

Avvertenza

Per giocare questo Corto, ti serviranno qualche foglio di carta, una matita, una gomma, qualche dado da sei (meglio 4 o più, ma due potranno bastare) e un mazzo con gli Arcani Maggiori dei tarocchi. Se non ne hai uno, o se trovi poco pratico usarlo, in rete troverai facilmente molte risorse adatte allo scopo. Come scoprirai presto, la sorte avrà ampio spazio.

Regolamento

Il VIGORE indica le qualità fisiche, la LUCIDITÀ quelle psichiche. ATTACCO e DIFESA servono solo in combattimento e dipendono principalmente dalle armi, offensive e difensive, di cui disponi; se rimani senz'armi, il loro punteggio in genere scende a 0.

Ora, hai 7 punti da spartire tra Vigore e Lucidità, assegnandone almeno 2 per ciascuno. Essendo equipaggiato con una spada e un'armatura leggera, avrai poi 2 punti di Attacco e 1 di Difesa.

Nota che quando ti verrà detto di *aggiungere* punti al Vigore o alla Lucidità, questi potranno anche superare il punteggio iniziale; se ti verrà detto che ne *recuperi*, non potrai superare il punteggio iniziale.

Quando ti verrà chiesto di tirare sul tuo Vigore, dovrai tirare un numero di dadi da sei (d6) pari al tuo punteggio di Vigore; *se otterrai almeno un 5 o un 6*, avrai superato la prova; lo stesso vale per i tiri su Lucidità.

Quest'ultima ti servirà anche per lanciare INCANTESIMI, se vorrai (ne hai facoltà a prescindere dai tuoi punteggi iniziali), ma bada: gli incantesimi ti costeranno punti di Lucidità! Quando, per lanciare un incantesimo, ti viene richiesta una prova di Lucidità, *prima* esegui la prova, *poi* depenna i punti di Lucidità richiesti (a prescindere dall'esito). Ti dirà il testo quando puoi usare un incantesimo, con una sola eccezione: in ogni combattimento, durante il tuo turno, puoi rinunciare al normale attacco e lanciare le VAMPE di FUOCO, spendendo 1 punto di Lucidità per ogni 2 punti di Vigore che sottrarrai all'avversario. Questo incantesimo funziona automaticamente: basta che tu ti tolga 1 punto di Lucidità, e potrai toglierne 2 di Vigore all'avversario, meno la sua Difesa (o 2 per toglierne 4 e via dicendo).

Il tuo ultimo punteggio è quello di FATO, che parte da 0; un punto di Fato può essere speso quando te ne viene offerta l'opportunità, oppure puoi farlo autonomamente per recuperare tutti i tuoi punti di Vigore *oppure* quelli di Lucidità.

In COMBATTIMENTO, devi sommare il punteggio di Vigore e quello di Attacco e tirare il numero di d6 corrispondente; per ogni 5 e 6 uscito infliggi un Colpo al nemico. Sottrai a questi Colpi il suo punteggio di Difesa; l'eventuale rimanenza va tolta al suo punteggio di Vigore. Se questo arriva a 0, il nemico è morto. Se sopravvive, è il suo turno per attaccare: conduci l'attacco come sopra, tirando un numero di d6 pari alla sua somma di Vigore e Attacco; sottrai dai Colpi ottenuti la tua Difesa e togli l'eventuale rimanenza al tuo punteggio di Vigore. Se non viene specificato diversamente, devi cominciare tu.

Ricorda che se il tuo Vigore arriverà a 0 sarai morto; se dovesse capitare alla tua Lucidità, sarai in uno stato di forte prostrazione mentale, perderai automaticamente tutte le prove relative e *non potrai in nessun caso lanciare incantesimi*, ma potrai comunque proseguire l'avventura.

ESEMPIO: Sventratroll ha Vigore 3 e usa una mazza (Attacco 2): tira quindi 5 dadi ma stranamente non ottiene alcun 5 o 6... Codadiverro ha Vigore 2 e usa una daga (Attacco 1): tira quindi 3 dadi e ottiene un 5 e un 6: ben 2 Colpi! Sventratroll porta un'armatura leggera (Difesa 1), quindi sottrae 1 Colpo e incassa quello rimanente: il suo punteggio di Vigore è sceso da 3 a 2. Ora contrattacca (lanciando ormai solo 4 dadi: 2 per il Vigore e 2 per l'Attacco): ottiene un 6 e due 5! Anche Codadiverro indossa un'armatura leggera e assorbe 1 Colpo, ma gli altri 2 bastano a stroncarlo. Sventratroll ha dunque vinto il combattimento, ma è rimasto ferito.

Ora, prima di cominciare, non ti resta che scegliere una Virtù, a riprova del fatto che sei una persona dotata di qualità straordinarie, protagonista di una grande avventura.

FORZA: aggiungi 1 Colpo a ogni tuo attacco, a prescindere dall'arma (quindi anche quando sei disarmato).

CONCENTRAZIONE: riduci di 1 il costo degli incantesimi.

CARISMA: sei circondato da un'aura capace di instillare rispetto e fiducia in chi ti circonda. Ti dirà il testo quando puoi usarlo.

Ora va' al **Prologo**.