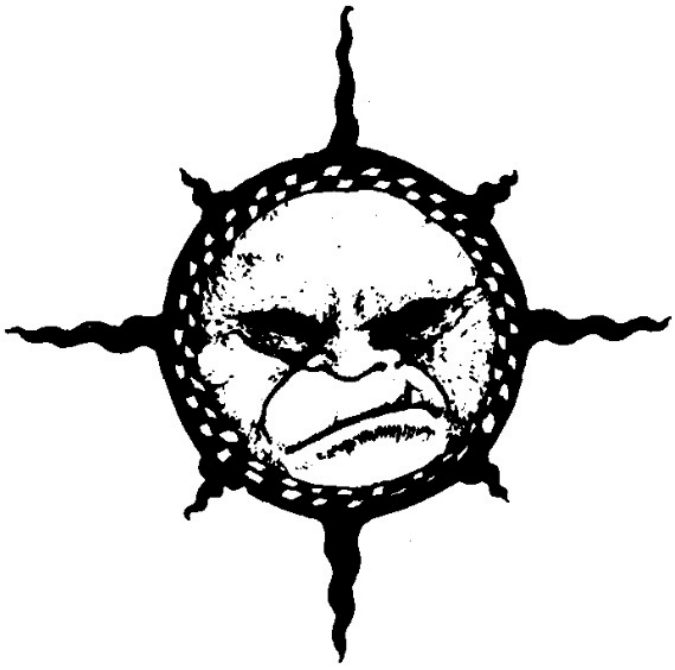
Fighting Fantasy

The Introductory Roleplaying Game

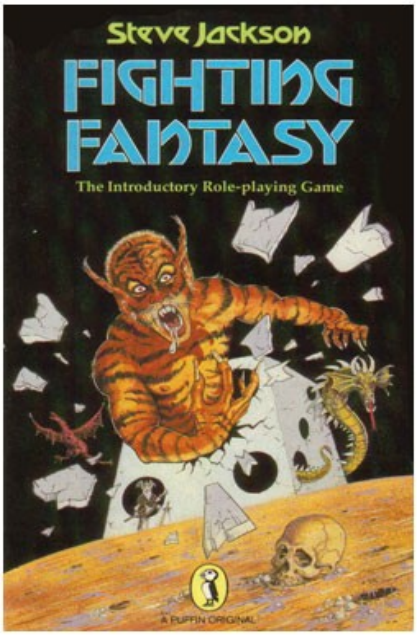
Guida al Regolamento



versione 2.1

Introduzione

Questa guida nasce dalla passione per i giochi di ruolo e per la serie inglese di *gamebook Fighting Fantasy*, giunta in parte in Italia con le serie *Dimensione Avventura*, *Faccia a Faccia* e *Sortilegio!* della collana *Librogame* della casa editrice EL.



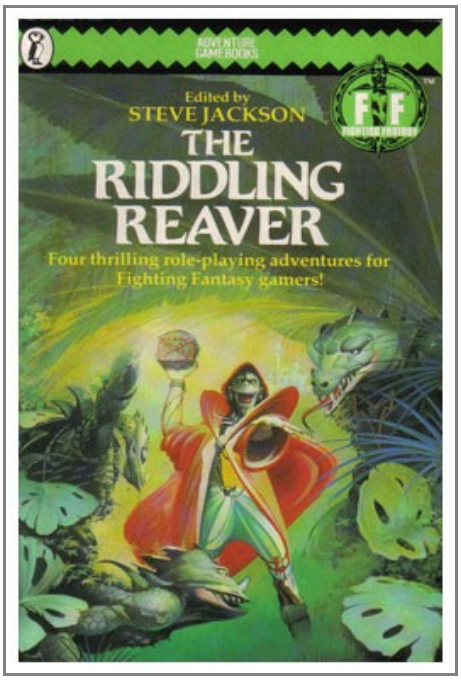
Steve Jackson e Ian Livingstone, fondatori dell'inglese *Games Workshop*, crearono tra il 1980 e il 1982 *Warlock of the Firetop Mountain* (*Lo Stregone della Montagna Infuocata*), il primo *Librogame* mai pubblicato e origine della collana *Fighting Fantasy*.

Fighting Fantasy e *Warlock of the Firetop Mountain* furono accolti con dati di vendita e gradimento eccezionali e rappresentano ancora oggi un fulmine nel cielo sereno del settore ludico degli ultimi decenni.

La collana si configurò ben presto in una serie di Avventure quasi sempre singole e scollegate tra loro, per la maggior parte dei casi ambientate sul mondo fantastico di Titan. Questa ambientazione emerse dapprima dalle descrizioni "casuali" di luoghi, personaggi e cronache presentate nei primi volumi, per assumere poi dignità assoluta con apposite pubblicazioni.
La serie presentava inoltre un regolamento di gioco abbastanza coordinato, a cui, nei diversi volumi, si potevano affiancare alcune varianti e regole aggiuntive.

Sulla prima onda di questo strepitoso successo, nel 1984 venne prodotta una guida per trasformare questo sistema in un gioco di ruolo (molto semplice) chiamato ancora *Fighting Fantasy*, sfruttando il motore di regole veloce e intuitivo che fece la fortuna dei *gamebook*.

Successivamente vennero realizzate alcune espansioni: un bestiario (*Out of the Pit*), una serie di aggiunte alle regole e nuove Avventure (*The Riddling Reader*) e infine un manuale di ambientazione all'affascinante mondo di Titan (*Titan*).



Ancora più avanti, nel 1989, questo sistema venne riveduto e dettagliato in un nuovo motore di gioco, chiamato *Advanced Fighting Fantasy*, che ebbe complessivamente 3 pubblicazioni (*Dungeoneer*, *Blacksand*! e *Allansia*).

Questa guida vuole essere niente più e niente meno che una sintesi del regolamento esposto nella prima delle pubblicazioni citate, *Fighting Fantasy - The Introductory Role-playing Game,* firmata da Steve Jackson, arricchito da un'intera sezione sul *game design* presente sul sito ufficiale di *Fighting Fantasy*. Non è una traduzione né una recensione. Permette a chiunque sia addentro alle dinamiche dei giochi di ruolo di scoprire il veloce e divertente regolamento messo su da Jackson, Livingstone e soci.

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

In questo ultimo caso consigliamo vivamente di procurarsi i manuali, gli scenari, i *gamebook* e le espansioni originali, per poter godere appieno del *flavour* inconfondibile e avvincente di *Fighting Fantasy* e del mondo di Titan.

Generale

Il gioco è presentato fin da subito come introduttivo ai giochi di ruolo (oggi questo tipo di giochi sono considerati "Giochi di Avventura"). In maniera comune ai diversi giochi di ruolo presenti in quegli anni si presentano il ruolo del *GamesMaster* e le sue funzioni. È lui che crea le Avventure, interpreta le parole e le azioni degli avversari, racconta quello che accade, risponde ai dubbi dei Giocatori, spiega e applica le regole, improvvisa le situazioni impreviste, dirime le controversie, guida i Giocatori alla scoperta di un mondo di incredibili Avventure.

I personaggi sono considerati tutti Avventurieri ed è consigliato ai *GamesMaster* di limitarne il numero a un massimo di 6.

Formato del testo
Le Avventure pronte hanno un particolare formato di testo. Le parti da leggere ai Giocatori, descrizioni generali e parole dei nemici, sono scritte in corsivo. Le parti di lettura esclusiva e totale gestione del *GamesMaster* invece sono scritte correntemente. Belle e ben fatte le mappe, i cui disegni e rimandi numerici ricordano strettamente quelli di un *gamebook***.**
Le Avventure sono corredate, ambiente per ambiente, da belle illustrazioni del "primo sguardo" che gli Avventurieri danno all'area. Il *GamesMaster* deve mostrarle ai Giocatori, perché presentano degli indizi per portare a compimento nel modo migliore l'incontro.

Mappe
Il *GamesMaster* dovrebbe incoraggiare i Giocatori a creare mappe dettagliate dei luoghi di Avventura. Tuttavia, se si sceglie un disegnatore unico e per qualche motivo l'Avventuriero da questi interpretato scompare nel nulla (rapito, catturato, separato dal resto del gruppo), allora il *GamesMaster* riprende in mano la mappa e gli altri Giocatori dovranno affidarsi solo alla propria memoria.

Tornare negli ambienti già visitati
"Questo è uno degli elementi che rende più realistico un gioco di ruolo rispetto a un *gamebook*!"
Con queste parole l'autore consiglia di permettere agli Avventurieri di ritornare nelle aree già visitate e descrivere loro gli elementi che sono cambiati.

Tempo
In *Fighting Fantasy* il tempo in gioco è il tempo reale!
Il manuale impone di utilizzare il tempo effettivo *di* gioco come tempo *in* gioco e nelle Avventure disponibili alcune situazioni prevedono questa opzione temporale. Tra le attrezzature utili al *GamesMaster* è consigliato anche un cronometro. I *GamesMaster*, nel creare le proprie Avventure, dovrebbero tener conto di questi espedienti.

Per esempio: la mummia nel sarcofago si rianima dopo 1 minuto di tempo reale, il cambio della guardia è previsto 30 minuti dopo, il sotterraneo si sta allagando e l'acqua sommergerà tutto in 1 ora..
Inoltre il *GamesMaster* deve tenere conto in segreto di effetti a tempo che influiscano sugli Avventurieri, per mantenere sospese le aspettative dei Giocatori.

Indicazioni per il *GamesMaster*

Probabilità
Ogni volta si deve calcolare la possibilità che accada un evento indipendente dall'agire dei Giocatori, il *GamesMaster* quantifica la "probabilità" in un *range* 1-6 e lancia 1d6.
Se il risultato è uguale o minore alla probabilità dell'evento, allora esso accade.

Per esempio: se c'è una possibilità su due (o meglio 3 su 6) che un orco guardiano stia dormendo e si vuole lasciare al caso questa opportunità, il GamesMaster lancia 1d6. Se il risultato è 3 o meno, allora l'orco sta effettivamente dormendo.

Per i *GamesMaster* più pigri, ecco perfino uno schema ufficiale della probabilità degli eventi:

- Sicuro: 6 probabilità su 6 (inutile tirare il dado);
- Estremamente probabile: 5 probabilità su 6 (1-5);
- Molto probabile: 4 probabilità su 6 (1-4);
- Probabile: 3 probabilità su 6 (1-3);
- Possibile: 2 probabilità su 6 (1-2);
- Appena possibile: 1 probabilità su 6 (1);
- Impossibile: 0 probabilità su 6 (inutile tirare il dado).

Tempi morti e mostri erranti
Titan è un mondaccio!
Ogni volta i Giocatori impiegano più di 1 minuto di tempo reale chiacchierando, decidendo il da farsi o distraendosi, il *GamesMaster* deve prendere provvedimenti.
Se c'è una Creatura nella stessa area e gli Avventurieri stanno decidendo la propria strategia, il mostro decide per loro e attacca per primo. In caso ci si trovi in una situazione di stasi o (ingannevole) tranquillità, possono intervenire dei mostri erranti.
Viene fornito un esempio di Creature tipiche di due diverse ambientazioni tipiche.
Va tirato 1d6 in ogni caso per stabilire che Creatura si trova a passare:

Avventure nei Sotterranei

Risultato del dado	*Creatura*	*Abilità*	*Resistenza*	*Attacchi*
1	Goblin	5	3	1
2	Orco	6	3	1
3	Gremlin	6	4	1
4	Ratto Gigante	5	4	1
5	Scheletro	6	5	1
6	Troll	8	7	3

Avventure in spazi aperti

Risultato del dado	*Creatura*	*Abilità*	*Resistenza*	*Attacchi*
1	Goblin	5	3	1
2	Pipistrello Gigante	5	4	1
3	Ratto Gigante	5	4	1
4	Lupo	7	6	1
5	Lupo Mannaro	8	9	2
6	Ogre	8	10	2

Ebbene sì: in media ogni 6 minuti in un qualsiasi spazio aperto di Allansia passa un Lupo Mannaro feroce e pronto ad attaccare!

Inoltre i mostri erranti non hanno tesori e attaccano in ogni caso (*niente fughe o corruzione, quindi!*).

Avventurieri

Caratteristiche degli Avventurieri
Abilità: l'attitudine a combattimento, attività fisiche, atletiche e furtive.
Resistenza: vigore, volontà di sopravvivenza, determinazione e soprattutto salute.
Fortuna: la buona sorte di un individuo e il favore degli dei.

Bisogna segnare il punteggio *Iniziale* delle 3 Caratteristiche nel Foglio d'Avventura ricordando che:

- Il punteggio *Iniziale* di una Caratteristica può aumentare o diminuire solo se espressamente specificato nel testo, per via di effetti magici, oggetti speciali o situazioni straordinarie;
- Il punteggio corrente di una Caratteristica può variare continuamente nel corso del gioco ma non può mai superare quello *Iniziale*;
- I modificatori determinati da Oggetti ed effetti vari non modificano il punteggio corrente né quello *Iniziale*, ma rappresentano vantaggi o penalità AGGIUNTIVE al punteggio corrente MA SEPARATE da esso.

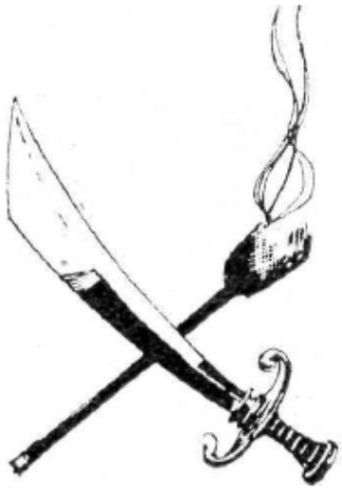
Creazione dell'Avventuriero
Abilità: 1d6+6
Resistenza: 2d6+12
Fortuna: 1d6+6

Morte dell'Avventuriero
Quando la Resistenza arriva a 0 l'Avventuriero muore. Questo vale anche per avversari e Creature varie.

