
TERZA ERA

IL GIOCO DI RUOLO GRATUITO
DELLA TERRA DI MEZZO

FREQUENTLY ASKED QUESTIONS SUL REGOLAMENTO



a Cura di ANDREA GUERRIERI

INTRODUZIONE

Questa Faq è tratta da alcuni interventi apparsi nel forum della *Cour d'Oberon*, nel nostro, o esposti per e-mail. Di solito, laddove il regolamento sia (a volte deliberatamente) lacunoso, si auspica un intervento sensato del GM, ma è indubbio che la conferma da parte dell'autore del gioco sia utile.

Molti degli argomenti sotto esposti si riferiscono a questioni prettamente tecniche: non vorremmo con questo dare un'immagine distorta del gioco e di come andrebbe condotto. Affidarsi al buon senso e alla logica, come ci dice lo stesso autore, è il miglior modo per condurre sessioni di gioco scorrevoli, in linea con l'atmosfera, e tese al roleplaying. Il regolamento lascia irrisolte alcune questioni: questo ha portato (e probabilmente porterà) molti giocatori ad aggiungere regole specifiche, nel tentativo di coprire le falle, vere o presunte che siano.

Il nostro consiglio è quello di tendere alla semplificazione, piuttosto che all'aggiunta di nuovi elementi tecnici, che rischierebbero per forza di cose, di appesantire le meccaniche al punto di rallentarle inutilmente; la conseguenza sarebbe quella di perdere

l'elemento narrativo, slittando pericolosamente nel simulativo... e sarebbe un controsenso, considerato che Terza Era nasce proprio dall'esigenza di creare un gioco di ruolo ispirato al Signore degli Anelli che fosse più in sintonia con le opere di Tolkien, e meno vincolato agli schemi rigidi e troppo codificati di altri GdR d'ambientazione analoga.

In sintesi, l'idea è quella di centrare l'attenzione sulle intuizioni migliori (le caratteristiche descrittive, l'introduzione di tratti come la Nobiltà o la Poesia, la malinconia, l'eco magica etc.) che bene riescono ad esprimere l'appeal della Terra di Mezzo, sfruttando il regolamento in modo libero e intuitivo, come fosse una serie d'indicazioni, più che una serie di regole codificate... del resto è questo che Terza Era propone (basta leggere l'introduzione di Usher al gioco per rendersene conto), proposito ben lontano da quello "enciclopedico" di altri regolamenti più precisi e definiti ma per questo, forse, anche molto meno divertenti e giocabili.

Nel lasciarvi alla lettura delle FAQ, vi invitiamo ad esporre eventuali altri dubbi per e-mail o direttamente nel forum dell'Allegra Brigata.

Andrea Guerrieri

Nel regolamento si dice che certe azioni, in particolare quelle relative alla magia, necessitano di tiri sulle competenze. Non viene specificato, però, quale sia la difficoltà per questi tiri...

La soglia di difficoltà da utilizzare generalmente è 8, da modulare a seconda delle circostanze.

Come si risolve un'azione di cui il personaggio non possiede la competenza?

Se non hai la competenza, non puoi farlo. Dura lex, sed lex.

Eppure, basta una breve esperienza di gioco per rendersi conto che i personaggi possono intraprendere delle azioni senza avere la competenza associata. Per esempio, battersi con un'ascia senza avere le competenze "Uso dell'Ascia". Come si risolve la questione? Si considera che il personaggio ha un punteggio di 0 nella competenza in questione?

Come dicevamo sopra, no!

È vero che le regole mancano di precisione, in questo senso, ma una competenza nulla equivale a incapacità. Abbastanza logico, no? Questo perché anche se si ha una buona caratteristica, e dunque un alto potenziale, non è possibile indovinare un'azione relativa a qualcosa in cui non si abbia la minima formazione. Per esempio, pur essendo molto intelligenti non si può riuscire a comprendere un discorso in cinese, se non si è mai studiato il mandarino...

