

# MAGIC TAILS



## QUICKSTART





AVALON  SWORD



**Autore:** Eugenio Nuzzo

**Revisione:** Laura Cardinale

**Illustrazioni:** Gaia Monteforte

**Grafiche e Layout:** Orietta Albertini

**Impaginazione:** Stefano Cardinale

**Testi Aggiuntivi:** Laura Cardinale

**Correzione di Bozze:** Alessandro Carrara, Maria Beatrice Mancini, Fabio Pedroni

**Consulenza per lo Stile *Magia della Scienza*:** Willy Guasti (Zoosparkle)

**Playtester:** Adriano Angelone, Federico Broggi, Sefora Colagrossi, Marco Conti, Federico D'Andrea, Alex De Santis, Giacomo Di Muccio, Michelle Epifani, Tommaso Giordano, Giovanni Gonella, Eleonora Gulli, Santiago Iglesias, Andrea Liguori, Silvia Lupo, Barbara Marcellino, Giorgia Marini, Maria Mazzilli, Marina Michelini, Gaia Monteforte, Stefania Moroni, Samuele Muraglia, Fabio Pedroni, Veronica Pellizzari, Evelina Petrillo, Alessio Petrone, Matteo Pironi, Raffele Profeti, Mauro Scalagatta, Giovanni Speranza, Marco Torresin, Francesca Viganò, Edoardo Zausa.

Tutti i diritti riservati © 2026 Jano Studio S.r.l.



Questo manuale è un'opera di finzione. Sebbene vi siano riferimenti a persone, luoghi o avvenimenti storici, gli eventi raccontati sono frutto di fantasia.



*Famiglio, Compagno Animale, Patrono o Eidolon.*

*In ogni Gioco di Ruolo o libro fantasy che si rispetti queste creature servono potenti streghe e maghi talentuosi. Quasi sempre a partire dal primo livello, vengono trascinati in imprese pericolose dai loro padroni. Nessuno si preoccupa di sapere da dove provengano, come abbiano appreso i loro poteri e cosa pensino quando vengono sconfitti da mostri improbabili. In fondo bastano 24 ore, qualche incantesimo e una manciata di monete d'oro per rimpiazzarli. Cosa accadrebbe, se fossero loro i protagonisti della storia? Questo volume è dedicato a tutte queste infaticabili creature.*

*Perry Prawnchett, A Familiar Guide To The Magical World*



# SOMMARIO

|                                       |    |                                           |           |
|---------------------------------------|----|-------------------------------------------|-----------|
| Introduzione.....                     | 6  | Profilo .....                             | 20        |
| Benvenuti.....                        | 6  | Abilità .....                             | 21        |
| Stile di Gioco .....                  | 6  | Energia e Difesa .....                    | 21        |
| Giocare di Ruolo.....                 | 7  | Natura Arcana .....                       | 21        |
| Cooperazione.....                     | 7  | Biografia.....                            | 22        |
| Strumenti di Gioco .....              | 7  | Obiettivi.....                            | 22        |
| Gioco in Breve.....                   | 8  | Capacità Arcane.....                      | 22        |
| Ambientazione .....                   | 8  | Usare le Capacità.....                    | 23        |
| Età Vittoriana .....                  | 8  | Equipaggiamento Incantato .....           | 23        |
| Famigli .....                         | 8  | Tipi di Equipaggiamento.....              | 24        |
| Risveglio .....                       | 9  | Usare gli Equipaggiamenti .....           | 24        |
| Forma Animale.....                    | 9  | <b>Avventura.....</b>                     | <b>25</b> |
| Bipedi.....                           | 10 | Gita al Crystal Palace .....              | 26        |
| Incantatori .....                     | 10 | Introduzione.....                         | 26        |
| Cheshire.....                         | 10 | Iniziare l'Avventura .....                | 29        |
| Kyteler Manor.....                    | 11 | Parte 1. Un Parco di Sognatori.....       | 30        |
| Società Magica.....                   | 11 | Parte 2. Caccia al Compsognathus .....    | 35        |
| Minacce.....                          | 11 | Parte 3. Il Cuore della Speranza .....    | 36        |
| Regolamento.....                      | 12 | Parte 4. Il Tradimento degli Artisti..... | 39        |
| Prove .....                           | 12 | Parte 5. Corsa Contro il Tempo.....       | 40        |
| Esito Critico.....                    | 13 | Epilogo.....                              | 41        |
| Successi Progressivi.....             | 14 | Ricompense.....                           | 43        |
| Bonus e Malus .....                   | 14 | E adesso? Le Avventure Continuano!.....   | 43        |
| Influenzare una Prova .....           | 14 | <b>Appendice .....</b>                    | <b>44</b> |
| Attivazione .....                     | 14 | Schede Famigli .....                      | 45        |
| Durata .....                          | 15 | Holt.....                                 | 45        |
| Favore e Sfavore .....                | 16 | Jack.....                                 | 47        |
| Personalità.....                      | 16 | Jarmara.....                              | 49        |
| Contesa .....                         | 17 | Newes .....                               | 51        |
| Scene di Contesa.....                 | 17 | Tibb .....                                | 53        |
| Danno e Protezione .....              | 18 | Schede Avversario .....                   | 55        |
| Condizioni .....                      | 19 | Barnaby.....                              | 56        |
| Distanza, Gittata e Spostamenti ..... | 19 | Megalosaurus .....                        | 57        |
| Recuperare le Forze.....              | 19 | Naturalista dell'Occulto.....             | 58        |
| Famigli.....                          | 20 |                                           |           |



The image features a dark red background with a wide, ornate gold border. The border is composed of multiple layers, including a simple gold line and a more complex decorative band with floral and scrollwork motifs. In the center of the page, the word "QUICKSTART" is written in a gold, serif, all-caps font. Above and below the text are decorative horizontal flourishes consisting of symmetrical scrollwork and arrow-like elements pointing outwards. The corners of the page are also decorated with gold scrollwork and floral patterns.

# QUICKSTART



# INTRODUZIONE

## BENVENUTI

Semplici aiutanti, guardiani e custodi, talvolta messaggeri. A guardar bene la Storia della Stregoneria è costellata di figure che tendono a scomparire dietro le ben più ingombranti gesta di Incantatori potenti, che agiscono da protagonisti. Ombre silenziose che supportano il loro padrone, talvolta il loro compagno, in un rapporto di difficile definizione: come possono essere solo dei semplici servitori, coloro che sono in grado di attingere e plasmare le energie che provengono da un altro piano di esistenza? Non si sbaglia quindi affermando che, dietro a ogni grande Incantatore, non può che esservi un Famiglio potente.

Ma dove hanno appreso i Famigli le loro conoscenze sul mondo magico? Come hanno imparato a gestire le loro capacità e perché le loro storie sono legate a doppio filo con quelle degli Incantatori?

*Magic Tails* offre uno sguardo a questo mondo magico, celato talvolta agli Incantatori stessi, in cui i Famigli sono protagonisti di avventure rocambolesche e appassionanti, mentre sono intenti a scoprire il loro potenziale magico sopito. In un'Inghilterra vittoriana di contraddizioni e innovazioni, in un mondo in bilico tra spiritismo e scienza, i Famigli cercheranno di comprendere e sviluppare le loro capacità, sfuggendo ai pericoli e alle sfide che li attendono, alla scoperta della loro stessa natura.

## STILE DI GIOCO

In *Magic Tails* i giocatori interpretano Famigli nei loro anni di formazione, intenti a capire come controllare e dare forma alle loro capacità, all'interno di enclavi segrete protette da approfittatori, cacciatori e collezionisti. Il mondo è in fermento, e tra le spire di fumo delle fabbriche e la bruma delle brughiere corre veloce un brivido di superstizione, che risveglia la sensibilità magica anche dei più ignari. E mentre i veri Incantatori iniziano a uscire allo scoperto, gli si affiancano appassionati e truffatori, ciarlatani e veggenti, in una società che si rivolge all'occulto, mentre

la scienza avanza tra invenzioni e scoperte. Maggiore conoscenza del mondo magico equivale a maggiori pericoli, laddove sono sempre più grandi le schiere di coloro che vedono nel potere dei Famigli un potenziale da sfruttare per brama o profitto. I Famigli si muovono dunque in un fragile equilibrio tra quella che è la loro natura magica e il loro nuovo corpo animale, dovendo trovare un compromesso tra i due istinti.

In generale, *Magic Tails* permette quindi di vivere storie misteriose, avventurose e ricche di interazioni complesse. Alcune sfide possono essere risolte con la forza, mentre altre richiedono astuzia, indagini e un uso attento delle proprie Capacità Arcane. Le avventure possono trattare indagini su infestazioni soprannaturali, esplorazioni in antiche rovine, combattimenti arditi contro forze malvagie pronte a prendere il controllo del mondo. Che siano ambientate a Kyteler Manor, in contesto scolastico, o in giro per l'Inghilterra, tra villaggi di campagna e città





industriali, i Famigli potrebbero dover scoprire cosa si celi dietro le sparizioni misteriose in una fabbrica tessile, infiltrarsi in una villa durante una festa e recuperare un diario segreto, decifrare una profezia e ritrovare un artefatto prima che cada nelle mani sbagliate o stringere un patto con una comunità di Fae. Qualunque sia la storia, il gioco di squadra e la fantasia possono renderla memorabile.

Ispirato agli studi sul ruolo dei Famigli nella stregoneria occidentale, *Magic Tails* rilegge e interpreta eventi e personaggi storici, con riferimenti storico-letterari che coprono dal tardo medioevo ai primi del Novecento, comprendendo fonti e testimonianze originali. Per quanto quindi il cuore dell'esperienza di gioco sia nel raccontare storie di coraggio e amicizia, emozioni e crescita, affrontando la scoperta di sé, i toni con cui questi temi vengono trattati possono variare molto, lasciando a ogni gruppo di gioco grande margine di personalizzazione. Accanto a uno stile "accogliente", in cui le disavventure dei Famigli sono guidate da legami affettivi e buoni sentimenti, grazie a risoluzioni brillanti e gioco di squadra, possono esserci avventure dai toni più oscuri, con tematiche crude e descrizioni vivide. Nel Manuale Base vengono introdotti due Stili di Gioco aggiuntivi: Horror Soprannaturale e Magia della Scienza.

## GIOCARE DI RUOLO

Come suggerisce il nome, il Gioco di Ruolo (GdR) è un'attività ludica e immaginifica, in cui i giocatori assumono il ruolo di Personaggi Giocanti (PG), in *Magic Tails* denominati **Famigli**, vivendo avventure e storie in mondi fantastici e simulati, seguendo un insieme di regole (il Regolamento di Gioco) che lascia ampio spazio all'immaginazione, all'iniziativa personale e all'improvvisazione.

Uno solo dei giocatori interpreta il ruolo del Game Master (GM), in *Magic Tails* chiamato **Magister**, una figura a metà tra un narratore e un arbitro, che descrive le situazioni in cui si imbattono i Famigli, interpreta tutti gli altri abitanti del mondo di gioco (i **Personaggi Non Giocanti** o PNG), siano essi Alleati o Avversari, e si occupa di applicare il regolamento, affinché la storia possa svilupparsi.

### COOPERAZIONE

L'avventura prende forma nella mente dei partecipanti, poiché le interazioni e l'azione passano per le descrizioni orali del Magister e dei giocatori che

interpretano i Famigli. Questi elementi fanno del GdR un gioco di creazione collaborativa, poiché ogni partecipante contribuisce a raccontare una parte della vicenda e, allo stesso tempo, ascolta ciò che gli altri descrivono. Ognuno partecipa all'evoluzione della storia: i giocatori descrivono il comportamento dei Famigli, ne interpretano i dialoghi e gli atteggiamenti, ne raccontano le azioni e interagiscono con le descrizioni fatte dal Magister. A differenza di altre forme di intrattenimento, il GdR è uno sforzo collettivo e cooperativo: i giocatori non sono in competizione tra loro, ma sfruttano le peculiarità e le capacità dei loro Famigli per superare sfide che non sarebbero in grado di affrontare da soli. In *Magic Tails* le Capacità Arcane e gli Equipaggiamenti Incantati sono pensati per creare dinamiche di gruppo e incentivare il gioco di squadra. Pur interpretando gli antagonisti della storia o descrivendo gli esiti negativi delle azioni che non hanno avuto successo, il Magister non gioca contro gli altri giocatori, bensì crea sfide che rendano interessante e avvincente la trama. Anche se alle volte gli antagonisti potrebbero avere la meglio, il Magister e i giocatori dovranno capire come i Famigli si riprenderanno e decideranno di proseguire, creando una situazione di gioco interessante da vivere tutti assieme.

### STRUMENTI DI GIOCO

Per il corretto svolgimento di una Sessione in presenza servono pochi e semplici strumenti, facilmente reperibili a casa o nei negozi specializzati.

#### SCHEDA DEL FAMIGLIO

La Scheda del Personaggio, nota come **Scheda del Famiglio**, viene usata per tenere traccia delle capacità e dei poteri di ciascun Famiglio. Ogni giocatore deve averne una, personale. Nell'Appendice sono presenti cinque Schede del Famiglio precompilate, pronte per iniziare subito a giocare. Nel Manuale Base sono invece descritte le regole complete per creare i propri Famigli originali.

#### CANCELLERIA

Per giocare servono matite, gomme e temperini, così da prendere appunti e modificare all'occorrenza la Scheda del Famiglio, annotando la spesa di Punti, l'utilizzo degli Equipaggiamenti Incantati, le Condizioni ottenute, il Favore, lo Sfavore e così via.

#### DADI

*Magic Tails* fa uso di dadi a sei facce (d6). Quando viene posto un numero prima della voce d6 indica



quanti dadi a sei facce lanciare. Talvolta i dadi sono indicati con notazioni come “lancia 1d6+1”, ossia lancia un dado a sei facce e aggiungi 1 al risultato. Per giocare bastano 4d6 da mettere al centro del tavolo e condividere, sebbene molti giocatori amino avere il proprio set di dadi personale.

## GIOCO IN BREVE

I Famigli dovranno affrontare spesso situazioni complesse e rischiose, mettendo in gioco le loro capacità per avere successo nelle loro azioni. Lo svolgimento di una Scena segue sempre lo stesso schema, sintetizzato qui di seguito.

Il Magister descrive l'ambiente e la situazione, interpretando eventuali PNG in scena. I giocatori descrivono le loro azioni e interazioni, interpretando i dialoghi e ponendo domande al Magister.

Quando un Famiglio descrive e compie un'azione che ha esito immediato e non implica conseguenze, il Magister ne descrive l'esito.

Se invece l'azione può comportare un pericolo o un

possibile fallimento, il Magister richiede al giocatore di **effettuare una Prova**, stabilendo la **Soglia di Pericolo** (da 1, Agevole, a 8, Estremo). Si individua così il **Valore di Difficoltà** corrispondente, ossia il numero compreso tra 4 e 18 che il giocatore deve eguagliare o superare per avere successo. Il giocatore tira 3d6 e, in base alla sua descrizione, il Magister individua l'**Approccio** (ossia l'**Abilità** coinvolta nella Prova). Il giocatore può spendere le proprie risorse (**Punti Abilità e Potenziale Magico**) per ottenere **Bonus** o attivare altri effetti di gioco (**Capacità Arcaiche** ed **Equipaggiamenti Incantati**). Gli altri giocatori possono contribuire all'esito della Prova spendendo il loro Potenziale Magico, mentre il Magister e gli **Avversari** possono imporre **Malus** o altri effetti per ostacolarla. In base al Successo o al Fallimento della Prova il Magister narra l'esito.

