano da dove si trova

all'inizio del suo turno, ci metterà 3 ***TURNI***, abbassando quindi la distanza ogni ***TURNO*** di un intervallo.

Un ***EROE*** può anche decidere di usare la sua ***AZIONE*** per correre: in quel caso, oltre al normale movimento, può muoversi di un ulteriore intervallo in un ***TURNO***, ma non potrà effettuare altre ***AZIONI***.

Danni e salute

Il combattimento in **KLOTHOS** funziona, come spiegato in precedenza, come un normale tiro di dadi, ma ci sono alcune regole aggiuntive.

Innanzitutto, sulla vostra scheda avete una sezione ***PUNTI FERITA***.

Questi ***PUNTI FERITA*** rappresentano quante ferite e quanto stress mentale potete subire prima di cadere a terra privi di coscienza.

Cadere a terra non significa che il vostro ***EROE*** sia morto, solo che per il momento è fuori combattimento: dopotutto siete ***EROI*** scelti dal Destino, non è facile uccidervi.

I ***PUNTI FERITA*** di un ***EROE*** sono pari al punteggio di ***FERMEZZA*** + 2.

Ci sono anche altre cose che possono aiutarvi a sopravvivere durante le vostre avventure. Un'armatura è un ottimo modo per poter assorbire qualche colpo in più, così come uno scudo.



Magia, tecnologia ed effetti delle azioni

Klothos non vuole fare distinzione tra magia e tecnologia, perché spesso la Magia è solo scienza che non abbiamo ancora capito (cit.).

Per decidere quanto siano comuni la magia o la tecnologia nella vostra ambientazione, discutetene con il ***Tessitore*** e con gli altri giocatori, ma ricordatevi una cosa: la scelta di quanto il vostro Eroe farà eventualmente affidamento su di esse rimane a voi.

Le regole di **Klothos** non prevedono limiti a chi sia in grado di fare cosa, non esistono classi con una propria lista di incantesimi o classi che non possono avere accesso alla magia o

alla tecnologia. Dipende unicamente da come avete immaginato il vostro personaggio.

Se questo vi sembra favorire troppo la magia, pensate però che anche la magia, come ogni altra ***AZIONE*** in **KLOTHOS**, può influenzare una sola creatura, per un solo Turno, a distanza vicina, infliggendo o curando un solo punto ferita.

Esattamente come le altre ***AZIONI***, questi limiti possono essere aumentati spendendo ***PUNTI FORTUNA*** o consumando ***FILI DEL DESTINO***.

In **KLOTHOS** sono previste otto diverse categorie di ***EFFETTI***, che coprono tutti i tipi di ***AZIONI*** più comuni, in cui far ricadere non solo magia e tecnologia, ma potenzialmente qualsiasi ***AZIONE*** compiuta da un ***EROE***.

Poniamo ad esempio che un ***EROE*** stia cercando di far credere che nella stanza ci sia una persona in più: potrebbe farlo con un incantesimo, con un apparecchio olografico o facendo il ventriloquo: qualunque sia il modo, si tratta comunque di un ***EFFETTO DI ILLUSIONE***.

Questi ***EFFETTI*** vengono spesso influenzati dai ***POTERI*** che otterrete consumando ***FILI DEL DESTINO*** e, pur non essendo delle canoniche scuole di magia, potrebbero essere delle ***SPECIALIZZAZIONI*** appetibili per il vostro ***EROE***.

Ogni ***EFFETTO*** riportato di seguito ha una breve descrizione del più comune utilizzo che ne viene fatto e degli ***APPROCCI*** che più spesso potrebbero essere associati a quell'***EFFETTO***, ma sentitevi liberi di

espandere queste definizioni e di utilizzare altri ***APPROCCI***.

