SWORD & SORCERY

GRAFU - Il Gioco di Ruolo d'Azione Frescaccione Universale

Sword and Sorcery

Espansione per GRAFU
Gioco di Ruolo d'Azione Frescaccione Universale

di Giuseppe Rotondo
email: ducaarioch@infinito.it
Tutte le illustrazioni sono proprietà dei rispettivi autori

Tratti Aggiuntivi

Per giocare in un'ambientazione Sword and Sorcery devi aggiungere ai Tratti base di GRAFU questi Tratti. Sono già inclusi nella scheda che trovi alla fine!

Cavalcare
Magia
Navigare
Terre Selvagge

Tipi da Sword and Sorcery

Ecco gli eroi senza scrupoli della Sword and Sorcery.
Assegna per primi i punteggi più alti (6, 5, 4, 3, 3, ecc) ai tratti che descrivono il Tipo che hai scelto.

Barbaro:
Vigore, Combattere, Agilità, Terre Selvagge
Brigante:
Terre Selvagge, Intimidire, Furtività, Tirare
Cacciatore:
Agilità, Tirare, Terre Selvagge, Cavalcare
Disertore:
Vigore, Combattere, Intimidire, Cavalcare
Esploratore:
Terre Selvagge, Cavalcare, Cultura, Navigare
Ladro:
Ingegno, Furtività, Marchingegni, Agilità
Manigoldo:
Vigore, Combattere, Intimidire, Furtività
Marinaio:
Agilità, Navigare, Vigore, Intimidire
Mercenario:
Combattere, Vigore, Intimidire, Cavalcare
Sacerdote:
Volontà, Chiacchiera, Ingegno, Cultura
Spadaccino:
Agilità, Fascino, Combattere, Chiacchiera
Stregone*:
Volontà, Ingegno, Cultura, Magia
Truffaldino:
Chiacchiera, Ingegno, Fascino, Fortuna

*: Per conoscere i poteri dello Stregone vai alla sezione Magia!

Armi e Armature

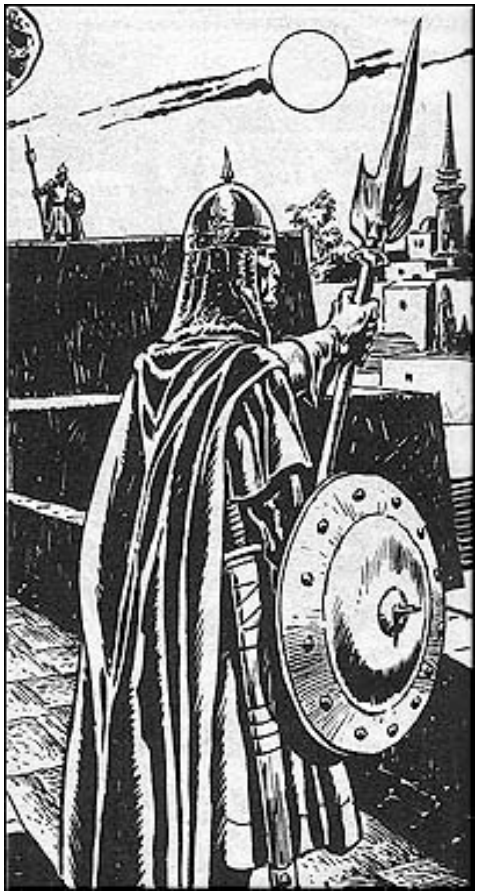
Armi normali - regole normali:
bastoni, randelli, coltelli, fionde, accette, sassi, giavellotti, daghe

Armi grosse - aggiungi 1 alle ferite:
spade, mazze ferrate, asce, stocchi, kopesh, archi

Armi veramente grosse - aggiungi 2 alle ferite:
spadoni, alabarde, lance, balestre

Armature e protezioni:
corazza leggera (in cuoio, o metallo leggero), riduce le ferite di 1
corazza pesante (cotta di maglia o corazza di piastre), riduce le ferite di 2
scudo: riduce ulteriormente le ferite di 1

Attenzione! Le protezioni sono scomode e pesanti: sottrai il punteggio delle tue protezioni alle prove di Atletica, Furtività e Cavalcare.