Tentare la Fortuna
Quando lo ritiene opportuno, il *GamesMaster* può richiedere ai Giocatori di *Tentare la Fortuna*, ovvero di controllare con un lancio di dadi se l'Avventuriero è toccato da una buona sorte. Al contrario dal tiro di Probabilità, *Tentare la Fortuna* interagisce direttamente con i punteggi dell'Avventuriero, quindi è necessario distinguere con attenzione quando un evento sia oggettivo o soggettivo e dunque quando ricada in un caso o nell'altro.

Tentare la Fortuna vuol dire lanciare 2d6 e confrontare il risultato con il proprio corrente punteggio di Fortuna. Se il risultato è uguale o minore ad esso, si è stati *fortunati*, altrimenti si è stati *sfortunati*.
Ogni volta si *Tenta la Fortuna* bisogna sottrarre 1 punto dal proprio punteggio corrente di Fortuna.

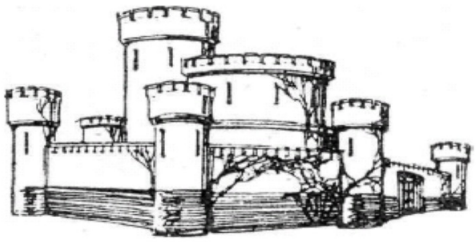
Prove di Abilità
In diverse situazioni di gioco il *GamesMaster* può chiedere agli Avventurieri di compiere una Prova di Abilità. In questo caso si lanciano 2d6 e si confronta il risultato con il punteggio corrente di questa Caratteristica. Se è inferiore ad esso (ma non uguale, come nel caso del *Tentare la Fortuna*) la Prova è riuscita, altrimenti è fallita.



Come recuperare Abilità, Resistenza e Fortuna
Il punteggio di Abilità non dovrebbe variare molto durante l'Avventura. Alcune trappole e altri danni potrebbero ridurlo. In ogni caso, le Pozioni di Abilità permettono a questa Caratteristica di tornare al valore *Iniziale*.

Il punteggio di Resistenza cambierà molte volte durante l'Avventura, combattendo mostri e affrontando immani rischi. I metodi più diffusi per recuperare Resistenza sono le Provviste e le Pozioni di Forza.

Il punteggio di Fortuna diminuisce man mano che lo si usa. Si possono comunque ottenere punti addizionali di Fortuna durante l'Avventura, come premio per successi particolari o per avvenimenti decisamente fortunati oppure grazie alle Pozioni di Fortuna.



Equipaggiamento iniziale
L'Equipaggiamento iniziale consigliato è il seguente:

- 1 Spada
- 1 Zaino
- 1 Lanterna (con olio che basta per le esplorazioni di un'intera Avventura)
- Provviste (in numero adeguato alla lunghezza e alla complessità di un'Avventura)
- 1 Pozione di Abilità, Forza o Fortuna a scelta (opzionale)
- 1 Armatura comune

Trasporto dell'Equipaggiamento
Gli Avventurieri possono trasportare gli Oggetti addosso e nel loro Zaino, ma complessivamente essi possono essere:

- un ragionevole quantitativo di Pezzi d'Oro
- un ragionevole quantitativo di Gioielli
- un ragionevole quantitativo di Provviste
- un ragionevole quantitativo di Pozioni
- altri 10 Oggetti (comprese Armi e Armature)

Foglio di Avventura
È la "scheda del personaggio" e assume finalmente una forma definitiva rispetto alle diverse varianti presenti nei vari *gamebook* della serie.
È riportato alla fine di questo documento.

Provviste
Le Provviste sono la più comune forma di recupero delle energie. Ogni Provvista consumata permette di recuperare 4 punti di Resistenza, fino al massimo del punteggio *Iniziale*. Si possono consumare Provviste ogni volta sia logicamente possibile farlo (*per esempio: non durante un Combattimento o una scalata*), secondo il giudizio finale del *GamesMaster*.
Vanno consegnate agli Avventurieri all'inizio dell'Avventura le Provviste necessarie (*per esempio: 2 a testa per un'Avventura breve, 10 per una lunga missione*).

Trascorrere una giornata senza aver consumato almeno 1 Provvista fa perdere 2 Punti Resistenza.

Combattimento

Ogni Creatura possiede Abilità, Resistenza e Attacchi.
Gli Attacchi di una Creatura determinano quanti Avventurieri essa possa attaccare allo stesso tempo.
Le Creature sono ovviamente gestite dal *GamesMaster*.

La sequenza di combattimento è la seguente:

1. Il *GamesMaster* tira 2d6 e aggiunge il numero uscito al punteggio di Abilità della Creatura che controlla. Il totale corrisponde alla *Forza d'Attacco* del nemico.
2. L'Avventuriero tira 2d6 e aggiunge il numero uscito al proprio punteggio di Abilità. Il risultato corrisponde alla sua *Forza d'Attacco*.
3. Se la *Forza d'Attacco* dell'Avventuriero è maggiore di quella dell'avversario significa che lo ha colpito. Se invece la *Forza d'Attacco* dell'avversario è maggiore di quella dell'Avventuriero allora è questi che è stato colpito. Se i punteggi di *Forza d'Attacco* sono uguali significa che entrambi sono riusciti ad evitarsi.
4. Il combattente che è stato colpito perde 2 punti di Resistenza. Gli Avventurieri possono utilizzare a questo punto la Fortuna per aumentare il Danno inflitto o ridurre quello subito.
5. Il primo dei due avversari che raggiunge lo 0 alla Resistenza è morto.

Usare la Fortuna in Combattimento
Quando lo ritengono opportuno, gli Avventurieri possono utilizzare la Fortuna durante i Combattimenti, sia per infliggere un Danno più grave ad una Creatura appena colpita, sia per minimizzare gli effetti di una ferita che l'avversario abbia appena inflitto loro.
Se ha appena ferito la Creatura, il Giocatore può *Tentare la Fortuna* come descritto in precedenza. Se è *fortunato*, ha inflitto una ferita grave e può sottrarre 2 punti aggiuntivi dal punteggio di Resistenza dell'avversario. Se è *sfortunato*, invece, la ferita è stata solo un taglio e infligge 1 Danno in meno del dovuto.
Se la Creatura lo ha appena ferito, invece, può *Tentare la Fortuna* per cercare di minimizzare la ferita. Se è *fortunato* riesce ad evitare in parte il colpo e subisce 1 Danno in meno del dovuto. Se invece è *sfortunato*, ha subito un colpo grave e sottrae 1 punto di Resistenza aggiuntivo.
Bisogna sottrarre 1 punto dal punteggio corrente di Fortuna ogni volta che si *Tenta la Fortuna*.

Fuggire dal Combattimento
In alcune occasioni e a discrezione del *GamesMaster*, può essere possibile fuggire dal Combattimento.
In quel caso, l'Avventuriero (o la Creatura) subisce automaticamente un colpo, che può essere ridotto come di consueto dall'uso della Fortuna.
Luoghi chiusi e vicoli ciechi non consentono la fuga.

Combattere senza la Spada e usare altre Armi
Chi combatte senza Spada, deve sottrarre 4 punti di Forza d'Attacco finché non ne trova un'altra.
Sebbene si intendano in genere tutti gli Avventurieri armati di Spada, si considera che ogni altra Arma posseduta da un personaggio funzioni allo stesso identico modo. Armi speciali, dalle capacità particolari, saranno Oggetti da gestire all'interno delle Avventure.

Armature comuni e pesanti
In generale si suppone che ogni Avventuriero abbia già la sua Armatura comune addosso, e che essa, assieme alle abilità di destrezza del Combattente, venga già conteggiata nel calcolo del Danno.
Avventurieri che perdano la propria Armatura subiscono 2 Danni in più per ogni colpo subito.
Alcune Armature particolarmente pesanti ed efficaci possono conferire invece l'assorbimento di 1 Danno ad ogni colpo subito (minimo 1), ma causano uno svantaggio di 2 alle prove di Abilità quando indossate.
Nonostante le Armature non possano mai annullare del tutto il Danno, dopo questa riduzione si può Tentare la Fortuna e potenzialmente azzerare completamente il Danno subito.

Iniziativa dei Combattimenti
A meno che non siano colti di sorpresa, sono gli Avventurieri i primi ad agire.
Sono quindi i Giocatori che decidono quale Creatura attaccare nei vari incontri che il *GamesMaster* presenta loro.

Movimento
Non ci sono particolari regole di movimento tattico o strategico. Durante l'esplorazione di una fortezza o nel mezzo di una battaglia gli spostamenti consentiti sono quelli dettati dal solo buon senso e dal confronto tra Avventurieri e *GamesMaster*.
È consigliato comunque che quest'ultimo chieda agli Avventurieri ad ogni tratto rilevante di cammino come vogliono continuare a muoversi.

Combattimenti multipli
Questi Combattimenti si svolgono in relazione al numero di combattenti coinvolti e al numero dei loro Attacchi.

Mentre gli Avventurieri hanno sempre 1 solo Attacco (possono attaccare solo 1 avversario per Turno di gioco), alcuni mostri (*per esempio: una Piovra*) possono attaccarne molti contemporaneamente.

In ogni caso, un singolo avversario non può colpire 2 volte lo stesso Avventuriero. Al contrario, diverse Creature con 1 solo Attacco possono affrontare contemporaneamente lo stesso Avventuriero e diversi Avventurieri combattere un'unica Creatura.

Inoltre, se uno dei combattenti (Avventurieri o Creature) con 1 solo Attacco ha già affrontato uno scambio di colpi con un avversario e ne sopraggiunge un altro che lo attacca, il confronto tra le due Forze d'Attacco avviene come di consueto, ma solo il combattente che non ha ancora combattuto può infliggere Danno.

Per esempio: un Avventuriero si scontra con un Orco e lo scambio di colpi avviene regolarmente. Poi sopraggiunge un secondo Orco che attacca l'Avventuriero. La Forza d'Attacco dell'Avventuriero risulta inferiore di quella del secondo avversario e questi infligge quindi 2 Danni alla Resistenza dell'Avventuriero. Un terzo Orco si avvicina e prova a colpire anch'esso l'Avventuriero. Questa volta l'Avventuriero riesce a superare la Forza d'Attacco dell'Orco con la propria, ma il colpo è servito solo a parare e non infligge alcun Danno. L'Attacco dell'Avventuriero è già stato "consumato" contro il primo dei tre Orchi.

Non influisce certo in questa logica, l'aver "mancato" l'avversario durante il proprio primo scontro. Anche se il risultato del primo scambio di colpi fosse stato svantaggioso per l'Avventuriero, il suo Attacco è stato comunque utilizzato al primo tentativo. Tutti gli scontri successivi, da parte di avversari diversi dal primo, sono considerati Attacchi "sicuri".

Se una Creatura possiede più Attacchi (*per esempio: 3*), allora gli Attacchi "sicuri" sono quelli che essa subisce alla fine di questi (*per esempio: dal quarto in poi*).

Date le complessive necessità di bilanciamento e lo spirito del gioco, si consiglia di puntare molto su un alto numero di Creature avversarie durante i Combattimenti (*per esempio: 1d6 goblin a testa in una grande schermaglia*) e su un numero di Incontri di Combattimento di almeno 10-12 al giorno. In questo modo, gli Avventurieri possono provare l'ebbrezza di sgominare facilmente orde di avversari minori e doversi confrontare a rischio di vita con pochi grandi antagonisti.

In ogni caso, visto che non è possibile rendere il regolamento adatto a imprese più tattiche, con l'uso di miniature e mappe delle scene di combattimento, si consiglia di valutare attentamente quanti avversari possono davvero entrare e muoversi in ogni area di incontro e considerare un massimo di 4 Attacchi alla volta che un combattente di taglia media possa subire.

Situazioni d'Avventura

Porte
Le Porte possono essere:

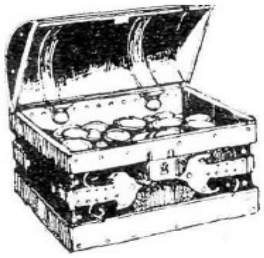
- **Chiuse Magicamente**: sono determinate nella stessa trama dell'Avventura. Si aprono solo con mezzi prodigiosi, come parole magiche, combinazioni particolari e oggetti-chiave specifici o perfino la morte dello stregone che le ha sigillate. Non possono essere aperte in modi convenzionali
- **Chiuse**: tutte le Porte comuni in un sistema di ambienti tipico di un'Avventura hanno 2 su 6 Probabilità di essere chiuse. Appena incontrano una Porta che può essere casualmente aperta o chiusa, il *GamesMaster* deve tirare 1d6 per la Probabilità: se ottiene 1 o 2 la Porta è chiusa.
- **Aperte**: se la Probabilità o la logica dell'Avventura in corso lo prevedono, la Porta è aperta e la si può attraversare comunemente.

Aprire una Porta chiusa è possibile in 2 modi:

- Con l'apposita Chiave.
- Caricandola e sfondandola con una spallata. Per fare questo è necessario superare una Prova di Abilità. Per ogni tentativo successivo al primo, si può considerare uno svantaggio progressivo di 1 al lancio dei dadi (il cedimento della Porta!). In ogni caso, ogni spallata che si da, compresa la prima e anche in caso di successo, causa la perdita di 1 punto Resistenza (e può essere sentita dalle Creature in ascolto).

Trovare una Porta Segreta è un altro bell'affare. Si effettua una Prova di Abilità cercando in una zona ben specifica. Superare la Prova vuol dire trovare la Porta Segreta (se esiste). Trovare il modo di aprirla prevede invece di *Tentare la Fortuna*. Un Avventuriero *fortunato* trova il meccanismo segreto che spalanca il passaggio.
Nessun altro sistema può far aprire una Porta Segreta.

Frugare
Ogni volta un Avventuriero cerca qualcosa in un punto preciso (come una parete, un forziere, un libro) il *GamesMaster* effettua in segreto contro il punteggio dell'Avventuriero una Prova di Abilità. L'elemento di segretezza permette al *GamesMaster* di poter dire all'Avventuriero che non trova nulla sia se il tiro riesce e non vi è nulla davvero, sia se il tiro fallisce. Un espediente comune a molti giochi di ruolo! Un Avventuriero che cerchi comunque qualcosa nel punto esatto in cui essa è, la trova anche senza tiro.