Abiurazione

Annulla un colpo, un incantesimo o un effetto qualsiasi a portata, cancella un evento negativo o impedisce qualcosa a qualcuno
Approcci consigliati: Impeto, Fermezza

Ammaliamento

Permette di rendere più amichevole la creatura scelta
Approcci consigliati: Ascendente, Fermezza

Comunicazione

Può essere usato per mandare un messaggio a una creatura o per leggere i pensieri di una creatura
Approcci consigliati: Ascendente, Accuratezza

Dislocazione

Sposta la creatura o l'oggetto scelti da un punto all'altro
Approcci consigliati: Accuratezza, Prudenza

Divinazione

Permette di vedere uno scorcio del futuro e fare una domanda al Tessitore su cosa sta per succedere
Approcci consigliati: Acume, Prudenza

Elementalismo

Permette di evocare o governare uno dei quattro elementi: Acqua, Aria, Fuoco, Terra
Approcci consigliati: Impeto, Fermezza

Guarigione

Cura le ferite di una creatura, ripara un oggetto rotto, rimuove veleni e stanchezza, ma non può riportare in vita una creatura. La morte, in **Klothos**, è un avversario a cui non si può sfuggire
Approcci consigliati: Impeto, Accuratezza

Illusione

Inganna i sensi di una creatura, facendole vedere qualcosa che non esiste o nascondendole cose che dovrebbe percepire
Approcci consigliati: Prudenza, Accuratezza

Trasmutazione

Cambia fisicamente qualcosa in qualcos'altro: pietra in carne, una spada in una fiamma
Approcci consigliati: Impeto, Fermezza

Potete inventare anche altri ***effetti***, ma ricordatevi sempre di parlarne con gli altri giocatori e decidete tutti insieme se quello che volete ottenere va bene per tutti.

Ricordatevi anche che gli ***eroi*** non sono gli unici ad utilizzare la magia e la tecnologia, e il ***tessitore*** potrebbe usare lo stesso effetto contro di voi più avanti.

Magia e tecnologia funzionano allo stesso modo, usano le stesse regole, e se decidete che un ***eroe*** che conosce una può sfruttare le proprie conoscenze per capire anche l'altra, fatelo, altrimenti chiedete ai giocatori di scegliere l'una o l'altra.

Fortuna e Sciagura

I ***PUNTI FORTUNA*** e le ***SCIAGURE*** sono una delle parti meccaniche più importanti di **KLOTHOS**, perciò prima di lasciarvi andare all'avventura è forse meglio fare un piccolo passo indietro e capire bene come questi punti vengono guadagnati, accumulati e spesi, e quali sono i loro limiti.

Generalmente sarete voi a decidere come spendere i vostri ***PUNTI FORTUNA*** mentre il ***TESSITORE*** deciderà le Sciagure, ma se avete delle idee interessanti su come mettervi in pericolo, non tenetele per voi e proponetele al ***TESSITORE***!

Rafforzare, non negare

Prima di tutto è importante ricordare sempre che ***PUNTI FORTUNA*** e ***SCIAGURE*** non possono negare un effetto, né se usati dai giocatori, nè se usati dal ***TESSITORE***.

Non possono quindi essere usati per evitare un colpo andato a segno, per riuscire in una ***PROVA*** fallita o per cancellare un altro ***PUNTO FORTUNA*** o ***SCIAGURA***.

I ***PUNTI FORTUNA*** e le ***SCIAGURE*** servono a cambiare le carte in tavola, a muovere la situazione in una direzione piuttosto che un'altra, ma non possono riavvolgere il tempo e cambiare quanto già successo.

L'uso di una ***SCIAGURA*** da parte del ***TESSITORE*** per evitare che un ***EROE*** colpisca un avversario è impossibile, così come lo è da parte di un giocatore l'uso di un ***PUNTO FORTUNA*** per aumentare il tiro della ***PROVA*** appena fallita quanto basta perché riesca.

Ancora più da evitare è l'uso attivo di una ***SCIAGURA*** per cancellare un ***PUNTO FORTUNA*** e viceversa. Ad esempio non è quindi possibile usare una ***SCIAGURA*** per ridurre il numero di nemici colpiti da un ***EROE*** che ha usato un ***PUNTO FORTUNA*** per colpire più nemici.

PUNTI FORTUNA e ***SCIAGURE*** sono incrementi agli effetti di un'***AZIONE***, sono cioè nuovi pezzi di narrazione, che possono anche avere risvolti meccanici, ma che vanno a migliorare il risultato di qualcosa più che fare una mera addizione / sottrazione di fortune e sfortune.

Detto questo, è possibile che un'azione abbia allo stesso tempo

dei ***PUNTI FORTUNA*** e delle ***SCIAGURE***, ma che questi intensifichino diversi aspetti dell'azione.

Successo e fallimento di un'***AZIONE*** dipendono esclusivamente dalle ***PROVE DI APPROCCIO*** o dal consumo di un ***FILO DEL DESTINO***, motivo per cui anche ***AIUTARE*** un compagno non cambia le probabilità di riuscita di un'***AZIONE***, ma solo quanto questa possa avere risvolti più o meno positivi per il gruppo.