### RICORDA

Quando gli effetti si riferiscono a una creatura, indicano genericamente un Famiglio o un PNG (Alleato o Avversario). Può capitare che un effetto di gioco contraddica una regola generale: le regole specifiche prevalgono sempre sulle regole generali.

# AMBIENTAZIONE

## ETÀ VITTORIANA

*Magic Tails* è ambientato nell'Inghilterra Vittoriana (1837-1901), un'epoca di contrasti, in cui il fumo delle fabbriche e le scoperte scientifiche convivono con un rinnovato interesse per l'occulto. In questo scenario di forti contraddizioni, teso tra opulenza e rivendicazioni sociali, scienza e magia, naturalismo e creazionismo, si snodano le avventure dei Famigli. Sebbene la società assomigli molto a quella storicamente documentata, in *Magic Tails* si assume che le persone che millantano poteri magici li possiedano per davvero, aprendo le porte a un mondo di sussurri, meraviglie e pericoli nascosti appena oltre il velo della quotidianità.

Sebbene si possa giocare in un momento qualsiasi dell'età Vittoriana, traendo ispirazione dagli eventi

dell'epoca nella sua interezza, il gioco prende avvio nel 1890, quando ormai il lungo regno di Vittoria sta volgendo al termine.

## FAMIGLI

Conosciuti dagli Incantatori anche come Compagni Animali, Patroni ed Eidolon, i Famigli protagonisti di *Magic Tails* sono entità soprannaturali che assumono forme animali quando si manifestano nel mondo materiale. In ogni luogo, tempo e cultura, i Famigli hanno agito come guardiani spirituali, insegnanti di magia o intermediari con le altre dimensioni, aiutando gli Incantatori e i Bipedali che avevano bisogno del loro aiuto.

Alcuni sostengono che l'apparizione dei Famigli nel mondo materiale sia un fatto intimamente legato





alle vicende umane. Durante il terribile periodo delle persecuzioni contro Streghe e Maghi, ad esempio, i Risvegli si sono fatti più rari. Al contrario, quando i Bipedi sono tornati ad avere bisogno della magia o di credere in qualcosa, come in questo periodo, i Risvegli sono aumentati esponenzialmente.

## RISVEGLIO

L'esistenza di un Famiglio inizia ben oltre la realtà materiale. Con Risveglio si intende il momento esatto in cui uno spirito abbandona l'Etere e diviene un Famiglio, acquisendo una forma corporea. Solitamente il Risveglio si consuma tra le nebbie notturne o alle prime luci dell'alba. Il Famiglio appena manifestato non ha esperienza del mondo materiale ed è ignaro degli accadimenti del mondo Bipede.

Il Risveglio ha i suoi lati positivi e negativi. Dona al Famiglio qualità intellettive straordinarie, simili a quelle umane: articolazione di linguaggi complessi, capacità di apprendimento, progettazione e insegnamento, sviluppo del pensiero laterale, simbolico e astratto, autocoscienza e progresso culturale. Con il tempo, il Famiglio inizia a manifestare la traccia delle energie dell'Etere, custodite dentro di sé e sviluppatesi sotto forma di Potenziale Magico. Questo potere grezzo si sviluppa con il tempo, sperimentan-

do e trovando altri Famigli e Incantatori che aiutino a controllarlo.

Tuttavia, i Famigli perdono la memoria di quando erano nell'Etere, mantenendo solo un ricordo confuso e frammentato. Il Famiglio rammenta chiaramente qual è il suo Vero Nome (che andrebbe custodito gelosamente), ma ha difficoltà a ricordare quale sia stato il richiamo che l'ha spinto a manifestarsi nel mondo materiale. A meno che non siano stati evocati intenzionalmente da qualcuno, i Famigli impiegano del tempo per ricostruire quale sia stato l'evento scatenante che li ha condotti qui: quando ricostruiscono il mosaico di situazioni e intenti, alcuni si impegnano per aiutare coloro che hanno realmente avuto bisogno di loro, mentre altri se ne tengono alla larga, poiché qualcuno potrebbe averli cercati per catturarli e sfruttarli.

## FORMA ANIMALE

Subito dopo il Risveglio, un Famiglio somiglia a un animale ordinario come un gatto, un cane, un rospo, un ratto, un volatile o un furetto. Un Famiglio non sceglie l'aspetto con cui manifestarsi, bensì sembra sia legato alla fauna del luogo in cui si Risveglia. La sua personalità dipende in parte dall'unicità della sua essenza, ma anche dalle prime esperienze con il mondo esterno. L'ambiente in cui muove i primi passi, le creature che incontra e gli stimoli che sperimenta hanno un profondo effetto sull'individuo che diventerà nei mesi successivi, forgiando la sua Indole, le sue Passioni e le sue Paure. Ritrovandosi soli in un mondo sconosciuto e misterioso i Famigli tendono facilmente ad associarsi tra loro e a cooperare per sopravvivere. Tale aiuto è fondamentale per muoversi nel mondo. Quando interagiscono con i manufatti Bipedi, infatti, le loro interazioni sono limitate dalla mancanza del pollice opponibile. Alcune Capacità Arcane migliorano la loro manipolazione, ma spesso i Famigli devono ingegnarsi creativamente per risolvere compiti per loro complessi, come aprire una porta o tirare una leva. I Famigli cooperano tra loro per rendere più agevoli questi compiti, ma talvolta ricorrono al supporto dei Bipedi o a un uso creativo dei loro poteri per sopperire a questi compiti.

## COMUNICAZIONE

Anche se le loro doti superano quelle Bipedi, i Famigli sono limitati dall'anatomia dei loro corpi materiali e non sono in grado di comunicare verbalmente. Possono utilizzare però suoni e segnali, come gli



animali con cui condividono la specie, permettendo quindi la comunicazione con creature non magiche dello stesso aspetto. Per comunicare tra Famigli, indipendentemente dalla specie, si utilizza invece la telepatia. Anche gli Incantatori, i praticanti di magia, alcuni Bipedi istruiti e molte tipologie di creature magiche sono in grado di utilizzarla, rendendola un mezzo vantaggioso.

La comunicazione telepatica non è tuttavia esente da rischi. Chi padroneggia quest'arte può facilmente udire e intromettersi nelle conversazioni telepatiche altrui, come se stessero avvenendo verbalmente. Un uso non accorto della telepatia può compromettere la copertura di un Famiglio, rendendolo preda di altre creature. Alcuni sviluppano una resistenza alle intrusioni, rendendo i loro canali comunicativi maggiormente sicuri, altri sviluppano barriere, trappole o trabocchetti per ostacolare coloro che tentano di origliare conversazioni private. Esistono inoltre alcuni luoghi che alterano o bloccano la comunicazione telepatica, lasciando spazio solamente all'intuizione, all'empatia e ad altre forme di comunicazione non verbale.

In ogni caso, i Famigli comprendono perfettamente quando i Bipedi comunicano tra loro nelle rispettive lingue.

## BIPEDI

Per i Famigli, i Bipedi sono tutti quegli umani che non possiedono alcuna dote magica. Chiamati scherzosamente così per la loro postura, i Bipedi ignorano (o hanno scelto di ignorare) l'esistenza della magia, del soprannaturale e delle creature che trascendono le spiegazioni razionali. Poiché i Bipedi sono ovunque e le loro azioni hanno delle conseguenze sulla comunità magica, vengono spesso controllati e osservati, addirittura protetti (a volte a loro insaputa) da creature magiche di diverso genere.

Molte enclavi, come la Società Magica nel Cheshire, incentrata sulla cura e la salvaguardia dei Famigli, intrattengono rapporti aperti e diretti con gruppi selezionati di Bipedi, ben consapevoli dell'esistenza della comunità magica. Alcuni sono stati scelti dai Famigli perché dimostratisi di mentalità aperta e particolarmente sensibili, altri di buon cuore dopo aver inavvertitamente scoperto l'esistenza della magia. Molti di loro si sono resi disponibili ad aiutare i Famigli in quegli incarichi che non possono svolgere da soli. Questi Bipedi corrono parecchi rischi, poiché

i loro comportamenti possono apparire stravaganti agli occhi dei loro ignari simili. Nel peggiore dei casi, i Bipedi alleati dei Famigli rischiano di cadere vittima di coloro che vogliono arrivare a far del male alle creature magiche.

## INCANTATORI

Che vengano chiamati Maghi, Streghe, Saggi o Sciamani, per i Famigli tutti i veri praticanti di magia sono definiti Incantatori. La sensibilità alla magia è per loro una dote innata, che si trasmette per via ereditaria, talvolta saltando una o più generazioni: è possibile che in famiglie di Bipedi nascano Incantatori, così come che in famiglie di Incantatori vi siano persone sprovviste di questo talento. Molti di loro conducono doppie vite, esercitando le loro arti con discrezione, evitando di destare scalpore, poiché il loro numero esiguo e le rivalità con i "colleghi" non consente loro di sfidare l'ordine costituito dai non praticanti di magia. Il loro percorso li porta spesso a interagire con i Famigli, poiché da questi ultimi possono ottenere consigli, insegnamenti, supporto nel praticare le loro arti e attingere potere con parsimonia.

La maggior parte degli Incantatori ha incontrato il proprio Famiglio e vi ha stretto un patto di mutuo soccorso: pertanto, molti Incantatori cooperano per proteggere le enclavi e aiutano i Famigli che hanno da poco terminato il Risveglio ad apprendere come controllare il proprio Potenziale Magico. Tuttavia, esistono anche Incantatori Malvagi pronti ad approfittarsi dei Famigli.

## CHESHIRE

La contea del Cheshire ospita la School of Magic Tails ed è uno dei cuori pulsanti della magia inglese. È confinante a ovest con il Galles, in una regione prevalentemente pianeggiante e bagnata da fiumi quali il Dee, il Weaver e la Mersey. Sebbene le fabbriche e l'espansione della rete ferroviaria abbiano iniziato a plasmare le sue aree urbane, il cuore della contea è caratterizzato da ampie distese rurali, villaggi pittoreschi e fattorie. Il Cheshire è una terra ricca di tradizioni, leggende e incantesimi, molte presunte e altre con un fondo di verità, che si sono radicate nel tessuto sociale e culturale dei suoi abitanti. Questo fenomeno non è un caso, poiché il Cheshire è una terra favorevole anche per le creature magiche, il ma-



nifestarsi di fenomeni paranormali e forze misteriose che si muovono all'ombra della società Bipede. Per la sua tolleranza, il Cheshire ospita da secoli anche un numero considerevole di Incantatori che, pur celando i loro talenti, li impiegano discretamente per migliorare la loro condizione, il loro lavoro o la vita dei loro cari, senza mai divenire una minaccia per la società Bipede.

## KYTELER MANOR

Situata in cima a una collina rigogliosa e lussureggiante, Kyteler Manor è un'imponente villa in stile vittoriano che domina in lontananza la campagna del villaggio di Grappenhall. Per i Bipedi che vivono nelle vicinanze, Kyteler Manor è sempre stata lì, anche se le famiglie che la abitano, nel corso di generazioni, hanno ampliato notevolmente la struttura e ristrutturato più volte gli esterni. Il luogo apparterebbe a una certa famiglia Kyteler, composta da individui tanto gentili, quanto eccentrici, con una vera passione per gli animali di tutti i generi e le specie. In realtà, sono gli stessi abitanti del maniero a diffondere storie conturbanti e a mantenere l'aspetto decadente del luogo, per tenere lontani contadini e curiosi, per la loro stessa incolumità.

Kyteler Manor ospita infatti la School of Magic Tails, un rifugio per tutti i Famigli del Cheshire che hanno ultimato il loro Risveglio da poco e che non sono ancora in grado di sfruttare il loro Potenziale Magico. Luogo sicuro di crescita, scoperta e sicurezza, è divenuto nei secoli un punto di riferimento per molti Famigli, soprattutto per la stretta cooperazione che si respira tra coloro che hanno deciso di preservare le creature magiche.

## SOCIETÀ MAGICA

La Società Magica è una delle enclavi più antiche e influenti di Inghilterra. Situata nell'agglomerato urbano di Warrington, ancora oggi è il principale punto di contatto e coordinamento per tutti i Famigli e gli Incantatori che operano nella regione. Le sue politiche sono volte alla salvaguardia dei Famigli e all'equilibrio tra loro, il mondo magico e quello Bipede, garantendo che la loro gente possa rimanere nascosta, continuando a prosperare. L'enclave agisce come un centro di raccolta informazioni, monitorando attività magiche anomale, la presenza di creature pericolose o le macchinazioni di Incantatori Malva-

gi. Fornisce mutuo soccorso e supporto ai Famigli in difficoltà, offrendo rifugio, protezione e assistenza qualora i loro affari debbano portarli a confrontarsi con i Bipedi. Collabora strettamente con Kyteler Manor, fungendo da ponte per i Famigli che terminano la loro formazione e desiderano integrarsi attivamente nella comunità magica, oltre a fornire al Maniero risorse e personale quando necessario. La Società Magica è considerata, anche dagli Incantatori, la più attiva organizzazione magica di tutto il Cheshire.

## MINACCE

I Famigli si muovono in un mondo pericoloso, circondati da forze che possono soggiogarli, vincolarli o cacciarli. Che si tratti di umani senza scrupoli o incantesimi fuori controllo, si troveranno ad affrontare sfide e difficoltà di diversa entità. In generale, chiunque abbia intenzioni ostili o malevole, può divenire una minaccia per i Famigli (venendo considerato un Avversario). Creature come i Gytrash, i Berretti Rossi e gli Incubi, minacciano la Società Magica poiché le loro azioni possono destare l'attenzione dei Bipedi. Fantasmi, poltergeist e altre apparizioni hanno un'influenza differente sugli animali, pertanto i Famigli sono tra le creature che hanno maggiore possibilità di interagirvi.

Proprio per la loro ignoranza, i Bipedi possono essere una potenziale fonte di pericolo: non è raro che qualche Famiglio imprudente sia stato acciuffato da un accalappiacani, venduto a un circo itinerante o usato come animale da soma in qualche fattoria.

Può sembrare un paradosso, ma alcuni Famigli sono nemici dei propri simili. Dopo aver vissuto a lungo a contatto con i Bipedi e aver sperimentato le loro dinamiche sociali, alcuni sviluppano rivalità pericolose, alimentate da ambizione, invidia e prepotenza. Nei casi peggiori, alcuni entrano in aperta ostilità con la stessa Società Magica, mettendone in discussione l'autorità, mentre i più subdoli cospirano per sovvertire l'ordine costituito, talvolta alleandosi con i nemici della propria specie.

Allo stesso modo vi sono Incantatori che utilizzano il potere dei Famigli per compiere atti empì e malvagi, adescandoli con l'inganno e la forza, piegandone la volontà per accrescere i propri poteri. Alcune potenti Streghe hanno tormentato Famigli fino alla follia, trasformandoli in creature maligne fuori controllo. La Società Magica ha quindi creato delle ca-



tegorie di minacce, con diversi gradi di pericolosità, così da informare tutti sui rischi e le intenzioni di questi soggetti. I Cacciatori di Famigli rappresentano un esempio di minacce. Tra loro si annoverano cacciatori prezzolati, mercanti di ninnoli magici, pseudo-scienziati, accademici, affascinanti dandy

e dame da salotto desiderose di sfoggiare le ultime “conquiste”: quasi sempre essenze di Famigli, incastonate in amuleti e talismani, contro la loro volontà.

Nel Manuale Base, in un'appendice dedicata, vi è un elenco di possibili Avversari pronti all'uso e le regole con le indicazioni per creare i propri.

# REGOLAMENTO

## PROVE

I Famigli potrebbero ritrovarsi ad affrontare situazioni rischiose, il cui esito non è sempre scontato. In questi casi la sola narrazione non è sufficiente per determinare i risultati delle azioni intraprese ed è necessario lanciare i dadi, effettuando delle Prove.