Del resto sarebbe inaccettabile che un personaggio, pur non conoscendo le basi di una specifica disciplina, possa semplicemente intuirne il funzionamento solo perché ha la fortuna di utilizzare un grosso dado.

Nel caso particolare del combattimento corpo a corpo, se la competenza specifica relativa all'arma utilizzata è nulla, si adopera la competenza *Rissa*, che permette al personaggio di battersi con qualsiasi arma da mischia, ad eccezione delle armi a due mani, con una certa mancanza di destrezza: di conseguenza i danni vengono divisi per due, e arrotondati per difetto (vedi regolamento a pag. 14).

Quando i giocatori ne avranno abbastanza di calcolare 1d10 diviso due per i danni inflitti con un'ascia d'armi (cosa che la rende meno efficace di una spada corta o perfino di un randello), cominceranno ad aumentare le loro competenze specifiche...

Al momento della creazione del personaggio, se gli metto solamente due punti in Rissa (o in un'altra competenza che conosce già), avrà due o tre?

Avrà tre. Tutte le competenze standard che sono già annotate sulla scheda del personaggio, eccetto le competenze di Magia o quelle che dipendono direttamente da una caratteristica, hanno un punteggio base di 1, indipendente dai punti ripartiti durante le varie tappe educative.

Alcuni giocatori si lamentano perché non possono interpretare personaggi chierici come accade in altri GdR: non c'è la possibilità di aggiungere questa vocazione tra quelle presenti?

In realtà non esiste il clero, né alcun tempio di qualche dio, nella Terra di Mezzo durante la Terza Era. Per di più, se ci si colloca all'interno del Signore degli Anelli, ogni forma di religione organizzata è completamente assente:

si può parlare tutt'al più di credenze e di una spiritualità diffusa... in ogni caso, il solo sacerdote di cui Tolkien parla nelle sue opere è Sauron, che costruisce un tempio dedicato a Melkor in Numenor, durante la Seconda Era. La cima del Meneltarma, sempre a Numenor, serve da santuario ad Eru, ma nessun tempio vi è eretto ed il re era il solo a condurre la cerimonia...

Insomma, non c'è l'ombra di un chierico nella Terra di Mezzo...

Mi sembra che i PNG elfi siano sorprendentemente più forti in confronto alle altre razze (compresi i nani). Un calcolo veloce porta a più di 40000 punti esperienza in rapporto ad un personaggio esordiente. Non è esagerato?

Qualche precisazione a proposito degli Elfi: innanzitutto, sono molto vecchi (Legolas, per esempio, ha più di 2000 anni quando partecipa alla guerra dell'Anello e Glorfindel, quando recupera gli hobbit, riappare 1000 anni dopo avere messo in fuga il Re-Stregone durante l'ultima guerra d'Arthedain). I PNG Elfi hanno di conseguenza molta più esperienza rispetto ai semplici mortali, limitati dalla loro scarsa longevità. Inoltre, i guerrieri più temuti dagli Orchi sono proprio gli Elfi, cosa che conferma la loro temibile indole; si noti che quando gli orchetti sospettano il passaggio di una spia al colle di Cirith Ungol, immaginano immediatamente un "grande guerriero Elfo". Al Nord, quando il Re-Stregone invade a due riprese l'Arthedain, non riuscì mai a metter piede nel Lindon. Un altro esempio: gli orchetti di Moria, per braccare la Compagnia dell'Anello vengono massacrati fino all'ultimo dagli Elfi di Lorien, per la maggioranza composti da elfi Grigi e Silvani... Questo conferma il carattere temibile degli Elfi, da cui derivano le loro elevate caratteristiche e competenze.

Un Elfo Silvano è limitato ad una Possanza "Robusta". Questo vale sempre, o solo al momento della creazione del personaggio?

Le limitazioni valgono solamente per la creazione del personaggio. Difatti, gli eroi possiedono spesso delle caratteristiche inaccessibili ai debuttanti.