Casse e Forzieri
Aprire una cassa funziona come l'apertura di una porta, solo che la Probabilità che una cassa sia chiusa è di 5 su 6. Forzare una cassa può essere effettuato tramite una Prova di Abilità, ma ogni volta che si prova, anche se la Prova riesce, la Spada con cui si prova perde il filo e si danneggia.

La Spada usata (va fatto necessariamente) acquisisce così un -1 ogni volta alla sua efficacia, che si riscontrerà ogni volta essa verrà usata successivamente (anche per aprire ulteriori forzieri). In altre parole, ogni volta si usa una Spada per Forzare, la stessa arma comincia a dare degli svantaggi alla Forza d'attacco di chi la impugna in Combattimento (-1 progressivo ogni volta venga usata per Forzare).

Una Cassa può anche essere aperta con l'apposita chiave e con un eventuale meccanismo segreto, che andrebbe cercato appositamente (Frugare).

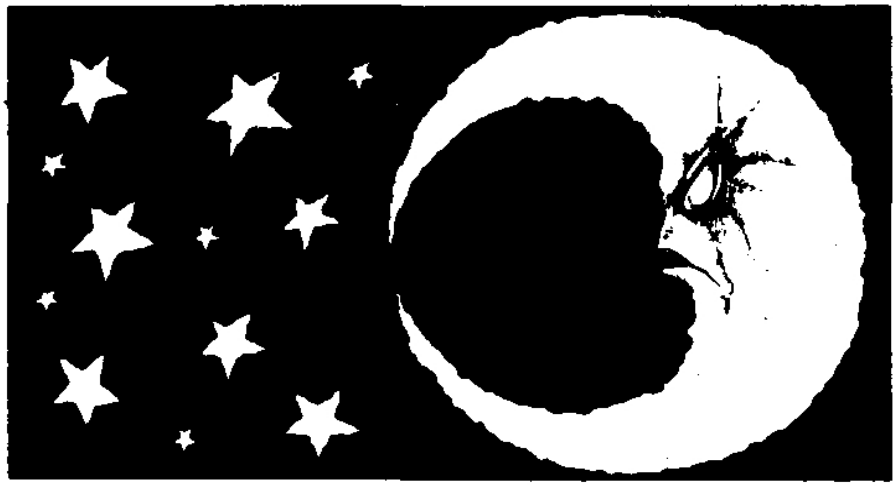
Svuotare Tasche
Svuotare Tasche è un'altra azione che si effettua con una Prova di Abilità. In questo caso viene consigliato di considerare l'azione senza modificatori solo se effettivamente facilitata dalla situazione contingente (per esempio: borseggiare un avventore brillo in una taverna chiassosa e fumosa). In altri casi (per esempio: una Creatura che fronteggia l'Avventuriero in una stanza comune) lo svantaggio al tiro del dado potrebbe essere anche di 6 o 8.

Muoversi silenziosamente
Ancora una volta questa azione si attua con una Prova di Abilità. Il regolamento consiglia di considerare la situazione di una Creatura che russa sonoramente priva di modificatori e regolarsi di conseguenza per guardiani più efficienti.

Corruzione
In alcuni casi, le Creature umanoidi, dotate di intelligenza e vita sociale, possono accettare una piccola tangente per fornire informazioni secondarie agli Avventurieri, fare loro un favore, aiutarli in Combattimento (ma senza rischiare la propria vita) e altri simili ausili. Come regola generale il *GamesMaster* deve tirare 1d6 e il risultato sancisce quanti Pezzi d'Oro sono necessari per soddisfare una Creatura che può essere corrotta. Può inoltre tirare su una adeguata Probabilità (da lui determinata) per vedere se la Creatura potrebbe accettare dietro insistenza una cifra leggermente minore.

Visuale
Rispettando ostacoli e angoli, si suppone che un Avventuriero possa vedere negli spazi aperti e illuminati quanto l'esperienza comune permetta, mentre alla luce di una torcia o di una lanterna per un raggio di 20 metri. Un personaggio completamente al buio dovrebbe poter vedere al massimo a 1 metro attorno a sé.

Cadute
Cadere in trappole a pozzo, da un muro o da un albero causa danni che possono essere letali. È necessario *Tentare la Fortuna,* con uno svantaggio di 1 al tiro dei dadi per ogni 10 metri di caduta. Chi risulta *sfortunato*, subisce un numero di Danni alla Resistenza pari a 1 +1 ogni 10 metri, anche se cadere da più di 50 metri vuol dire comunque morire.



Magia

Affrontare l'argomento della Magia in *Fighting Fantasy* è abbastanza complesso, perché i diversi *gamebook* della serie e il regolamento aggiuntivo di *The Riddling Reaver* (per non parlare delle regole dell'*Advanced*) presentano numerose versioni diverse per l'uso di incantesimi, sortilegi e magie, in contrasto e disaccordo tra loro.
Per restare fedeli al "canone" bisogna in teoria affidarsi al sistema esposto in *The Riddling Reaver*, che a sua volta è tratto dal *gamebook La Rocca del Male*, con qualche aggiustamento dall'*Advanced*:

Un solo Avventuriero del gruppo può scegliere di essere un Mago e il suo punteggio di Abilità sarà ottenuto dalla formula 1d6+4, invece che dalla solita 1d6+6. Egli avrà tuttavia una nuova Caratteristica chiamata **Magia**, realizzata tramite la formula 2d6+6. Il numero così uscito rappresenta il numero di Incantesimi che egli possiede all'inizio di ogni Avventura, che deve selezionare e preparare dalla seguente lista (anche selezionando più volte gli stessi Incantesimi):

- ***Abilità***: permette di far recuperare a 1 Avventuriero fino 4 punti di Abilità, ma senza fargli sorpassare il valore *Iniziale*. Non può essere utilizzata durante un Combattimento.
- ***Copia Creatura***: per tutta la *Durata standard r*iproduce esattamente una Creatura contro la quale il gruppo sta combattendo (o presente ad un Incontro), alle sue correnti Caratteristiche e con tutti i suoi poteri e Attacchi, che è sotto il controllo del Mago e può combattere per lui.
- ***ESP***: l'Incantatore riesce a leggere nella mente di una Creatura o un personaggio non giocante, non per conoscerne nel dettaglio i pensieri, bensì per sapere se menta, se sta ingannando e quali siano le sue emozioni principali.
- ***Fortuna***: funziona come l'Incantesimo di Abilità, agendo sulla Fortuna dell'Avventuriero.
- ***Fuoco***: scaglia una sfera infiammata che causa 1d6 di Danno alla Resistenza di 1 Creatura bersaglio (che può evitare il Danno se è *fortunato*) oppure crea un muro di fiamme che tenga gli avversari a distanza per tutta la *Durata standard*. Chi attraversa il muro di fuoco subisce 3 Danni alla propria Resistenza. Gli effetti del Fuoco non sono ridotti da Armature e protezioni varie.
- ***Illusione***: crea un qualsiasi inganno della mente che colpisce 1 Creatura, ma scompare non appena qualcosa provoca la consapevolezza che essa non sia concreta; le Illusioni non possono infrangere le leggi della vera natura circostante e possono infliggere ferite illusorie, che svaniscono però appena la Creatura bersaglio sviene.
- ***L'oro degli sciocchi***: per tutta la *Durata standard* trasforma un cumulo di rocce in un mucchio d'oro.
- ***Levitazione***: il Mago può incantare se stesso, un altro personaggio, un avversario o un oggetto e muovere a piacimento tale bersaglio in verticale per la *Durata standard*.
- ***Resistenza***: funziona come l'Incantesimo di Abilità, agendo sulla Resistenza dell'Avventuriero.
- ***Scudo****:* per tutta la *Durata standard* crea uno scudo di forza invisibile e intangibile che impedisce ad Attacchi fisici, frecce e oggetti concreti di passare in entrambe le direzioni; lo Scudo può proteggere fino a 6 Avventurieri più il Mago e non funziona contro la Magia.
- ***Stanchezza***: per la durata di 1 Combattimento 1 singola Creatura subisce una riduzione di 1d6 alla sua Abilità e 1d6 alla sua Resistenza.
- ***Vigore***: conferisce al Mago la forza di un Troll per 1 singola azione (*per esempio: abbattere una porta o spostare un macigno*).

Durata standard e fallimento dell'Incantesimo

Molti Incantesimi hanno una *Durata standard* che corrisponde a 3d6 Minuti, secondo un lancio di dadi effettuato segretamente dal *GamesMaster*.

Ogni volta si decide di lanciare un Incantesimo tra quelli memorizzati, il Mago deve effettuare una Prova di Magia (in maniera similare ad una Prova di Abilità) lanciando 3d6.
Se la Prova fallisce, l'Incantesimo va comunque cancellato dalla lista di quelli a disposizione ed esso non funziona come voluto. In questo caso può semplicemente andare perduto oppure il *GamesMaster* può decidere di causare al Mago tutti gli spiacevoli effetti collaterali che gli vengono in mente (per esempio: il ***Fuoco*** gli si ritorce contro, la ***Forza*** diventa ***Debolezza*** e viceversa, ***Resistenza***, ***Abilità*** e ***Fortuna*** funzionano al contrario).
Alcune Creature sono immuni a determinate magie.

Equipaggiamento e prezzario

La moneta corrente su Allansia è il Pezzo d'oro (PO), che in diverse nazioni e regni ha forme differenti, ma un unico valore ponderale. Ad ogni Pezzo d'oro corrispondono in genere 10 Pezzi d'Argento (PA). Gioielli, gemme, e pietre preziose varie possono avere valore di diversi Pezzi d'Oro.
Tutti questi oggetti vanno considerati genericamente come Bottino e trovano posto nei due diversi riquadri del Foglio di Avventura.
Ecco un estratto del prezzario ufficiale degli Oggetti più comuni su Allansia, da cui trarre ispirazione per la creazione e la compravendita di altre merci similari.

Oggetto	**Città**	**Borghi**	**Luoghi isolati**
Abiti comuni	4 PO	6 PO	10 PO
Arco corto	12 PO	10 PO	22 PO
Arco lungo	15 PO	12 PO	25 PO
Armatura comune	20 PO	25 PO	55 PO
Armatura pesante	65 PO	70 PO	150 PO
Ascia da battaglia	35 PO	50 PO	75 PO
Candele: 12	1 PA	1 PA	5 PA
Carta, inchiostro, calamaio e pennini	1 PO	2 PO	4 PO
Cavallo: esemplare comune	40 PO	40 PO	50 PO
Cavallo: ferro	3 PA	2 PA	3 PA
Cavallo: sella e finimenti	10 PO	11 PO	19 PO
Cavallo: stallaggio per 24 ore	1 PO	8 PA	2 PO
Coperta	2 PO	2 PO	4 PO
Corda (al metro)	6 PA	7 PA	15 PA
Faretra (12 Frecce): la Faretra e le Frecce che contiene contano come 1 Oggetto	1 PO	12 PA	2 PO
Frecce: 12 (in mancanza di Faretra contano ciascuna come 1 Oggetto)	3 PO	3 PO	5 PO
Guanti di pelle	3 PO	4 PO	7 PO
Lancia	6 PO	8 PO	12 PO
Lanterna	2 PO	3 PO	6 PO
Locanda: pasto caldo	2 PO	2 PO	2 PO
Locanda: pasto freddo	8 PA	5 PA	5 PA
Locanda: boccale di birra	4 PA	3 PA	3 PA
Locanda: bottiglione di vino	4 PA	6 PA	7 PA
Locanda: stanza comune	1 PO	15 PA	2 PO
Locanda: stanza singola	2 PO	4 PO	5 PO
Manto	3 PO	2 PO	5 PO
Manto di seta	10 PO	18 PO	25 PO
Martello da guerra	50 PO	70 PO	100 PO
Mazza	25 PO	30 PO	60 PO
Provvista da viaggio	1 PO	1 PO	1 PO
Pugnale	2 PO	3 PO	6 PO
Rampino di ferro	12 PO	15 PO	30 PO
Scudo grande	12 PO	15 PO	25 PO
Scudo piccolo	5 PO	6 PO	10 PO
Spada	20 PO	25 PO	50 PO
Spadone	30 PO	40 PO	65 PO
Stivali di pelle	6 PO	5 PO	10 PO
Tenda	3 PO	4 PO	6 PO

Realizzare le Avventure

Il sistema e i suggerimenti per creare le Avventure adatte a *gamebook* e gioco di ruolo, apparsi recente sul sito ufficiale di *Fighting Fantasy*, rappresentano l'ideale prosecuzione e approfondimento del ruolo del *GamesMaster*. Gli autori distinguono 5 Fasi di realizzazione.

1 Fase: Preparazione

Il primo momento è certamente quello più creativo. Tutte le idee principali sulla trama, sugli incontri di combattimento, sulle sfide di indovinelli, enigmi, chiavi e trappole, sulla scelta degli Oggetti di Equipaggiamento che possono apparire nel corso delle Avventure devono essere messe nero su bianco su un apposito taccuino o su un immenso foglio da disegno, per verificare la struttura principale degli eventi più importanti.

È sempre in questa prima fase che è necessario decidere se le Avventure devono essere lineari o non lineari (a mappa). Ovviamente ci sono pro e contro in entrambi i sistemi. Le Avventure lineari saranno più semplici da realizzare e immediate da giocare, in un crescendo della trama e del percorso che conduce diritto al mostro finale dell'Avventura. Tutte le deviazioni e gli errori saranno fortemente letali e causeranno spesso la sconfitta degli eroi. Le Avventure non lineari invece consentono di creare sottotrame, missioni secondarie, percorsi alternativi e diversi modi di affrontare i pericoli, lasciando liberi gli Avventurieri di aggirarsi nelle locazioni di Avventura come meglio ritengono. Queste Avventure sono per questo motivo (appena) più difficili da realizzare, prevedono (nel caso dei *gamebook*) un numero molto maggiore di paragrafi, vanno verificate più volte per evitare di incorrere in problemi tecnici di avanzamento della storia e rischiano di creare sbilanciamenti nell'ordine in cui gli Avventurieri decidono di affrontare pericoli e mostri.