Ogni volta che si ritrovano a dover tirare i dadi, i giocatori descrivono le loro azioni e il conseguente **Approccio**, ossia il modo in cui decidono di agire. Che sia richiamare alla mente un insegnamento o agire d'istinto, seguire i sensi o attivare una Capacità Arcana, i giocatori dovranno appellarsi a una delle **Abilità** del proprio Famiglio (descritte nella sezione “Famigli”, a pag. 26). La scelta dell'Approccio, oltre ad avere effetti narrativi, permette di influenzare il

risultato della Prova come descritto a pag. 14. A meno che non sia indicato da un effetto di gioco, è il Magister ad aiutare a determinare l'Approccio, basandosi sulla descrizione del giocatore, sul contesto e sulla situazione.

Quando il Magister richiede a uno o più giocatori di effettuare una Prova, si lanciano **tre dadi a sei facce (3d6)** e si sommano i risultati. Il valore ottenuto ne indica il superamento o meno, sulla base della complessità dell'azione intrapresa e della difficoltà della sua riuscita (**Soglia di Pericolo**).

A meno che non sia indicata nel Profilo di un Avversario o definita dall'avventura che si sta giocando, è il Magister a stabilire la Soglia di Pericolo da 1 (Agevole) a 8 (Estremo), associata a un **Valore di Difficoltà (VD)** rappresentato da un numero da 4

### SOGLIE DI PERICOLO E VALORI DI DIFFICOLTÀ

| SOGLIA DI PERICOLO | DIFFICOLTÀ  | VALORE DI DIFFICOLTÀ | DESCRIZIONE                                                    |
|--------------------|-------------|----------------------|----------------------------------------------------------------|
| 1                  | Agevole     | 4-5                  | Un compito semplice, quasi privo di difficoltà.                |
| 2                  | Abitudinale | 6-7                  | Una prova ordinaria, in cui è difficile sbagliare.             |
| 3                  | Facile      | 8-9                  | Una sfida accessibile, che richiede concentrazione.            |
| 4                  | Moderata    | 10-11                | Una situazione leggermente complessa, cui prestare attenzione. |
| 5                  | Impegnativa | 12-13                | Una circostanza difficile, per cui servono abilità e fortuna.  |
| 6                  | Ardua       | 14-15                | Un contesto critico, che mette a dura prova anche i migliori.  |
| 7                  | Pericolosa  | 16-17                | Un'impresa quasi impossibile, che richiede coraggio.           |
| 8                  | Estrema     | 18                   | Un'azione epica, alla portata dei più grandi Famigli.          |



a 18. Se il risultato di una Prova è pari o superiore al VD, l'azione intrapresa ha **Successo**, altrimenti è un **Fallimento**. La tabella "Soglie di Pericolo e Valori di Difficoltà" aiuta a stabilire la Soglia di Pericolo di un'azione. Quando nella colonna Valore di Difficoltà sono riportati due valori, questi indicano un intervallo di difficoltà media per quel tipo di compito. È il Magister a scegliere il valore specifico da eguagliare o superare, a seconda delle circostanze.

*Esempio:* una Soglia di Pericolo 4 (Moderata) è associata a un VD 10-11. Il Magister può stabilire che disturbare un rituale ha Valore di Difficoltà 10, mentre farlo con la stanza in fiamme ha VD 11.

Laddove invece i Famigli si stiano muovendo in situazione ardue, agendo sotto pressione o in velocità, il Magister può scegliere di applicare un malus, dando -1 o -2 al risultato ottenuto. È preferibile applicare malus per sfide facili (Soglie di Pericolo 1 o 2), evitandoli invece con difficoltà elevate (Soglie di Pericolo da 6 a 8).

*Esempio:* un Famiglio gufo sta tentando disperatamente di aprire la maniglia di una porta, mentre un mastino è sulle sue tracce. Applicare un malus di -1 al risultato della Prova può aiutare a far sentire la pressione della Scena.

## ESITO CRITICO

Quando tutti i dadi lanciati ottengono lo stesso risultato si ha un **Esito Critico** che può dare vita a

un'Opportunità o a una Complicazione.

**Se si ottengono tre 1 il risultato è un Fallimento automatico**, a prescindere da eventuali bonus, dalla possibilità di rilanciare un dado e/o dall'aver svolto l'azione con Favore o Sfavore. **Si genera una Complicazione aggiuntiva** che mette in difficoltà o in pericolo il Famiglio coinvolto.

**Se si ottengono tre risultati uguali, per i valori che vanno da 2 a 5**, anche dopo aver scartato l'eventuale dado extra fornito dal Favore o dallo Sfavore, **si ottiene un'Opportunità o una Complicazione**, indipendentemente dal Successo o dal Fallimento della Prova.

**Se si ottengono tre 6**, anche dopo aver scartato l'eventuale dado extra fornito dal Favore o dallo Sfavore, **il risultato della Prova è un Successo automatico, con un'Opportunità aggiuntiva** in favore del Famiglio, con un miglioramento drastico della sua situazione.

Il Magister e i giocatori, valutando il contesto e la scena in corso, possono accordarsi su quale sia l'esito delle Opportunità e delle Complicazioni generate da un Esito Critico. Le tabelle "Effetti durante le Prove" ed "Effetti durante il Combattimento" riportano alcuni esempi e spunti di gioco. Coinvolgere attivamente i giocatori nell'ideazione di Complicazioni e Opportunità narrative contribuisce alla creazione di situazioni originali, che mettono in risalto le storie del gruppo.

### EFFETTI DURANTE LE PROVE

#### OPPORTUNITÀ

**Comprensione:** si comprende qualcosa su un mistero magico o soprannaturale.

**Empatia:** si comprendono i veri sentimenti o le intenzioni di un'altra creatura.

**Perspicacia:** si nota un dettaglio importante, che dà accesso a una nuova informazione.

**Scoperta:** si scopre un passaggio nascosto o insolito, una nuova via da esplorare.

**Supporto:** giunge in aiuto un alleato inatteso, fornendo un supporto prezioso.

**Visione:** si ha una breve visione del passato, legata al luogo circostante.

#### COMPLICAZIONI

**Crollo:** crolla una struttura, frana il terreno o cade un albero.

**Perdita:** si perde un Equipaggiamento Incantato.

**Rivelazione:** viene rivelata accidentalmente un'informazione cruciale.

**Rumore:** si viene scoperti o si attirano attenzioni indesiderate.

**Sorpresa:** un Bipede rischia di scoprire la vera natura di un Famiglio.

**Tradimento:** un PNG rivela la sua vera natura, diventando un pericolo.



## EFFETTI DURANTE IL COMBATTIMENTO

### OPPORTUNITÀ

**Colpo:** si tramortisce un Avversario, impedendogli di attaccare per un round.

**Fuga:** il potere del Famiglio atterrisce un Avversario, che fugge dallo scontro.

**Furto:** si riesce a prendere un piccolo oggetto posseduto da un Avversario.

**Impeto:** seguendo l'istinto, si può compiere una seconda azione nel corso del prossimo turno.

**Punizione:** si impartisce una lezione all'Avversario, infliggendogli 1 Danno Aggiuntivo.

**Riposo:** riprendendo fiato, si recupera 1 punto di Potenziale Magico.

### COMPLICAZIONI

**Disarmo:** un colpo dell'Avversario fa cadere un Equipaggiamento Incantato a un Famiglio.

**Ferocia:** un Avversario colpisce con foga, infliggendo 1 Danno Aggiuntivo.

**Imboscata:** un nuovo Avversario attacca all'improvviso, prima di unirsi allo scontro.

**Paura:** una creatura terrorizza il Famiglio, che subisce Sfavore alla sua prossima azione.

**Recupero:** un Avversario attinge a nuove energie, recuperando 1 Salute.

**Scomparsa:** con un movimento elusivo, un Avversario sparisce dalla vista.

## SUCCESSI PROGRESSIVI

Quando non basta un unico Successo per risolvere una situazione, si effettua una Prova con Successi Progressivi. In questo caso i Famigli devono accumulare, collettivamente, un certo numero di Successi, stabilito dal Magister. A turno, ogni Famiglio effettua la Prova e subisce le eventuali conseguenze. Il Magister ha il compito di tenere traccia dei Successi e, al raggiungimento del numero richiesto, narrarne l'esito.

Le Opportunità possono essere spese per ottenere Successi aggiuntivi, così come le Complicazioni o altri effetti di gioco possono annullarli, facendo perdere tempo prezioso e aumentando la tensione narrativa. Alcune Prove con Successi Progressivi vengono considerate fallite se si accumula un numero di Fallimenti specifico (solitamente pari al numero dei normali Successi richiesti per superarle).

## BONUS E MALUS

È considerato **Bonus** ogni valore che viene sommato (ad esempio "+1"), mentre è definito **Malus** ogni valore che viene sottratto (ad esempio "-1"). L'ordine di applicazione degli effetti è il seguente: prima quelli che influenzano il lancio dei dadi (Favore, Sfavore o rilancio di uno o più dadi), poi i bonus e infine i malus.

Bonus e malus, se provenienti da differenti fonti e applicati allo stesso risultato, si cumulano tra loro. Non è mai possibile applicare un bonus maggiore di +9 o un malus minore di -6.

## INFLUENZARE UNA PROVA

I Famigli possono usare le loro Abilità, Capacità Arcane ed Equipaggiamenti Incantati per aggiungere un bonus al risultato di una Prova, modificarne l'esito o alterare il lancio di un dado. Al contrario, gli Avversari possono imporre malus al risultato di una Prova o ostacolarne lo svolgimento generale.

**Punti Abilità:** prima di effettuare la Prova si possono spendere 1 o più Punti Abilità dalla riserva corrispondente, determinata dall'Approccio, per aumentare il risultato di un ammontare pari al numero di Punti spesi. Per ogni singola Prova, si possono spendere un massimo di Punti Abilità pari al proprio Livello di Dominio.

**Capacità Arcane ed Equipaggiamenti Incantati:** spendendo punti di Potenziale Magico si possono attivare gli effetti di Capacità Arcane ed Equipaggiamenti Incantati. Alcuni prevedono un costo aggiuntivo, specificato nella descrizione. Per attivarli è necessario pagarne il costo per intero.

## ATTIVAZIONE

Capacità Arcane, Equipaggiamenti Incantati e altri effetti, sono caratterizzati da un'Attivazione che ne identifica modalità di utilizzo e limiti di applicazione durante un round.

Esistono cinque diverse tipologie di Attivazione: Manovra, Potenzimento, Supporto, Risposta e Gratuita.



## MANOVRA

Sostituisce lo svolgimento di una normale azione nel corso del proprio turno. Non è possibile compiere più di una Manovra per round o svolgerla al di fuori del proprio turno, salvo diversamente indicato. Gli effetti di gioco che si applicano alle azioni vengono applicati anche alle Manovre.

## POTENZIAMENTO

Migliora il risultato di una propria azione, Prova o Manovra, talvolta specificandone le condizioni di attivazione. Il Potenziamento si innesca contestualmente all'azione, alla Prova o alla Manovra dichiarata, salvo diversamente indicato. **Si può attivare un solo Potenziamento per azione, Prova o Manovra.** Se un effetto consente di utilizzare più di un Potenziamento, non è però possibile ripetere lo stesso.

## SUPPORTO

Migliora il risultato di un'azione, Prova o Manovra intrapresa da un altro Famiglio, talvolta specificandone le condizioni di innesco.

Ogni Famiglio può attivare un solo Supporto per ogni azione, Prova o Manovra effettuata da un altro Famiglio. Si può beneficiare di più effetti Supporto, attivati da diversi Famigli, purché abbiano nomi diversi. Non è quindi possibile fornire due volte lo stesso Supporto.



## RISPOSTA

Permette di reagire a una sollecitazione esterna (attacchi, stimoli, interazioni), anche all'interno del proprio turno. La descrizione indica le condizioni di attivazione. **Una singola Prova, risultato o effetto può portare all'attivazione di una sola Risposta alla volta.** Qualora invece vi siano inneschi diversi, o concatenati, si possono attivare più Risposte per round. Se la Risposta interrompe il turno di un'altra creatura, al suo termine il turno prosegue.

*Esempio:* se l'innesco è "un avversario infligge danno a un altro Famiglio" e vi sono più Famigli in Scena che potrebbero attivare una Risposta, anche con nomi diversi, se ne sceglie solo una. Se tuttavia la Risposta attivata prevede che venga effettuato una Prova e questa fallisce, è possibile attivare a quel punto una seconda Risposta che interagisca con il nuovo innesco: "quando un altro Famiglio fallisce una Prova".

## GRATUITA

Può essere usata a discrezione del Famiglio durante il proprio turno. **Non è possibile utilizzarne più di una per round.**

## ORDINE DI ATTIVAZIONE

Se due o più effetti interagiscono nel corso della stessa azione o Prova, il Magister ha l'ultima parola riguardo l'ordine di applicazione. Se hanno un'Attivazione, l'ordine di risoluzione è il seguente:

**Risposta:** si attiva in reazione a un altro effetto, inclusa un'altra Risposta.

**Supporto:** si attiva quando un altro Famiglio dichiara un'azione, prima del lancio dei dadi.

**Potenziamento:** si attiva quando si dichiara una propria azione, prima del lancio dei dadi.

**Manovra:** si attiva al posto di un'azione, si esegue dopo che gli effetti di tutte le altre Attivazioni sono stati risolti.

Gli effetti con Attivazione Gratuita contano come Manovre nell'ordine di Attivazione.

## DURATA

Condizioni, Capacità Arcane e altri effetti hanno una Durata che indica per quanto tempo in gioco un effetto è attivo.

**Istantanea:** l'effetto termina subito dopo l'attivazione.



**Round:** l'effetto dura un certo numero di round. Può essere un numero specifico o una formula per stabilirli casualmente con il lancio dei dadi al momento dell'attivazione dell'effetto (per esempio, 1d6+1 round). Il calcolo dei round si effettua a partire dal turno di chi attiva l'effetto.

**Minuti e Ore:** indicano un tempo trascorso in-gioco, conteggiato dal Magister in base al contesto e all'avanzamento della storia.

**Scena:** indicazione narrativa, determinata dall'avanzamento della storia e stabilita dal Magister.

A meno che non sia diversamente indicato nell'effetto, porre fine a una durata superiore a Istantanea può essere fatto all'inizio del proprio turno: non ha un'Attivazione, non richiede Prove e non comporta la spesa di Punti o risorse.

## FAVORE E SFAVORE

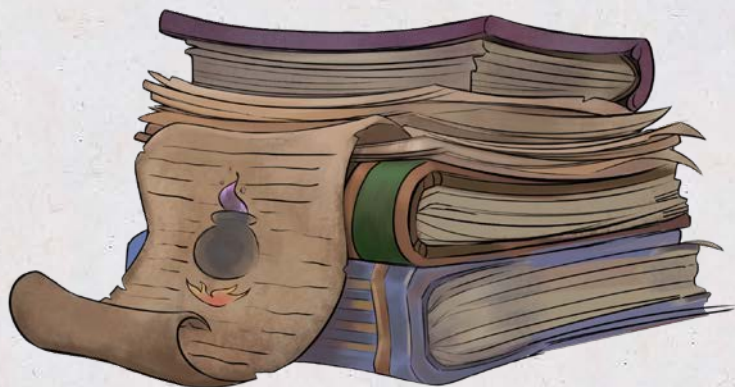
In alcune situazioni, a discrezione del Magister o di effetti di gioco, i Famigli possono trovarsi avvantaggiati (per esempio, muovendosi sottovento) o ostacolati (per esempio, ritrovandosi improvvisamente abbagliati) durante le Prove.