Altro equipaggiamento

Tutto quello che un perfetto avventuriero vorrebbe avere sempre con sé:

15 metri di corda
Rampino
Lampada e due fiaschette d'olio
Acciarino
Piccolo specchio
Otre
10 Chiodi da 10 e martelletto
Attrezzi da scasso e grimaldelli
Zaini, sacchi e sacchetti
Sella e finimenti
Faretre e frecce
Coperta, pentola e scodella
Mantello con cappuccio
Perizoma di pelliccia
Cinturone
Abiti da viaggio o da strada
Abiti sontuosi
Dadi
Dadi truccati
Cartapecora, piuma e inchiostri
Portafortuna

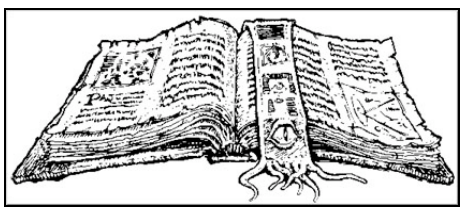
Magia

Se sei uno Stregone, devi segnare sulla scheda le magie che conosci. Ne conosci una a tua scelta per ogni punto nel tratto Magia.
Se per il tuo personaggio non hai scelto il Tipo dello Stregone, conosci solo una magia per ogni 3 punti (interi!) di Magia.

Devo fare delle Prove per usare i miei incantesimi?
Le magie che hanno effetti spiacevoli su qualcuno ti richiedono di tirare una prova di Magia, cui il bersaglio potrà rispondere come meglio crede.
Se sei un mago dilettante, meglio dedicarti a magie pacifiche: le magie che non hanno effetto sugli altri riescono automaticamente.

Ma senti, posso lanciare le mie magie tutte le volte che voglio?
Non proprio. Ogni volta che lanci un incantesimo, il tuo punteggio di Magia si abbassa temporaneamente di 1. Non cancellare niente: scrivi quello nuovo accanto al valore originale. Per ogni ora di riposo (hai presente dormire?) recuperi 1 punto, fino a riacquistarli tutti.

Alcuni chiarimenti sulle durate delle magie:
-"Finché non lo perdi di vista": la magia si interrompe se ti addormenti o un muro o altro ostacolo ti separa totalmente dall'effetto della magia.
-"Finché sei concentrato": la magia si interrompe se "la perdi di vista" come sopra, oppure se:
-lanci un'altra magia
-fai movimenti bruschi come correre, schivare un attacco, combattere o tirare
-in qualche modo subisci dei danni.



Ecco tutti i sortilegi:

Scarica
Fulmini magici si dipartono dalle tue mani per incenerire i nemici.
Usa il tuo punteggio di magia per attaccare o contrattaccare un nemico, a distanza o in corpo a corpo. Può reagire come per qualunque altro attacco.

Sonno
Con quest'incantamento fai addormentare una creatura. Può tentare di resistere grazie alla sua Volontà. Questo sonno magico dura 1d10 ore.

Invisibilità
Diventi invisibile finché sei "concentrato".

Luce
Rendi un oggetto o un punto a tua scelta luminoso come una torcia, finché non lo perdi di vista.

Annulla
Annulla una magia in corso o mentre viene lanciata: fai un contrasto Magia contro Magia.

Levitazione
Finché sei "concentrato", puoi levitare sul terreno all'altezza che vuoi e anche spostarti alla tua normale velocità. Puoi anche farlo fare a qualcun altro, che può contrastare con Volontà.

Illusione
Crei un'illusione che dura finché sei "concentrato" o qualcuno la tocca. Si capisce che è un'illusione superando la tua prova di Magia con una di Ingegno.

Aura difensiva
Finché non ricevi almeno una ferita, riduci tutti i danni di 5.

Arma Incantata
Finché sei "concentrato", un'arma diventa magica, risplende e causa un danno in più.

Charme
Per 1d10 minuti la vittima ti crede suo amico. Può resistere con la Volontà.