D'altro canto, non sarebbe più logico inserire dei massimali di caratteristica per la Possanza che valgano in assoluto per gli uomini, i mezzelfi, i mezzorchi, i nani e gli orchetti? Un personaggio che abbia accumulato molta esperienza può diventare gigantesco: non è un po' improbabile?

Di fatto è inutile limitare le caratteristiche con dei massimali, perché il costo in punti esperienza è proibitivo. Per esempio, per passare da un livello eccellente ad un livello straordinario, ne occorrono 6000. Si dovrebbe quindi supporre che un giocatore passi una ventina di sedute a collezionare i suoi punti, senza mai toccarli, mentre i suoi compagni aumentano allegramente le loro competenze. È difficile che un giocatore faccia un simile investimento, e se lo dovesse fare, se il personaggio sopravvivesse ad una stasi tanto lunga attraverso una serie di scenari che diventano sempre più pericolosi, avrà meritato ampiamente il salto di caratteristica!

All'inizio della creazione dei personaggi la resistenza a quanto è limitata? La si può aumentare in seguito con i punti esperienza?

La resistenza, come le altre competenze, è limitata a 5 al momento della creazione, ma può essere aumentata in seguito, investendo un certo numero di punti esperienza, in funzione del livello della competenza attuale.

Per quel che riguarda il combattimento, mi pare che basti semplicemente creare un personaggio con buoni punteggi in Grazia e Possanza, meglio ancora se eccellenti, e voilà: la vita diventa facile!

Questo è vero se si analizza solo il combattimento "uno contro uno", e senza considerare la magia. Il combattimento prende tutt'altra piega se si pensa che i PG possono trovarsi ad affrontare molti avversari contemporaneamente, e se si immagina che nel mucchio possa esserci un servitore oscuro abbastanza degenerato da padroneggiare uno o due Doni di Tenebra, oppure che maneggia un'arma runica...

Se gli avversari sono in soprannumero, anche un PG forte e veloce si troverà in una situazione precaria, o addirittura critica, perché ci sono grosse probabilità che il numero delle sue azioni venga superato dal numero di azioni dei suoi avversari. Inutile dire che l'intervento di altri PG, magari meno forti, ma che occupano alcune delle azioni avversare, diventa fondamentale.

Essere bravo e veloce garantisce una vita facile... di fronte ad un singolo avversario. Ma il combattimento torna ad essere molto rischioso non appena ci sia squilibrio numerico. Ed è molto raro che gli orchetti passeggino da soli...

Anche la magia può far ribaltare radicalmente il risultato di un combattimento; un Elfo Alto può mettere in fuga molti orchetti e goblin con la Magia di Aman, un taumaturgo può compiere delle prodezze belliche e radunare alleati, in situazioni critiche... d'alto canto, una creatura oscura può aumentare le sue truppe con numerosi Warg utilizzando l'Ululato, o far fuggire un buon numero di avversari, PG compresi, con Orrore...

In questo caso, essere bravo e veloce non serve a granché: bisogna essere nobili per resistere agli agenti delle tenebre...

Qual'è l'esatta differenza tra parare e schivare?

Schivare e Parata servono rispettivamente ad evitare o a bloccare i colpi avversari, ma queste due competenze hanno delle specificità. Fare un test di Parata con uno scudo permette di beneficiare del bonus di parata dello scudo. Fare un test di Schivare può permettere anche di disimpegnarsi da un corpo a corpo senza ricevere un colpo a tradimento dall'avversario, nel momento in cui ci si disingaggia.

A proposito delle armature, suppongo che la protezione non si applichi se una parte del corpo non è coperta...

Certamente: è anche uno dei vantaggi della localizzazione mirata dei colpi. La protezione delle armature va considerata solamente per la parte del corpo che proteggono: questa è una regola molto importante per il corretto svolgimento del combattimento.

Può succedere che un danno risulti nullo?

