

COS'È KLOTHOS?

Se questo fosse un *elevator pitch*, vi direi che il fulcro attorno a cui ruota **Klothos** è che a differenza degli altri giochi di ruolo, in questo gioco sono i giocatori a decidere quando “avanzare di livello”, sapendo che possono farlo solo un numero limitato di volte, perché una volta compiuto il loro Destino, gli eroi andranno incontro ad una morte gloriosa.

Klothos è ispirato dai miti greci, dal ciclo arturiano, ed è un gioco epico e tragico nel senso più classico del termine. Deve molto al “Viaggio dell’Eroe” di Campbell ed è un gioco adatto sia a chi gioca da tantissimo tempo, sia a chi prova per la prima volta.

Se non avete mai giocato ad un gioco di ruolo, è un buon punto di partenza, con poche regole facili da ricordare e con grande libertà d’azione per la vostra fantasia.

Se siete giocatori di vecchia data è un buon punto di partenza per esplorare giochi diversi dai grandi classici, senza però rinunciare a delle regole precise che non lasciano tutto solo alla fantasia e alla discussione.

Un’ultima cosa: **Klothos** è un gioco in cui gli eroi difficilmente rischiano la vita per cose prive di valore, ma che arriveranno a sacrificarsi per il bene superiore. Non è fatto per campagne lunghe, quelle che prendono anni per sviluppare dei personaggi immortali, anzi, si potrebbe dire che il Destino impone agli eroi di **Klothos** una data di scadenza.

Queste le regole base per cominciare a giocare: non troverete tutti i poteri dei personaggi, non troverete approfondimenti sui diversi tipi di danno o sui veleni e non ci sono purtroppo consigli per il Tessitore (il Dungeon Master) su come gestire una mini campagna ispirata al “Viaggio dell’Eroe”.

Tutte queste cose, come l’ambientazione e i mostri, li troverete nel manuale completo.

Seguite <http://fumblegdr.it> per avere informazioni aggiornate!

Creative Commons BY - NC- SA 4.0 Internazionale

COME SI CREA UN PERSONAGGIO?

Ogni personaggio ha **sei Virtù**, che rappresentano quanto sia più o meno portato a risolvere i propri problemi in un modo invece che un altro. Più alto è il punteggio che avete in una Virtù, più facilmente il vostro personaggio riuscirà a fare quello che vuole, in gioco.

Accuratezza

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

Ascendente

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

Prudenza

Se il rischio di essere scoperti è un prezzo inaccettabile o l'idea di poter fare più danni di quanti possano esserne risolti è insostenibile, fare le cose con Prudenza, attenzione, calma e guardandosi attorno una volta in più può essere l'unico modo per arrivare sani e salvi a casa.

Sapienza

La Sapienza è una Virtù abbastanza particolare, perché non implica necessariamente un certo tipo di azione fisica, essendo più un approccio mentale.

Vigore

Il Vigore è prestanza fisica, è impegno e sudore, è mettere un enorme sforzo in quello che si sta facendo.

Volontà

Quando tutto il resto fallisce, solo la Volontà si frappone fra un eroe e la sua sconfitta. La Volontà è una forza interiore inarrestabile, è la fede in un ideale, in sé stessi o nei propri compagni.

KLOTHOS

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

Assegnate i seguenti punteggi alle vostre Virtù come preferite:
4, 3, 3, 2, 2, 2.

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

Oltre a questi numeri, che rappresentano quanto genericamente in una categoria il vostro personaggio sia dotato, **potete scegliere due specializzazioni**, che rendano il vostro personaggio ancora più bravo a fare qualcosa.

Le specializzazioni vi permettono, quando effettuate una prova relativa alla vostra specializzazione, di tirare due dadi e tenere quello che preferite.

Le specializzazioni non sono legate ad una Virtù specifica, e possono quindi essere usate in relazione a tutti i tiri di Virtù.

Ad esempio: la specializzazione “Armi da fuoco” può essere usata con Accuratezza mentre si spara, con Sapienza per ricordare dettagli di armi da fuoco viste in passato, con Ascendente per ottenere dal mercante un prezzo migliore su un fucile e così via.

COSA POSSIEDE IL MIO PERSONAGGIO?

Ogni personaggio comincia con delle armi ed un’armatura, più dell’equipaggiamento generico da avventuriero.

Aggiungete all’equipaggiamento un’armatura e delle armi, scegliendo tra le opzioni elencate qui sotto:

Armatura Pesante (Vigore minimo: 4)	Arma a due mani
Armatura Media (Vigore minimo: 3)	Arma ad una mano e scudo
Armatura Leggera (Vigore minimo: 2)	Due armi ad una mano

GLI EROI DEL PASSATO

A COSA È DESTINATO IL MIO PERSONAGGIO?

Ogni Personaggio è anche nato sotto una delle **Sette Costellazioni**, che indica quale Eroe del passato guiderà i suoi passi.

Queste Costellazioni rappresentano poteri al di là di quelli dei comuni mortali.