Un altra cosa da decidere in questa fase è la possibilità dei finali o della conclusione dell'Avventura. Come in un *gamebook*, anche nel gioco di ruolo di *Fighting Fantasy* vanno previsti eventuali finali alternativi, che non siano la semplice sconfitta degli Avventurieri, ma rappresentino diverse gradazioni di vittoria.
Alcuni di questi finali dovrebbero poter comportare situazioni sorprendenti che ribaltino la prospettiva dei Giocatori (fuggire, diventare fuorilegge) o momenti tristi come la perdita di compagni e alleati.
È consigliato non superare i 3 finali e permettere chiaramente di distinguere quello della “vittoria piena”.

Fase 2: Ambientazione e Trama

Per ambientare un'Avventura o una vera e propria “campagna” su Allansia o in qualche altra regione di Titan, è necessario conoscere questo mondo fantastico e decidere in quale punto bianco della mappa o in quale luogo già descritto si svolgono le Avventure, con un occhio rivolto agli spunti di geografia, storia e ambiente suggeriti dagli autori dell'ambientazione ufficiale.

Fatto questo è poi ovviamente necessario definire completamente i dettagli della trama, prendendo spunto da tutte le idee più esaltanti, bizzarre e divertenti che possano venire in mente. *Fighting Fantasy* è un gioco basato su sorprese continue, espedienti, enigmi e nemici coreografici, piuttosto che su una totale coerenza interna. Il consiglio degli autori è quello di variare continuamente situazioni e incontri per creare sempre un senso di sorpresa e meraviglia.

I punti fondamentali della trama dovrebbero quindi essere:

1. Retroscena
2. Luoghi di Avventura e Avversari
3. Avvenimenti notevoli durante l'Avventura
4. Modalità dell'incontro e della sconfitta dell'Avversario finale

Organizzando la trama intorno a questi punti, svolgendoli uno per uno e mappando l'intera struttura della storia per comodità, lo sviluppo dell'Avventura dovrebbe procedere in maniera lineare.

Fase 3: Determinare la lunghezza dell'Avventura
Avendo pronte tutte le idee, bisogna decidere quanto lunga sarà l'Avventura, perché tutte le trovate siano disposte in maniera corretta, senza che si sovrappongano troppo velocemente o che il ritmo di gioco rallenti. Si tratterà di un'Avventura breve (l'equivalente di una storia di 50 paragrafi in un *gamebook*), di una lunga (un *gamebook* da 400 paragrafi) o di una lunga campagna (come le Avventure della serie *Sortilegio*)?

Nel caso delle Avventure più lunghe e delle campagne è necessario pianificare dei punti di raccordo della trama, a distanze più o meno regolari, dove confluiscano tutti i percorsi non lineari dei personaggi e le sottotrame.

È necessario anche considerare alleati, punti di ristoro e cura, mercati, locazioni in cui gli Avventurieri possano riposarsi, rimettersi in forze e conoscere personaggi non giocanti, senza incorrere ogni minuto in un mostro errante!

Per quanto sarà possibile i *GamesMaster* dovranno anche prevedere in questa fase tutti i modi in cui gli Avventurieri decideranno di affrontare i loro incontri e i combattimenti. Avventurieri particolarmente accorti potranno per esempio desiderare di studiare per giorni ogni avversario avvistato o procurarsi di volta in volta equipaggiamento specifico.

Fase 4: Determinare la complessità dell'Avventura
Diversi e interessanti sono gli elementi delle Avventure, che un *GamesMaster* in fase di realizzazione di una storia deve considerare e imparare a dosare con oculatezza.
Qui le opzioni sono infinite. Nel disporre i propri mostri, avversari, trappole, intrighi, enigmi, trabocchetti, oggetti magici e chiavi, il *GamesMaster* deve avere ben presente il livello dei suoi Giocatori e quello degli Avventurieri. È necessaria anche una attenta distribuzione di questi elementi nelle Avventure. Se si hanno TROPPE idee da gestire, meglio non metterle tutte insieme e ripartirle tra più Avventure diverse.

Una cosa da ricordare è che dovrebbe essere sempre possibile raggiungere e sconfiggere tutti gli avversari e soprattutto quelli finali anche senza possedere l'Oggetto o l'indizio specificamente necessari, se vi sono. L'uso di tali Oggetti e indizi, spesso conquistati a grande fatica, deve consentire dei sostanziali vantaggi nel Combattimento, ma se gli Avventurieri non sono riusciti a ottenerli devono avere comunque una possibilità di vincere. Semplicemente, il Combattimento sarà notevolmente più difficile.

5 Fase: Scrivere
Adesso che si ha tutto in mente, si può procedere alla stesura dell'Avventura, condendo le descrizioni e i dialoghi con tutta la fantasia, la creatività, l'astuzia e le capacità narrative di cui si è capaci.
Conviene sempre partire dall'inizio e dalla fine dell'Avventura e procedere poi a coprire tutti i punti intermedi, nell'ordine logico più comodo.

Elementi della trama e Morti istantanee

Missioni secondarie
Aggiungere delle missioni secondarie in una Avventura è un'ottima idea, specialmente per aggiungere maggiore profondità alla storia e amplificare l'aspetto "non lineare" delle trame.
Una missione secondaria può costituire un breve ma complesso percorso per ottenere un particolare Oggetto o un segreto su come sconfiggere l'avversario finale dell'Avventura o conferire vantaggi generici che facciano bene in tutte le occasioni, come un certo bottino, un'arma magica, pozioni o provviste.

Tiri casuali e Morti istantanee
Usare il sistema della Probabilità per generare degli effetti letali contro gli Avventurieri è un metodo che andrebbe tenuto strettamente sotto controllo.

Il tiro di Probabilità deve servire al *GamesMaster* per determinare eventi casuali, ma questi non dovrebbero poter provocare l'immediata morte dell'Avventuriero, a meno che la prova non sia visibilmente rischiosa e il Giocatore sia informato delle conseguenze (*per esempio: ne La Città dei Ladri, l'eroe protagonista può decidere di scommettere la vita ad un gioco di veleni, in cambio di un piccolo gruzzolo d'oro in caso di vittoria; il Giocatore sa che la possibilità di morire è 1 su 6 e decide liberamente se partecipare al gioco oppure no*).

Un altro modo di prevedere correttamente l'uso di questo elemento è quello di "punire" con un rischio di vita una scelta precedente particolarmente sbagliata, risultato di una valutazione distratta o volutamente rischiosa, ma che il Giocatore deve compiere con una certa consapevolezza (*per esempio: si sa che la strada più breve per la propria meta è il Passo delle Frane, ma se si decide di prendere questa via invece della Strada delle Valli si deve sottostare al rischio di una valanga*).

Alcuni sistemi per usare opportunamente i Tiri casuali connessi a Morti istantanee sono i seguenti:

- Non legare ad una Morte istantanea una percentuale vicina al 50% della Probabilità o maggiore;
- Non prevedere un numero troppo alto di Morti istantanee nella stessa Avventura;
- Non prevedere mai Morti istantanee collettive per il gruppo degli Avventurieri;
- Usare 2d6 invece che 1d6 per il calcolo della Probabilità (e considerare i valori <3, <4 o <5);
- Applicare questi Tiri a situazioni cui gli Avventurieri non devono sottostare obbligatoriamente;
- Associare la Morte istantanea a una descrizione particolarmente curata e ad effetto;
- Provocare, invece della morte, la perdita di Punti Caratteristica correnti o *Iniziali*;
- Provocare, invece della morte, una pesante deviazione o la perdita di un Oggetto o indizio utile;
- Applicare questi Tiri a situazioni che possono essere aggirate con intelligenza, indizi, chiavi, ecc..

Incontri

Le accortezze di cui tenere conto nel creare e posizionare gli Incontri sono innanzitutto quelle dettate dalla logica. Una Creatura o un mostro deve avere un motivo trasparente per essere nel luogo e nella situazione in cui un Avventuriero vi si imbatte e la descrizione della scena deve avere un sapore narrativo e teatrale, oltre che di puro Combattimento.
Ci sono diversi tipi di Incontri che si possono gestire, nel corso di un'Avventura:

Ostacoli
Si tratta in genere di Incontri di grande semplicità, costituiti da un comune Combattimento o di una situazione paragonabile ad una trappola. Ci si finisce dentro e bisogna combattere. La scena si può risolvere nella morte di un Avventuriero o nel proseguimento dell'Avventura.

Vantaggi
Incontri di Vantaggio sono situazioni in cui, usando delle prove di Abilità, Resistenza o Fortuna, si possono ottenere degli indizi particolari, Oggetti o informazioni che permettono di proseguire al meglio l'Avventura. In caso di fallimento, questo tipo di Incontri non fornisce degli svantaggi ma lascia la situazione immutata rispetto a prima.

Dilemmi morali
Si tratta dei casi in cui gli Avventurieri devono compiere delle scelte che avranno delle implicazioni future nello sviluppo della trama e permettono ai Giocatori di disquisire su cosa sia effettivamente lecito e conveniente fare.

In ogni caso, in tutti gli Incontri che culminano in un Combattimento occorre seguire i seguenti suggerimenti:

- Considerare vantaggi e penalità di Combattimento (*per esempio: avversari disarmati o potenziati magicamente, Combattimenti al buio o con le gambe immerse in acqua*) direttamente nei punteggi delle Caratteristiche degli avversari e non come modificatori di quelle degli eroi;
- Permettere, senza esagerare, il salvataggio estremo degli Avventurieri morti o di interi gruppi sconfitti, attraverso espedienti come le regole per i personaggi Svenuti (vedi più avanti) oppure tramite la cattura, la prigionia o la messa in schiavitù degli Avventurieri;

- Introdurre gli Incontri più rimarchevoli tramite “agganci” che permettano di percepire avvisaglie di un pericolo incombente oppure, nel caso di veri e propri personaggi non giocanti, tramite accurate descrizioni, dialoghi e parti narrative;
- Aggiungere descrizioni cupe e disgustose delle azioni e dell'aspetto degli Incontri più efferati;
- Bilanciare al meglio la progressione della difficoltà degli Incontri, a partire da avversari iniziali con Abilità più bassa, fino a quelli finali, con punteggi di Abilità di 9 o +; andrebbero inseriti per ogni Avventura solo pochi avversari che abbiano Abilità di 10 o + e sempre come Incontri particolarmente significativi;
- Introdurre ogni tanto compagni o alleati che possano aiutare in Combattimento o suggerire informazioni, ma assicurandosi anche che essi non permangano accanto al gruppo per tutta l'Avventura; questi personaggi potrebbero andare e venire, attendere in un luogo sicuro, offrire Missioni secondarie, tradire, essere in difficoltà, chiedere aiuto e permettere di sviluppare sottotrame;
- Provvedere che il Combattimento finale sia risolvibile da un gruppo bilanciato di Avventurieri (*per esempio: che abbiano una media di 9 alla propria Abilità*); l'avversario finale dovrebbe avere qualche punto debole provocato dall'uso accorto di indizi o Oggetti da parte del gruppo, ma essere comunque battibile (con maggiore difficoltà) anche da un gruppo privo di tali vantaggi.

Enigmi e Parole d'ordine

Enigmi e Parole d'ordine sono due elementi assolutamente distintivi delle Avventure di *Fighting Fantasy* ed è strettamente consigliato di inserirne alcuni in ogni Avventura realizzata.
Ogni elemento di questo tipo deve avere ovviamente un contesto logico e una giustificazione narrativa di qualche tipo e deve essere inserita scorrevolmente nella trama.
Bisogna assicurarsi che gli Avventurieri sappiano sempre dell'esistenza dell'apposita Parola d'ordine e possano arrivare anche ad indovinarla senza avere trovato espliciti indizi.

Parole o frasi in codice sono un modo per assicurarsi l'attenzione dei Giocatori durante tutta l'Avventura, pronti a non lasciarsi sfuggire nessun dettaglio (nome di persona, luogo, divinità) della trama. Se si usano Parole in codice è necessario assicurarsi che gli Avventurieri possano trovare degli appositi indizi lungo il percorso che aiutino a "tradurre" il codice nella Parola richiesta, ma anche che essi ci possano arrivare per logica da soli.

Oggetti

Anche la gestione dell'inventario e l'Equipaggiamento sono elementi chiave delle Avventure di *Fighting Fantasy*.
Il suggerimento generale è quello di disporre diversi Oggetti utili sparsi qua e là all'interno della Trama, ma di non renderne indispensabili nessuno, oppure una percentuale assolutamente minoritaria di essi.

In teoria dovrebbe essere necessario procurarsi solamente quegli Oggetti espressamente richiesti nel Retroscena dell'Avventura o quelli per sconfiggere gli avversari cruciali della trama, non tutta la chincaglieria possibile e immaginabile che si può trovare lungo la strada.
Bisogna anche fare in modo che si adoperi una accorta gestione dell'Inventario, ma non che si trasformi una partita in una lista della spesa da completare.

Non tutti gli Incontri devono fornire nuovi Oggetti o la possibilità di usare qualcuno di quelli già posseduti e i *GamesMaster* devono assolutamente conoscere a priori quali saranno TUTTI gli Oggetti di una qualche utilità che è possibile procurarsi o utilizzare nel corso dell'Avventura.

È anche possibile (e consigliato) creare delle false piste, con Oggetti che sembrano utili, ma in realtà non servono a nulla o siano addirittura dannosi, se utilizzati.

Altri Oggetti devono servire invece ad aumentare in maniera più o meno permanente il punteggio di una Caratteristica. Un'Armatura, un'Arma, un Talismano possono essere utili proprio perché offrono qualcosa in più agli Avventurieri.

In questi casi bisogna fare attenzione al prolificare indiscriminato di questi Oggetti e al fatto che il vantaggio che offrono vada limitato all'occasione del loro uso (*per esempio: un Elmo che offre 1 vantaggio in Combattimento, non potrà essere utile quando l'Avventuriero fa una Prova di Abilità per saltare un fossato o scalare una ripida parete*).