Ad esempio, se la differenza tra danno e armatura è nulla

o negativa, quanti sono i danni?

Nelle regole sull'attacco (capitolo IV, 5) è ben specificato: "Se i danni sono inferiori alla Resistenza del ferito (e lo stesso se i danni sono uguali o inferiori a 0), il personaggio colpito fa un test Facile (5) di Resistenza: in caso di riuscita, subisce un punto di Fatica; in caso di fallimento una Ferita Leggera."

Perché questa regola? Da una parte perché un attacco riuscito implica che il personaggio in qualche modo sia stato ferito. D'altra parte, perché un'armatura può impedire una penetrazione, ma non fermare l'impatto: tutt'al più può smorzarlo. Infine, perché portare un'armatura di piastre garantirebbe quasi l'invulnerabilità, in particolare contro armi leggere (come la daga o il pugnale) e questo sarebbe un errore storico, poiché nel XV° secolo erano proprio i coltellieri a mettere a morte i fanti, e perché nel XV° secolo i soldati spagnoli adoperavano delle spade molto corte per salassare la fanteria pesante degli svizzeri.

Se durante un combattimento un personaggio riceve una ferita leggera o una ferita grave, al turno seguente continuerà a prendere ferite leggere o gravi, oppure prende il nuovo danno, indipendentemente dai precedenti? Più chiaramente: immaginiamo un nano che si faccia colpire da un orchetto (che vergogna!) e che riceva una ferita grave; nel turno successivo l'orchetto colpisce e gli causa un punto fatica. A questo punto il nano riceve il punto fatica oppure una nuova ferita grave?

Le ferite incassate da un personaggio variano sempre in funzione dei danni inflitti. Riprendiamo l'esempio di questo povero nano sorpreso da un orchetto: se il primo colpo incassato dal nano è una ferita grave, e il secondo colpo comporta pochi danni, il nano incasserà solamente una ferita leggera o un punto fatica. Niente impedisce a un combattente che ha appena ricevuto un ferita emorragica di subire, in seguito, un semplice graffio (se il secondo attacco è meno piazzato o il colpo meno forte).

Se però un combattente ha già incassato tutti i suoi punti fatica, un nuovo punto fatica si trasformerà automaticamente in ferita leggera; allo stesso modo, se un personaggio ha incassato tutte le sue ferite leggere una nuova ferita leggera si trasformerà automaticamente in ferita grave.

Si noti che un personaggio può essere ucciso anche senza avere incassato nemmeno un punto fatica o una ferita leggera, se subisce un numero di ferite gravi superiori al suo totale (i.e. un hobbit che riceve un ceffone da un Troll rischia di essere ucciso all'istante, per poco che abbia mancato la sua schivata, ed anche se era in piena forma due secondi prima...).

Nel capitolo relativo al Combattimento, c'è un esempio in cui Shagrat schiva ed attacca subito dopo (pag. 80). Ma lo fa di seguito! È possibile? L'altro aveva finito le proprie azioni?

Finché hai delle azioni, puoi usarle: parata schivata, magia, eccetera.... Dopodiché aspetti.

Per esempio, se hai quattro azioni puoi portare quattro attacchi simultanei, prima delle azioni dei nemici, ma dopo sei fritto. È per questo che i combattimenti contro parecchi avversari possono rivelarsi letali.

Alcuni sistemi propongono regole in cui le armature hanno potenziali di protezione decrescenti in conseguenza dei colpi

ricevuti, fino a diventare inutilizzabili. Lo stesso vale per le armi: se un'arma non attraversa l'armatura dell'avversario, si potrebbe togliere un punto dal suo totale di resistenza. Quando raggiunge lo zero, l'arma si rompe, e dunque una daga contro un'armatura di placche avrebbe serie probabilità di rompersi. D'altro canto, delle rune di rinforzo potrebbero aumentare questo potenziale di protezione. Aggiungere questo sistema, non aumenterebbe il realismo del gioco?