Quando create il vostro Personaggio, scegliete quale Costellazione illuminerà il suo cammino e scegliete quale tra i Fili del Destino di questa Costellazione si è già manifestato, consumandosi, per mettervi sulla strada che vi porterà a compiere il vostro Fato: questo sarà il potere speciale con cui comincerete le vostre avventure.

Nessuno sa esattamente chi fossero questi Eroi, ma tutte le leggende che vengono dal Mondo Antico parlano di queste figure, le cui vite si sono intrecciate più e più volte, a volte aiutandosi, a volte ostacolandosi.

Quello che è chiaro è che queste figure sono state presenti in tutti i regni, durante l'Età dell'Oro, anche se le storie parlano di ciascuno di loro come se avessero aspetti differenti a seconda di dove si trovassero.

Alcuni credono addirittura che questi Eroi siano in qualche modo immortali e che fino a quando il loro Fato non si compie sia impossibile per loro morire.

Le sette Costellazioni sono il **Campione**, il **Cantastorie**, il **Cercatore**, il **Distruttore**, il **Folle**, il **Guardiano** e il **Saggio**.

Trovate le sette Costellazioni principali con alcuni dei poteri a loro disposizione (gli altri saranno nel manuale completo) alla fine di questo manuale.

COME SI GIOCA A KLOTHOS?

TIRI DI VIRTÙ

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

Tutte le prove fatte con i dadi funzionano allo stesso modo: si tira 1d6, si somma il punteggio della Virtù più adatta, decisa dal Tessitore prima di effettuare il tiro in base a come il giocatore descrive la propria azione, e se il risultato è 7 o più l'azione è riuscita.

Semplice, no?

Al dado viene aggiunto un bonus pari alla Virtù che rappresenta come state cercando di risolvere la situazione. Un guerriero con 4 in Vigore dovrà quindi ottenere almeno un 3 ($4+3 = 7$) col dado per riuscire a colpire il suo avversario, mentre un mago che ha dedicato la vita allo studio, tralasciando gli allenamenti in palestra e il cui Vigore è pari ad 1 avrà bisogno necessariamente di un 6 ($6+1 = 7$) per colpire qualcuno con il suo bastone con forza.

Se il vostro personaggio è specializzato in quello che state cercando di fare, potete tirare due dadi e tenere quello che preferite tra i due.

Potrebbero esserci casi in cui due o più specializzazioni potrebbero essere ugualmente applicabili. In questo caso non verranno lanciati altri dadi extra per il tiro di Virtù.

Esempio: un Personaggio con specializzazione in Lame e Combattimento con due armi che combatta con due pugnali non tirerà 3 dadi (1 standard + 1 per ogni specializzazione), ma solo 2 dadi (1 standard + 1 per una delle due specializzazioni).

Quando il dado lanciato durante una Prova di Virtù ottiene un 1 o un 6 naturale, cioè il numero del dado è 1 o 6 e non il risultato totale della prova, il Personaggio otterrà rispettivamente una Sciagura o un Punto Fato automatici.

Cosa siano Sciagure e Punti Fato lo scoprirete nella prossima sezione.

SFIDARE IL FATO

Quando fate un tiro di dadi per una qualunque Virtù, una volta scoperto il risultato, potete decidere di lanciare il Dado del Destino.

Il Dado del Destino non rappresenta altro che i capricci della sorte: potrebbe rendere ancora più vantaggiosa un'azione riuscita e potrebbe risollevere le sorti di un'azione fallita, ma allo stesso tempo c'è il rischio che il fallimento diventi ancora più grave o che un successo abbia dei risvolti negativi inaspettati.

Il tiro del Dado del Destino è sempre volontario e non può essere imposto nemmeno dal Tessitore: sta a voi decidere se rischiare la sorte e cercare di trasformare un colpo andato a segno nel colpo che potrebbe mettere fine al combattimento, o un fallimento in qualcosa da cui potete comunque uscirne vincitori, sapendo però che tutto potrebbe andare a rotoli da un momento all'altro.

Quando tirate il Dado Destino, **un risultato di 1 o 2** significa che la situazione è peggiorata in qualche modo e a prescindere dal risultato del tiro **avrete una Sciagura**, 3 o 4 indicano che il Destino in questo momento non ha intenzione di intervenire, **5 o 6 vogliono invece dire che il Destino vi sorride** e, a prescindere dal risultato, vi trovate in una situazione di vantaggio in qualche modo, **ottenendo un Punto Fato**.

Punti Fato e Sciagure non possono comunque cambiare il risultato della prova di Virtù. Ad esempio, se un cavaliere si trovasse a combattere contro un valido avversario e dopo aver effettuato con successo una prova di combattimento decidesse di Sfidare il Fato ottenendo una Sciagura, questa Sciagura non potrebbe essere "manchi l'avversario". Il tiro ha avuto successo, quindi l'avversario ha subito il colpo, ma la Sciagura potrebbe voler dire che l'armatura del nemico, che sembrava distrutta, era in realtà ancora

abbastanza solida da permettergli di provare a parare il colpo, o che la spada usata per colpire è rimasta danneggiata.