Atmosfera ed emozione

Molte comuni regole di narrativa vanno bene anche nel realizzare un'Avventura per *Fighting Fantasy*:

- Le descrizioni devono rappresentare quello che i sensi degli Avventurieri rilevano, non raccontare le sensazioni o i pensieri; questi ultimi elementi devono "crearsi" nella mente dei Giocatori, non in quella degli Avventurieri;
- Aggiungere elementi drammatici o di concitazione rende più rimarchevoli gli Incontri e le scene; tempeste, incendi, naufragi, terremoti, cataclismi, inseguimenti, arrembaggi e fughe mozzafiato sono elementi sempre vividi ed emozionanti;
- Utilizzare i personaggi non giocanti per inserire elementi tragici, comici, erotici, orribili o curiosi è spesso il modo migliore per interlacciare i personaggi alla loro Ambientazione, che altrimenti potrebbe sembrare sempre e solo uno spaesante scenario ostile sullo sfondo delle proprie imprese;
- È possibile creare tensione attraverso Tiri casuali connessi a Morti istantanee, anche se questi espedienti vanno sempre ben calibrati (vedi sopra); in alternativa, come nel caso degli Incontri casuali, alcuni effetti aleatori inseriti qua e là possono animare situazioni troppo prevedibili;
- Un'Avventura va disseminata di trappole mortali, ma gli Avventurieri devono SEMPRE avere la possibilità di percepirle PRIMA di potervi incorrere, tramite indizi o informazioni; una volta che questa precauzione è stata presa, è giusto prevedere che Avventurieri disattenti possano attivare un terribile trabocchetto mortale che li conduce a Morte istantanea o grave perdita di Punti Caratteristica;
- Non appena i Giocatori sembrano aver preso piena confidenza con l'atmosfera e le regole di *Fighting Fantasy*, tanto da iniziare procedure ripetitive per ogni attività, il *GamesMaster* deve trovare il modo di spiazzarli e stupirli con trovate sempre nuove e piccole variazioni alle regole, sempre giustificate dai Retroscena delle nuove Avventure o dai poteri dei nuovi, terribili avversari; il senso di stupore, spaesamento, meraviglia e pericolo deve rimanere inalterato dalla prima all'ultima Avventura giocata;
- È possibile aggiungere elementi di incertezza e timore nei Giocatori utilizzando speciali veleni, pozioni, malattie e incantesimi che riducono le Caratteristiche dell'Avventuriero in maniera indeterminata; il senso di inadeguatezza terminerà appena si esauriranno gli effetti di questi problemi, ma solo il *GamesMaster* sa quando e come questo accadrà;
- È sempre bene aggiungere qua e là piccoli e veloci parti di dialogo con avversari, personaggi vari e perfino mostri.

Nuove regole

È contemplato tra i suggerimenti di gioco e creazione di Avventure che un *GamesMaster* possa aggiungere nuove regole alle proprie partite o modificare in parte quelle esistenti. La prima raccomandazione che si fa è ovviamente quella di studiare, calibrare e testare tali regole per valutarne l'efficacia e il bilanciamento.
Molti *gamebook* e le stesse espansioni di *Fighting Fantasy – The Introductory RPG* offrono regole opzionali di tutti i generi da cui si può prendere spunto e questo documento offre alcune possibilità di varianti e aggiunte nelle ultime pagine.
Si possono aggiungere regole riguardo la Magia, la Paura, l'Onore, la Notorietà, il Tempo di gioco, il livello di Allarme e chi più ne ha più ne metta, specialmente per arricchire di spunti nuovi le partite di Giocatori ormai esperti e navigati.
Una delle opzioni più complesse è quella di creare Talenti speciali da scegliere alla Creazione dell'Avventuriero o al suo eventuale avanzamento, tratti speciali che permettano di distinguere gli Avventurieri uno dall'altro, connotarli ulteriormente e renderli complementari.
Tale espediente è utilizzato per esempio nell'*Advanced* (e non sarà oggetto di questa trattazione).

Commento

Sicuramente *Fighting Fantasy - The Introductory Role-playing Game* è un'opera consigliata agli amanti della serie dei *gamebook*. Lo stile di scrittura, le Avventure presentate e un occhio dietro le quinte alla creazione delle Avventure meritano senz'altro un approfondimento.

Discorso difficile, invece, per il gioco in quanto tale.
Fighting Fantasy non può essere considerato un vero gioco di ruolo, neanche introduttivo (e nemmeno un gioco di Avventura). Esiste una sola vera Caratteristica, l'Abilità, mentre la Fortuna è una specie di valore speciale, tipo "Punti Azione", "Punti Fato" o "Punti Personaggio" e la Resistenza, a parte rarissimi casi, equivale ai "Punti ferita" e basta.
Esistendo una sola classe, una sola Caratteristica e una sola razza a disposizione, non c'è alcun aiuto all'interpretazione. Tutti i Giocatori hanno quindi una variante dello stesso Avventuriero ed essa viene inoltre generata casualmente.

Per questo motivo, inoltre, chi ottiene punteggi bassi alla Creazione dell'Avventuriero, ha semplicemente un personaggio scarso e sbilanciato. Chi invece li ottiene molto alti (*per esempio: con 12 di Abilità*), non avrà mai alcun problema.
Non c'è nessuno spessore e nessuna volontà di bilanciamento.

Non vengono poi presentati o spiegati dei mostri, se non un piccolo esempio di "mostri erranti". Sono in tutto 10, di cui sono fornite le più stringate caratteristiche. Non esiste nemmeno un'idea di Equipaggiamento, se non quello iniziale.

Visto che non è un gioco di ruolo, si può provare a considerarlo un gioco di tabellone, ma anche in questo caso, il giudizio sarebbe impietoso. Con il regolamento della Visuale, delle Porte, dei Forzieri e del Frugare, si voleva forse abbozzare un motore da gioco di questo tipo. Gli abbozzi rimangono però tali e non è possibile in alcun modo considerarlo un gioco del genere.

L'unica interpretazione possibile è quella che si tratta di un gioco totalmente a sé stante.

Il Formato particolare del testo (corsivo e illustrazioni), lo stile delle Mappe, l'uso del Tempo reale, la velocità di arrivo dei mostri erranti, l'uso di Porte segrete e magiche e della Corruzione delineano un gioco molto particolare, unico.
Bisogna provare a giocarlo così: con personaggi che sanno di essere tali, in un mondo totalmente fittizio, in Avventure costruite esattamente attorno agli Avventurieri, con un *GamesMaster* che non fa altro che proporre enigmi, indovinelli, puzzle a tempo, nemici peculiari, giochi e giochetti vari.

In questa ottica, il gioco è ancora imperfetto ma diventa divertentissimo. Bisogna provarlo! Bisogna prendere le Avventure proposte in questo manuale e in *The Riddling Reader*, magari riconvertire le Avventure di alcuni dei migliori *gamebook* e giocarle con questo spirito, con un buon *GamesMaster* e Giocatori appassionati.

In questo caso, l'esperienza è unica. Consigliata.

In altri modi e con altra ottica sinceramente no.

Nel caso si voglia comunque giocare, sono necessari opportuni aggiustamenti.

Aggiustamenti, Aggiunte, Varianti e Consigli

Considerando *home rules* e contributi di ogni genere proposti sul sito ufficiale di *Fighting Fantasy e* nei forum e nei siti degli appassionati, varianti e chiarimenti presenti su *The Riddling Reaver*, *Titan*, *Out of the Pit* e in alcuni g*amebook*, e senza tirare in ballo le regole dell'*Advanced*, alcuni elementi scelti per rendere questo gioco veramente giocabile e più bilanciato sono i seguenti.

Aggiunta: Spirito
Aggiungere una quarta Caratteristica fondamentale per tutti gli Avventurieri e le varie Creature: **Spirito**, che rappresenti ingegno, capacità mentali, forza di volontà e gli equivalenti di Paura, Onore, Volontà e Fede di alcuni *gamebook*. Tutto quello che riguarda Visuale, Frugare, Trovare Porte Segrete, Corruzione, nonché eventuali prove di percezione, diplomazia, inganno, sotterfugio, astuzia, saggezza, carisma e intelligenza, va testato con lo Spirito invece che con l'Abilità. Questa Caratteristica diventa anche quella di riferimento per l'uso della Magia di Stregoni, Maghi, Preti e così via. Una Caratteristica detta "Magia" appare in molti *gamebook* come integrazione alle regole, assieme appunto a "Coraggio", "Paura", "Onore", "Volontà" e "Fede". Inoltre, nel bestiario *Out of the Pit* e nel suo aggiustamento *Beyond of the Pit* appare un valore comune attribuito ai mostri e chiamato dapprima Intelligenza e poi Ingegno (*wits*), che viene sintetizzato in scala 0-12.

"Spirito" potrebbe essere il migliore degli "equivalenti generici", molto comodo per mille usi e per fare da contraltare "psichico" all'unica Caratteristica "fisica". Lo Spirito *Iniziale* va calcolato allo stesso modo dell'Abilità, quindi: 1d6+6 oppure tramite la Variante: Creazione bilanciata del'Avventuriero.

Aggiunta: Prova di Spirito
Funziona in maniera esattamente speculare alla Prova di Abilità.

Aggiunta: Pozione di Spirito
Funziona in maniera esattamente speculare alla Pozione di Abilità.

Variante: Spirito al posto di Magia
Invece di usare la Caratteristica di Magia, i Maghi utilizzano il loro Spirito. Lo Spirito dei Maghi si calcola sempre con 1d6+6 e la Prova per effettuare gli Incantesimi va effettuata con 2d6 invece che con 3d6. I Maghi hanno in questo modo meno Incantesimi a disposizione, ma il calcolo in questo caso va fatto non "per ogni Avventura" bensì "al giorno"; inoltre non devono calcolare la loro Abilità con 1d6+4, bensì nel modo convenzionale.

Variante: Creazione bilanciata del'Avventuriero
Al momento della Creazione dell'Avventuriero i suoi punteggi sono: Abilità 7, Spirito 7, Fortuna 7 e Resistenza 14. Ogni Giocatore può quindi distribuire 12 punti tra queste Caratteristiche, considerando che Abilità, Spirito e Fortuna non possono superare il punteggio *Iniziale* di 12, Resistenza quello di 24.
Questo permette di caratterizzare a piacimento i propri Avventurieri, toglie la fastidiosa aleatorietà iniziale, consente delle scelte tattiche ed equilibra gli Avventurieri tra loro, rendendoli diversi, potenzialmente equivalenti e complementari.

Se si gioca senza lo Spirito allora si distribuiscano solo 10 punti.

Aggiunta: Fallimento critico
Qualsiasi siano i punteggi correnti di Abilità (o Spirito) al momento di una Prova attinente (escluse quelle di Combattimento), il risultato di 12 causa il Fallimento della Prova. Oltre ad aver mancato il risultato sperato, possono incorrere incidenti vari (*per esempio: se un Mago fallisce criticamente la sua Prova di Magia o di Spirito l'Incantesimo si ritorce contro il Mago nella maniera che il GamesMaster preferisce*).

Aggiunta: Avanzamento
Ogni Avventuriero che porta a compimento un'Avventura guadagna 1 Punto Resistenza *Iniziale*.

Aggiunta: Svenire e Morire
Questa aggiunta proviene da *The Riddling Reaver* ed è forse troppo d'aiuto agli Avventurieri, che in questo modo vedono abbassata di molto la propria mortalità. È tuttavia consigliata vivamente.

Un Eroe che raggiunge il punteggio di 0 in Resistenza è considerato Svenuto. Se non intervengono altri fattori, questi ritorna cosciente dopo 2d6 minuti e arriva a 1 punto Resistenza.
Un Eroe che raggiunge il punteggio di -1 in Resistenza è considerato Morente. Se non intervengono altri fattori, questi muore dopo 2d6 minuti.
Un Eroe che raggiunge il punteggio di -2 (o meno) in Resistenza è definitivamente morto e non può essere salvato in alcun modo.

Ad un personaggio svenuto o morente possono essere somministrate Pozioni (ma non Provviste).

Mostri, avversari e Creature sono considerati morti a 0 punti Resistenza.

A meno che non abbiano altri scopi o vengano fermati, le Creature e gli avversari uccidono (e spesso divorano) immediatamente tutti gli Avventurieri svenuti e morenti. Gli averi di questi ultimi vanno a ingrossare il Tesoro della Creatura.

Aggiunta: Combattere sulla difensiva
Ogni Combattente che decide di Combattere sulla difensiva, per quel Turno non infligge alcun danno, ma può effettuare tutti gli scontri con un vantaggio di 2 alla Forza d'attacco .

Aggiunta: Colpo possente
Questa regola viene da *The Riddling Reaver* e si sposa bene con quella che governa svenimenti e personaggi morenti. Semplicemente, un 12 al tiro per colpire nei Combattimenti causa la morte dell'avversario o, nel caso di Avventurieri e dell'uso della regola sui personaggi Morenti, porta l'Avventuriero a -1 (Morente). Due avversari che ottengono simultaneamente un Colpo possente si infliggono simultaneamente i Danni di tale colpo.

Variante: Altri modi di recuperare Abilità, Spirito e Resistenza
Ogni giorno trascorso offre in genere la possibilità di recuperare 2 punti di Resistenza, 1 di Abilità e 1 di Spirito (o 2 di Magia) correnti, se l'Avventuriero ha avuto la possibilità di riposare tranquillamente per una notte o per un tempo equivalente. Questa regola è un'espansione di quella presente ne *Il Covo dei Pirati*, dove si recuperava soltanto 1 punto Resistenza al giorno, ma bilanciata con l'eccessivo recupero di Resistenza delle Provviste (*se un pasto "guarisce" 4 punti Resistenza, un sonno è giusto che ne "guarisca" almeno 2*) ed è confermata da altri *gamebook* dove invece il recupero di Resistenza dovuto al sonno era proprio di "2".
A questo effetto ho aggiunto anche una modalità di ripristino di Caratteristiche che potrebbero essere state diminuite ad opera di veleni, ferite, malattie o effetti similari.
A seguito di varianti presenti in altri *gamebook*, suggerisco inoltre che ogni Provvista o pasto equivalente faccia recuperare 2 Punti Resistenza e non 4.

Aggiustamento: Cadute
Questa regola è sproporzionata alla realtà. Meglio sostituire "10" con "3" in entrambi i calcoli.