Le circostanze positive forniscono Favore, mentre quelle negative impongono Sfavore. Si effettua la Prova lanciando 1d6 aggiuntivo e in caso di:

**Favore,** si scarta il dado con il risultato più basso tra quelli ottenuti.

**Sfavore,** si scarta il dado con il risultato più alto tra quelli ottenuti.

Questo avviene prima di sommare i risultati e applicare un qualunque altro effetto che consenta di ritirare uno o più dadi.



Se una stessa Prova gode contemporaneamente di Favore e Sfavore, gli effetti si annullano a vicenda e la Prova si effettua normalmente. In ogni caso non è possibile beneficiare, per una stessa Prova, di più di un Favore o Sfavore alla volta.

A meno che non sia specificata la condizione o situazione in cui Favore o Sfavore debbano essere utilizzati (per esempio una Capacità Arcana che dica "tu o un altro Famiglio ottenete Favore alla prossima Prova"), possono essere conservati e spesi in un secondo momento. Un Famiglio non può mai conservare più di un Favore e Sfavore alla volta. Un giocatore può scegliere se conservare o spendere il Favore accumulato, mentre lo Sfavore può essere speso sia dal giocatore che dal Magister (ad esempio per l'effetto di un Avversario).

Un Famiglio ridotto a 0 Punti Salute perde ogni Favore accumulato (anche quello ottenuto da un effetto per una specifica Prova ancora da compiere), mentre mantiene lo Sfavore (ma non quello subito da una specifica Prova ancora da compiere).

## PERSONALITÀ

Quando i Famigli agiscono, il normale corso delle azioni può essere alterato dal loro temperamento e dalle inclinazioni caratteriali, rappresentate da Indole, Passione e Paura. Oltre a fornire una linea guida per l'interpretazione del Famiglio, possono essere invocate in gioco prima dello svolgimento di una Prova.

### INDOLE

Quando un Famiglio compie un'azione che rispecchia la propria Indole, una volta per sessione il Magister può concedere Favore alla sua prossima Prova.

### PASSIONE

Quando un Famiglio compie un'azione spinto dai propri entusiasmi, una volta per sessione può invocare la propria Passione. Se la sua prossima Prova ha Successo, il Magister concede un'Opportunità aggiuntiva.

### PAURA

Quando un Famiglio compie un'azione in una situazione in cui la sua Paura si manifesta, una volta per sessione il Magister può imporre Sfavore alla sua prossima Prova. Se il risultato è un Fallimento, il Magister genera una Complicazione aggiuntiva.



# CONTESA

## SCENE DI CONTESA

Talvolta i Famigli potrebbero trovarsi coinvolti in situazioni concitate o pericolose, come un combattimento contro un Avversario, un'infiltrazione in una fabbrica di Bipedi o una contrattazione con un Famiglio ostile. Si tratta di Scene di Contesa: eventi e circostanze in cui i Famigli si confrontano con un rischio o una minaccia. I giocatori effettuano le Prove per attaccare e per difendersi. Il Magister descrive le azioni degli Avversari e le conseguenze delle Prove, raccontandone l'esito positivo o negativo.

Le Scene di Contesa sono suddivise in **Round**, brevi lassi di tempo (da 5 a 7 secondi in gioco) durante i quali ogni partecipante agisce. Un round è composto dai turni svolti dai partecipanti alla Contesa. Il **Turno** è il momento in cui una creatura (Famiglio o Avversario) agisce, muovendosi e scegliendo cosa fare con la sua azione (una per turno). Il round in corso ha termine quando tutti i partecipanti hanno svolto il proprio turno. Se la Contesa non si è risolta, inizia un nuovo round finché il Magister non la dichiara conclusa.



Nei combattimenti, le Scene di Contesa seguono uno schema ciclico di turni e round, sintetizzato come segue.

### 1. INIZIATIVA

All'inizio di un combattimento o se una Scena di Contesa lo richiede, si stabilisce l'ordine con cui agiscono le creature coinvolte. Ogni Famiglio deve effettuare una Prova di Agilità, chiamata **Prova di Iniziativa**. Se il risultato è pari o superiore al Valore di Difficoltà di un Avversario o Alleato, la prova ha Successo e il Famiglio agisce prima di lui.

L'ordine con cui agiscono i Famigli non è importante: se più Famigli possono agire prima (o dopo) di un Avversario, i giocatori stabiliscono tra loro l'ordine dei rispettivi turni (il Magister fa lo stesso con gli Avversari). Gli Avversari con lo stesso nome agiscono tutti assieme, ma ognuno svolge separatamente il proprio turno.

Nel caso di imboscate o attacchi a sorpresa, le Prove di Iniziativa si svolgono normalmente, ma il primo round viene giocato solo da coloro che sono consapevoli del pericolo imminente (ad esempio perché hanno superato una Prova per percepire il pericolo). Dal secondo round si segue l'ordine determinato dalla Prova di Iniziativa.

*Esempio:* Jack, Jarmara e Tibb stanno affrontando due Cacciatori di Famigli (Valore di Difficoltà 10) e un Mastino (Valore di Difficoltà 12). Durante la Prova di Iniziativa, Jack ottiene 13, Jarmara 12 e Mordai 8. Jack e Jarmara agiscono prima dei Cacciatori di Famigli e del Mastino, mentre Mordai agirà per ultimo. Visto che Jack e Jarmara agiscono entrambi per primi, i giocatori decidono che si svolgerà prima il turno di Jarmara e poi quello di Jack.

### 2. TURNO

Durante il proprio turno, una creatura può muoversi in qualsiasi momento ed effettuare 1 azione. Il termine azione indica un compito che la creatura vuole portare a termine. Le azioni più comuni per un Famiglio sono le seguenti.



## Attaccare

Un Famiglio può usare la sua azione per attaccare un bersaglio. Il giocatore stabilisce l'intento e descrive l'attacco: potrebbe scegliere di attaccare fisicamente, intralciare il bersaglio grazie a elementi della scena o utilizzare i suoi poteri. Il Magister stabilisce quindi l'Approccio più adatto. Il Famiglio effettua una **Prova di Attacco** contro il Valore di Difficoltà dell'Avversario (o contro un Valore di Difficoltà dichiarato dal Magister), il cui risultato può essere modificato dalla spesa dei Punti Abilità dell'Approccio dichiarato, dall'attivazione di Potenzamenti e Supporti e così via. **Se la Prova di Attacco ha Successo infligge 2 Danni**, indipendentemente dalla sua descrizione e dal suo intento. Il numero di Danni può essere aumentato con l'avanzamento del Famiglio o grazie ai Danni Aggiuntivi.

*Esempio:* Holt affronta un Cacciatore di Famigli (Valore di Difficoltà 10). Approfittando dei grandi scaffali, il giocatore descrive come Holt, schivato un incantesimo, voglia saltare sui ripiani, facendo cadere più oggetti possibile addosso al suo aggressore. Il Magister stabilisce un Approccio di Istinto e il giocatore spende 1 Punto dalla sua riserva di Istinto per ottenere +1 al risultato della Prova di Attacco. Se avrà Successo, la caduta dei libri causerà 2 Danni al Cacciatore di Famigli.

## Attivare una Manovra

Un Famiglio può decidere di usare la sua azione per attivare una Capacità Arcana o usare un Equipaggiamento Incantato con Attivazione Manovra. In questo caso, in base alla descrizione degli effetti, si determina se debbano essere effettuate anche altre Prove.

## Svolgere un Compito

Un Famiglio potrebbe approfittare della confusione di una Contesa per compiere azioni parallele: studiare uno strano glifo, trascinare qualcosa di pesante, interrompere un rituale e così via. In base alla descrizione e all'intento del giocatore il Magister stabilisce l'Approccio e il Valore di Difficoltà del compito. Il giocatore sceglie se spendere Punti Abilità e attivare Capacità Arcane o Equipaggiamenti Incantati, poi effettua la Prova e, in base al risultato, il Magister descrive l'esito.

## 3. NUOVO ROUND

Quando tutti i Famigli e gli Avversari hanno completato il proprio turno, si conclude il round in corso e ne inizia uno nuovo. Si ripetono quindi i punti 2 e 3 finché il Magister non dichiara conclusa la Contesa. All'inizio di ogni round, i giocatori possono ac-

cordarsi tra loro su chi debba effettuare per primo il turno, seguendo l'Iniziativa. Il Magister tiene traccia della durata degli effetti, a partire da chi li ha attivati, ed eventualmente descrive variazioni della situazione in corso.

## DIFESA

Le azioni di Difesa non hanno limiti di utilizzo e solitamente si effettuano durante il round, ma al di fuori del proprio turno.

Un Famiglio che subisce un attacco o un effetto particolare deve effettuare una **Prova di Difesa**. Quando il Magister usa l'azione dell'Avversario per dichiarare l'attacco a un Famiglio, il giocatore deve descrivere la sua azione di difesa ed effettuare una Prova per evitare le conseguenze. La Prova si risolve come di consueto: a partire dalla descrizione del giocatore il Magister individua l'Approccio e il giocatore dichiara l'utilizzo di eventuali Potenzamenti, Supporti, Risposte ed effetti di Equipaggiamenti Incantati. Un Famiglio può decidere di subire un Fallimento automatico nella Prova di Difesa. I danni inflitti da un Avversario sono specificati nella sua descrizione.

## DANNO E PROTEZIONE

Quando una Prova di Attacco ha Successo o una Prova di Difesa è un Fallimento, si infliggono o subiscono Danni che riducono i Punti Salute. Alcuni effetti di gioco permettono di infliggere Danni extra, generando un certo numero di **Danni Aggiuntivi (DA)** che si sommano a quelli normalmente inflitti, prima di applicare la Protezione.

Il valore di **Protezione** (se presente), diminuisce i Danni che si stanno per subire. Alcuni effetti di gioco, cumulabili tra loro, possono aumentare o ridurre momentaneamente la Protezione, mentre altri permettono di ignorarla del tutto.

Alcune Capacità Arcane, come "Assalti a Catena", consentono di colpire differenti bersagli con la stessa azione, effettuando Prove separate, ciascuna con i propri bonus, malus, Potenzamenti e Supporti. Altre, invece, come "Sventura a Catena" permettono di effettuare una singola Prova per colpire un bersaglio e, di riflesso, colpirne altri con effetti o Danni secondari.

## SCONFITTA

In generale quando i Punti Salute vengono ridotti a 0, una creatura non è più in grado di agire o prendere parte ad altri combattimenti.



Quando i Punti Salute di un Famiglio vengono ridotti a 0, il Famiglio perde i sensi, gli effetti attivi terminano e non può giocare il proprio turno finché non recupera almeno 1 Punto Salute. Gli Avversari con un Rango superiore a Comune possono recuperare Punti Salute e tornare ad agire nel turno successivo.

Nel corso di un combattimento, i Famigli si possono dire sconfitti solo quando tutto il gruppo perde i sensi. In alcuni casi, fuggire e riorganizzarsi è un'alternativa migliore all'essere catturati.

## CONDIZIONI

È possibile infliggere o subire Condizioni che alterano lo stato di una creatura. Si tratta di effetti specifici che causano perlopiù malus, di durata variabile in base alla situazione innescante. I Famigli possono rimuoverle grazie al riposo, a un effetto o attendendone il termine. Gli effetti delle Condizioni non sono cumulabili e qualora si subisca nuovamente una stessa Condizione si aggiorna solo la sua durata. Famigli e Avversari infliggono Condizioni diverse. L'elenco completo delle Condizioni è descritto nel Manuale Base.

### FAMIGLI

Qui di seguito la descrizione delle Condizioni che i Famigli precompilati in Appendice, a partire da pag. 59 possono infliggere agli Avversari. Gli effetti si riferiscono all'Avversario che le subisce.

#### ABBAGLIATO

Tutti i tuoi Attacchi (anche Speciali) infliggono -1 Danno.

#### PROVOCATO

Nel tuo round puoi agire solo contro il Famiglio che ti ha inflitto la Condizione.

### AVVERSARI

Qui di seguito la descrizione delle Condizioni che gli Avversari le cui schede sono in Appendice a pag. 47 e altre situazioni descritte possono infliggere ai Famigli. Gli effetti si riferiscono al Famiglio che le subisce.

#### FERITO

Ogni volta che usi una Capacità Arcana con Attivazione Potenziamento o Supporto, subisci 1 Danno.

#### INDEBOLITO

Quando stai per subire 1 o più Danni, ricevi sempre 2 Danni Aggiuntivi.

#### PREDA

Se hai metà o meno Punti Salute rimanenti, applichi un malus di -1 alle Prove di Forza e Sensi.

#### SORVEGLIATO

Applichi un malus di -1 al risultato di tutte le Prove.

#### SPAVENTATO

Non puoi usare Capacità Arcane con Attivazione Risposta.

## DISTANZA, GITTATA E SPOSTAMENTI

Durante la maggior parte delle Scene di Contesa, si presuppone che tutti i Famigli, gli Alleati e gli Avversari coinvolti siano sempre in grado di raggiungerli. Possono muoversi prima, dopo o durante lo svolgimento della propria azione, senza dover misurare le distanze specifiche. Quando la distanza complica il gioco, limitando le risoluzioni creative, il Magister dovrebbe privilegiare la narrazione alla precisione.

*Esempio:* gli Avversari stanno compiendo un rituale in un luogo sopraelevato, mentre i loro alleati stanno distruggendo delle prove in un'altra stanza. Un Famiglio può tentare un'azione spericolata per raggiungerli, mentre un suo compagno si occupa di recuperare le prove. Il Magister può alternare la narrazione tra un luogo e l'altro, al culmine della tensione, o seguire i risultati dell'Iniziativa, così da mantenere viva l'attenzione.

## RECUPERARE LE FORZE

Riposandosi è possibile ripristinare le risorse spese. A seconda del luogo e del tempo a loro disposizione, i Famigli dispongono di differenti opzioni di ristoro.

#### PISOLINO CONFORTANTE

I Famigli possono effettuare un **Pisolino Confortante** quando hanno poco tempo o sono in luoghi poco esposti, come un vicolo, una dimora abbandonata o tra gli arbusti. Ogni Famiglio ha a disposizione un certo numero di **Punti Conforto pari al Punteggio Massimo della sua Volontà + il suo Livello di Dominio**. Questa riserva può essere spesa tra più Pisolini Confortanti e si ripristina quando il Famiglio completa un Riposo Accogliente. Durante un Pisolino



lino Confortante, ogni Famiglio può spendere uno o più Punti Conforto (PC) e scegliere più opzioni di recupero, come indicato nella tabella. Questo riposo dura solitamente tra 30 minuti e un'ora.

### RIPOSO ACCOGLIENTE

I Famigli possono effettuare un **Riposo Accogliente** quando trovano un luogo riparato e sicuro, come le sale di Kyteler Manor, la casa di un Incantatore alleato o un'area protetta dalla magia. Si recuperano completamente i Punti Salute, il Potenziale Magico, i Punti Abilità, i Punti Conforto, si guarisce da tutte le Condizioni, si riparano gli Equipaggiamenti Incantati e si perde l'eventuale Favore o Sfavore accumulato. Questo riposo può durare dalle 10 alle 14 ore, pertanto il Magister può stabilire che al suo termine sia sorto un nuovo giorno.