Allo stesso modo un tiro fallito è fallito, non importa se si otterranno Punti Fato Sfidando il Destino. Un tiro di Percezione fallito non permetterà di notare l'assassino nascosto nelle ombre, ma un Punto Fato potrebbe essere speso per notare le tracce di qualcuno che recentemente è stato qui: non vedrete il nemico, ma metterete gli altri membri del gruppo in allerta o sarete in grado di capire chi è il vostro nemico anche se non sapete da dove attaccherà.

Se due o più specializzazioni si possono applicare ad un tiro, oltre a tirare normalmente 2 dadi per il tiro di Virtù, Sfidare il Fato sarà più facile e **si otterranno Punti Fato con 4, 5 o 6**, mentre le Sciagure si otterranno sempre e comunque con 1 o 2.

Ricordatevi però che i vostri personaggi sono scelti dal Destino, e anche se a volte sembra mettervi i bastoni tra le ruote dandovi delle Sciagure, più vi avvicinerete al vostro Destino Finale e quindi al vostro potenziale massimo, i Punti Fato ottenuti con un singolo tiro saranno molti più delle Sciagure: **per ogni 5 o 6 ottenuto Sfidando il Destino otterrete infatti un Punto Fato ogni due Fili del Destino che il vostro Personaggio ha già consumato**. Questo vuol dire che con 1 o 2 Fili consumati otterrete 1 Punto Fato, con 3 o 4 Fili ne otterrete 2, con 5 o 6 ne otterrete 3 e nei pochi istanti che vi separano da una fine gloriosa una volta usato il vostro ultimo Filo del Destino ne potrete ottenere 4. Le Sciagure invece non saranno mai più di 1.

Nota importante: generalmente sarete voi a decidere come spendere i vostri Punti Fato mentre il Tessitore deciderà le Sciagure, ma se avete delle idee interessanti su come mettervi in pericolo, non tenetele per voi e proponetele al tessitore!

Un'ultima particolarità è che **Sciagure e Punti Fato possono essere accumulati e spesi, dal Tessitore o dal giocatore, anche in turni successivi**. Un Personaggio può accumulare un numero di Punti Fato pari al proprio punteggio di Volontà, e tante Sciagure quanti sono i suoi Fili consumati. Questi punti accumulati potranno essere spesi in qualunque momento, in aggiunta ad altri eventuali Punti Fato ottenuti in un round.

PLASMARE IL PROPRIO DESTINO

Ogni Personaggio in **Klothos** ha un destino che lo attende. Che lo sappiano o meno, gli eroi sono guidati dai fili di **Klothos**, Colei che intesse le vite di tutti gli esseri viventi.

Ogni eroe comincia con **sette Fili del Destino**, Fili che possono alterare il corso della Storia per far arrivare un eroe a compiere il proprio destino. Più avanti vi spiegheremo come.

Quando pensate che l'azione del vostro Eroe sia troppo importante per fallire, potete consumare uno dei vostri Fili del Destino.

Farlo vi assicurerà di riuscire a portare a termine quello che volevate fare, nonostante quello che fosse scritto nel vostro.

Potete scegliere di consumare il Filo del Destino **prima di tirare un vostro dado o dopo che il vostro avversario ha tirato il proprio dado**, svelando così le sue carte.

Se avete consumato il Filo del Destino prima di un vostro tiro, **per prima cosa riuscirete in quello che stavate cercando di fare in maniera eroica e gloriosa.**

Se invece il Filo del Destino è stato consumato in risposta all'azione di un avversario, questi fallirà inesorabilmente. Non importa se l'azione fosse indirizzata a voi o ad un vostro compagno, basta che sia in reazione ad un'azione di un avversario. Raccontate come la vostra astuzia o la vostra fortuna siano stati in grado di salvarvi.

Quando consumate un Filo del Destino descrivete come la vostra azione abbia delle conseguenze inaspettate e fortunate, ma non esagerate: non vorrete rovinare il gioco agli altri giocatori!

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

KLOTHOS

Consumare un Filo del Destino ha anche un'altra conseguenza, a prescindere da quando abbiate deciso di usarlo: con ogni Filo che viene consumato, l'eroe si avvicina sempre più al suo massimo potenziale.

Ogni volta che un Personaggio consuma un Filo del Destino **sceglie un nuovo potere legato alla Costellazione che lo guida.**

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

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

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

Inoltre il Destino stesso sa essere crudele, e **se il Filo che avete consumato era il vostro ultimo Filo, il vostro eroe andrà incontro ad una gloriosa morte**, un sacrificio che lascerà sicuramente il segno nel grande Arazzo della Storia, portando a termine il suo ultimo sforzo nel farlo.

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

Quando usate il vostro Ultimo Filo del Destino avrete ancora 7 turni di combattimento, o una scena nel caso non stiate usando i turni, prima che il Fato vi raggiunga e la vostra anima salga verso le stelle, per unirsi alla Costellazione che vi ha guidato.

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

In ogni caso, una volta esaurito il vostro Destino il vostro personaggio avrà lasciato un segno, almeno sui propri compagni.