Aggiustamento: Casse e Forzieri
Sembra abbastanza ovvio che per scassinare Casse e Forzieri si possano utilizzare anche altre Armi e strumenti, purché abbiano una punta o una lama e siano di metallo. Ogni strumento utilizzato in questo modo ha un limite di 4 utilizzi, dopo di che si rompe e diventa inservibile a tutti gli usi.

Variante: Combattimenti multipli
Mi sembra abbastanza logico ignorare la regola che impedisce a una Creatura con più Attacchi di colpire più volte un singolo Avventuriero. *Per esempio: una Piovra con 8 Attacchi potrebbe attaccare 2 volte a testa 4 Avventurieri o compiere combinazioni similari di colpi.*

Aggiustamento: Gestione dell'Equipaggiamento
Uno degli aspetti più interessanti di *Fighting Fantasy* è la gestione dell'Equipaggiamento, ovvero la necessità di dover di volta in volta scegliere quanti e quali Oggetti, Armi e Provviste portare con sé, prendere o lasciare. Volendo dare regolarità e bilanciamento a questa regola, si consideri che un Avventuriero possa portare con sé tutto il Bottino (Pezzi d'Oro e d'Argento, Gioielli) che voglia e inoltre:

- 4 Oggetti (comprese Armi, Armatura, Pozioni e Provviste) se sprovvisto di Zaino
- 10 Oggetti (comprese Armi, Armatura, Pozioni e Provviste) se dotato di Zaino

Lo Zaino non è un Oggetto comune e va segnato nelle Note.

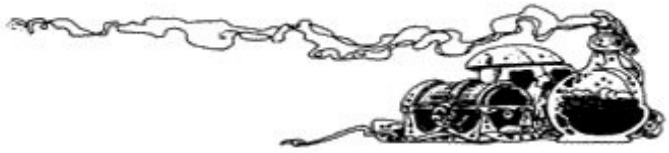
Variante: Punti Incantesimo
I Maghi di *Fighting Fantasy* sono probabilmente più avvantaggiati degli Stregoni, perché, al contrario di questi, non consumano Resistenza quando lanciano gli Incantesimi. Compensano questo vantaggio con il fatto che il numero di Incantesimi a loro disposizione giornaliera è limitato e devono preparare al mattino tutti gli Incantesimi da usare durante la giornata. La Variante dei Punti Incantesimo li limita ulteriormente, ma bilancia meglio la disparità, soprattutto se si usano la Variante: Altri modi di recuperare Abilità, Spirito e Resistenza e la Variante: Spirito invece di Magia.
In questo modo il Mago usa gli Incantesimi in maniera uguale, ma ognuno di essi "costa" in maniera diversa rispetto alla sua funzionalità. I Punti Magia (o Spirito) rappresentano non più il totale degli Incantesimi a disposizione all'inizio dell'Avventura (o della giornata, per chi usa lo Spirito), ma il totale dei Punti Incantesimo che si possono "spendere" nello scegliere gli Incantesimi.
Ogni Incantesimo "costa" così un diverso numero di Punti Incantesimo, a seconda della sua potenza.
I Punti Incantesimo corrisponde al costo in punti Resistenza dello Stregone.
Per gli Incantesimi già noti, i Punti Incantesimo sono i seguenti:

Abilità:	1
Copia Creatura:	2 (non funziona su Mostri, Demoni e Creature con + di 8 di Resistenza *Iniziale*)
ESP:	2 (funziona su Umanoidi e Ibridi che falliscono una Prova di Magia/Spirito)
Fortuna:	1
Fuoco:	2
Illusione:	1 (funziona solo su Umanoidi che falliscono una Prova di Magia/Spirito)
L'oro degli sciocchi:	1 (funziona solo su Umanoidi che falliscono una Prova di Magia/Spirito)
Levitazione:	2
Resistenza:	1 (solo per Maghi)
Scudo:	2
Stanchezza:	1 (funziona solo su Umanoidi, Ibridi, Animali e Piante)
Vigore:	1

Aggiustamento: Penalità al lancio degli Incantesimi
Le regole dell'*Advanced* elencano alcuni svantaggi tipici alla Prova di Magia (o Spirito) per il lancio degli Incantesimi di Maghi e Stregoni: 2 se impegnati in Combattimento, 3 se si indossa un'armatura pesante, 2 se in movimento o impegnato in attività che distraggono allo stesso modo.

Aggiunta: Ritratto e Retroscena dell'Avventuriero
Per mio gusto personale adotto questa Aggiunta: se il Giocatore disegna con cura il Ritratto del suo Avventuriero e ne compila il Retroscena, l'atteggiamento, i modi di dire e di fare tipici (magari nel retro del Foglio di Avventura) ottiene 1 Punto Fortuna *Iniziale* aggiuntivo alla Creazione dell'Avventuriero.

Aggiunta: Erboristeria
Un'Aggiunta presa direttamente da *Il Distruttore di Incantesimi* ed ampliata con le informazioni presenti in molti altri *gamebook*. Un Erborista, nel proprio laboratorio o dotato della propria Cassetta dell'Erborista, può realizzare Pozioni a partire dai giusti Componenti, riuscendo in una Prova di Abilità.
Per preparare una Dose di Pozione serve 1 Ora di tempo e alcune Dosi di diversi Componenti. Gli Erboristi dotati di laboratorio possono creare più Dosi contemporaneamente, usando più Dosi di Componenti, ma un Erborista che utilizza solo la sua Cassetta dovrà preparare per forza 1 Dose di Pozione alla volta. È chiaro che ogni Dose può essere bevuta da una sola persona, su cui avrà effetto.
Ogni Dose necessita di 1 apposita Boccetta, che non è compresa nella Cassetta, può essere riutilizzata più volte ed è un vero e proprio Oggetto per il calcolo dell'Equipaggiamento. Nella descrizione seguente è specificato il nome della Pozione da realizzare, il suo costo comune di mercato (ovvero il doppio del costo dei suoi Componenti) e quante Dosi di singoli Componenti bisogna utilizzare.



Controveleno (10 PO):	Malagicone 1, Boleto Sudario 1, Vischio 1. Guarisce da tutti i veleni.
Distillato di Boggart (10 PO):	Balsamina 1, Robbia 1, Fungo Fango 1. Consumato alla fine di un Combattimento, fa recuperare la metà dei punti di Resistenza appena persi.
Elisir di Alymer (18 PO):	Vischio 1, Foglie Spirito 1, Ipnospino 1. + 2 Spirito per 1 minuto.
Elisir di Benedizione (14 PO):	Ortica Draconica 2, Malagicone 1, Rospospera 1. Elimina tutte le Maledizioni.
Elisir di Liberazione (18 PO):	Medusea 1, Tangerino 1, Fungo Fango 1. Annulla gli effetti di pietrificazione e paralisi.
Elisir di Purificazione (16 PO):	Amaranta 1, Tangerino 1, Malagicone 1. Guarisce da tutte le malattie.
Elisir di Resurrezione (40 PO):	Stregonia 1, Erba Fenice 3, Foglie Spirito 2. Fa tornare in vita un personaggio morto (ma non distrutto) da meno di 24 ore.
Filtro anti-licantropo (20 PO):	Belladonna 4, Amaranta 1, Balsamina 1, Signora Scarlatta 1. Impedisce la trasformazione in licantropo da parte di una vittima o uccide un licantropo già tramutato.
Filtro anti-morte (18 PO):	Boleto Sudario 1, Grilloteschio 1, Amaranta 3. Cura da tutti gli effetti causati da Non Morti diversi dal vampirismo.
Filtro anti-vampiro (20 PO):	Aglio 2, Signora Scarlatta 2, Erba Fenice 2. Impedisce la trasformazione in vampiro da parte di una vittima o uccide un vampiro già tramutato.
Infuso del Brivido caldo (14 PO):	Stella del Ghiaccio 1, Rospospera 1, Aridaria 1. Protegge dal gelo per 1 ora.
Infuso della Salamandra (12 PO):	Grilloteschio 1, Ortica Draconica 1, Erba Fenice 1. Protegge dal fuoco per 1 minuto.
Infuso di Vista Sacra (16 PO):	Erba Fenice 1, Eufrasia 1, Foglie Spirito 1. Permette di vedere attraverso le illusioni.
Pozione di Abilità (20 PO):	Tangerino 2, Eufrasia 1, Aridaria 1. Ripristina l'Abilità al punteggio *Iniziale*.
Pozione di Fortuna (20 PO):	Stregonia 2. Aumenta di 1 il punteggio *Iniziale* di Fortuna e ripristina questo valore corrente al suo nuovo massimo.
Pozione di Forza (20 PO):	Balsamina 3, Fungo Fango 1. Ripristina la Resistenza al punteggio *Iniziale*.
Pozione di Guarigione (6 PO):	Balsamina 1, Robbia 1, Boleto Sudario 1. Ripristina 6 punti Resistenza.
Pozione di Mutamento (18 PO):	Fungo Fango 1, Ipnospino 1, Malagicone 1. Trasforma per 1 ora in un'altra persona.
Pozione di Sonno (22 PO):	Erba del Sonno 2, Ipnospino 1. Chi fallisce una Prova di Resistenza cade in un sonno profondo per 1d6 ore.
Pozione di Spirito (20 PO):	Signora Scarlatta 2, Foglie Spirito 1, Ipnospino 1. Ripristina lo Spirito al punteggio *Iniziale*.

I Componenti segnati nella descrizione della Pozione hanno, anche presi singolarmente, delle proprietà particolari.
Essi possono essere acquistati nei mercati specializzati o presso Erboristi, Streghe e Guaritori di Campagna, ma non sono in vendita nei comuni negozi e nei luoghi in cui si acquista l'Equipaggiamento comune. Il *GamesMaster* può decidere anche variazioni sul prezzo e limiti alle quantità di Dosi e Componenti a disposizione dal venditore.
Inoltre, è possibile trovare queste piante e funghi negli ambienti a loro propri, *Tentando la Fortuna* ed essendo fortunati ogni volta che si cerca 1 Componente ben preciso, di cui si riescono quindi a trovare 1d6 Dosi.
Piante considerate "Rare" necessitano di 2 Tentativi della Fortuna consecutivi per tessere trovate.
Ogni Dose è considerata 1 Oggetto.

Tra tutti i Componenti descritti, la più pericolosa è certo la Stregonia. Il suo abuso causa una piaga terribile e difficilmente guaribile, immune agli effetti dell'Elisir di Purificazione. Ogni volta che un personaggio assume, sotto qualsiasi forma, 1 Dose di Stregonia, deve segnarlo nelle Note. Quando si saranno assunte 7 Dosi complessive di Stregonia (anche nell'arco di un'intera vita), l'Avventuriero cadrà preda del Male della Stregonia.
Questo male riduce il punteggio di Fortuna *Iniziale* di 1 al giorno, fino a raggiungere lo 0. Pochi sono coloro che riescono a sopravvivere a lungo in queste condizioni.
Alcuni Erboristi possono interagire con gli Avventurieri e preparare per loro le Pozioni, se questi portano loro i giusti Componenti. Questo può essere un favore o necessitare un pagamento pari a metà del valore di mercato della pozione.

Componente	Costo	Reperibilità	Ambiente	Proprietà
Aglio	1	comune	pianura	Allontana i Vampiri. +1 Danni per 1 Combattimento se usata sull'Arma
Amaranta	2	comune	pianura	Se masticata, riduce di 1 (fino al minimo di 1) i Danni inflitti da malattie
Aridaria	2	comune	deserto	Se masticata permette di fare a meno di acqua per 1 giorno
Balsamina	3	comune	pianura	Se consumata assieme a 1 Provvista dà +1 alla Resistenza corrente
Belladonna	1	comune	foresta	Guarisce da 1 morso di un licantropo, ma causa 2 Danni alla Resistenza
Boleto Sudario	1	comune	sotterraneo	Se masticato, riduce di 1 (fino al minimo di 1) i Danni inflitti da veleni
Erba Fenice	3	rara	palude	Se masticata, produce l'effetto dell'Incantesimo "Fuoco" (solo sfera)
Eufrasia	2	comune	palude	Se consumata assieme a 1 Provvista dà +1 alla Abilità corrente
Foglie Spirito	3	comune	foresta	Se consumata assieme a 1 Provvista dà +1 allo Spirito corrente
Fungo Fango	1	comune	foresta	1 Dose può essere consumata come se fosse 1 Provvista
Grilloteschio	2	comune	sotterraneo	1 Dose impedisce la decomposizione dei tessuti e preserva i morti
Ipnospino	5	rara	palude	1 Dose rende immuni per 1 ora da ESP
Malagicone	3	rara	palude	Se consumata assieme a 1 Provvista dà +1 alla Fortuna corrente
Medusea	5	rara	deserto	Se masticata, paralizza per 1 ora
Ortica Draconica	1	comune	pianura	Se masticata, causa acidità, bruciori, nausea e sfoghi cutanei
Erba del Sonno	3	rara	pianura	Con una Prova di Abilità fa addormentare un avversario per 1 minuto
Robbia	1	comune	pianura	+1 Resistenza corrente
Rospospera	2	comune	palude	Se masticata, produce l'effetto dell'Incantesimo "Forza"
Signora Scarlatta	1	comune	deserto	Se bruciata, vantaggio 1 allo Spirito per 1 minuto
Stella del Ghiaccio	3	rara	palude	Se masticata, causa l'effetto dell'Incantesimo "Debolezza"
Stregonia	5	rara	palude	Riporta la Fortuna al valore *Iniziale*
Tangerino	3	rara	deserto	Se masticato, riduce di 1 (fino al minimo di 1) i Danni inflitti da malattie
Vischio	1	comune	foresta	+1 alla Fortuna corrente

Aggiunta: Razze degli Avventurieri
Ecco come potrebbe essere possibile rendere una possibile scelta razziale nel mondo di *Fighting Fantasy*:

- ***Elfi Montani:*** Magia +2 (o Spirito +1); Resistenza -2.
- ***Elfi Silvani:*** Magia +2 (o Spirito +1); Abilità +1; Resistenza -4.
- ***Gnomi:*** Magia +4 (o Spirito +2); Fortuna +2; Resistenza -8.
- ***Nani:*** Magia -4 (o Spirito -2); Resistenza +4.
- ***Uomini-Orco:*** Magia -4 (o Spirito -2); Fortuna -2; Pellaccia.