Indubbiamente, andare ad analizzare più da vicino alcuni aspetti del combattimento (e non solo del combattimento) aggiungerebbe del realismo, ma al prezzo di rendere il gioco particolarmente pesante, soprattutto per il GM. Per questo motivo in Terza Era si è deliberatamente deciso di trascurare l'aspetto dell'usura di armi e armature, sebbene questo sia un fattore effettivamente importante nel combattimento reale.

In caso di difesa critica, il difensore evita automaticamente i successivi colpi non solo dell'avversario che ha portato l'attacco (fin qui sarei d'accordo) ma anche quelli degli altri. È proprio qui che casca l'asino! Immaginiamo per esempio che un personaggio venga attaccato da due nemici molto differenti: un pessimo combattente ed uno eccellente.

A causa del pessimo combattente (un tipo gracile che non sa battersi) sarà probabilmente facile ottenere una difesa critica: il buon combattente verrà dunque molto penalizzato. Non sarebbe più giusto limitare l'applicazione del vantaggio della difesa critica contro quello che ha portato l'attacco, e solo lui, anziché contro tutti gli avversari?

L'obiezione è interessante, ma paradossalmente è rarissimo che si presenti un simile caso durante le sessioni di gioco. In effetti, se il problema esiste in teoria, non si presenta nella pratica, per una ragione abbastanza logica che andiamo a spiegare: affinché il problema si ponga, occorre che ci siano parecchi avversari, e che il più veloce sia anche il più debole. Un goblin con una *Possanza* ridicola e una *Grazia* abbastanza elevata, per esempio. Ma il problema esiste solamente se il suddetto goblin attacca con un'arma pesante (come una spada, una mazza, un'ascia). Ora, i combattenti veloci e deboli adoperano perlopiù armi leggere (daga, pugnale) oppure armi da lancio, cioè armi che dipendono dalla *Grazia* e che permettono di ottenere in media dei punteggi significativi... La probabilità di una difesa critica dell'avversario è dunque molto bassa.

La difesa critica è facilmente ottenibile contro un avversario che sia debole in *Possanza* e in *Grazia*.... Ma in questo caso, in un combattimento di gruppo, sarà generalmente l'ultimo a colpire, quando il suo avversario avrà bruciato tutte le sue azioni in una raffica di colpi. Il combattente isolato in genere non ha più azioni da spendere per evitare i colpi degli avversari più lenti. Questa è la ragione per cui questo caso non si presenta nella pratica.

I miei personaggi avevano in GiRSA delle armi +10, +15 ecc. Come si possono convertire al regolamento di Terza Era?

In Terza Era la possibilità di avere armi magiche è vincolata alle rune. Nel Signore degli Anelli, le armi magiche non proliferano affatto (e questa può essere una buona opportunità di fare un po' di economia sulle schede del personaggio). Del resto, l'aspetto da "catalogo" di molti altri GdR è abbastanza pesante. Inoltre, certe rune sono molto potenti; se i giocatori si lamentano troppo, puoi sempre concedergliene una (ponendo comunque attenzione).

Un PG può attivare quando vuole una sua runa?

Sì, ma di contro avrà interesse ad attivarla al momento opportuno. Se il giocatore attiva una runa di difesa 3 ore prima del combattimento, sarà certamente inattiva al momento utile.

La competenza "Lettura delle Rune" è indispensabile per usare un'arma runica? In altre parole, un guerriero deve necessariamente riuscire in questo tiro in pieno combattimento per beneficiare degli effetti di una runa?

No, la *Lettura delle Rune* non è indispensabile per utilizzare un oggetto runico: questa competenza è necessaria solamente per incidere delle rune. Se così non fosse, vorrebbe dire che un'arma magica funziona solo per i maghi. Ma Pungolo brilla molto efficacemente quando gli orchetti si avvicinano, sebbene Frodo sia totalmente estraneo alla magia... In compenso, per le rune con un uso preciso (sono numerose) si dovrebbe partire dal principio che il personaggio debba conoscere le qualità della sua arma, per adoperarla. Questo significa che ha letto lui stesso le rune, o che qualcuno le ha lette per lui, rivelandogli la natura del potere dell'oggetto magico.