Quando il vostro personaggio muore in seguito all'uso del suo ultimo Filo del Destino, scegliete uno dei vostri poteri e raccontate come i vostri compagni abbiano imparato a far appello a quel potere grazie ai vostri insegnamenti e all'esempio delle vostre azioni.

FASE DI GIOCO

TURNI E SCENE

Quando i personaggi non sono in combattimento, il gioco viene diviso in scene. Una scena si svolge in un solo luogo e senza grossi stacchi di tempo: ad esempio cercare indizi nascosti in una stanza è una scena anche se richiede molto tempo, ma lo è anche cercare in un piccolo appartamento, pur avendo stanze separate.

Pensate alle scene come scene di un film, quindi grossi stacchi di tempo, come quando i personaggi riposano o si spostano da un posto all'altro, in genere interrompono la scena.

Quando ad esempio i Personaggi si ritrovano a dormire in una locanda, questo spezza la scena, pur restando nello stesso luogo.

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

I turni in **Klothos** non hanno una struttura rigida come avviene in altri giochi: ogni giocatore ha diritto ad un turno in cui il suo personaggio può muoversi all'interno della scena mentre compie un'azione. Può muoversi prima, dopo o durante, non ha importanza, e le azioni che può compiere sono tutte quelle che fisicamente il suo personaggio potrebbe fare.

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

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

KLOTHOS

Durante il proprio turno un giocatore può anche scegliere di **non fare agire il suo eroe e regalare quindi il proprio turno ad un altro giocatore**, se è indeciso sul da farsi o se l'azione di un altro eroe potrebbe essere quella decisiva.

Quando tutti i giocatori hanno usato il proprio turno, tocca al Tessitore far agire tutti gli altri personaggi presenti nella scena.

Il Tessitore segue le stesse regole per le azioni dei personaggi, potendo quindi muovere e far agire ogni personaggio, per cui dovrà fare dei tiri di dado nel caso ci siano azioni dall'esito incerto.

La spiegazione di come creare personaggi non giocanti la trovate nel capitolo dedicato al Tessitore.

COMBATTIMENTO

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

Innanzitutto, sulla vostra scheda avete una sezione Punti Ferita.

Questi Punti Ferita rappresentano quante ferite potete subire prima di cadere a terra privi di coscienza.

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

I Punti Ferita di un Eroe sono pari al suo punteggio di Vigore + 2.

Al termine di un combattimento, se almeno uno dei membri del gruppo è cosciente ed in grado di aiutare gli altri, i compagni caduti a terra privi di sensi hanno modo di riprendersi: saranno ancora feriti e non potranno accusare ulteriori colpi senza andare incontro alla Morte, ma potranno comunque muoversi, parlare, agire e, con il dovuto riposo o con delle magie di cura, potranno recuperare la loro salute e tornare in forma.

Se invece al termine del combattimento tutto il gruppo ha perso i sensi, forse non era nel loro Destino giungere più in là di così e starà al Tessitore e alla sua storia decidere se i Personaggi sono stati fatti prigionieri dai loro

KLOTHOS

nemici, sono stati salvati da un intervento improvviso di qualche loro alleato o sono morti prima di compiere ciò per cui erano nati.

Un Personaggio curato da un altro Personaggio guarisce una ferita per ogni notte di riposo, senza bisogno di fare alcun tiro di dadi.

Un Personaggio che non possa essere accudito può comunque fare un tiro di Vigore ogni notte per rimuovere una ferita.

Un Personaggio può accudire solo una persona alla volta.

MOVIMENTO

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

Klothos usa invece degli intervalli di distanze:

A contatto, Vicino, Medio e Lontano.

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

Per capire meglio pensate così:

- **“A contatto”** significa che un personaggio può toccare la cosa in questione senza bisogno di muoversi.
- **“Vicino”** è qualcosa che può essere raggiunto in pochi istanti, come ad esempio qualcosa che sta all'interno della stessa stanza.
- **“Medio”** è qualcosa che richiede un po' di impegno per essere raggiunto, ad esempio salire al piano di sopra di un palazzo.
- **“Lontano”** è qualcosa che può essere raggiunto, ma a fatica. Pensate a qualcosa che sta in fondo ad una strada: lo si può certamente raggiungere, ma per farlo in poco tempo dovrete sicuramente correre.

Per ogni turno in cui il personaggio si sposta, può spostarsi di un intervallo. Se un personaggio vuole raggiungere qualcosa di lontano da dove si trova all'inizio del suo turno, ci metterà 3 turni, abbassando quindi la distanza ogni round di un intervallo.

MAGIA E TECNOLOGIA

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

Quando un Personaggio vuole usare un incantesimo o un gingillo tecnologico, deve effettuare una normale prova di Virtù, la più adatta all'approccio scelto, e decidere insieme al Tessitore quale degli effetti elencati più avanti si avvicina di più a ciò che il Personaggio vuole ottenere. L'incantesimo o il gingillo così creato potrà avere uno degli effetti elencati di seguito.