Evoca Spirito del Fuoco
Finché nessuno gli tira un secchio d'acqua, uno spiritello del Fuoco esegue i tuoi ordini. Ha le dimensioni di una zucca ed è pericolosissimo su una nave o in locanda.

Evoca Spirito dell'Aria
Finché nessuno lo brucia, uno spiritello dell'Aria esegue i tuoi ordini. Ha le dimensioni di una zucca, è invisibile e sa volare.

Evoca Spirito dell'Acqua
Finché nessuno lo fa evaporare, uno spiritello dell'Acqua esegue i tuoi ordini. Ha le dimensioni di una zucca e lascia tracce di bagnato ovunque.

Evoca Spirito della Terra
Finché nessuno gli fa del male, uno spiritello della Terra esegue i tuoi ordini. Ha le dimensioni una zucca e sa passare attraverso la roccia.

Evoca Creatura dell'Abisso
Finché le cose sono di suo gradimento, una Creatura dell'Abisso obbedisce ai tuoi ordini.

Creature dell'Abisso:
1 Gremlin
2 Orrore Cieco
3 Succube
4 Signore della Notte
5 Mastino infernale
6 Suppliziante
7 Gug
8 Principe dell'Abisso
9 Shoggoth
10 Antico

Solo queste magie?
No! Queste sono le stregonerie più note e diffuse, ma sicuramente molti sortilegi e rituali proibiti sono andati perduti nei tempi. Se sei il master puoi inventare altri incantesimi per i PNG, e puoi permettere ai personaggi stregoni di inventare altre magie o di trovare antichi grimori che spiegano nuovi sortilegi. Però! Se una magia ha un effetto veramente potente, potrebbe richiedere il sacrificio permanente di qualcosa: punti di Magia o Volontà, "ingredienti" costosi, rari o scomodi (pietre preziose, reliquie, sacrifici umani!).

Oh, e gli oggetti magici??
Certo! Gli oggetti magici sono inventati dal master.

Se sei il master, sbizzarrisciti. Puoi associare a un oggetto gli effetti di una stregoneria esistente, o puoi inventare oggetti unici.
Sicuramente gli oggetti magici sono stati creati in epoche e regni che conoscevano e praticavano la stregoneria con un'abilità oggi perduta, ma potrebbe essere possibile inventare o rinvenire rituali per incantare permanentemente degli oggetti.

Alcuni esempi di semplici oggetti magici:

Tiara del Potere: +3 a Volontà, Ingegno e Magia
Cintura del Titano: +4 al Vigore
Anello dell'Ombra: contiene l'incantesimo Invisibilità
Scettro delle Saette: contiene l'incantesimo Scarica
Talismano del Dominio: +5 a Fascino e Autorità
Scettro di Bast: conferisce il controllo dei gatti
Occhio di Yig: Sei immune ai veleni
Spada Fiammeggiante: aggiunge danni da fuoco

Creature Medievali e Fantastiche

<u>Bestie</u>
Cavallo: Vigore 6, Agilità 5.
Cavallo da guerra: Vigore 7, Agilità 4, Combattere 3
Cinghiale: Vigore 8, Combattere 6, Protezione 1, danni +1
Coccodrillo: Vigore 8, Combattere 4, Protezione 1, danni +1
Falco: Agilità 5, Combattere 4
Lupo: Vigore 5, Agilità 4, Combattere 3, Furtività 2
Mastino: Vigore 4, Combattere 3
Orso: Vigore 9, Combattere 6, Protezione 1, danni +2
Pipistrello gigante: Agilità 4, Combattere 3
Gorilla: Vigore 8, Combattere 4, danni +1
Serpente: Agilità 5, Furtività 4, Combattere 3

<u>Alcune Creature Mostruose</u>
Serpe Gigante: Vigore 8, Agilità 4, Furtività 3, Combattere 6, protezione 1
Scorpione Gigante: Vigore 9, Agilità 3, Combattere 7, protezione 2
Ragno Gigante: Vigore 7, Furtività 6, Agilità 5, Combattere 4, protezione 1
Yeti: Vigore 9, Combattere 8, protezione 1, danni +2

Alcune Bestie e Creature Mostruose possono essere velenose: vedi "Situazioni Tipiche: veleni" nelle regole base.