Effetti di Fortuna e Sciagura

Oltre ad avere un enorme potenziale narrativo, i ***PUNTI FORTUNA*** hanno anche dei chiari effetti numerici che possono cambiare quanto efficace sia stata l'azione di un ***EROE***.

Come abbiamo detto in precedenza, tutte le ***AZIONI***, di base, influenzano una sola creatura od oggetto di dimensioni simili a quelle di un essere umano, per un solo Turno, a distanza di contatto o vicina e, per quanto riguarda gli incantesimi, non è possibile per un ***EROE*** lanciare più incantesimi allo stesso tempo, perché è necessario mantenere la concentrazione sugli ***EFFETTI*** attivi.

Incantesimi usati per ferire o curare altre creature infliggono o curano sempre 1 ***PUNTO FERITA*** di danno.

Per ogni ***PUNTO FORTUNA*** speso potete però aumentare di 1 uno dei parametri dell'***AZIONE***: danni inflitti o curati, numero o dimensioni delle creature colpite, Turno di durata, incremento di distanza.

I ***PUNTI FORTUNA*** possono quindi essere usati per prolungare la durata degli incantesimi e degli altri ***EFFETTI***, rendendo in questo

modo anche possibile usare più incantesimi contemporaneamente, perché la potenza in eccesso ottenuta grazie ai ***PUNTI FORTUNA*** permette agli ***EFFETTI*** di avere, in un certo senso, vita propria.

Allo stesso modo le ***SCIAGURE*** possono essere usate dagli avversari per migliorare le proprie ***AZIONI***.

I ***PUNTI FORTUNA*** e le ***SCIAGURE*** possono essere usati anche per cambiare lo stato della ***SCENA***, permettendo ai giocatori di plasmare in parte quello che succede ai propri ***EROI***.

Avversari e Alleati

Il compito del ***TESSITORE*** di Storie è importantissimo in **KLOTHOS**, perché è lui a scrivere le basi dell'avventura che gli altri giocatori vivranno.

Deve anche però sapere come rendere questa avventura abbastanza difficile da essere emozionante, ma non così tanto da rendere la vita frustrante agli altri giocatori.

Quando gli ***EROI*** decidono di affrontare un combattimento, è importante sapere velocemente quanti avversari possono affrontare e quanto forti possano essere questi avversari.

A differenza degli ***EROI***, i Personaggi Non Giocanti (***PNG***) non hanno ***APPROCCI***, ma hanno 3 ***ADDESTRAMENTI***, che indicano quanto efficaci siano nel loro compiere un'azione ***FISICA***, ***MENTALE*** o ***MISTICA***. Questo per semplificare il lavoro al ***TESSITORE***, sia in fase di creazione di ***PNG*** (sia alleati che avversari), sia nella gestione di ***SCENE*** e ***COMBATTIMENTI***.

In **KLOTHOS** i Personaggi Non Giocanti si dividono in tre categorie: ***GREGARI***, ***ADDESTRATI*** e ***NEMESI***.

Ogni categoria di ***PNG*** ha una quantità diversa di punti da dividere tra ***ADDESTRAMENTI***, ***PUNTI FERITA*** e ***ARMATURA***.

Tutti i ***PNG*** devono avere almeno 1 ***PUNTO FERITA***, ma gli ***ADDESTRAMENTI*** possono andare da 0 a 5: gli ***EROI*** potranno quindi incontrare avversari privi di poteri magici (come gli animali o le melme), privi di intelletto (come le sentinelle meccaniche) o anche privi di fisico (come gli spettri).

Le Meccaniche dei PNG

Arrivati a questo punto vi starete chiedendo: quando tira i dadi il ***TESSITORE***? E la risposta a questa domanda è: mai.

Alleati ed avversari hanno delle meccaniche un po' diverse rispetto a quelle degli ***EROI***.

Innanzitutto i ***PNG*** non hanno ***APPROCCI***, ma hanno tre ***ADDESTRAMENTI*** su cui un personaggio potrebbe fare affidamento affrontando o aiutando gli ***EROI***.

Questi ***ADDESTRAMENTI*** rappresentano quanto efficaci possano essere i ***PNG*** facendo quello che stanno facendo.