Tutte le variazioni segnate si intendono al valore *Iniziale* della Caratteristica.

Questa Aggiunta può essere utilizzata in caso si utilizzi il sistema casuale per la determinazione delle Caratteristiche oppure quello bilanciato.

In ogni caso, i valori di Caratteristica *Iniziale* di questi Avventurieri di altre Razze possono superare i valori minimi e massimi consentiti alla Razza umana (7/12 per Abilità, Spirito e Fortuna. 8/18 per la Magia e 14/24 per la Resistenza).

Variante: Armi diverse dalla Spada
Sebbene il regolamento preveda che tutte le Armi siano equivalenti alla Spada, la presenza di molte varianti nei *gamebook*, di Archi lunghi e corti in *Titan* e una tabella di risultati variabili per le armi in *The Riddling Reaver* suggeriscono la possibilità di dettagliare meglio questo aspetto.

Arco corto:	-2 Forza d'attacco, causa 1 Danno a distanza (50 metri), a 2 mani
Arco lungo:	-4 Forza d'attacco, causa 2 Danni a distanza (90 metri), a 2 mani
Ascia da battaglia:	-2 Forza d'attacco, causa Danni a contatto progressivi, a 2 mani
Disarmato:	-4 Forza d'attacco, causa 1 Danno a contatto
Lancia:	+1 Forza d'attacco al 1° colpo e -1 agli altri, causa 2 Danni a contatto, a 2 mani
Martello da guerra:	+1 Forza d'attacco, causa 2 Danni a contatto, a 2 mani
Mazza ferrata:	-1 Forza d'attacco, causa 2 Danni a contatto, Colpo possente con 11-12, a 1 mano
Pugnale:	-1 Forza d'attacco, causa 1 Danno a contatto o a distanza (8 metri), a 1 mano
Scudo grande:	-2 Forza d'attacco, assorbe 1 Danno (minimo 1), a 1 mano
Scudo piccolo:	+1 Forza d'attacco, a 1 mano
Spada o Mazza:	causa 2 Danni a contatto, a 1 mano
Spadone:	-1 Forza d'attacco, causa 3 Danni a contatto, a 2 mani

Per usare l'Arco è necessario non essere impegnati a contatto con alcun avversario; in questo caso si può effettuare un Attacco "sicuro" contro un avversario a distanza con le regole comuni di Danno e Fortuna; non è possibile usare l'Arco contro avversari a contatto e in quel caso il Combattente si considera Disarmato. Le Frecce che colpiscono il bersaglio sono distrutte.

È possibile usare a distanza un Pugnale anche se si è coinvolti in un Combattimento a contatto, rimanendo però Disarmati.

La Lancia offre un vantaggio di 1 alla Forza d'attacco del primo colpo di ogni Combattimento, ma -1 a quella di tutti gli altri; se l'Avventuriero con la lancia rimane, anche all'interno di un Combattimento, privo di avversari a contatto con lui per 1 Turno, può utilizzare questo vantaggio di nuovo.

Gli Scudi permettono di evitare di essere considerati Disarmati quando non si impugna un'Arma vera. Chi regge uno Scudo e nient'altro infatti può decidere opzionalmente di difendersi dagli Attacchi avversari. In questo caso, la sua Forza d'attacco è quella normale, ma gli avversari compiono degli Attacchi sicuri contro di lui.

L'Ascia da battaglia infligge tanti Danni alla Resistenza dell'avversario quanto la differenza tra la Forza d'attacco di chi la usa e quella di chi subisce il colpo.

Cambiare Arma in Combattimento fa subire automaticamente 1 colpo, che può essere ridotto come di consueto dall'uso della Fortuna.

Chiarimento: Come funzionano veramente Danni e Armatura
Nato come un regolamento semplice e spontaneo, il meccanismo per determinare i Danni inflitti alla Resistenza dell'Avversario è rimasto leggermente contorto nella sua esplicazione formale ed è stato più volte applicato "a braccio".
L'Avversario che vince lo Scontro infligge 2 Danni all'Avversario, ma si presume che questi (almeno nel caso degli Avventurieri) abbia un'Armatura comune, altrimenti il Danno inflitto aumenta di 2. Armi diverse e Creature di taglia diversa infliggono inoltre spesso Danni diversi.
Si presume anche che gli Avventurieri abbiano una Spada in mano o un'Arma simile, ma se lottano disarmati il loro Danno si riduce di 1.
Queste e altri parametri sono stati considerati attentamente nelle varie edizioni del Gioco di Ruolo e nei commenti successivi, per giungere infine ad una versione più organica.
Anche se può essere in contraddizione con alcune situazioni verificatesi nei vari *gamebook* e nelle meccaniche ufficiali, la versione più lineare (e in parte semplificata, come nel caso dei modificatori di Taglia) di queste meccaniche sembra essere la seguente:

Armi: Una Spada infligge effettivamente 2 Danni e tutte le altre Armi, con le loro varianti, funzionano effettivamente come dettagliato sopra.

Colpi senza Armi: Un colpo riuscito da parte di un combattente privo di Armi infligge tecnicamente "0" Danni PIÙ il modificatore di Taglia (vedi sotto).

Taglia: tutti i Danni sono oggetti ad un incremento dovuto alla Taglia di chi colpisce, che funziona come segue:

Minuscolo (meno di mezzo metro):	0
Piccolo (circa 1 metro):	+1
Medio (Circa 2 metri):	+2
Grande (circa 3 metri):	+3
Enorme (circa 4 metri):	+4
Mastodontico (circa 5-6 metri):	+5
Colossale (oltre i 7 metri):	+6

Protezioni e Armature: un comune Avventuriero privo di qualsiasi protezione subisce tutti i Danni che gli vengono inflitti, mentre le protezioni funzionano come segue:

Armatura comune:	assorbe 2 Danni e non causa modificatori all'Abilità
Armatura pesante:	assorbe 3 Danni e causa uno svantaggio di 2 all'Abilità

La maggior parte delle Creature incontrate (eccetto esseri civilizzati più evoluti, come Uomini, Nani, Elfi, Gnomi e simili) possiede naturalmente una protezione fisica equivalente a quella di un'Armatura comune indossata da un Avventuriero. Si tratti del carapace degli Insetti giganti, della pelliccia o delle squame di grandi Animali e Ibridi, della corteccia di Piante, della naturale resistenza ai Danni di Non Morti, Mostri, Demoni e Creature Magiche e perfino della pellaccia o della dura scorza di molti Umanoidi selvaggi e barbari, tutti gli esseri incontrati dagli Avventurieri hanno una protezione naturale ai Danni equivalente a 2, ove non specificato altrimenti.
Esseri particolari, semi-civilizzati, possono avere una Protezione naturale minore detta appunto "Pellaccia", che conferisce loro una armatura naturale limitata (-1 Danni) e gli permette di indossare le Armature come altri Combattenti, cumulando i due vantaggi.

Nessuna armatura (Umanoidi civilizzati):	non vi è assorbimento di Danni o modificatori all'Abilità
Pellaccia (Umanoidi semi-civilizzati):	assorbe 1 Danno e non causa modificatori all'Abilità
Protezione naturale (tutti gli altri):	assorbe 2 Danni e non causa modificatori all'Abilità

Danno minimo: tutti i colpi portati a segno, che infliggano almeno 1 Danno (quindi non quelli di una Creatura minuscola che combatta a mani nude) possono essere ridotti da Armature e Protezioni fino ad un minimo di 1.

Fortuna: un Avventuriero usi la Fortuna in Combattimento per incrementare il Danno ad una Creatura appena colpita, se *fortunato* infligge 2 Danni aggiuntivi, se *sfortunato* ne infligge 1 in meno (-1 ai Danni).
Quando invece si usa la Fortuna per cercare di minimizzare la ferita, se si è *fortunati*, il Danno si riduce di 1 (-1 al Danno subito), ma se si è sfortunati il Danno si aggrava di 1 (+1ai Danni subiti).
La Fortuna può anche portare il Danno subito a 0, facendo ignorare la regola del Danno minimo.

Aggiunta: Classi di Avventurieri
Fighting Fantasy è un gioco privo del concetto di Classi, eppure una Aggiunta discreta di questo tipo può servire a rendere gli Avventurieri più caratterizzati e complementari, soprattutto se si usano le regole aggiuntive sulle Armi. In ogni caso, diversi *gamebook* e alcune regole presenti su *Out of the Pit* permettono di impostare le seguenti Classi:

Ammaestratore: l'Ammaestratore può usare su animali di tutti i tipi le regole della Corruzione, utilizzando, invece di Pezzi d'Oro, il corrispettivo numero di Provviste. Inoltre, alla Creazione dell'Avventuriero, ha un Falco ammaestrato (Abilità 6, Spirito 7, Resistenza 5) che combatte per lui.

Arciere: l'Arciere utilizza senza penalità gli Archi. Alla Creazione dell'Avventuriero possiede un Arco (lungo o corto) al posto della Spada.

Armigero: l'Armigero può indossare un'Armatura pesante con lo svantaggio di solo 1 Punto di Abilità invece che 2. Alla Creazione dell'Avventuriero indossa questa Armatura invece di quella comune.

Barbaro: il Barbaro utilizza senza penalità Spadone e Ascia da battaglia e alla Creazione dell'Avventuriero possiede una di queste due Armi al posto della Spada. Inoltre egli acquisisce un vantaggio di 2 alla Forza d'attacco contro Mostri e a tutte le Prove che servono a contrastare, evitare o riconoscere un qualsiasi effetto o potere dei Mostri. In compenso non può indossare alcun tipo di Armatura.

Cacciatore di taglie: negli ambienti chiusi il Cacciatore di taglie ha una Visuale doppia di quella comune e non può mai essere colto di sorpresa da nemici vari e mostri erranti; inoltre ha un vantaggio di 3 allo Spirito nelle Prove che riguardano Frugare, Trovare Porte Segrete e Corruzione.

Cacciatore di streghe: alla Creazione dell'Avventuriero il Cacciatore di Streghe possiede, al posto della Spada comune, una Spada d'Argento che può ferire senza problemi tutti i Demoni, gli Ibridi e i Non Morti, anche quando questi hanno delle protezioni speciali o sono impalpabili, causando loro il Danno normale. Inoltre egli ha un vantaggio di 2 alla Forza d'attacco contro Demoni, Ibridi e Non Morti e a tutte le Prove che servono a contrastare, evitare o riconoscere un effetto demoniaco, negromantico, licantropico, vampirico, spettrale o stregonesco (ma non i comuni Incantesimi).

Erborista: se ha con sé la Cassetta dell'Erborista, l'Erborista può creare delle Pozioni e usare correntemente le Erbe, secondo l'Aggiunta: Erboristeria del regolamento. Inoltre egli ha un vantaggio di 2 alla Forza d'attacco nel Combattimento contro Piante e a tutte le Prove che servono a contrastare, evitare o riconoscere un qualsiasi effetto provocato da Piante (veleni vegetali, spore, attacchi speciali, eccetera) o al *Tentativo di Fortuna* per cercare i Componenti (si veda l'Aggiunta: Erboristeria). Alla Creazione dell'Avventuriero possiede la Cassetta dell'Erborista in aggiunta al resto dell'Equipaggiamento.

Esploratore: l'Esploratore può usare senza penalità il Pugnale e l'Arco corto; inoltre egli può creare 1 Provvista per ogni ora trascorsa a cacciare in un luogo aperto e non sarà mai colto di sorpresa (anche da addormentato); in ambienti aperti si accorge per tempo dell'arrivo di mostri erranti; inoltre egli ha un vantaggio di 2 alla Forza d'attacco nel Combattimento contro ogni tipo di Animale e a tutte le Prove che servono a contrastare, evitare o riconoscere un qualsiasi effetto provocato da animali; infine egli ha una Visuale doppia di quella comune e durante eventuali Cadute, ignora il primo intervallo di caduta (10 o 3 metri) per l'eventuale Prova da effettuare e assorbe 2 Danni. Alla Creazione dell'Avventuriero possiede Pugnale e Arco corto in aggiunta alla Spada.

Furfante: all'inizio di ogni scena di Combattimento il Furfante riesce a piazzare un colpo a sorpresa ad 1 avversario, causandogli 2 Danni; in parole povere, un suo colpo va a segno automaticamente (e può essere modificato dalla Fortuna) prima di iniziare il primo scontro con un avversario; se l'avversario muore egli può continuare il Combattimento contro un altro avversario, ma in ogni caso non può usare un altra volta tale colpo durante lo stesso Combattimento.

Guerriero: il Guerriero può usare senza penalità la Lancia, lo Spadone, la Mazza ferrata, il Pugnale, il combattimento Disarmato e l'Arco corto; inoltre egli non subisce colpi quando fugge o cambia Arma. Alla Creazione dell'Avventuriero può decidere quante e quali Armi e Armature possieda.

Ladro: il Ladro possiede un Grimaldello che offre un vantaggio di 3 all'Abilità nelle Prove per scassinare Casse e Forzieri e non si consuma dopo 4 utilizzi; inoltre egli può usare questo stesso sistema per aprire Porte chiuse; infine ha lo stesso vantaggio nelle Prove di Svuotare tasche e Muoversi silenziosamente.

Maestro d'arme: il Maestro d'arme può usare 2 Armi a 1 mano contemporaneamente per compiere 2 Attacchi per Turno, contro 1 o 2 avversari. Per tutto il tempo che egli impugna 2 Armi, subisce però uno svantaggio di 2 alla sua Forza d'attacco (quindi anche contro Attacchi "sicuri").

Mago: il Mago usa gli Incantesimi come da regolamento.

Mistico: il Mistico non usa Incantesimi o oggetti speciali, ma è in grado di ferire tutte le Creature Magiche, anche quando queste hanno delle protezioni speciali o sono impalpabili, causando loro il Danno normale. Inoltre egli ha un vantaggio di 2 alla Forza d'attacco nel Combattimento contro di esse e a tutte le Prove che servono a contrastare, evitare o riconoscere un qualsiasi effetto prodotto da Maghi, Stregoni e Creature Magiche, compresi tutti gli Incantesimi volti contro di lui.