#### OPZIONI DI RECUPERO

| PC | RECUPERO                                                              |
|----|-----------------------------------------------------------------------|
| 1  | 2 Punti Salute                                                        |
| 1  | 2 punti di Potenziale Magico                                          |
| 1  | Adattare l'anatomia di un Equipaggiamento Incantato a un'altra Specie |
| 2  | 2 Punti in un'Abilità o 1 punto in due Abilità                        |
| 2  | Rimuovere una Condizione                                              |
| 3  | Rimuovere Sfavore o ottenere Favore                                   |
| 5  | Riparare un Equipaggiamento Incantato                                 |

# FAMIGLI

## PROFILO

Per giocare a *Magic Tails* ogni giocatore deve avere una Scheda del proprio Famiglio, dove sono riportate le informazioni di gioco. Solitamente ogni giocatore crea il proprio Famiglio, scegliendo il modo in cui il suo potenziale magico si manifesta al Risveglio. Nell'Appendice a partire da pag. 59 sono presenti cinque Schede del Famiglio precompilate, pronte per iniziare subito a giocare, scaricabili anche dal sito di Avalon Sword (<https://avalonsword.com/manuali-e-universi-narrativi/magic-tails/>).

Ogni Famiglio è caratterizzato dalla definizione dei suoi aspetti identitari. Pur essendo entità soprannaturali, la loro forma animale influenza profondamente la loro psiche, dando loro interessi e paure che non credevano di avere. Caratteristiche, personalizzazioni e peculiarità comportamentali possono quindi essere ispirate dalla specie animale di appartenenza.

Il **Nome** aiuta a stabilire i primi elementi interpretativi del proprio Famiglio. Si può far riferimento a nomi umani o vezzeggiativi tipici, antichi o moderni.

In linea generale i Famigli non adottano cognomi o titoli, a meno che non si tratti di soprannomi attribuiti durante qualche evento particolare.

La **Specie** influenza la comunicazione con gli animali comuni della stessa specie, contribuisce a definire il carattere del Famiglio e fornisce 1 tra le tre Capacità Arcane di Specie disponibili.

Ogni Famiglio è reso unico dalle inclinazioni personali e dai tratti caratteriali, predisposizioni naturali o acquisite con l'esperienza, che ne definiscono il comportamento. Il **Carattere** si suddivide in:

- **Indole:** identificata da due aggettivi, indica il temperamento e il carattere del Famiglio.
- **Passione:** una breve frase che rappresenta ciò che entusiasma, interessa e desidera il Famiglio. Può essere un'azione, una tipologia di oggetti o un luogo.
- **Paura:** una breve frase che incarna l'insicurezza e il timore che un Famiglio prova di fronte a un pericolo reale o immaginario. Le Paure dipendono dalla natura animale e su di esse anche il razio-



cinio del Famiglio sembra avere poco controllo: anzi, molto spesso è proprio la sua coscienza a ingigantire paure di origine animale.

## ABILITÀ

Tutti i Famigli hanno differenti talenti e competenze, maturati nel corso del loro addestramento e sviluppati durante le loro avventure, chiamati Abilità. A ognuna è associato un valore, che misura quanto un Famiglio sia competente in un certo ambito: maggiore il punteggio, migliore la competenza. I punti vengono spesi nelle Prove, come descritto a pag. 12, rappresentando il modo in cui un Famiglio sfrutta i suoi talenti per riuscire in un compito. Le otto Abilità rappresentano ambiti piuttosto ampi, racchiudendo una molteplicità di tratti fisici, mentali e soprannaturali.

- ✦ **Agilità:** scioltezza e destrezza nei movimenti, come la capacità di infilarsi in spazi angusti, mantenere l'equilibrio o muoversi silenziosamente.
- ✦ **Arcano:** conoscere e comprendere il mondo magico e soprannaturale, utilizzando le proprie energie per interagirvi.
- ✦ **Forza:** superare pericoli e ostacoli grazie alla propria prestanza fisica, resistendo agli sforzi.
- ✦ **Intelletto:** richiamare alla mente conoscenze o acquisirne di nuove, fare deduzioni e comprendere il funzionamento di qualcosa.
- ✦ **Istinto:** reagire rapidamente a uno stimolo esterno, prendendo decisioni e agendo velocemente.
- ✦ **Sensi:** assecondare le proprie percezioni, individuando i pericoli, seguendo le tracce di altre creature e notando piccoli dettagli.
- ✦ **Socialità:** interagire in maniera proficua con gli altri, intrattenendo, coinvolgendo e convincendo il prossimo, senza agire in modo sconveniente o indisponente.
- ✦ **Volontà:** agire prontamente di fronte ai pericoli, dimostrando tenacia e fermezza. Resistere alle coercizioni, alle minacce e agli inganni.

La spesa dei Punti per le Prove non può mai ridurli sotto lo 0, così come eventuali bonus non possono superare il massimale. Se i Punti di un'Abilità raggiungono lo 0, il Famiglio è stanco e non può più usare quella riserva per migliorare le Prove.

## ENERGIA E DIFESA

Ogni Famiglio è dotato di una capacità magica interiore che riflette e incanala le energie dell'Etere, permettendogli di effettuare magie, rappresentata dal **Potenziale Magico (PM)**. Il suo corpo animale, invece, ha una forza fisica che gli permette di resistere all'ambiente circostante superando difficoltà, sfide e pericoli, definita dai **Punti Salute (PS)**.

Quando i punteggi vengono azzerati: un Famiglio perde i sensi o non è più in grado di agire finché non recupera almeno 1 Punto Salute; non può attivare invece Capacità ed Equipaggiamenti finché non recupera almeno 1 punto di Potenziale Magico. I valori non possono mai eccedere il massimale o essere ridotti sotto lo 0.

Un Famiglio con un Livello di Dominio 1 ha un valore di **Protezione** pari a 0. Inizialmente sono gli effetti degli Equipaggiamenti Incantati e delle Capacità Arcane a proteggerlo dai pericoli.

## NATURA ARCANA

Un Famiglio appena risvegliato ha un potenziale grezzo ancora da scoprire e una natura arcana guidata da nuovi istinti. Il Livello di Dominio non rappresenta una mera misura del suo potere: simboleggia la crescente comprensione che ha di sé e della sua nuova forma di esistenza.





**Un Famiglio entra in gioco con un Livello di Dominio pari a 1** e con il tempo può avanzare fino al 6. Oltre a determinare il limite alla spesa dei Punti Abilità, il Livello di Dominio individua anche a quali delle 7 Classi di potere il Famiglio ha accesso (**minimo 2, massimo 3**). I livelli nelle singole Classi scelte rappresentano il potere del Famiglio: maggiore il livello, più forte il potere e le capacità che ne derivano. Qui di seguito una breve sintesi delle Classi.

- ✦ **Ammaliatore:** può controllare la volontà e i desideri di chi lo circonda, manipolandone le azioni e ottenendo informazioni. Può stipulare Patti o Accordi da cui trarre poteri e vantaggi.
- ✦ **Artefice:** infonde energia negli oggetti dei Bipedi, incantandoli. Crea, usa e trasforma il potere degli Equipaggiamenti Incantati, rintracciandone l'energia.
- ✦ **Guardiano:** difende i suoi compagni o il suo Incantatore, sia fisicamente che spiritualmente. Le sue Capacità afferiscono a Incanti di allontanamento, disarmo e attacco.
- ✦ **Guaritore:** impara a identificare disturbi fisici e spirituali, preparare pozioni e unguenti per curarli, studiare piante e minerali ed eseguire rituali ancestrali.
- ✦ **Intermediario:** entra in contatto con spiriti o altre entità sovrannaturali. Può attingere alla loro energia o poteri, ma anche ottenere informazioni e conoscenze arcane.
- ✦ **Mutaforma:** altera parti del suo aspetto e del suo corpo. Ha la capacità di creare illusioni più o meno potenti, per se stesso o chi lo circonda.
- ✦ **Veggente:** può attivare la sua Vista interiore e interpretare segni e simboli che lo circondano, leggendo presente, passato e futuro. Ha la capacità di interpretare o trasmettere profezie, ma anche intervenire sul destino di chi lo circonda.

Grazie alle Avventure vissute e alle conoscenze acquisite, i Famigli imparano a muoversi nel mondo con maggiore consapevolezza, controllando sempre meglio le loro capacità e incrementando il loro potere. Questa crescita è rappresentata dalla riserva dei **Punti Risveglio (PR)**, assegnati dal Magister tra una sessione e l'altra come ricompensa per il raggiungimento di Obiettivi (Personalì o di Storia).

In generale, i Punti Risveglio non si ottengono sconfiggendo avversari, bensì progredendo nella trama. I Punti Risveglio possono essere spesi per acquisire

un nuovo livello in una Classe e miglioramenti per il proprio Famiglio.

## BIOGRAFIA

Definisce la storia del proprio Famiglio, tenendo a mente che l'esperienza nell'Etere si manifesta solo come frammenti di ricordi e non è al centro dell'esperienza di gioco. La Biografia si concentra infatti su ciò che è avvenuto dal Risveglio all'inizio dell'Avventura che si sta per giocare. Serve quindi a sintetizzare alcuni elementi che possono dare profondità al personaggio e a fornire spunti al Magister. La vera storia del Famiglio sarà poi costruita nel corso del gioco, con il contributo di tutti i partecipanti.

## OBIETTIVI

Nel corso delle loro Avventure i Famigli compiono azioni per raggiungere uno o più Obiettivi: ritrovare qualcuno o qualcosa, scoprire informazioni vitali, sventare piani o attacchi e così via.

Si tratta di **Obiettivi di Storia**, descritti nelle Avventure o creati dal Magister, che aiutano a delineare le trame in archi narrativi e a rappresentare l'avanzamento dei Famigli nel mondo di gioco. Il Magister, infatti, assegna PR quando i Famigli raggiungono obiettivi narrativamente rilevanti nel corso di una sessione.

Ogni Famiglio ha inoltre un **Obiettivo Personale**, annotato sulla Scheda, da raggiungere nel corso delle sue Avventure. Si tratta di momenti importanti che rappresentano la sua crescita grazie a una maturazione personale. Solitamente è composto da una singola parola o da una breve frase significativa. Gli Obiettivi Personali sono concordati con i Famigli interessati e vengono raggiunti quando si ritiene che siano stati pienamente esplorati e acquisiti.

## CAPACITÀ ARCANES

Elenca le Capacità Arcane possedute dal Famiglio, selezionate tra quelle conosciute dalla Specie e dalle Classi in cui il Famiglio ha uno o più livelli. Oltre a essere definite da un livello in base al loro potere, le Capacità Arcane si dividono in uno o più **Tipi**: ambiti di specializzazione, che aiutano giocatori e Magister a descriverne gli effetti in gioco.



La loro funzione principale è definire come queste interagiscano con le altre regole di gioco e quali siano le tipologie di magia e potere cui i Famigli hanno accesso. Le Capacità Arcane presenti nelle Schede del Famiglio precompilate includono i seguenti Tipi.

- ✦ **Contromisura:** negare, indebolire e contrastare gli effetti di un'altra azione.
- ✦ **Espediente:** soluzioni ingegnose e astute, ma con capovolgimenti incerti.
- ✦ **Formula:** sequenze di parole, usate per invocare potere.
- ✦ **Guerriglia:** azioni e doti che logorano i propri avversari, fisicamente e mentalmente.
- ✦ **Innato:** poteri istintivi e naturali, legati alla propria essenza.
- ✦ **Lotta:** doti e poteri per cercare l'egemonia sul campo di battaglia.
- ✦ **Malia:** influenzare le emozioni e le volontà altrui.
- ✦ **Mentalismo:** suggestioni e linguaggio del corpo, rafforzate dalle illusioni.
- ✦ **Metamorfosi:** alterazione del corpo e delle forme.
- ✦ **Occultismo:** interagire con forze antiche, pericolose e sconosciute.
- ✦ **Patto:** poteri e benefici, alimentati da accordi magicamente vincolanti.
- ✦ **Presagio:** visioni di un futuro prossimo, legate a imprevisti e opportunità.
- ✦ **Profezia:** frammenti di destino, che portano a esiti incerti.
- ✦ **Rituale:** poteri di origine antica, codificati e trasmessi nel tempo.
- ✦ **Sentinella:** doti ricognitive ed esplorative, al fine di ottenere un vantaggio tattico.
- ✦ **Specie:** doti e attitudini animali, potenziate con il Risveglio.
- ✦ **Spiritismo:** aiuto concesso dall'interazione con entità extracorporee.
- ✦ **Trucco:** effetto minore e versatile, adatto a creare diversivi.

## USARE LE CAPACITÀ

Soprattutto al di fuori da una Scena di Contesa, Magister e giocatori possono fare riferimento alla

descrizione di ogni Capacità Arcana per avere informazioni su come usarla, quando attivarla e quali spunti seguire per descriverla in scena.

La voce **Attivazione** aiuta a capire se una Capacità Arcana sostituisca a tutti gli effetti l'azione del Famiglio, se possa essere attivata contestualmente a una propria azione o a supporto di quella altrui, oppure se venga attivata in risposta al verificarsi di una situazione. Alcune Capacità Arcane possono avere più di un'Attivazione relativa a effetti secondari, come da descrizione.

Una volta pagato il **Costo** in Potenziale Magico, i suoi effetti si attivano in base alla **Durata** descritta e possono avere un effetto immediato o che perdura nel tempo (solitamente calcolato in Round, Minuti, Ore o Scene). In quest'ultimo caso, un Famiglio può porvi fine nel corso del suo round o utilizzando un'Attivazione specifica, se previsto nella descrizione della Capacità. Infine ogni Capacità Arcana ha uno o più **Tipi**, che ne descrivono l'ambito: alcuni effetti di gioco interagiscono con le Capacità Arcane caratterizzate da un Tipo specifico.

## EQUIPAGGIAMENTO INCANTATO

Elenca l'Equipaggiamento Incantato posseduto da un Famiglio. Le modalità di utilizzo durante il corso del gioco possono essere le più diverse: dal rompere fiale addosso ai nemici, facendole cadere dall'alto, all'afferrare al volo un oggetto dalla cintura di un compagno grazie alla lingua lunga!





Quando il realismo e la biologia rischiano però di diventare un limite per la narrazione, Magister e giocatori possono sperimentare assieme soluzioni creative: un Famiglio, ad esempio, potrebbe riuscire ad assumere una pozione attingendo all'energia magica della mistura attraverso la boccetta, senza doverla fisicamente aprire. L'unico limite è la propria creatività!

## TIPI DI EQUIPAGGIAMENTO

Anche gli Equipaggiamenti Incantati, come le Capacità Arcane, si dividono in **Tipi** che permettono a Magister e giocatori di individuarne ambiti ed effetti di gioco, con cui interagiscono. Gli Equipaggiamenti Incantati nelle Schede del Famiglio precompilate includono i seguenti Tipi.

- ❖ **Amuleto:** pendenti, ciondoli e talismani, con funzione protettiva.
- ❖ **Attrezzatura:** uno strumento funzionale, in grado di semplificare un compito.
- ❖ **Gioiello:** gemma, monile o altro ornamento, in grado di sfidare l'inevitabile.
- ❖ **Preparato:** unguenti, polveri e misture, dagli effetti benefici e instabili.

## USARE GLI EQUIPAGGIAMENTI

Un Equipaggiamento Incantato dà i suoi benefici al portatore solo quando è **Attivo**. Per poterlo attivare un Famiglio utilizza un'Attivazione Gratuita, spendendo interamente il costo in Potenziale Magico indicato (quindi solamente nel proprio turno).