C'è un limite al numero di rune che possono essere incise su un oggetto?

In effetti a questo proposito non viene specificato niente nelle regole, e probabilmente è un bene. Viva le regole semplici, dove non si misura la durata di un incantesimo in millisecondi. Tutto dovrebbe essere questione di semplice logica.

Nel caso delle rune, bisogna considerare che un'incisione prende un po' di posto (non si può incidere in Arial 8) e che un'arma ha più o meno posto a seconda della sua dimensione. Ad esempio, su una daga potrebbe starci solamente una runa (incisa sui 2 lati della lama). Su un'ascia da battaglia, la lama è più imponente, il che permetterebbe di incidere 2 rune (una per ogni lato). Oltre a questo, c'è da considerare che non si può incidere più di una volta la stessa runa su di un singolo oggetto.

Se si dota un oggetto di parecchie rune, lo si fa al momento della sua fabbricazione (taglio o forgia che sia). Se mai uno dei test fallisse, l'oggetto perderebbe tutte le sue virtù runiche. Per esempio, un fabbro che vuole incidere tre rune su una spada e riesce per due di esse ma fallisce per la terza, annullerebbe tutte le virtù runiche dell'arma. Questo incita i giocatori alla prudenza, tenuto conto del fatto che realizzare un'arma magica richiede spesso parecchi giorni di lavoro (anche parecchie settimane, per un'armatura...) e limita naturalmente le incisioni troppo numerose...

D'altro canto, un eccellente fabbro può produrre delle armi straordinarie...

E possibile insegnare un incantesimo direttamente ad un altro PG?

Certamente: in questo caso, come per una qualsiasi competenza, l'insegnante utilizza *Insegnare* e l'allunno utilizza *Memorizzare*. Sono delle competenze che di solito pochi prendono in partenza, sebbene siano molto utili.

I punti magia di un incantesimo fallito, sono comunque spesi?

Certamente, e in più si fa anche il test di Eco Magica.

Che convenienza c'è nel fare 1, 2, 3 o 4 col dono naturale "Sonno Ristoratore"?

Gli effetti dell'incantesimo si aggiungono al naturale recupero del personaggio. In più, con 2, 3 o 4 non c'è bisogno di fare tiri *Resistenza*, cosa utile per i non combattenti.

È necessario essere un Dunedan per avere la magia taumaturgica?

No, la magia taumaturgica non è una magia di origine razziale: si tratta piuttosto della manifestazione magica di un certo carisma che porta un personaggio a sapere condurre in modo spontaneo le altre persone.

Non è possibile aumentare la propria competenza in Doni Naturali oltre il totale dei Doni Naturali?

Effettivamente, per la magia spontanea, e non solamente per la magia naturale, non puoi avere più del numero dei doni esistenti.

In ogni modo, la forza della magia spontanea sta nel fatto che con uno stesso dono si possono avere parecchi effetti: l'interesse non è nella moltitudine di doni, ma nella potenza (ovvero nel numero di dadi) con la quale puoi lanciaarli. Del resto, perché la magia spontanea sia efficace, è necessario curare anche i punteggi di *Punti Sogno*, *Incantamento* e *Sogno*, (senza dimenticare *Carisma*, *Canto* o *Strumento Musicale*), cosa che può portar via molti punti esperienza.

Quando un personaggio acquista un punto in una competenza che rappresenta la sua conoscenza teorica di una forma di magia, (Magia Elfica o Magia Runica, per esempio) quali sono le conseguenze? Guadagna una nuova forma di magia spontanea o la possibilità di apprenderne una con un maestro? E se sì, quanto tempo impiegherà per acquisire il nuovo incantesimo?