Tutti gli incantesimi, di base, influenzano **una sola creatura o oggetto di dimensioni simili a quelle di un essere umano, per un solo round, a distanza di contatto o vicina** e non è possibile per un Personaggio lanciare più incantesimi contemporaneamente, perché è necessario mantenere la concentrazione sugli effetti attivi. Incantesimi o gingilli usati per ferire o curare altre creature **infliggono o curano sempre 1 Punto Ferita di danno**.

Per ogni Punto Fato ottenuto Sfidando il Destino potete aumentare di 1 uno dei parametri dell'incantesimo: danni inflitti, numero o dimensioni delle creature colpite, round di durata, incremento di distanza.

I Punti Fato possono quindi essere usati per prolungare la durata degli incantesimi e degli effetti dei gingilli, rendendo in questo modo anche possibile usare più incantesimi contemporaneamente, perché il potere magico in eccesso ottenuto tramite i Punti Fato permette agli effetti di avere, in un certo senso, vita propria.

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

EFFETTI DEGLI INCANTESIMI

Abiurazione: Annulla un colpo o un incantesimo qualsiasi a portata
Virtù consigliate: Vigore, Volontà

Ammaliamento: Permette di rendere più amichevole la creatura scelta
Virtù consigliate: Ascendente, Volontà

Comunicazione: Può essere usato per mandare un messaggio a una creatura o per leggere i pensieri di una creatura
Virtù consigliate: Ascendente, Accuratezza

Dislocazione: Sposta la creatura o l'oggetto scelti da un punto all'altro
Virtù consigliate: Accuratezza, Prudenza

Divinazione: Permette di vedere uno scorcio del futuro e fare una domanda al Tessitore su cosa sta per succedere
Virtù consigliate: Sapienza, Prudenza

Elementalismo: Permette di evocare o governare uno dei quattro elementi: Acqua, Aria, Fuoco, Terra
Virtù consigliate: Vigore, Volontà

Guarigione: Cura le ferite di una creatura, ripara un oggetto rotto, rimuove veleni e stanchezza, ma non può riportare in vita un compagno caduto.
Virtù consigliate: Vigore, Accuratezza

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

Trasmutazione: Cambia fisicamente qualcosa in qualcos'altro: pietra in carne, una spada in una fiamma
Virtù consigliate: Vigore, Volontà

EQUIPAGGIAMENTO

ARMATURE E SCUDI

Armature e scudi possono essere la vera differenza tra un Eroe vivo ed un Eroe morto.

Quando un Personaggio che indossa un'armatura o uno scudo viene colpito, tira un dado.

Se il risultato è 6, il colpo viene deviato dallo scudo o assorbito dall'armatura.

Armature e scudi deviano l'intero colpo, non un singolo punto di danno. Quindi un'armatura usata contro un nemico che attacca con uno Spadone a due mani, devia completamente il colpo, che infliggerebbe due danni.

Purtroppo scudi e armature si rovinano, durante un combattimento: uno scudo può essere usato una sola volta per deviare un colpo, così come un'armatura leggera, un'armatura media due ed un'armatura pesante tre, prima di rovinarsi ed aver bisogno di essere riparati.

I diversi tipi di armature richiedono anche un diverso sforzo per essere usate efficacemente: un'armatura pesante può essere usata solo da Personaggi che abbiano almeno 4 punti in Vigore, un'armatura media da un Personaggio che abbia almeno 3 e una leggera richiederà un punteggio minimo di Vigore di 2.

Questo non vuol dire che non possano essere indossate, ma che saranno troppo pesanti per essere usate efficacemente: se un Personaggio non ha il requisito minimo di Vigore richiesto dall'armatura, questa conterà come armatura di una categoria inferiore.

Personaggi con Vigore pari a 1 o 0 possono usare efficacemente solo gli scudi.

ARMI

Ogni Eroe comincia la sua avventura con un'arma e sicuramente ne incontrerà molte durante il corso delle loro avventure.

KLOTHOS

Le armi in **Klothos**, per lo più, sono molto simili tra loro, in termini di regole.

Tutte le armi ad una mano, quando colpiscono, infliggono 1 Punto Ferita di Danno, tutte le armi a due mani infliggono 2 Punti Ferita di danno.

Questo comprende anche archi, balestre, armi da fuoco, bacchette magiche...

Se possono essere usate normalmente ad una mano infliggono 1 danno, se devono essere usate a 2 mani ne infliggono due.

Attacchi senz'armi, come i colpi di un pugile, infliggono 1 danno, a meno che il Personaggio non abbia una specializzazione in Arti Marziali o simili: in quel caso possono infliggere 2 danni.

Armi più grosse, come i cannoni di una nave, o una catapulta, infliggono in genere 4 Punti Ferita di danno ad area.

Non troverete sulla scheda un posto dove segnare quanti proiettili o frecce vi siano rimasti. **Klothos** non punta al realismo e daremo per scontato che, se per la storia non è importante, ne abbiate sempre a sufficienza.

AVVERSARI ED ALLEATI

A differenza dei PG, i PNG non hanno Virtù, ma hanno 3 statistiche generiche che indicano quanto facile sia per loro compiere un'azione fisica, mentale o mistica. Questo per semplificare il lavoro al Tessitore, sia in fase di creazione di PNG, sia alleati che avversari, e nella gestione durante le scene e i combattimenti.