Una volta Attivo l'Equipaggiamento Incantato ha **3 Utilizzi**, che si consumano ogni volta che si beneficia dei suoi poteri, come indicato nella sua descrizione. Ogni effetto o beneficio può essere usato con un'Attivazione specifica, come indicato nella descrizione, e consuma uno o più Utilizzi (alcuni effetti potrebbero richiedere anche la spesa aggiuntiva di altre risorse). Alcuni oggetti possiedono più di un effetto, ognuno con la propria Attivazione e la sua spesa di Utilizzi e/o di risorse aggiuntive. Esaurito anche il terzo Utilizzo, l'Equipaggiamento Incantato non è più Attivo e torna a essere un comune oggetto, fin quando non viene attivato nuovamente. Indipendentemente dal numero di Utilizzi consumati, un Equipaggiamento Incantato smette di essere Attivo quando un Famiglio effettua un Pisolino Confortante o un Riposo Accogliente. Se un effetto ripristina uno o più Utilizzi, il loro totale non può mai essere superiore a 3, se non diversamente indicato nella descrizione dell'Equipaggiamento Incantato.







# AVVENTURA





# GITA AL CRYSTAL PALACE

## INTRODUZIONE

*Cari Famigli e Incantatori, benvenuti in Gita al Crystal Palace, un'avventura introduttiva per muovere i primi passi in Magic Tails. La nostra storia si svolge il 19 giugno 1890 nell'area di Sydenham Hill, nel sud di Londra, tra la Corte dei Dinosauri e i giardini antistanti. Qui troverete fiori in grado di far perdere la ragione, Bipedi che vedono i dinosauri prendere vita e un Incantatore maldestro alle prese con un antico manufatto di famiglia.*

Questo capitolo, destinato soltanto al Magister, contiene l'avventura pronta da giocare, della durata di circa 3 ore, per un massimo di 5 Famigli. Gli altri giocatori non dovrebbero proseguire oltre nella lettura, poiché potrebbero imbattersi in anticipazioni e perdere il piacere della scoperta.

Nelle sezioni seguenti vengono fornite indicazioni sulla gestione della trama e la sua struttura, riferimenti all'applicazione del regolamento e tutti i materiali necessari, presupponendo la conoscenza dei capitoli precedenti. Nell'Appendice, a partire da pag. 59, vi sono le Schede dei Famigli precompilate, già pronte per essere suddivise tra i giocatori, e le Schede degli Avversari con le indicazioni su come leggerne i profili. Sul sito di Avalon Sword ([www.avalonsword.com/manuali-e-universi-narrativi/magic-tails/](http://www.avalonsword.com/manuali-e-universi-narrativi/magic-tails/)) sono disponibili anche le schede in versione printer-friendly.

Le diverse scene in cui è suddivisa l'Avventura offrono ai giocatori la possibilità di calarsi per la prima volta nel ruolo di Famigli, testandone le capacità e sperimentando il potenziale narrativo del sistema di gioco. Se nel gruppo vi sono giocatori alla prima esperienza con *Magic Tails*, è consigliabile che il Magister stabilisca con il gruppo cosa significhi interpretare un Famiglio (come entità soprannaturale in un corpo animale), determinando tono e atmosfera della sessione di gioco. È consigliabile annotare i dettagli utili alla narrazione, stilando un elenco di nomi, luoghi e situazioni fondamentali. Alcune delle scene, infatti, possono offrire spunti di estensione della tra-

ma, permettendo di giocare delle sessioni aggiuntive; altre, invece, possono essere tagliate in caso si abbia meno tempo a disposizione. Ulteriori approfondimenti sulla gestione della trama sono a pag. 27, nella sezione "Struttura".

L'avventura riporta anche le possibili Prove da superare per ottenere informazioni e indizi, con i relativi VD. Quando non è riportato il nome di un'Abilità, significa che i Famigli possono tentare più di un Approccio, scoprendo informazioni differenti in base alla tipologia dei loro sforzi. Quindi se la Prova ha Successo notano un dettaglio differente a seconda dell'Approccio utilizzato.

## FAMIGLI

Si può giocare *Gita al Crystal Palace* utilizzando le Schede dei Famigli precompilate, disponibili nell'Appendice a partire da pag. 59.

- ✦ **Tibb** e **Jarmara** sono i Famigli più versatili durante le Contese. La loro presenza è utile per facilitare i combattimenti, soprattutto per quei gruppi alla prima esperienza con *Magic Tails*.
- ✦ Le capacità di **Mordai** e **Jack** aiutano a comprendere la situazione, grazie a poteri divinatori e all'interazione con l'ambiente, semplificando la breve indagine arcana.
- ✦ **Holt** è invece il Famiglio con le capacità più complesse, adatto a quei giocatori che prediligono la strategia e la combinazione degli effetti di gioco.

È possibile affrontare l'avventura anche con Famigli creati autonomamente dai giocatori, qualora si abbia a disposizione una copia del Manuale Base di *Magic Tails*. Ai fini dell'avventura tutti i Famigli devono avere un Livello di Dominio pari a 1.

## DUE O TRE FAMIGLI

Se il gruppo è composto da tre giocatori, o se si ha poco tempo a disposizione, si consiglia di giocare la *Scena Corsa Contro il Tempo* (pag. 40) con solo due Naturalisti dell'Occulto, invece dei tre previsti, e di evitare lo scontro diretto con il *Megalosaurus*.



Se invece il gruppo prevede due giocatori, si consiglia di assegnare a ognuno di loro un Famiglio aggiuntivo da utilizzare nelle Prove e nelle Contese.

In entrambi i casi è consigliato avere in gioco Tibb per gestire le Contese, insieme a Mordai e/o Jack per affrontare agevolmente le parti di indagine.

## ANTEFATTO DEL MAGISTER

Nel cuore di Sydenham Hill, nella parte inferiore del parco che circonda il Crystal Palace, sorge la Corte dei Dinosauri, progettata per far vivere ai visitatori un viaggio indietro nel tempo. Dopo decenni, le imponenti sculture di dinosauri e animali preistorici, un tempo vanto dell'Impero e simbolo della ricerca britannica, giacciono divorate dall'edera e segnate dall'incuria, dimenticate da un pubblico interessato alle nuove scoperte. L'attuale curatore è **Arthur Horner**, un giovane e appassionato paleontologo che tenta di riaccendere l'interesse del pubblico per i dinosauri. Arthur è in realtà un Incantatore, seppur di scarso talento, che non ha ereditato le capacità del nonno, il celebre matematico e inventore di artefatti magici William George Horner (1786-1837).

Il **17 giugno 1890** Arthur riceve una notizia infausta. All'alba del 20 giugno, un comitato di investitori ispezionerà la Corte dei Dinosauri per decidere se finanziare la riqualificazione dell'area o avviare la sua demolizione. Disperato per la mancanza di tempo, decide di utilizzare l'ultima invenzione di suo nonno: uno zootropio noto come **Daedalum Arcanum**, un dispositivo ottico per visualizzare immagini e disegni in movimento, forgiato in ottone e inciso con rune arcane in grado di proiettare potenti illusioni direttamente nelle menti degli esseri umani. Apparentemente, gli unici immuni agli effetti, sono coloro che indossano lenti, siano essi occhiali, monocli o altri accessori. L'obiettivo di Horner è mostrare i dinosauri in movimento ai visitatori del parco, così da riaccendere l'interesse e convincere gli investitori a salvarlo.

Arthur attiva il marchingegno nel suo studio al primo piano di un edificio amministrativo, al margine della Corte dei Dinosauri e, per un giorno, i suoi effetti sono positivi. Tuttavia, la sua inesperienza magica non gli consente di controllare correttamente l'incantesimo sprigionato, perdendone ben presto il controllo. Sotto forma di bagliori azzurri, la magia del Daedalum si ramifica nel parco, facendo germogliare rari esemplari di **Calendula Temporis**. Se toccati da esseri umani sprovvisti di lenti, le illusioni

cui sono soggetti diventano permanenti, portandoli a voler rimanere nel parco a ogni costo.

Poiché i visitatori intrappolati sono pochi, Arthur riesce per un altro giorno a tenere il fatto nascosto, ma i picchi di energia magica non passano inosservati. I **Naturalisti dell'Occulto**, un gruppo eterogeneo di accademici e studiosi di scienze naturali e fenomeni non spiegabili scientificamente, si accorgono dell'anomalia e iniziano a cercarne l'epicentro nel parco. Da un giorno, protetti da occhiali per evitare l'illusione, si aggirano nei giardini sotto le mentite spoglie di eccentrici pittori paesaggistici. Fingono di essere vittime del sortilegio, mentre lo analizzano: il loro obiettivo è capire chi c'è dietro l'anomalia e rubare ciò che la sta generando, per poterla studiare nei loro laboratori.

Il **19 giugno 1890**, mentre il sole tramonta e Arthur Horner cerca di capire come fermare l'incantesimo nelle ore che precedono l'alba, un gruppo di Famigli di Kyteler Manor, giunti dal Cheshire per motivi di studio, sta ultimando la propria gita scolastica. Ad accompagnarli è il professor **Alistair Elmsworth**, Incantatore e docente di Botanica Arcana e Arte della Guarigione Naturale. Al tramonto i Famigli stanno per lasciare l'area, con l'obiettivo di passare una notte tranquilla a Londra e di riprendere il giorno seguente il primo treno per Warrington, verso il Cheshire. Tuttavia, prima di raggiungere l'uscita, il professore tocca una delle calendule e cade vittima dell'incantesimo: colto da un'improvvisa frenesia illusoria, fugge verso il Crystal Palace, portando con sé i biglietti di tutto il gruppo.

## STRUTTURA

Sebbene la trama segua una struttura lineare, ogni Parte dell'Avventura è suddivisa in diverse Scene che offrono spunti di interazione e approfondimento. Segue una sintesi dello sviluppo dell'Avventura, con le indicazioni delle tempistiche di massima da adottare per ogni Parte, se si desidera giocare in un massimo di 3 ore. Il paragrafo "Iniziare l'Avventura" offre invece consigli e suggerimenti di gestione a Magister inesperti, occupando i primi 15-30 minuti di sessione.

Se il gruppo è composto da cinque Famigli o se si decide di suddividere la trama in più di un incontro, è sufficiente dedicare più tempo all'esplorazione dei giardini e raddoppiare le tempistiche suggerite.

La trama è suddivisa nelle seguenti Parti.





*Saluti dal  
Crystal Palace*

❖ **Un Parco di Sognatori (20-30 minuti)**, pag. 30. Dopo la fuga di Alistair Elmsworth, i Famigli possono iniziare a indagare sullo strano fenomeno che ha colpito il professore. Seguendo la scia di fiori appassiti e di averi persi dall'uomo, scoprono che tutti i Bipedi che si sono attardati nell'area sono vittima della stessa illusione: vedono dinosauri vivi e ne restano affascinati. Il gruppo può imbattersi in alcuni artisti che fingono di essere vittime dell'illusione: si tratta di Naturalisti dell'Occulto, intenzionati a mantenere la copertura per trovare l'origine dell'incantesimo fuori controllo.

❖ **Caccia al Compsognathus (15-20 minuti)**, pag. 35. Le tracce del professore conducono al Crystal Palace, il cui ingresso è ostacolato da Barnaby, un giardiniere del parco sotto l'effetto dell'incantesimo. Il Bipede scambia i Famigli per dei piccoli dinosauri fastidiosi. Tenta di scacciarli o di intrappolarli, come ha già fatto con un altro animale che ha confuso per un Compsognathus. Se riescono a liberare il prigioniero di Barnaby, l'animale si dimostra riconoscente, promettendo l'aiuto dei suoi simili nel momento del bisogno.

❖ **Il Cuore della Speranza (30-40 minuti)**, pag. 36. I Famigli trovano Alistair Elmsworth in un ufficio, intento a importunare un uomo e ad additarlo come il genio che ha dato vita al prodigio dei dinosauri viventi. Si tratta di Arthur Horner, Incantatore di scarso talento e paleontologo, curatore dell'attuale Corte dei Dinosauri. L'uomo rivela che il parco rischia la chiusura per un taglio di investimenti. La paura l'ha portato a riattivare il Daedalus Arcanum, uno zootropio costruito da suo nonno, utilizzandolo per creare nuovo stupore nei visitatori, ma l'incantesimo è andato fuori controllo. I Famigli devono aiutarlo a preparare un controincantesimo.

❖ **Il Tradimento degli Artisti (15-20 minuti)**, pag. 39. Il controincantesimo funziona in parte. La magia del Daedalus sfugge dall'artefatto e rianima la statua di un possente Megalosaurus. Approfittando del caos e della distruzione scatenata dalla creatura, i finti artisti svelano il loro volto e tentano di rubare il marchingegno (o un suo pezzo) per i loro studi, cercando di fuggire dal parco. Senza l'artefatto integro non è possibile arrestare l'incantesimo.



✦ **Corsa Contro il Tempo (20-30 minuti)**, pag. 40. I Famigli devono riuscire a recuperare il Daedalus Arcanum, metterne insieme i pezzi e terminare il controincantesimo, prima che i Naturalisti dell'Occulto riescano a fuggire o che il Megalosaurus distrugga il Crystal Palace. Se i Famigli sono sicuri delle loro capacità, possono tentare di fermare la belva fuori controllo, ma dividere le forze può favorire la fuga dei ladri.

✦ **Epilogo (5-10 minuti)**, pag. 41. L'Avventura termina all'alba con l'arrivo degli investitori, che decideranno il futuro della Corte dei Dinosauri. Il Magister legge uno dei tre epiloghi possibili (*Il Futuro dei Dinosauri*, *La Fine di un Tempo* o *Le Responsabilità della Scienza*), a seconda delle azioni e delle scelte compiute dai giocatori. Può personalizzare la narrazione, inserendo elementi emersi durante la sessione di gioco.

Il Magister può usare le Opportunità e le Complicazioni narrative per tenere alto il ritmo degli eventi di gioco, mantenendo la storia nei tempi stabiliti. Qualora i Famigli dovessero separarsi, decidendo di visitare diverse Scene contemporaneamente, si allungherebbero i tempi di gioco. Spetterà al Magister alternare la narrazione tra le Scene, cercando di far ricongiungere il gruppo all'inizio de *Il Cuore della Speranza*, affinché possa proseguire verso il finale.

## INIZIARE L'AVVENTURA

Se il gruppo utilizza le Schede dei Famigli precompilate, il Magister può chiedere ai giocatori di sceglierne una, descrivendone brevemente caratteristiche e differenze principali, così da mostrare le peculiarità di ogni personaggio. Ogni giocatore può prendersi qualche minuto per leggere la propria scheda, poi il Magister chiede a ciascuno di presentare in poche parole il suo Famiglio agli altri partecipanti. Il Magister può incentivare i giocatori a trovare dei collegamenti tra i loro Famigli, rispondendo alle seguenti domande.

- ✦ Come si sono conosciuti alla School of Magic Tails?
- ✦ Si sono mai messi nei guai o distinti per qualche merito scolastico?
- ✦ È la prima volta che viaggiano così lontano da Kyteler Manor o hanno già compiuto altre gite assieme?

L'importante è che tutti abbiano modo di partecipare, creando la giusta atmosfera per iniziare a giocare.

## INTRODURRE MAGIC TAILS

Prima di iniziare a giocare, il Magister può prendersi qualche minuto per sintetizzare i concetti principali di *Magic Tails*, soprattutto se i giocatori al tavolo sono alla loro prima sessione.

✦ I Famigli sono entità soprannaturali manifestatesi in forma animale, attraverso quello che viene chiamato "Risveglio". Hanno un intelletto sovrano, comunicano telepaticamente con le altre creature magiche e verbalmente con gli animali comuni della stessa specie. La Biografia e le voci Indole, Passione e Paura aiutano a interpretare il proprio personaggio.

✦ I Punti Salute (PS) e i punti di Potenziale Magico (PM) indicano le riserve di resistenza fisica e di energia magica utilizzabile. Quando si viene feriti si perdono Punti Salute, così come si perdono punti di Potenziale Magico quando si usano le proprie Capacità Arcane e gli Equipaggiamenti Incantati.