Questo significa che, a tutti gli effetti, il punteggio di un ***ADDESTRAMENTO*** corrisponde a quanti ***PUNTI FORTUNA*** un ***PNG*** può spendere in una singola azione, con la differenza che un ***PNG*** non può lanciare il ***DADO DELLA SPECIALIZZAZIONE*** per cercare di ottenerne altri e non può usare punti da più di un ***ADDESTRAMENTO*** alla volta.

Un singolo ***PNG*** potrebbe quindi cercare di attaccare o interagire con più di un ***EROE*** alla volta, oppure cercare di fare più danni ad un solo ***EROE***, a seconda di quanti punti abbia in un determinato ***ADDESTRAMENTO***. La base di partenza è sempre 0: i ***PNG*** non hanno equipaggiamenti e armi da usare come base per i loro danni, quindi un ***PNG*** che attacca per ferire potrà farlo solo se possiede un ***ADDESTRAMENTO*** in cui ha almeno un punto, che andrà necessariamente usato per aumentare ad 1 il danno fatto, che altrimenti sarebbe uguale a 0..

Per effettuare un'azione con un certo ***ADDESTRAMENTO***, un ***PNG*** deve quindi avere un punteggio minimo di 1 in quell'***ADDESTRAMENTO***.

Un Golem con ***ADDESTRAMENTO MISTICO*** pari a 0 non potrà ad esempio usare incantesimi di alcun genere, esattamente come uno spettro con ***FISICO*** pari a 0 non può interagire direttamente con qualcosa di materiale.

Un'altra sostanziale differenza è che il ***TESSITORE*** non tira mai nessun dado per far agire i ***PNG***.

Questo vuol dire che per determinare se un ***AVVERSARIO*** riuscirà a colpire gli ***EROI*** o ad interferire con le loro azioni, saranno gli ***EROI*** stessi a effettuare delle ***PROVE*** per opporsi alle azioni dei propri ***AVVERSARI***, usando l'***APPROCCIO*** più adeguato.

Quando un giocatore effettua queste ***PROVE***, il ***TESSITORE*** gli dirà se il proprio avversario è ***SPECIALIZZATO*** in quello che sta cercando di fare, perchè l'***EROE*** potrebbe ottenere ***SCIAGURE*** con il ***Dado del Destino***.

Se l'avversario è una ***NEMESI***, il giocatore tirerà anche con ***SVANTAGGIO***, cioè tirerà due dadi tenendo il peggiore.

Il fatto che il ***TESSITORE*** non effettui tiri vuole anche dire che due ***PNG*** che interagiscono tra loro senza coinvolgere gli ***EROI*** riusciranno sempre nell'azione che si sono prefissati (anche se un ***EROE*** potrebbe sempre usare una sua ***AZIONE*** per interrompere l'azione dei ***PNG***).

Un ***PNG*** può anche ***AIUTARE*** gli ***EROI***, allo stesso modo in cui un ***EROE*** può aiutarne un altro. Potrà quindi far guadagnare un ***PUNTO FORTUNA*** temporaneo ad un ***EROE***, che dovrà usarlo nello stesso ***TURNO***.

Sarà compito del ***TESSITORE*** dosare bene le azioni di avversari ed alleati, in modo da non rovinare il gioco degli altri giocatori. Questo vuol dire che, a meno che non sia meglio per la storia, un'eventuale arcinemesi del gruppo non dovrebbe essere uccisa da un alleato degli ***EROI*** solo perché, matematicamente, poteva farlo.

Gli alleati dovrebbero, per quanto possibile e per quanto realistico,

limitarsi ad impegnare qualche avversario extra o ad aiutare gli ***EROI***, ma sta al giudizio del ***TESSITORE*** dosare questi interventi e decidere, se è il caso, che un alleato diventi parte più centrale di un ***COMBATTIMENTO*** o di una ***SCENA***.

Un ultima nota da fare su alleati ed avversari riguarda l'utilizzo delle armature. I ***PNG*** colpiti dagli Eroi possono sfruttare la loro armatura solo nel caso in cui l'attaccante abbia almeno una ***SCIAGURA*** nella propria ***RISERVA***. L'armatura verrà poi danneggiata normalmente come ogni altra armatura ma la ***SCIAGURA*** non viene consumata.