In **Klothos** i personaggi non giocanti (PNG) si dividono in tre categorie: Gregari, Addestrati e Temibili.

Ogni categoria di PNG ha un range di punti da dividere tra Abilità, Punti ferita e Armatura.

Devono avere almeno 1 Punto ferita, ma le abilità possono arrivare a 0. Possono quindi essere privi di poteri magici (come gli animali o le melme), privi di intelletto (come le sentinelle meccaniche) o di fisico (come gli spettri).

I **PNG Gregari** sono la maggior parte dei PNG, sono tutte le persone comuni, che non sono particolarmente robuste, forti o addestrate a fare qualcosa. Anche la maggior parte degli animali di taglia media o piccola sono Gregari. I **PNG Addestrati** invece iniziano ad essere più impegnativi: hanno a disposizione **dai 12 agli 18 punti da distribuire, e hanno in genere 2 specializzazioni**, il che li rende particolarmente bravi ed impegnativi da affrontare.

I **PNG Temibili**, come fa intuire il nome, sono estremamente potenti e pericolosi, persino per un Eroe.

Un Tessitore dovrebbe però ricordarsi sempre che il suo compito non è necessariamente causare la morte o la sconfitta degli Eroi e che a volte modificare le regole per rendere più facile o più difficile uno scontro, anche già iniziato, è perfettamente accettabile. Anzi, fatelo, se la storia in questo modo diventa più avvincente o interessante per i giocatori!

Qui di seguito trovate 3 avversari, uno per tipo. Questi sono solo degli esempi, nel regolamento completo verrà fornito un numero decisamente più ampio di scelte e verranno spiegate le regole per creare nuovi avversari.

DRAUGR

GREGARIO

Punti Ferita	3
Abilità	Fisico 2, Mentale 2, Mistico 0
Specializzazioni	Nessuna
Armatura	Armatura arrugginita 1

Una volta votata la propria anima alla Notte Eterna, gli Accoliti sanno che Kopthes donerà loro la vita eterna, permettendo ai propri corpi di continuare a muoversi anche dopo la morte. Gli Accoliti più potenti sono in grado di mantenere un qualche tipo di coscienza, nutrendosi della vita altrui o legando la propria anima ai Fili del Destino di altre creature, come fanno vampiri e Lich. I più deboli vengono divorati da Kopthes, che userà i loro corpi come pedine sacrificabili nelle sue macchinazioni, la prima linea dei suoi assalti al mondo dei viventi.

Questi non-morti privi di intelletto sono incapaci di provare dolore e non ricevono mai più di una ferita alla volta.

SPETTRO

ADDESTRATO

Punti Ferita	6
Abilità	Fisico 0, Mentale 3, Mistico 3
Specializzazioni	[Dislocazione, Intimidire] [Ammaliamento, Furtività]
Armatura	Nessuna

Uno spettro è l'anima di una persona che è stata recisa dal corpo prima del momento che il Destino aveva deciso per la creatura. Questo li rende particolarmente invidiosi e violenti nei confronti dei viventi, anche se con alcuni di loro si può ancora discutere.

Essendo anime prive di corpo sono immateriali, possono attraversare a piacere pareti ed oggetti solidi, volare e anche se vengono sconfitti non muoiono realmente, semplicemente scompaiono fino al prossimo tramonto.

LICH

TEMIBILE

Punti Ferita	12
Abilità	Fisico 2, Mentale 3, Mistico 4
Specializzazioni	Abiurazione, Dislocazione, Conoscenze Segrete
Armatura	Armatura di Ossa 2

I lich vengono definiti Signori della Morte e tale nome non potrebbe essere più azzeccato. Un loro tocco è in grado di uccidere un mortale senza nessuno sforzo, e la loro conoscenza di rituali necromantici è superiore anche a quella dei più grandi studiosi o dei libri contenuti nel tempio dei Tessitori. Sono particolarmente interessati ad ottenere i Fili del Destino degli esseri viventi, essendone loro privi. I Fili che riescono ad ottenere vengono quindi legati al cosiddetto “filatterio”, un recipiente magico che ogni lich costruisce e custodisce gelosamente, essendo la fonte della propria esistenza.

Quando infatti un lich viene sconfitto, invece che disperdere la propria anima nel mondo, il filatterio sacrifica al suo posto un Filo del Destino che contiene, rendendo quindi virtualmente immortale un lich, che è in grado di consumare l'energia dei fili per tornare immediatamente in forze, curandolo di un quantità di punti ferita pari al suo Allenamento Mistico (in genere 4).

Un filatterio contiene in genere 1d6 Fili del Destino.

L'unico modo per essere sicuri di mettere fine alla non-vita di un lich è distruggere il suo filatterio prima di affrontarlo. In questo modo non avrà energia a cui attingere e la sua anima verrà dispersa una volta distrutto il corpo.

Per raccogliere questi Fili, il lich deve uccidere una creatura con un Incantesimo di Dislocazione e ottenere un Punti Fato.