✦ Ogni Prova ha un Valore di Difficoltà (VD), ossia un numero che deve essere eguagliato o superato quando i giocatori lanciano i dadi (3d6, il cui risultato deve essere sommato) ed è associata a un Approccio (ossia a un'Abilità coinvolta nella prova). Il Valore di Difficoltà è stabilito dal Magister, dall'Avventura o dal profilo di un Avversario.

✦ I Famigli possono migliorare il risultato di una Prova prima di lanciare i dadi, spendendo 1 punto nell'Abilità coinvolta nella Prova (Approccio) o punti di Potenziale Magico per attivare Capacità Arcane ed Equipaggiamenti Incantati.

✦ Le Attivazioni spiegano quando si possono utilizzare i propri poteri. Manovra sostituisce la propria Azione. Potenziamento si attiva sulle proprie Prove (un Potenziamento per Prova). Supporto si utilizza sulle Prove degli altri Famigli (ogni Famiglio può attivare un Supporto per Prova). Reazione si utilizza quando si verifica la condizione descritta. Gratuita si usa nel proprio turno (una per turno).

✦ Solo i giocatori lanciano i dadi, sia in attacco che in difesa.

✦ Il Favore permette di tirare 4d6 e di scartare il risultato più basso, mentre lo Sfavore impone di scartare quello più alto.

Queste informazioni sono più che sufficienti, il resto può essere spiegato mentre si gioca. Non appena tutto è pronto per iniziare, il Magister può procedere



con l'Antefatto dei Famigli, ossia le informazioni di partenza note ai Famigli.

## ANTEFATTO DEI FAMIGLI

Non c'è scuola senza una gita scolastica! A metà del vostro primo anno presso la School of Magic Tails, è giunto il momento di svolgere una lezione sul campo, lontano dalla tranquillità di Kyteler Manor. Il professor Alistair Elmsworth, Incantatore e docente di Botanica Arcana e Arte della Guarigione Naturale, si è offerto di accompagnarvi fino a Londra, per visitare Sydenham Hill e i giardini a sud del Crystal Palace. Far passare inosservato un gruppo di animali non è stato semplice, ma l'uomo è riuscito a portarvi in treno grazie a qualche piccolo espediente magico.

Per tutto il giorno vi ha guidato lungo i viali più isolati dei giardini, illustrandovi le proprietà segrete di piante e fiori. Nonostante la sua proverbiale ossessione per la botanica, è riuscito a non dare troppo nell'occhio, spacciandosi per un mite anziano in compagnia di un gruppetto di animali addomesticati.

Quando il sole inizia a tramontare, la vostra gita sta per concludersi. Trascorrerete la notte nei sobborghi di Londra e, il mattino seguente, prenderete il prossimo treno per il Cheshire, utilizzando i biglietti già acquistati dall'uomo.

## PARTE I. UN PARCO DI SOGNATORI

Il gruppo giunge in un'area piuttosto desolata, vicino a una staccionata marcia oltre la quale si scorgono grandi statue di quadrupedi, coperte da rampicanti e muschi. Il Magister può coinvolgere i giocatori ponendo ai Famigli alcune domande, per sincerarsi che siano tutti presenti e che nessuno sia rimasto indietro.

*Esempio.* Quel cespuglio di malva è così rigoglioso, le sue foglie sono ottime per i disturbi digestivi. Tibb, hai mai provato a mangiarne una? Qualcuno ha visto Jarmara? Non si sarà nascosta come l'ultima volta, vero Mordai?

Quando ognuno ha avuto modo di intervenire almeno una volta, il Magister può proseguire, leggendo o parafrasando quanto segue.

*Il professore inizia a decantare le proprietà di un raro lichene, poi si ferma di fronte a una delle statue che si trova a meno di un metro dalla staccionata. Punta un dito verso una delle crepe, indicando un fiore blu che sbucca dall'interno. Esclama, con voce emozionata: "Incredibile! È un... un raro esemplare di Calendula Tem-*



*poris, non ne vedevo una da decenni!" Appena il suo indice sfiora uno dei petali, il suo corpo si irrigidisce. Il fiore viene attraversato da una vibrazione, si illumina e appassisce in pochi istanti, mentre una luce azzurra si alza dai resti del fiore e schizza via oltre la staccionata, perdendosi nel prato incolto. Il professore spalanca la bocca, incredulo: "Lo... lo vedete anche voi? È magnifico! Non credevo che l'avrei mai visto con i miei occhi! Aspettate... dove andate?"*

*Prima che possiate rispondere, l'uomo scavalca la staccionata, con un'agilità insolita per la sua età. Si lancia di corsa nell'erba alta, inseguendo il bagliore luminoso: "Non lasciatemi qui, portatemi via con voi!" In pochi attimi, scompare, mentre il sole cala oltre l'orizzonte. Siete soli, privi della vostra guida e dei biglietti ferroviari per il Cheshire. Senza il vostro docente non potrete mai lasciare la pericolosa Londra e ritrovare la via per Kyteler Manor.*

I Famigli, una volta rimasti soli, possono quindi decidere come gestire la situazione, mettendosi subito sulle tracce del professore o effettuando prima una rapida ricognizione nei dintorni. Le interazioni principali si racchiudono in due macro Scene: *Comprendere la Situazione* e *Inseguire il Professore*. Il gruppo potrebbe separarsi o decidere di svolgerle entrambe, nell'ordine che preferisce.



## COMPRENDERE LA SITUAZIONE

I Famigli possono cercare di comprendere cosa sia successo analizzando gli ultimi momenti antecedenti alla fuga del professore: il suo comportamento e le sue parole, gli strani fiori, l'ambiente circostante. In base alle azioni e interazioni che i giocatori desiderano compiere, possono effettuare delle Prove per raccogliere informazioni e indizi.

### ANALIZZARE IL FIORE

Sebbene sia rimasta solo una traccia di polvere, i Famigli potrebbero voler provare a capire o ricordare cosa sia una *Calendula Temporis* e quali siano i suoi effetti. Possono effettuare una **Prova (VD 12)**.

✦ **Sensi.** I Famigli ne percepiscono l'odore, come descritto nel riquadro "Affidarsi al Fiuto" (pag. 32). Sebbene permanga nell'aria solo una traccia labile, è sufficientemente caratteristica da poterla seguire e distinguere da quella del professore. In caso decidano di seguirla, vedere *Inseguire il Professore* (pag. 32).

✦ **Intelletto.** Nonostante il nome sia in latino (vecchia lingua magica degli Incantatori occidentali), alcuni Famigli possono ricostruire che cosa significhi: calendula del tempo. Sicuramente è un fiore di origine magica, privo quindi di radici e con una

crescita e diffusione anomale per la natura. Riprende le forme di una calendula, ma i suoi effetti arcani derivano dall'incantesimo da cui si è originata. Si propaga con il tocco: ogni volta che un fiore appassisce, ne sorgono altri nelle vicinanze, creando una scia.

✦ **Arcano.** I Famigli possono ricordare di aver ascoltato o letto distrattamente qualcosa in merito all'esistenza di fiori di origine magica, che sorgono come effetto di un incantesimo in un'area: maggiore la potenza dell'incantesimo, più estesa è l'area di diffusione dei fiori. Considerando il nome e l'estensione, l'incantesimo è relativamente recente, ma in espansione e ha sicuramente un collegamento con la memoria e il tempo. È possibile che, toccandolo, si interagisca direttamente con l'incantesimo, ma non è detto che abbia effetto su qualunque tipo di creatura magica. L'unico modo per esserne certi è conoscere l'incantesimo da cui i fiori si sono originati.

### ESAMINARE LE STATUE

Le enormi sculture di pietra oltre la staccionata hanno forme bizzarre, che non somigliano a nessun animale o creatura magica nota. I Famigli possono esaminare la scultura a cui si è avvicinato il professore, effettuando una **Prova di Intelletto (VD 9)**.





## AFFIDARSI AL FIUTO

È facile che i giocatori utilizzino l'olfatto dei loro Famigli per seguire piste o scovare nuove tracce, sia attraverso l'Abilità Sensi che con Capacità Arcane quali "Ricognizione Olfattiva". Per comodità, il Magister può descrivere le scie odorose come pulviscolo fluttuante o sbuffi di fumo, assegnando a ognuna un colore o degli aggettivi. La traccia lasciata da Alistair Elmsworth ha un odore **floreale**, **fruttato** ed **erbaceo**, come quello del tè. La Calendula Temporis e la sua scia azzurrina hanno invece un odore **resinoso**, **balsamico** e **speziato**, come quello dell'incenso, con delle note **pungenti**, tipiche dei composti magici.

✦ Se ha Successo: erano svegli e attenti durante le lezioni del professor Theron, il Famiglio che insegna Zoologia Arcana e Interazioni con le Entità. Non si tratta di animali comuni né mostri mitologici, bensì rettili estinti molto tempo fa. Sono infatti sculture che riproducono i leggendari dinosauri.

✦ Se è un Fallimento: le statue appaiono come ammassi di roccia grotteschi e minacciosi, su cui alcuni Bipedi hanno inciso per dispetto parole poco carine e irripetibili. Sembrano figure uscite dalle pagine della letteratura gotica.

In entrambi i casi, i Famigli non trovano tracce del fiore toccato dal professore. I petali sono volati via nel crepuscolo e ciò che resta del fiore si è polverizzato con l'apparizione dello strano bagliore azzurro.

### IL PANNELLO INTEGRATIVO

Muovendo i primi passi oltre la staccionata, l'erba alta copre la visuale e insidia i movimenti, tranne nei punti in cui è passato il professore, aprendo un piccolo varco nella vegetazione. Il Magister genera una **Complicazione** narrativa, coinvolgendo il Famiglio intervenuto di meno in gioco: le sue zampe urtano una superficie metallica, parzialmente sepolta dall'edera che infesta il terreno. Un Famiglio può cercare di ripulire l'area e districare l'ostacolo, effettuando una **Prova di Forza** o **Agilità** (VD 9).

✦ Se ha Successo: il Famiglio riesce a liberare una lastra di metallo arrugginita, con scritte in rilievo. Si tratta di una mappa stilizzata che mostra l'area del parco. Leggendo l'intestazione, i Famigli scoprono che oltre la staccionata si estende la **Corte dei Dinosauri**, un'area dentro Sydenham Hill che conduce all'edificio principale della collina, il **Crystal Palace**. Il professore si è diretto nelle profondità del parco.

✦ Se è un Fallimento: il Famiglio non riesce a districare la lastra e si griffa una zampa con una scheggia di metallo poco visibile, subendo 1 Danno.

### IL COMPORTAMENTO DEL PROFESSORE

I Famigli possono analizzare il comportamento singolare del professore e riportarlo alla luce azzurra che hanno visto volare via nell'erba alta. Per indagare possono effettuare una **Prova** (VD 9).

✦ **Arcano**. I Famigli percepiscono l'energia lasciata dal passaggio della luce azzurra. Nell'area si è ormai dissolta, come il fiore da cui si è liberata, ma la scia è ancora vagamente percepibile nella direzione seguita dal professore. Sembra essere una forma di magia periferica, probabilmente il residuo dell'aura di un incantesimo molto potente, che si è originato più in profondità nel parco, nella direzione presa dalla luce, lontano da dove sono ora i Famigli.

✦ **Sensi**. I Famigli intuiscono che la mente del professore è stata annebbiata da un potente incantesimo, che sembra aver distorto i suoi pensieri o confuso la sua percezione del mondo circostante. L'uomo ha parlato di qualcosa (*lo vedete anche voi*) e forse di qualcuno (*non lasciatemi qui, portatemi via con voi*) che i Famigli non hanno né visto né fiutato.

Se invece è un Fallimento, il Magister rivela queste informazioni solo parzialmente, a sua discrezione.

### INSEGUIRE IL PROFESSORE

Quando i Famigli sono pronti, possono inoltrarsi nella Corte dei Dinosauri. Mentre il buio avanza il parco si illumina grazie ai lampioni, ancora parzialmente a gas. Per un'esplorazione più realistica il Magister può tenere conto del fatto che non tutti i Famigli godono di buona vista al buio. Cani e corvi, ad esempio, subiscono Sfavore a ogni Prova di Sensi e Agilità finché non giungono a *Bipedi Sognanti* (pag. 33). Inoltre la scarsa visibilità notturna e le folte fronde degli alberi impediscono ai volatili di individuare il professore dall'alto.



## SULLE TRACCE DI ELSWORTH

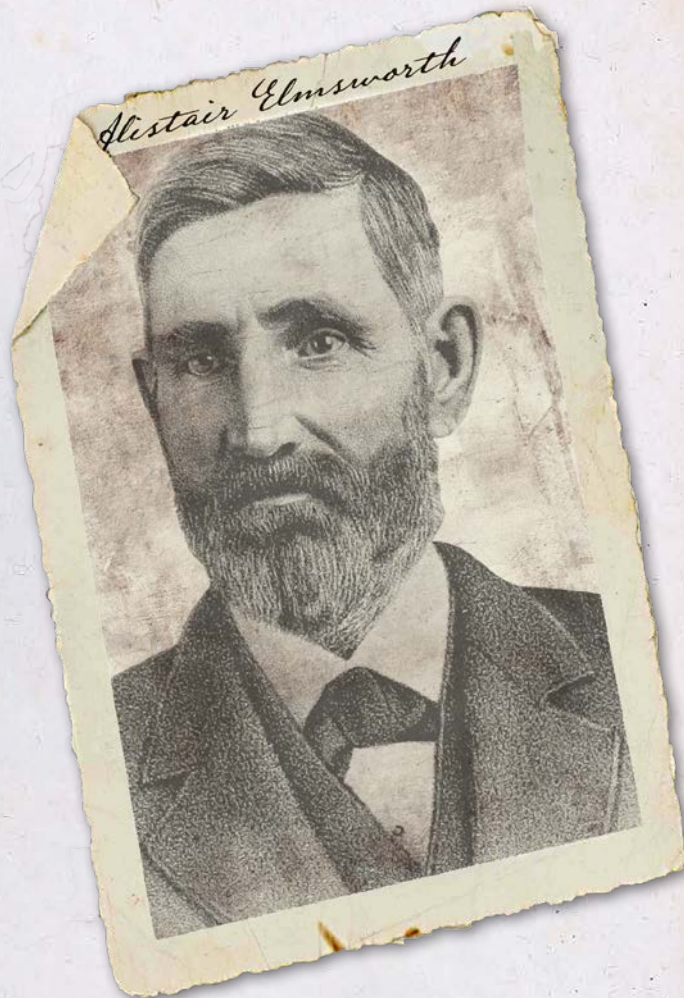
Sotto le loro zampe l'erba è umida ed è facile urtare i rampicanti che serpeggiano sul terreno. Il passaggio del professore è evidente, ma con la giusta attenzione è possibile notare ulteriori dettagli rilevanti. Se nessuno osserva il percorso, il Magister può chiedere una **Prova di Intelletto (VD 10)** al Famiglio che sta intervenendo meno nella Scena.

- ✦ Se ha **Successo**: il Famiglio nota che lungo il percorso seguito dal professore vi è una scia di calendule calpestate e appassite rapidamente. I petali rilasciano deboli riflessi azzurrini, che fluttuano nella direzione seguita dal professore. Poi i fiori appassiscono del tutto, divenendo polvere.
- ✦ Se è un **Fallimento**: il Famiglio si lascia fuorviare da un odore simile o viene distratto da un bagliore nella nebbia, conducendo i compagni su una falsa pista. Il gruppo si attarda a vagabondare nel giardino e il Famiglio subisce la **Condizione Sorvegliato** fino al termine della Scena (comprendente tutte le interazioni di *Inseguire il Professore*).