La gestione dell'esperienza cambia a seconda del tipo di magia. Nella magia spontanea, l'acquisizione di un punto di Magia si manifesta nel guadagno immediato di un nuovo potere. Nella magia rituale (*Alta Magia*, *Magia Runica* e *Stregoneria*), il sistema è differente. Il mago che aumenta di 1 il suo punteggio guadagna la possibilità di apprendere degli incantesimi di un numero di livelli che equivalgono al suo nuovo punteggio.

Per esempio, un Nano fabbro che dispone di un punteggio di *Magia Runica* di 3 e passa ad un punteggio di 4, guadagna la possibilità di apprendere nuovi incantesimi che totalizzano 4 livelli (cioè quattro incantesimi di livello 1, oppure un incantesimo di livello 2 e due incantesimi di livello 1, o due incantesimi livello 2, o un incantesimo di livello 1 ed un incantesimo di livello 3, o ancora un incantesimo di livello 4).

A differenza dei poteri di magia spontanea, questi incantesimi devono essere appresi: non vengono acquisiti automaticamente. Un maestro, o lo studio in una biblioteca permettono il loro apprendimento.

Per ciò che riguarda il tempo di apprendistato, in linea di massima si può fare così: avere un maestro permette di apprendere un livello di incantesimo per settimana;

l'apprendistato da autodidatta permette di acquistare un livello di incantesimo al mese. Detto questo, molto è affidato al buon senso del GM, in particolare durante una campagna, quando per forza di cose non corre molto tempo tra due scenari.

Com'è possibile arginare l'indole di alcuni giocatori che utilizzano il proprio mago come fosse una macchina da guerra?

Un personaggio mago altamente specializzato è indubbiamente molto forte... finché ha dei punti magia da spendere. Ma se è così specializzato, una volta privato della possibilità di adoperare la magia, diventa mediocre. Ad esempio, i *Punti Sogno* si recuperano grazie ad un'emozione estetica: non tutti gli scenari offrono un bel paesaggio, uno splendido tramonto o un'opera di arte dietro l'angolo... in generale, i PG dovrebbero notare da soli che una simile situazione potrebbe consentire il recupero di punti di potere, in seguito alla descrizione della bellezza di luoghi, canti, racconti...

Se i PG mancano un po' di finezza, utilizzando a sproposito i propri *Punti Sogno*, possono ritrovarsi per molto tempo nell'impossibilità di adoperare la Magia, compresi i momenti critici dove sarebbe più utile.

Inoltre c'è da considerare Sauron e il suo Occhio scrutatore: prima o poi il PG si farà notare. Se poi accade con la *Magia di Aman* (1d20 sulla tabella delle Reazioni delle Forze Oscure) la questione si fa grave...

La tabella di reazione delle Forze Oscure dà solamente delle indicazioni generali. Al GM spetta di interpretare al meglio le azioni dei servitori delle tenebre. Alcuni suggerimenti:

● Se si tratta di semplici spie, esse potrebbero informare in modo efficace gli avversari dei PG, sbilanciando (in modo accettabile) lo scenario a sfavore dei PG. I piani dei personaggi verrebbero anticipati, e i PNG importanti, come i contatti o gli alleati, potrebbero sparire; i nemici potrebbero rivelarsi inafferrabili, avendo la possibilità di giocare sempre d'anticipo, oppure tendere biechi trabocchetti ai PG, consigliati dalle spie dell'Oscuro Sire.

● Se tra gli agenti mandati da Sauron c'è anche un mago oscuro o una creatura mostruosa, questi potrebbero servirsi della paura, o del *Dono di Tenebra Annullamento* per sottomettere altri PNG e farne degli agenti, cosa che amplificherebbe molto il pericolo per i PG...