Oltre al Filatterio, un Lich può anche fare affidamento anche sulla Magia Entropica, permettendogli di utilizzare la propria armatura anche contro incantesimi lanciati contro di lui, che vengono in quel caso assorbiti e danneggiano l'armatura, come se fosse stata colpita da un attacco fisico.

KLOTHOS

LE COSTELLAZIONI



CAMPIONE

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

AVANTI, MIEI PRODI!

Le tue parole sono in grado di infondere coraggio nei tuoi compagni: quando uno dei tuoi compagni subisce un effetto di paura, puoi decidere di rinunciare alla tua azione per un turno per annullare la paura del tuo compagno.

CODICE D'ONORE

Scegli un Codice d'onore che guidi le tue azioni: quando un'impresa che stai per intraprendere influenza il tuo Codice, i tiri di Sfidare il Fato che fai hanno un bonus di +1. Ad esempio se il Codice d'Onore fosse "Difendere sempre gli innocenti", il bonus si potrebbe applicare a quei tiri fatti per difendere bambini, o dei passanti disarmati da una guardia violenta e così via. Allo stesso modo se la regola da seguire fosse "Onora gli antenati" si potrebbe applicare ai tiri per conoscere dettagli sulle usanze tradizionali di un luogo o per capire se un incantesimo in grado di contattare i morti sia in realtà un tormento per le anime dei trapassati.

STRATEGA

Se sei il primo ad agire in un turno di combattimento, in questo turno uno dei tuoi compagni a tua scelta potrà ritirare un proprio tiro di Sfidare il Fato.

CANTASTORIE

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

CREDEVATE FOSSI MORTO?

Se non sei l'ultimo membro del gruppo rimasto cosciente durante un combattimento e perdi i sensi per qualche motivo, racconta come il resto del gruppo ti perda di vista e non sappia cosa sia successo davvero. Ignora l'effetto che ti avrebbe reso incosciente e salta due round. Poi torna in gioco raccontando come in realtà tu sia riuscito ad evitare il pericolo all'ultimo secondo.

NESSUNO RICORDERÀ IL TUO NOME

Se il gruppo affronta più di un PNG Addestrato alla volta, uno di questi non è in grado di usare la sua capacità speciale finché il cantastorie è cosciente.

GUARDA COS'HO TROVATO...

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

CERCATORE

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

PROFEZIA

Quando usi un incantesimo o gingillo di Divinazione per scoprire cosa sta per succedere, puoi fare al Tessitore un numero di domande pari al tuo punteggio di Prudenza, minimo 2, invece che una sola.

SETE DI VERITÀ

La tua costante ricerca della verità ti permette di vedere attraverso la maggior parte delle illusioni. Quando effettui una prova di Volontà per capire se una cosa sia o meno un'illusione, se la prova riesce non solo vedi come stanno davvero le cose, ma vedi anche una debole scia di Magia o percepisci una qualche radiazione che può condurti da chi ha lanciato l'incantesimo o usato il gingillo.

PUOI SCAPPARE, MA NON PUOI NASCONDERTI

Quando un avversario cerca di scappare dal combattimento, che sia per salvarsi la pelle o per andare a chiamare rinforzi, puoi muoverti per intercettarlo. Effettua una prova di combattimento gratuita: se la prova riesce non infliggi danni, ma blocchi la fuga del nemico. Se fallisci la prova, la prossima volta durante lo stesso combattimento che questo nemico cerca di nuovo di fuggire puoi effettuare un'altra prova con un bonus di +1, cumulativo per ogni tentativo. Magari non ce la farai a bloccarlo al primo colpo, ma il tuo inseguimento è inesorabile.

DISTRUTTORE

Quando serve la forza bruta o poteri magici devastanti, il Distruttore è sempre in prima linea, pronto ad annientare tutti gli ostacoli che l'intelletto non è stato in grado di risolvere.

IL SUONO DELL'INEVITABILITÀ

La furia del combattimento scorre nelle tue vene come fosse il tuo stesso sangue. Una volta per combattimento puoi scegliere un nemico e caricare a testa bassa verso di lui: il tuo primo attacco contro di lui colpirà automaticamente e se effettui con successo una prova di Vigore il tuo colpo infliggerà una ferita in più.

METAMORFOSI

Il tuo corpo è continuamente investito dalle caotiche forze della distruzione e non ha una forma precisa, a meno che tu non lo voglia. Puoi modificare a piacere ogni parte del tuo corpo, diventando piccolo come un moscerino o grande come un gigante, puoi trasformarti in una nube di gas o farti spuntare arti aggiuntivi, anche se questi arti non funzionano sempre perfettamente e queste metamorfosi durano solo per un numero di round pari al tuo punteggio di Vigore, o per una scena se non stai combattendo, e torni alla tua forma originale se perdi i sensi.

TRADITORE

Quando inizi un combattimento contro più di un avversario, il più debole viene spaventato dalla tua potenza e si rivolta contro i propri compagni. Quando effettui con successo una prova di combattimento contro un avversario, puoi decidere di non infliggere danni al nemico, che sarà però terrorizzato dai tuoi colpi e attaccherà il proprio compagno più vicino per un numero di round pari al tuo punteggio di Ascendente. Non funziona su avversari Temibili, che sono abituati ad affrontare nemici potenti quanto loro.

