

Regole aggiuntive per Strange Magic

Il Manuale Base di Strange Magic accompagnato da “Creature dei Dungeon” e dallo “Strange Magic Companion” rappresenta indubbiamente il miglior set di regole per avvicinarsi al mondo di Aeldor. Per tale ragione qui di seguito vi proponiamo delle regole opzionali per potervi godere a pieno la nostra ambientazione:

1a) L'Intelligenza: alle quattro Caratteristiche di base (Combattimento, Resistenza, Destrezza e Magia) si aggiungerà l'Intelligenza. L'Intelligenza va calcolata durante la creazione personaggio lanciando un 1d4 e sommandogli il proprio valore di Magia, dopodiché al risultato finale andrà sottratto il proprio valore di Combattimento.

L'Intelligenza è l'unica Caratteristica che non può crescere con l'aumentare del livello del personaggio e si tratta di una Caratteristica non combattiva, che dimostra la sua utilità soltanto in quelle occasioni in cui vi sarà richiesto di lanciare dei dadi per riuscire in azioni considerate oltre la norma (le così dette “Azioni Difficili”).

1b) L'Intelligenza delle Creature: Così come per i personaggi anche le creature mosse dal Master saranno dotate di Intelligenza. Le creature senzienti (ovvero quelle capaci di intendere e di volere come ad esempio gli esseri umani) avranno un'Intelligenza pari ad 1d4 al quale andrà sommato il loro valore di Magia per sottrarre poi al risultato il valore della loro Caratteristica di Combattimento. Per le creature non senzienti lanciare 1d4-1. Le creature prive di cervello, invece, non avranno alcun valore di Intelligenza. Ricorda che nessuna Caratteristica di Strange Magic può scendere sotto lo zero.

2) L'intromissione del Master: Il Master potrà chiedere il permesso ai giocatori di effettuare una intromissione. Tramite le intromissioni il master potrà cambiare il risultato di un dado o decidere a priori il risultato di un qualsiasi evento, le intromissioni potranno essere positive o negative: le prime saranno veri e propri favori che il master farà ai personaggi al costo però di 1 punto intromissione, mentre le seconde saranno delle penalità (o comunque dei risultati sfavorevoli) che donerà però 1 punto intromissione ad ogni personaggio coinvolto. Ogni giocatore potrà decidere di spendere 10 punti intromissione per far salire di livello il proprio personaggio.

3) Massimale Danni: La regola presente nel Manuale Base di Strange Magic inerente il Massimale Danni che dice che “la classe di un personaggio determina il massimale dei danni causato con un'arma a una mano” andrà estesa a tutte le armi e presa in considerazione solo per il dado da lanciare durante il conteggio dei danni e non per i bonus conferiti dalle armi. **Esempio:** *una Spada Magica a Due Mani che normalmente farebbe 1d10+1 danni, se utilizzata da un mago farà 1d4 +1 danni.*