Alleati ed avversari che interagiscono tra loro ignorano l'armatura gli uni degli altri, perché non effettuando ***PROVE*** e non potendo realmente accumulare ***PUNTI FORTUNA*** e ***SCIAGURE*** non avrebbe senso per il ***TESSITORE*** consumare da solo le risorse del proprio ***PNG***, a meno che non sia utile ai fini della narrazione.

Di seguito trovate dei ***PNG*** di esempio, da usare come base per quelli che vorrete creare voi, o nel caso vi serva velocemente un'idea durante una ***SESSIONE***.

Accolito

Punti Ferita	1
Armatura	Nessuna
Addestramento	***Fisico*** 1 per membro del gruppo ***Mentale*** 1 per membro del gruppo ***Mistico*** 1 per membro del gruppo
Specializzazioni	Nessuna

Non confondete i pazzi che professano la fine del mondo nei vicoli delle città con i veri seguaci della Notte Eterna, che si muovono nelle ombre per destabilizzare i Regni e trascinare i popoli liberi nel caos.

Gli Accoliti amano agire da dietro le quinte, corrompendo le menti deboli di chi ha potere e ingannando chi è tanto sciocco da fidarsi di loro, o chi è troppo forte per essere affrontato a viso aperto. Spesso fanno uso di assassini mercenari per liberarsi di chi riesce a vedere attraverso le loro menzogne, o di chi rischia di avvicinarsi troppo alla verità.

Gli Accoliti non sono grandi maghi, ma sono esperti illusionisti: quando li Eroi rispondo ad Azioni di Addestramento Mistico per creare illusioni, il loro punteggio di Addestramento Mistico viene considerato pari a 2 per ogni membro del gruppo di PNG.
Per tutti gli altri incantesimi viene considerato 1.

Cavaliere della Morte

Punti Ferita	8
Armatura	Media (2)
Addestramento	***FISICO*** 3 ***MENTALE*** 2 ***MISTICO*** 3
Specializzazioni	***Due tra:*** Armi contundenti, Intimidire, Trasmutazione, Conoscenze Segrete

I Cavalieri della Morte sono scelti personalmente dai Signori dei Demoni per portare anarchia e disperazione sulla terra, accelerando l'arrivo della Notte Eterna. Vengono addestrati in oscuri templi sotterranei dove viene insegnato loro ad incanalare le energie entropiche del Caos.

Ogni volta che una creatura muore o cade a terra svenuta entro raggio Medio da loro, i Cavalieri della Morte possono curare una propria ferita o effettuare immediatamente un attacco extra alla creatura più vicina a loro, a loro scelta.

Drago

Punti Ferita	16
Armatura	Scaglie (2)
Addestramento	***Fisico*** 3 ***Mentale*** 2 ***Mistico*** 3
Specializzazioni	Elementalismo, Intuizione, Raggirare

Nessuno sa quanti draghi esistano ancora, l'unica cosa di cui si è sicuri è che, se esistono ancora, hanno abbandonato le vecchie usanze della loro cultura e quasi nessuno vive più recluso in vulcani o caverne remote, circondato dai propri tesori e da servitori più o meno umanoidi.

I Draghi che sono sopravvissuti fino ad oggi preferiscono mischiarsi con i mortali, cambiando il proprio aspetto a volontà e sfruttando le ricchezze messe da parte nei millenni passati per vivere come signori tra gli uomini.

Sono maestri del raggiro e dell'illusione e gli effetti di illusione di un Drago generano sempre una Sciagura in chi cerchi di dissolverli o di ignorarli. Possono anche trasformare il proprio aspetto a volontà, senza limiti di tempo.

Preferiscono parlare e raggiungere accordi con i propri avversari piuttosto che combattere, non perché siano deboli, ma perché

sono fondamentalmente pigri e ricordano ancora con nostalgia i secoli passati a poltrire su pile di tesori.

Non fateli arrabbiare però, perché i Draghi sono anche signori degli elementi e non esiteranno a distruggere chi li tratta con insolenza.

Il soffio di un drago può infatti sciogliere anche la pietra più resistente e una creatura colpita da questo soffio continuerà a subire danni per un numero di Turni pari all'Addestramento Fisico del drago, senza che il Drago debba spendere i propri punti Addestramento per prolungare l'effetto del suo soffio.

Se non hai idee su come sfruttare Punti Fortuna e Sciagure, scegli un effetto dalle tabelle qui sotto, o tira i dadi e lascia che a decidere sia il Fato!