FOLLE

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

VOCE DEL POPOLO

L'unione fa la forza: quando ti trovi ad affrontare un PNG Temibile, finché non rimani da solo, ricevi un +1 a tutti i tuoi tiri di Virtù, ma non a quelli di Sfidare il Fato.

LUNATICO

Quando la Luna è alta in cielo e nessuno dei tuoi compagni è riuscito a raccogliere indizi su dove si trovi qualcosa che state cercando, il tuo sesto senso ti dice dove andare. Chiedi al Tessitore il nome del luogo dove si trova quello che cercate: lui sarà costretto a dirtelo.

SCHERZO COSMICO

Quando il tiro di dado per una tua prova di Virtù è pari ad 1 e decidi di Sfidare il Fato, se anche questo tiro è pari ad 1, la Sciagura non si applica a te, ma ad un avversario. Se non ci sono avversari, la Sciagura diventa un tuo Punti Fato.

GUARDIANO

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

PROTETTORE DEI DEBOLI

Gli effetti di Abiurazione dei tuoi incantesimi e gingilli usati sui tuoi compagni annullano due danni invece che uno e possono annullare anche effetti di Veleno o altri tipi di incantesimi/gingilli negativi per i tuoi compagni. Su di te, però, tutti gli effetti di Abiurazione che crei funzionano normalmente.

TU NON PUOI PASSARE!

Quando un avversario cerca di raggiungere un tuo compagno o un PNG alleato, puoi decidere di fare subito una prova di Vigore. Se riesci, l'avversario viene bloccato da te lungo il suo tragitto e non può raggiungere il suo bersaglio, almeno per questo round.

SACRIFICABILE

La tua vita ha un valore, ma quella di chi ti sta vicino per te vale molto di più. Quando qualcuno dovrebbe usare il proprio ultimo Filo del Destino puoi scegliere di consumare tu questo filo, sacrificandoti al posto loro. A tutti gli effetti sarà come se i tuoi compagni riuscissero automaticamente a fare quello che devono, ma sarai tu ad offrire la tua vita al posto loro e loro potranno consumare il proprio filo in un'altra occasione. La tua morte sarà però certa anche nel caso questo non fosse il tuo ultimo Filo rimasto.

SAGGIO

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

ORACOLO

Scegli una Virtù tra le sei Virtù base: quando un tuo compagno effettua un tiro di Sfidare il Fato relativo a quella Virtù, puoi tirare un dado anche tu e il tuo compagno può scegliere quello che preferisce tra il suo ed il tuo risultato.

VERITÀ RIVELATA

Quando il tuo personaggio fallisce un tiro di Sapienza, il Tessitore ti dirà dove trovare l'informazione che stai cercando. Non è detto che raggiungere questo posto sarà facile, però.

ASCETA

Quando ti trovi da solo, sia in combattimento che non, il tuo corpo rallenta le sue funzioni vitali. Non hai bisogno di mangiare, bere o dormire e sei immune ai veleni, fino a quando non ti ricongiungi col tuo gruppo. Quando succede, il tuo corpo riprende la sua normale attività, ma non subisci penalità per i giorni o le ore passati in stato ascetico: semplicemente riprendi il normale corso del gioco.

PUNTI FATO E SCIAGURE

Qui sotto qualche spunto per utilizzare Punti Fato e Sciagure in combattimento.

SCIAGURE (TIRA D26 E SOMMALI)

- 2 Vieni disarmato e l'arma cade a 3 metri da te
- 3 Scivoli e cadi a terra
- 4 Il sangue negli occhi ti impedisce di vedere bene (accecato)
- 5 Un oggetto non magico che indossi si rompe
- 6 Hai Svantaggio fino a che non ripari la tua arma
- 7 Hai perso il conto e quella era l'ultima munizione
- 8 Sei affaticato
- 9 Sei sotto gli effetti di Charme come se fosse lanciato dal bersaglio
- 10 Ti inverti di posizione col nemico con un teletrasporto
- 11 Scarichi completamente l'oggetto magico più vicino
- 12 Inversione di gravità su te stesso, cadi verso l'alto

PUNTI FATO (TIRA D26 E SOMMALI)

- 2 Accechi l'avversario, che dovrà tirare due dadi e tenere il peggiore
- 3 Il tuo avversario rimane bloccato e non può muoversi
- 4 Nessuno si è accorto di te o hai fatto perdere le tracce
- 5 Puoi muoverti di due step e fare anche un'azione
- 6 Trovi un oggetto che durerà poco, ma che sarà molto utile
- 7 Riprendi fiato e recuperi una ferita
- 8 Se c'è qualcuno nascosti, lo individui
- 9 Trovi una pozione
- 10 Scopri il punto debole del tuo avversario
- 11 Arriva un PNG in tuo soccorso
- 12 Simuli di avere una specializzazione sul prossimo tiro