

Strange Magic

Il Gioco di Ruolo Fantasy Old School



Le domande più frequenti degli avventurieri del Dungeon

La Magia

Quanti Poteri Magici al giorno posso lanciare e di che livello?

Ogni personaggio (PG e PnG) può lanciare ogni giorno un massimo di **Caratteristica Magia x2** di Poteri Magici di qualsiasi livello. Non conta, quindi, il Livello del vostro personaggio, ma solo il valore della sua Caratteristica Magia.

Esempio: Eztar il Mago ha un valore di Magia di 4 e potrà quindi lanciare 8 Poteri Magici al giorno di qualsiasi livello.

Esempio: Rimdir il Ladro ha un valore di Magia di 1 e potrà quindi lanciare 2 Poteri Magici al giorno di qualsiasi livello.

Possono tutte le Classi lanciare Poteri Magici?

Teoricamente sì. Tuttavia, molti Poteri Magici sono ristretti solo ad alcune Classi (vedi tabella pag. 76 e 77 Manuale Boxed Set) e per molte altre l'accesso ai Poteri Magici e alle Gilde dei Maghi è alquanto difficoltoso.

Ci si può salvare da Poteri Magici come Palla di Fuoco o Fulmine Magico?

No, i Poteri Magici causano sempre il massimo dei danni, a meno che non sia specificato diversamente.

Alla generazione di un personaggio, posso spendere lo stesso ammontare di Punti Magia per Abilità Speciali e Poteri Magici?

No, i Punti Magia spendibili alla creazione del PG sono solo quelli del cumulo iniziale. Il PG potrà acquistarne di nuovi con la progressione del personaggio.

Esempio: *Clarion il Chierico ha 2 Punti Magia e decide di acquistare il Potere Magico Luce e l'Abilità Speciale Cura, l e non potrà spendere altri punti fino all'acquisizione di nuovi Punti Magia.*

Esempio: *Bentan l'Alchimista ha 3 Punti Magia e decide di scegliere la Razza Elfo, acquisire il Potere Magico Freccia Magica e l'Abilità Speciale Eroico e non potrà spendere altri punti fino all'acquisizione di nuovi Punti Magia.*

Progressione dei Personaggi

Come mai i Barbari non acquisiscono Punti Magia con l'avanzamento dei livelli?

I Barbari, a differenza, di quasi tutte le altre classi, non acquisiscono Punti Magia con la progressione dei livelli. La ragione di questa scelta è stata dettata dal fatto che i Barbari di Strange Magic sono una pura Classe di combattimento ed eccellono grandemente in quel campo, essendo i combattenti più potenti e resistenti in circolazione. Per questo, a meno che non riescano ad assicurarsi Punti Magia tramite artefatti, magia o altre sorgenti, non ne accumuleranno avanzando di livello.

Combattimento

Perdita dei Punti Destino: ma quando sono morto?

A pag. 31 del Manuale del Regolamento di Strange Magic (Boxed Set), viene specificato che quando un PG ha i suoi Punti Destino ridotti a zero da Danni Letali, il Master deve lanciare sulla tabella per controllare le immediate conseguenze dei danni. Dalla tabella fornita, il PG non in tutti i casi il PG morirà, ma potrebbe essere solo stordito o svenire sul colpo.

Con un risultato di 3 in poi, infatti, il PG è di norma svenuto, atterrato e inerme, ma non morto. Questo permette al Master di decidere se il suo nemico voglia sferrargli il colpo di grazia (nella maggior parte dei casi) o dirigersi verso un'altra vittima. In quest'ultimo caso, i suoi compagni potrebbero tentare di trascinarlo fuori dal combattimento per salvarlo. Con risultati da 2 in giù, invece, il PG muore sul colpo o in 2d6 di Round.

La tabella della Perdita dei Punti Destino serve quindi ad aggiungere drammaticità alla fase di combattimento e incrementare le possibilità di sopravvivenza, soprattutto in un gioco dove il bilanciamento degli incontri non è sempre consigliato. Sarà il Master, quindi, a decidere a seconda delle situazioni o della creatura fronteggiata, con quale strategia vorrà terminare i propri nemici.

Alcuni esempi esplicativi a seguire.

Esempio: Ragnar il Guerriero viene colpito da un Hobgoblin e raggiunge 0 PD e il Master lancia sulla tabella per controllare gli effetti. Il risultato del lancio è 5 e Ragnar aggiunge il valore della sua Resistenza (3): $5+3=8$. Ragnar è quindi Stordito e perderà la sua prossima azione. Il mostro colpisce ancora nel Round successivo e il Master lancia ancora sulla Tabella Perdita dei Punti Destino totalizzando 2: $2+3=5$. Ragnar cade quindi incosciente e viene finito dal suo nemico nel Round successivo.

Esempio: Belandor l'Avventuriero viene colpito da un Goblin e raggiunge 0 PD. Il Master lancia sulla tabella 1d6 con un risultato di 3 e aggiunge la Resistenza del PG (1): $3+1=4$. Dalla tabella, il PG è svenuto per 2d6 di Round e ha la sua Resistenza ridotta a 0. Il Goblin, intanto, viene ingaggiato da un altro PG e non può dare il colpo di grazia a Belandor, lasciandolo a terra svenuto e inerme.

Esempio: Eztar il Mago viene colpito da un Brigante e raggiunge 0 PD. Il Master lancia sulla tabella 1d6 con un risultato di 1 e aggiunge la resistenza del PG (1): $1+1=2$. Dalla tabella, il PG è svenuto per 2d6 di Round, ha la sua Resistenza e Combattimento ridotti a 0 e morirà in 2d6 di Round, se non curato dai suoi compagni.

Nota bene: I mostri non lanciano su questa tabella, ma muoiono quando raggiungono 0 PD.



Per informazioni contattateci su
www.dungeoneergames.it
info@dungeoneergames.it

Dungeons
Games & Simulations

TDG
www.torredelgiocchi.it