Sicario: il Sicario utilizza senza penalità il Pugnale; inoltre, se tiene 1 Pugnale per mano, egli acquisisce un secondo Attacco per Turno contro qualsiasi avversario e può usare ognuno dei 2 Attacchi per Turno anche per scagliare il Pugnale contro un avversario a distanza con le regole comuni di Danno e Fortuna; infine, se ne possiede più di 2, il sicario può estrarre nuovi Pugnali senza subire Danni per rimpiazzare quelli lanciati e usarli al Turno successivo; quando usa 2 Pugnali non può usare Scudi. Alla Creazione dell'Avventuriero possiede 4 Pugnali al posto della Spada.

Soldato di Fortuna: quando il Soldato di Fortuna *Tenta la Fortuna* per infliggere Danno aggiuntivo, se è *fortunato*, ne causa 4 in più invece di 2, mentre se è *sfortunato*, ne ha inferto comunque 2; quando *Tenta la Fortuna* per cercare di minimizzare la ferita, se è *fortunato* riesce ad evitare il colpo del tutto, se invece è *sfortunato*, ha perso soltanto i Danni già subiti.

Spadaccino: quando lo Spadaccino utilizza una Spada, ha l'altra mano libera e affronta avversari Umanoidi, aggiunge 2 alla sua Forza d'attacco contro di essi.

Stregone: lo Stregone usa gli stessi Incantesimi del Mago (tranne Resistenza che non può lanciare) effettuando la stessa Prova; tuttavia, invece di averne un numero definito ogni Avventura o ogni giorno, ne può lanciare quanti vuole (tra quelli che conosce), perdendo però, che riesca o meno, tanti punti Resistenza quanto è il costo dell'Incantesimo.

Templare di Libra: alla Creazione dell'Avventuriero, il Templare di Libra possiede 1 Martello da guerra al posto della Spada; inoltre, 3 volte al giorno, può invocare la Dea della Giustizia in suo soccorso, provocando 1 dei seguenti effetti:

- Chiedere consigli, informazioni o suggerimenti all'onnisciente divinità;
- Rimuovere 1 qualsiasi maledizione, malattia o veleno da 1 personaggio, compreso se stesso;
- Ripristinare al valore *Iniziale* 1 Caratteristica di 1 personaggio, compreso se stesso;
- Distruggere 1 Creatura Demoniaca o Non morta.

Aggiunta: Avventurieri pregenerati
Questa tabella propone dei personaggi pregenerati, distinti tra loro in base ai valori delle Caratteristiche e all'Equipaggiamento e creati con la regola aggiuntiva dello Spirito e con la variante della Creazione bilanciata dell'Avventuriero. Oltre alla completa rassegna dei personaggi umani, si presentano le più tipiche varianti razziali delle Classi:

Classe	Razza	Abilità	Spirito	Resistenza	Fortuna	Equipaggiamento aggiuntivo/sostitutivo
Ammaestratore	Umano	9	10	18	10	Falco ammaestrato (Note), 6 Provviste in più
Ammaestratore	Elfo Silvano	10	11	14	10	Falco ammaestrato (Note), 6 Provviste in più
Arciere	Umano	12	10	16	9	Arco lungo invece di Spada, Faretra, 12 Frecce
Arciere	Elfo Silvano	13	11	12	9	Arco lungo invece di Spada, Faretra, 12 Frecce
Armigero	Umano	12	7	20	8	Armatura pesante invece di Armatura comune
Armigero	Nano	12	5	24	8	Armatura pesante invece di Armatura comune
Barbaro	Umano	11	8	20	8	Spadone invece di Spada, no Armatura
Barbaro	Uomo-Orco	11	6	28	6	Ascia da battaglia invece di Spada, no Armatura
Barbaro	Nano	11	6	24	8	Ascia da battaglia invece di Spada, no Armatura
Cacciatore di taglie	Umano	10	10	15	10	4d6 Pezzi d'Oro in più
Cacciatore di taglie	Nano	10	8	19	10	4d6 Pezzi d'Oro in più
Cacciatore di streghe	Umano	11	11	18	7	Spada d'Argento invece di Spada
Erborista	Umano	10	10	15	12	Cassetta dell'Erborista
Erborista	Elfo Silvano	11	11	11	12	Cassetta dell'Erborista
Erborista	Gnomo	10	12	7	14	Cassetta dell'Erborista
Esploratore	Umano	10	9	20	8	Pugnale e Arco corto invece di Spada, Faretra
Esploratore	Nano	10	7	24	8	Pugnale e Arco corto invece di Spada, Faretra
Esploratore	Elfo Silvano	11	10	16	8	Pugnale e Arco corto invece di Spada, Faretra
Furfante	Umano	11	10	16	10	
Furfante	Uomo-Orco	11	8	24	8	
Guerriero	Umano	12	8	19	8	Scudo grande, 2 Pugnali, Arco corto
Guerriero	Uomo-Orco	12	6	27	6	Scudo grande, Mazza ferrata
Guerriero	Nano	12	6	23	8	Mazza ferrata, 2 Pugnali, Scudo grande
Guerriero	Elfo Silvano	13	9	15	8	Arco corto, Faretra, 2 Pugnali
Guerriero	Elfo Montano	12	9	17	8	Arco corto, Faretra, 2 Pugnali
Ladro	Umano	10	9	16	12	Grimaldello
Ladro	Nano	10	7	20	12	Grimaldello
Ladro	Gnomo	10	11	8	14	Grimaldello
Maestro d'arme	Umano	12	10	16	9	1 Spada in più
Mago	Umano	9	12	14	12	
Mago	Gnomo	9	14	6	14	
Mistico	Umano	8	12	16	11	
Mistico	Elfo Montano	8	13	14	11	
Mistico	Gnomo	8	14	8	13	
Sicario	Umano	12	9	16	10	4 Pugnali invece di Spada
Soldato di Fortuna	Umano	10	9	16	12	
Soldato di Fortuna	Gnomo	10	11	8	14	
Spadaccino	Umano	12	10	14	11	
Stregone	Umano	8	11	20	8	
Stregone	Uomo-Orco	8	9	28	6	
Stregone	Elfo Montano	8	12	18	8	
Templare di Libra	Umano	10	12	16	9	Martello da guerra invece di Spada

Aggiunta: Nuovi Incantesimi per Maghi e Stregoni
Da *Sfida per il Trono - Il Libro del Mago* è possibile prendere spunto per altri Incantesimi a disposizione, così come si è fatto per creare la Classe dello "Stregone".
Ciascuno degli Incantesimi porta accanto il valore che determina i punti Resistenza che si perdono per gli Stregoni e i Punti Incantesimo per il Mago (se si usa la Variante: Punti Incantesimo).

- **Amicizia** (2): Per tutta la *Durata standard* rende 1 Animale o 1 Umanoide che non superi una prova di Spirito un devotissimo amico dell'Incantatore, pronto anche a battersi per lui.
- **Attacco** (3): Per il Combattimento, riduce di 1 l'Abilità e di 2 la Resistenza di ogni avversario che non superi una Prova di Spirito/Magia.
- **Aura invincibile** (3): Per il Combattimento presente aumenta l'Abilità dell'Incantatore e dei suoi compagni di 1 punto.
- **Blocco di Ghiaccio** (3): Intrappola una Creatura che non superi una prova di Abilità in un blocco di ghiaccio nero, che la uccide immediatamente.
- **Camminare sull'acqua** (2): Per tutta la *Durata standard* l'Incantatore può camminare sull'acqua, la neve, terreni melmosi e sabbie mobili.
- **Colpo Mortale** (2): Infligge 1d6 Danni alla Resistenza di 1 avversario che fallisca una Prova di Spirito/Magia. Ignora Armature e protezioni.
- **Debolezza** (2): Per tutta la *Durata* standard, riduce della metà, arrotondata per eccesso, la Resistenza di 1 avversario che non superi una prova di Resistenza. Non funziona su Non Morti.
- **Destrezza** (2): Per il Combattimento presente, ogni volta che l'Incantatore viene colpito, perde 1 punto in meno di Resistenza (minimo 1).
- **Forza** (2): Per il Combattimento presente, ogni volta che l'Incantatore colpisce un avversario, gli infligge 1 Danno in più del normale.
- **Invisibilità** (1): Per tutta la Durata standard o finché non attacca o tocca una Creatura, l'Incantatore è invisibile. Funziona solo contro Umanoidi.
- **Lentezza** (1): Riduce di 2 punti l'Abilità di 1 avversario che fallisca una Prova di Spirito/Magia.
- **Neutralizzazione** (2): Per il Combattimento presente, ogni volta che un qualsiasi avversario colpisce l'Incantatore questi tira 1d6. Se il risultato è 1-3 questi non riceve alcun Danno.
- **Obbligo di Verità** (1): 1 Creatura in grado di parlare, che non superi una prova di Spirito/Magia, deve rispondere e deve dire il vero a 1 domanda dell'Incantatore.
- **Ombra** (1): Per il Combattimento presente o fino alla sua distruzione, l'Incantatore crea un guerriero spettrale che combatte per lui. Le sue Caratteristiche sono: Abilità 7, Resistenza 4.
- **Potenza** (1): Per tutta la Durata standard aumenta l'Abilità dell'Incantatore di 1 punto.
- **Recupero** (variabile): Trasforma Punti Spirito in Punti Resistenza, con la proporzione di 1:3. Solo per gli Stregoni.
- **Respirare sott'acqua** (2): Per tutta la *Durata standard* l'Incantatore non ha bisogno di respirare.
- **Torpore** (1): Per ogni avversario presente in Combattimento bisogna tirare un numero di d6 pari ai suoi punti Resistenza correnti. Se esce un 6 su almeno un tiro, la Creatura non subisce gli effetti dell'Incantesimo, altrimenti cade addormentata per la Durata standard e può essere uccisa o evitata. Non funziona su Non Morti, Demoni e Creature Magiche.

Variante: Formule dei Maghi e Formule degli Stregoni
Per differenziare ulteriormente queste due Classi si può determinare che, alla Creazione dell'Avventuriero, gli Stregoni possano conoscere solo Incantesimi della lista presente in questa pagina e i Maghi possano scegliere i loro dalla lista a pagina 11. Entrambe le Classi potranno poi imparare altre formule nel corso delle Avventure (o anche l'uno dall'altro, se presenti entrambi).

Consiglio: Oggetti magici e vantaggi
Più che i vari manuali di regolamento, sono le Avventure pubblicate che offrono un campionario senza fine di Armi e Armature magiche, talismani e carabattole di ogni genere, che non siano semplici Oggetti di Avventura ma vero e proprio Equipaggiamento speciale.
Il consiglio è quello di non esagerare con i vantaggi alle Caratteristiche ma cercare sempre altri modi per rendere degli Oggetti migliori di quelli comuni.
Ecco alcuni Oggetti di questo tipo:

- *Amuleti della Fortuna*: ognuno di questi portafortuna, di varie fogge, origini e composizioni, conferisce un vantaggio di 1 nel *Tentare la Fortuna*. Il loro uso non è però cumulabile.
- *Talismano della Fortuna*: permette di evitare di ridurre di 1 punto la propria Fortuna corrente quando il Tentativo della Fortuna fallisce.
- *Arma magica*: la Forza d'attacco di chi la usa aumenta di 1.
- *Arma leggendaria*: la Forza d'attacco di chi la usa aumenta di 2.
- *Bastone dello Stregone*: può essere impugnato assieme ad 1 arma a 1 mano e conferisce un vantaggio di 2 ad ogni Prova di Magia (o 1 ad ogni Prova di Spirito) per lanciare un Incantesimo.
- *Stivali elfici*: usare questo Oggetto conferisce un vantaggio di 1 ad ogni Prova di Abilità effettuata per muoversi silenziosamente.
- *Oro maledetto*: una Creatura corruttibile accetterà di tradire per questi speciali Pezzi d'Oro e arriverà perfino a farlo per 1 PO in meno di quanto sancito dal *GamesMaster* (minimo 1 PO).
- *Chiave nanica*: è un grimaldello speciale che apre tutte le serrature di un certo tipo (portoni, porte ferrate, porte comuni, forzieri, scrigni, ecc..)
- *Occhiali gnomici*: permettono di vedere comunemente al buio, riconoscere tutte le illusioni magiche e scorgere cose invisibili.
- *Guanto dell'Orco*: permette di utilizzare comunemente tutte le Armi e, nel caso si rimanesse disarmati, di combattere come se si avesse 1 Arma con -1 Forza d'attacco che causa 1 Danno.
- *Armi d'Argento*: le più potenti delle Creature Non Morte, Ibride e Demoniache possono essere ferite solo da Armi d'Argento. Non sono normalmente in commercio e se lo fossero costerebbero il doppio di un'Arma normale.
- *Pergamene degli Incantesimi*: una Pergamena riproduce esattamente un Incantesimo e può essere letta da chiunque, senza perdere punti di alcun genere. Necessita tuttavia di una Prova di Magia (o Spirito) per determinare se funziona.
- *Bussola magica*: una volta al giorno indica la direzione secondo una specifica richiesta.
- *Ascia-mannaia*: quest'Ascia da battaglia considera ogni Attacco riuscito contro una Pianta come un Colpo possente. Costa il doppio di un'Ascia da battaglia normale.

Entra in Allansia!

Terra di infinite Avventure fantastiche e solamente un angolo dello sterminato mondo di Titan, l'Allansia è l'Ambientazione per adatta a creare tutte le trame possibili e immaginabili di un gioco come *Fighting Fantasy*.
Tutti gli spunti e le informazioni possibili si trovano ovviamente nei manuali già citati e nei numerosi *gamebook* ambientati in queste terre.

FF - Foglio d'Avventura

Abilità
Iniziale:
Corrente:

Resistenza
Iniziale:
Corrente:

Fortuna
Iniziale:
Corrente:

Equipaggiamento

Oro

Gioielli

Pozioni

Provviste

FF - Foglio d'Avventura *Modificato*

Abilità
Iniziale:
Corrente:

Spirito
Iniziale:
Corrente:

Resistenza
Iniziale:
Corrente:

Fortuna
Iniziale:
Corrente:

Equipaggiamento

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12

Ritratto dell'Avventuriero

Note

Bottino