Nonmorti
Cadavere Animato: Vigore 3, Combattere 2, armi e armatura
Scheletro Animato: Vigore 2, Combattere 3, armi e armatura
Spettro: Volontà 6, Combattere 5. (Nota: non ha Vigore. Subisce danni solo dalla magia ed effettua la prova di resistenza usando la Volontà)
Vampiro: Vigore 9, Volontà 8, Combattere 7, Agilità 6, Ingegno 6, Fascino 6, armi e armatura

Spiriti Elementali
Spirito del Fuoco: Volontà 5, Combattere 3
Spirito dell'Aria Furtività 5, è invisibile
Spirito dell'Acqua: Curare 5
Spirito della Terra: Vigore 5, Combattere 3, passa attraverso terra e rocce

Creature dell'Abisso
Gremlin: fastidiosissimi, alti 30 cm. 1 in tutti i tratti. Evocati, ne arrivano 2d6.
Orrore Cieco: vorace e deforme. Vigore 6, Combattere 4, protezione 1.
Succube: Fascino 6, Magia 5, Agilità 4, Vigore 3, Combattere 2.
Signore della Notte: Furtività 6, Vigore 5, Agilità 4, Combattere 3. Vola. Senza volto.
Mastino infernale: Vigore 5, Combattere 4, Tirare 3: infligge 1d6 danni da fuoco.
Suppliziante: Magia 7, Marchingegni 6, Vigore 3. Sadico.
Gug: forzuto cannibale. Vigore 8, Combattere 7, danno +1
Principe dell'Abisso: 6 in tutti i Tratti, incluso Magia.
Shoggoth: orrore demente. Vigore 10. Combattere 5. danni +1
Antico: potente e pericoloso Signore dell'Abisso. Se evocato, non appare mai (si spera). Gli si può però porre una domanda: la risposta dell'Antico giungerà nei sogni e potrà essere chiara, ambigua, enigmatica, criptica o volutamente fuorviante.

Universi di Riferimento

Conan e l'età Hyboriana, di R. E. Howard: narrativa, film, videogiochi
Fafrd e il Grey Mouaser, il mondo di Nehwon, di Fritz Leiber: narrativa
Elric e i Regni Giovani, di Michael Moorcook: narrativa

Nome

Età

Descrizione

Ritratto

Vigore

Agilità*

Volontà

Ingegno

Fascino

Fortuna

Ferite

Protezioni*

Prova di Resistenza

Ferite memorabili

Combattere

Tirare

Armi

Armatura*

Cavalcare*

Chiacchiera

Cultura

Curare

Furtività*

Intimidire

Magia

Marchingegni

Navigare

Terre selvagge

_____

Altro

Denaro

Magie

creative commons

Attribuzione-Non commerciale-Condividi allo stesso modo 2.5 Italia

Tu sei libero:

di riprodurre, distribuire, comunicare al pubblico, esporre in pubblico, rappresentare, eseguire e recitare quest'opera

di modificare quest'opera

Alle seguenti condizioni:

Attribuzione. Devi attribuire la paternità dell'opera nei modi indicati dall'autore o da chi ti ha dato l'opera in licenza e in modo tale da non suggerire che essi avallino te o il modo in cui tu usi l'opera.

Non commerciale. Non puoi usare quest'opera per fini commerciali.

Condividi allo stesso modo. Se alteri o trasformi quest'opera, o se la usi per crearne un'altra, puoi distribuire l'opera risultante solo con una licenza identica o equivalente a questa.

- Ogni volta che usi o distribuisci quest'opera, devi farlo secondo i termini di questa licenza, che va comunicata con chiarezza.
- In ogni caso, puoi concordare col titolare dei diritti utilizzi di quest'opera non consentiti da questa licenza.
- Questa licenza lascia impregiudicati i diritti morali.

Limitazione di responsabilità

Le utilizzazioni consentite dalla legge sul diritto d'autore e gli altri diritti non sono in alcun modo limitati da quanto sopra.
Questo è un riassunto in linguaggio accessibile a tutti del Codice Legale (la licenza integrale).