● Infine, se ci sono dei servitori del potere oscuro che vagano nella regione, e che cercano il mago, cominceranno a far domande a proposito del PG... nella Contea, dopo le prime apparizioni dei Cavalieri Oscuri, la gente si rende conto molto presto che Frodo è ricercato. Ora, i servitori oscuri possono spargere il panico e possono commettere crimini, e non hanno bisogno di recuperare i loro *Punti Malizia* dopo avere adoperato un *Dono di Tenebra*; di colpo, il PG verrà associato al loro arrivo nell'immaginario collettivo, diventando molto impopolare nella regione. I PNG standard potrebbero diventargli ostili dal momento in cui sapranno che in qualche modo c'entra con il saccheggio della fattoria vicina, o col massacro di una famiglia di carbonai nella foresta limitrofa...

In breve, anche con un tiro scarso o medio sulla Tabella di Reazione delle Forze Oscure (diciamo a partire da 4) c'è di che complicare in modo durevole e sconveniente la vita del PG in questione.

Alcune rune, in particolare quella di chiusura, possono essere utilizzate all'interno di uno scenario? Quale sarebbe la durata dell'incisione di una simile runa su una porta? Può essere fatta anche con materiale rudimentale, più simile ad un graffito che ad una reale runa?

Perché no? Ma se queste rune vengono incise per emergenza o senza il materiale appropriato, bisogna attribuire delle soglie di difficoltà più alte, come difficile, pericolosa, o addirittura disperata per i semplici graffiti.

La durata dei Doni di magia spontanea non è ben chiara. Prendiamo un esempio: L'Aura Elfica, con un punteggio di 1 recita: "Gli occhi del mago sembrano riflettere le stelle." Ma per quanto tempo? Un altro esempio: Immunità Reale, punteggio di 1: "Il prossimo colpo che raggiunge il taumaturgo, scivola senza provocare danno" Anche se il dono è stato attivato una settimana prima?

Questa domanda solleva una questione più generale ma altrettanto importante: occorre veramente avere delle regole che permettano di gestire tutto dalla A alla Z, e passare tutto il tempo a consultare delle tabelle? Oppure è meglio avere delle regole di massima che garantiscano l'indispensabile, lasciando fluidità al roleplaying? Terza Era risponde al secondo criterio. Il suo sistema propone delle regole generali che permettono di giocare una sessione intera senza consultare le regole.

Tornando al caso specifico della magia spontanea, è possibile gestire la cosa seguendo il buon senso. Indicare una durata precisa non sarebbe molto "magico"! E del resto, la durata può variare in funzione della riuscita dell'incantesimo. Per esempio, il mago lancia il suo incantesimo di *Aura Elfica* ed i suoi occhi cominciano a riflettere le stelle. Non c'è bisogno di dare al giocatore nessuna durata precisa. Poi, ad un certo punto, si può far notare ad uno dei compagni del mago che i riflessi dei suoi occhi cominciano a sparire lentamente. Dopo quanto tempo? Questo è da valutare in funzione del gioco: di certo è necessario che l'incantesimo duri abbastanza a lungo perché faccia il suo effetto, e il giocatore sia contento di averlo lanciato. Ma non troppo a lungo, in modo che se il giocatore ha lanciato il suo incantesimo troppo presto, comprenda il suo errore. Per un incantesimo di combattimento o difesa, la durata può equivalere solo a pochi turni, se il combattimento è facile, oppure a tutta la durata del combattimento, se è particolarmente difficile. In sostanza la durata dovrebbe variare per aumentare l'intensità del gioco.



TERZA ERA

IL GIOCO DI RUOLO GRATUITO
DELLA TERRA DI MEZZO

Seconda EDIZIONE ITALIANA



JEAN-PHILIPPE "Usher" JAWORSKI
[HTTP://COUROBERON.FREE.FR](http://couroberon.free.fr) - *la Cour d'Oberon*

TRADUZIONE *Italiana* : ANDREA GUERRIERI
[WWW.BRIGATA.IT](http://www.brigata.it) - *l'Allegra Brigata*