Sciagure (tira 2D6 e sommali)

2. Vieni disarmato e l'arma cade a 3 metri da te
3. Scivoli e cadi a terra
4. Il sangue negli occhi ti impedisce di vedere bene (accecato)
5. Un oggetto non magico che indossi si rompe
6. Hai Svantaggio fino a che non ripari la tua arma
7. Hai perso il conto e quella era l'ultima munizione
8. Sei affaticato
9. Sei ammaliato al tuo avversario
10. Ti inverti di posizione col nemico
11. Un oggetto, magico o meno, diventa temporaneamente inutilizzabile
12. Vieni separato dal resto del gruppo

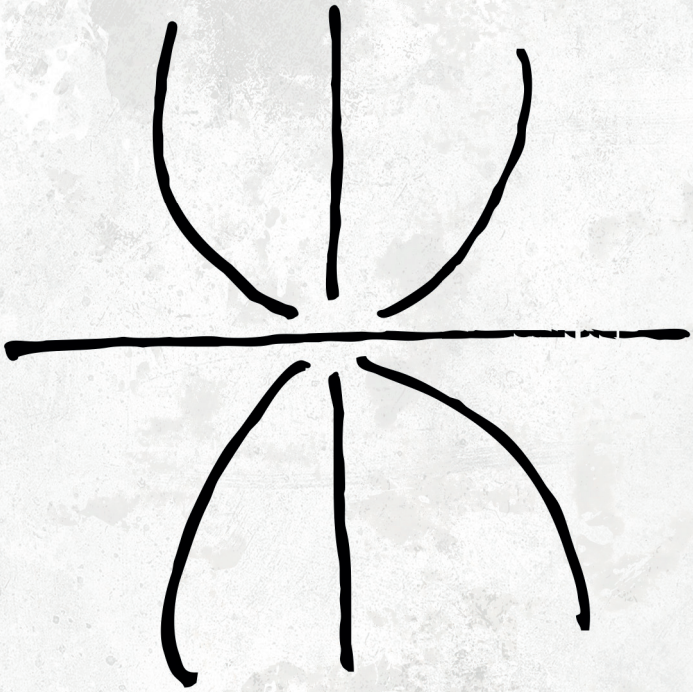
Punti Fortuna (tira 2D6 e sommali)

2. Accechi l'avversario, che dovrà tirare due dadi e tenere il peggiore
3. Il tuo avversario rimane bloccato e non può muoversi
4. Nessuno si è accorto di te o hai fatto perdere le tracce
5. Puoi muoverti di due intervalli e fare anche un'azione
6. Trovi un oggetto che durerà poco, ma che sarà molto utile
7. Riprendi fiato e recuperi una ferita
8. Se c'è qualcuno nascosto, lo individui
9. Trovi una pozione
10. Scopri il punto debole del tuo avversario
11. Arriva un PNG in tuo soccorso
12. Effettui la prossima Prova come se avessi una Specializzazione

Licenza

This work is licensed under the Creative Commons Attribution-Non-Commercial-ShareAlike 4.0 International License

To view a copy of this license, visit http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/ or send a letter to Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA.



GIOCATORE

KLOTHOS

CAMPAGNA



ACUME
SUPERBIA



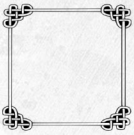
ACCURATEZZA
ACCIDIA



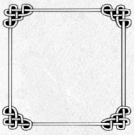
ASCENDENTE
INVIDIA



FERMEZZA
CODARDIA



IMPETO
IRA



PRUDENZA
CUPIDIGIA

PUNTI FERITA



ARMATURA



SCUDO



EQUIPAGGIAMENTO

COME MI CHIAMO?

DA DOVE PROVENGO?

QUAL È IL MIO ERRORE PIÙ GRANDE?

COME POSSO PORVI RIMEDIO?

QUAL È L'OGGETTO PIÙ IMPORTANTE PER ME?

QUALI SONO I MIEI LEGAMI?

QUALI SONO LE MIE SPECIALIZZAZIONI?

FILI DEL DESTINO

	BONUS	FORTUNA	SCIAGURE
	+1 SPECIALIZZAZIONE		
	+1 FORTUNA EXTRA		
	+1 SPECIALIZZAZIONE		
	+1 FORTUNA EXTRA		
	+1 SPECIALIZZAZIONE		
	+1 FORTUNA EXTRA		