Quando un Famiglio ha **Successo** nella Prova, il gruppo attraversa la Corte dei Dinosauri in sicurezza. Superata un'ultima staccionata, i Famigli si trovano finalmente su un sentiero in terra battuta, che costeggia una piazzola elegante nei pressi della quale scorre pigramente un ruscello. Un ponte collega le due sponde, ma nei pressi della struttura risuonano risate. Proseguire con *Bipedi Sognanti*.

### BIPEDI SOGNANTI

La luce dei lampioni a gas illumina una piazzola in terra battuta. Sussurri, risatine e grida emozionante rivelano che nel parco ci sono dei Bipedi. I Famigli possono scorgere alcuni visitatori attardatisi nel parco. Il loro comportamento è insolito, anche per un essere umano: non sembrano preoccupati di essere ancora nella Corte dei Dinosauri in piena notte ma, soprattutto, interagiscono con qualcosa che non è vi-



sibile ai Famigli. Il Magister può descrivere i seguenti gruppi di Bipedi.

- ✦ **Bambini**. Due bambini corrono in cerchio ridendo. Sembrano inseguire il nulla ed evitare che quest'ultimo li afferri, come se stessero giocando con qualcosa che i Famigli non possono vedere. "È più bello del cane di papà ma la sua coda e il suo muso sono molto più lunghi".
- ✦ **Appuntamento**. Presso il ponte, un giovane lampionario e una signorina sembrano nel corso di un appuntamento. Il giovane ha una mano tesa nel buio e accarezza l'aria, rivolgendosi alla compagna. "La pelle è incredibilmente rugosa, le vostre mani delicate non dovrebbero toccarla, lasciate che ve la descriva".

## CHI È ALISTAIR ELSWORTH?

Se i giocatori vogliono saperne di più sul loro insegnante, il Magister può rivelare quanto segue. Figlio di una discendenza mista di Incantatori e Bipedi, il professor Alistair Elmsworth è un Incantatore di mezz'età, i cui capelli brizzolati incorniciano un volto sbarazzino. Ama parlare con il prossimo e condividere la sua passione per le piante, anche con coloro che non sembrano inizialmente interessati ad ascoltarlo. Dopo aver lavorato per un periodo nell'ambito della chimica, ora insegna ai Famigli Botanica Arcana e Arte della Guarigione Naturale, istruendo nel riconoscere, coltivare e raccogliere ingredienti magici, erbe curative e reagenti per pozioni. Alistair Elmsworth ama molto le attività al di fuori della scuola e, quando può, sgattaiola nei centri urbani circostanti, sempre alla ricerca di nuovi semi o reagenti per le serre della scuola.



✦ **Inserviente.** Un manutentore del parco corre tra gli alberi, agitando un rastrello nel vuoto. *“Allontana quelle ali dalle mie peonie! Sei molto carino, ma non puoi mangiare i miei fiori”.*

I Bipedì sono assorti nelle loro faccende e non rispondono agli stimoli esterni, se non quelli innescati da ciò che sembrano vedere. Se i Famigli provano a interagire con loro o li toccano, i Bipedì tornano per un attimo alla ragione: scacciano infastiditi quelli che credono essere animali, tornando poi a concentrarsi sui loro deliri. Si comportano similmente al professore.

Con una **Prova di Sensi** (VD 10) un Famiglio può notare i resti ormai consumati di altre Calendula Temporis, questa volta non schiacciate dal passaggio del professore (le cui tracce portano chiaramente oltre il ponte, sull'altra riva del ruscello).

Se invece un Famiglio riesce a scrutare i pensieri di uno dei presenti, può scorgere ciò che i Bipedì stanno realmente vedendo: dinosauri vivi e pacifici.

Con una **Prova di Arcano o Intelletto** (VD 9) si può capire che i dinosauri sono in realtà illusioni: le creature non hanno odore, non sono visibili ai Famigli e non lasciano impronte.

### IMMUNI ALL'INCANTESIMO

L'incantesimo generato dal Daedalum Arcanum non ha effetto su chi indossa lenti, sui Famigli e sulle altre creature magiche. Sebbene i Famigli calpestino le calendule o entrino in contatto con i bagliori di luce azzurra, le loro menti restano lucide e ancorate alla realtà. Un Bipede che si leva gli occhiali cade immediatamente vittima dell'incantesimo.

### FINTI PITTORI

Attraversato il ponte, i Famigli intercettano nuovamente le tracce lasciate dal professore. L'uomo ha perso piccoli oggetti che aveva con sé (un bottone della giacca, un fazzoletto di lino, una matita), che giacciono disseminati nell'erba nei pressi della sponda del ruscello. Parzialmente riparati dal canneto, due figure siedono davanti a dei cavalletti. Si tratta di un uomo e di una donna in abiti eleganti, intenti a dipingere e a osservare il loro lavoro oltre le lenti degli occhiali che indossano, incuranti della luce fioca proveniente dal lampione vicino. I due ignorano la presenza dei Famigli (o meglio, fanno finta di

ignorarla, poiché sono due Naturalisti dell'Occulto, immuni all'incantesimo grazie agli occhiali).

Se i Famigli si avvicinano abbastanza da poter osservare le tele, scorgono intricati simboli geometrici, numeri e creature dall'aspetto squamoso. I Famigli possono lasciarli al loro lavoro, proseguendo con la **Parte 2. Caccia al Compsognathus** (pag. 35). Se invece pensano che il loro comportamento sia sospetto, possono effettuare delle prove per capire meglio cosa stanno osservando.

Valutare gli sforzi artistici della coppia richiede una **Prova di Arcano o Intelletto** (VD 13).

✦ Se ha Successo: i pittori non sono legati al sortilegio in corso. Non sono i responsabili del suo propagarsi e non stanno canalizzando altri incantesimi. Tuttavia sembra che, nel loro muoversi in maniera ipnotica, i gesti stiano riportando su tela la possibile natura arcana del fenomeno (ma in maniera incompleta e imprecisa).

✦ Se è un Fallimento: i disegni dei due non hanno alcun significato razionale. L'incantesimo sta alterando il loro flusso di pensieri, portandoli a disegnare qualcosa che solo i due Bipedì sono in grado di scorgere.

Dubitare del loro atteggiamento e della sincerità della loro condizione richiede una **Prova di Socialità** (VD 13).

✦ Se ha Successo: i pittori non sono realmente dissociati come gli altri Bipedì. I loro occhi, dietro le lenti, sono vigili e attenti. Stanno fingendo di essere vittime dell'incantesimo, ma in realtà stanno studiando con attenzione i Famigli. Probabilmente sono Incantatori, poiché sembrano muoversi quando i Famigli dicono qualcosa di rilevante tramite la telepatia.

✦ Se è un Fallimento: i due sono totalmente assorbiti dall'incantesimo. Non reagiscono ad alcuno stimolo esterno, continuando a ripetere le azioni che l'incantesimo sembra suggerire alle loro menti confuse.

### La Reazione dei Naturalisti

I due pittori sono in realtà Naturalisti dell'Occulto (pag. 57) e hanno capito che i Famigli sono creature magiche: intendono infatti usarli per scoprire la vera fonte dell'incantesimo che stanno studiando. Se i Famigli riescono a scoprire l'inganno, ma li ritengono alleati e vi interagiscono, i due Naturalisti si spacciano per Incantatori in incognito, intenti a studiare l'incantesimo per interromperlo, prima che



causi danni. Se si genera un disguido, cercano di assecondarlo, per far sì che i Famigli trovino l'epicentro del sortilegio: i due e i loro complici sparsi nel parco li terranno d'occhio, facendo la loro comparsa al momento opportuno. Se invece i Famigli riescono a scrutare con successo i loro pensieri o li attaccano, i due fuggono cercando di non combattere, preferendo mantenere un basso profilo. Se uno di loro viene sconfitto o catturato, riesce a togliersi gli occhiali e lascia che la sua mente venga ottenebrata dall'incantesimo, per evitare che i Famigli scoprano informazioni compromettenti sulla loro missione: anche se loro cadono, i loro complici possono portare a compimento l'incarico. Se i Famigli proseguono oltre, lasciando i pittori indenni, non li troveranno più se dovessero visitare nuovamente l'area.

## PARTE 2. CACCIA AL COMPSOGNATHUS

A notte fonda i Famigli raggiungono il maestoso Crystal Palace, seguendo le tracce lasciate da Alistair Elmsworth. La struttura in ghisa e vetro è immensa (564 metri di lunghezza, 39 metri di altezza interna, 293.000 pannelli di vetro). L'interno è avvolto dal buio, sebbene dalle finestre dei piani superiori filtra qualche flebile luce. L'odore del professore e i resti

delle Calendula Temporis conducono fino a uno degli ingressi laterali. La porta sembra socchiusa, ma l'area antistante l'ingresso è ingombra di carriole, attrezzi da giardinaggio e decine di pesanti vasi di terracotta. Le orme sul terreno suggeriscono che, oltre a Elmsworth, qualche altro essere umano sia passato di recente.

L'ingresso è il territorio di Barnaby (pag. 56), tenace giardiniere divenuto vittima dell'incantesimo. Se il Magister ritiene che la sessione si stia dilungando, può saltare l'incontro con Barnaby e la relativa Contesa (*Il Giardiniere Tenace*). In questo caso, i Famigli non incontrano il giardiniere, ma trovano comunque un vaso che si agita. Liberando il prigioniero intrappolato (*Un Alleato Inaspettato*, pag. 36), l'animale spiegherà di essere stato catturato dall'inserviente, che farneticava dei "Compsognathus infestanti" che volevano disturbare un certo "professor Arthur Horner". L'animale conferma di aver sentito un uomo anziano (Elmsworth) entrare urlando nel Crystal Palace, ma di non averne compreso le intenzioni.

### IL GIARDINIERE TENACE

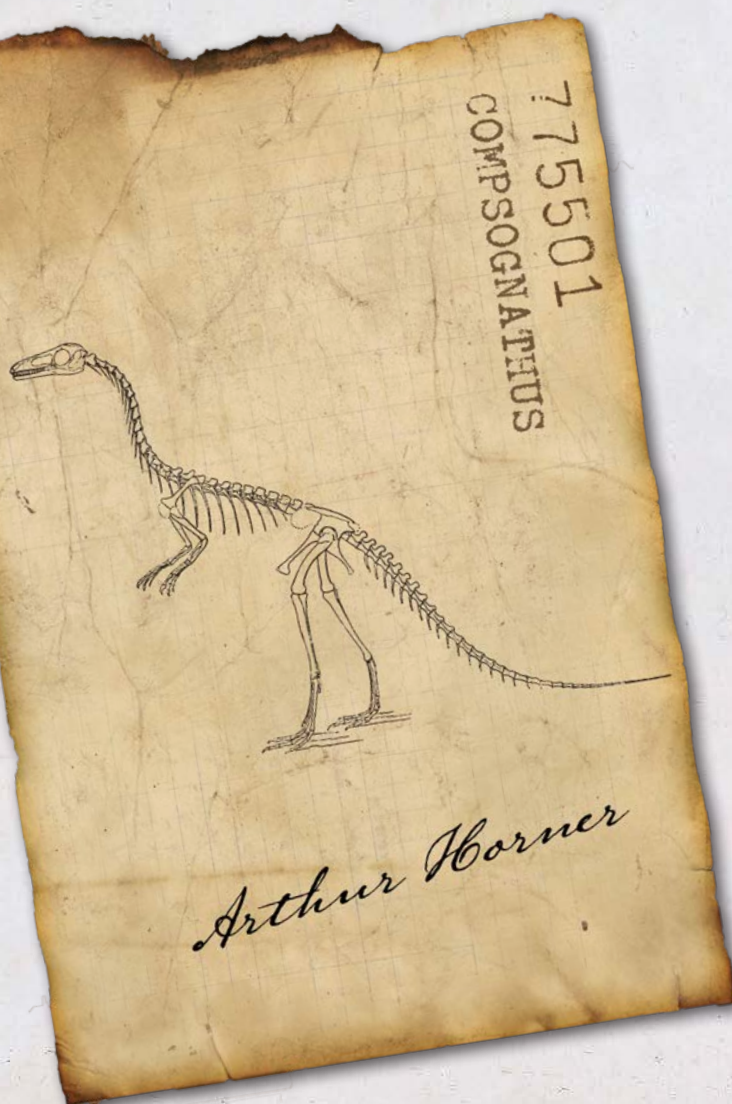
Non appena i Famigli si avvicinano all'ingresso, appare Barnaby dal buio, armato di scopa e innaffiatoio. Anche lui è ottenebrato dall'incantesimo e scambia i Famigli per piccoli dinosauri infestanti.

Il Magister può leggere o parafrasare quanto segue.

*"Ancora voi Compsognathus! Voi dinosauri non imparate mai! Nessuno deve disturbare il professor Arthur Horner, scio! Via di qui!" ringhia l'uomo, impugnando minacciosamente scopa e innaffiatoio. Nel frattempo, scorgete uno dei vasi capovolti sul terreno muoversi da solo. Dall'interno si sente la voce disperata di un animale mescolarsi con il raschiare del vaso sul terreno: "Aiuto, crede che io sia un Compsocoso!"*

Barnaby rappresenta la prima Contesa che i Famigli affrontano nell'avventura quindi è un buon momento per spiegare, o ripassare insieme agli altri, come si svolge un combattimento. Il Magister consulta la Scheda Avversario di Barnaby (pag. 56), descrivendo le sue azioni e lasciando sempre ai giocatori il compito di tirare i dadi.

Per cominciare, ogni Famiglio effettua una **Prova di Agilità** contro la VD di Barnaby (9), per determinare l'ordine di azione. Chi supera la Prova agisce prima di Barnaby, altrimenti agisce dopo. Ogni partecipante alla Contesa svolge il proprio turno effettuando un'Azione (usandola per attaccare Barnaby, attivare una Manovra o svolgere un qualsiasi





compito). La Contesa prosegue finché Barnaby non perde i sensi, fugge o i Famigli riescono a sgattaiolare dentro il Crystal Palace, facendo perdere le proprie tracce. Barnaby non ha intenzione di fare male ai Famigli: vuole solamente imprigionarli sotto un vaso o allontanarli definitivamente dall'ingresso. Di seguito alcuni suggerimenti di interazione.

❖ **Eludere Barnaby.** I Famigli possono provare a sgattaiolare tra i vasi e tra le gambe del giardiniere, effettuando una **Prova di Agilità (VD 11)**. Se ha Successo, riescono a varcare la soglia del Crystal Palace e a nascondersi nel buio. Se è un Fallimento, Barnaby li scopre e subiscono una **Complicazione** (come ritrovarsi prigionieri sotto un vaso).

❖ **Creare un Diversivo.** Possono tentare di confondere o spaventare l'uomo per distrarlo, effettuando una **Prova di Socialità o Istinto (VD 11)**. Se ha Successo, il Famiglio riesce a catturare l'attenzione del Bipede e un altro Famiglio ottiene un'Opportunità. Se è un Fallimento, il Famiglio attira troppo l'attenzione, ottenendo la Condizione Preda fino al termine della Contesa.

### ADATTARE IL PRIGIONIERO

Il Magister può scegliere il tipo di animale intrappolato in base alla Specie di uno dei Famigli presenti nel gruppo (per esempio, un gatto randagio se si sta utilizzando Holt). In questo modo, il Famiglio può comunicare verbalmente con l'animale e fare da interprete tra il nuovo alleato e il resto del gruppo.

### UN ALLEATO INASPETTATO

I Famigli devono superare una **Prova di Forza (VD 8)** per riuscire a ribaltare il vaso e liberare l'animale prigioniero. Se Barnaby è ancora presente, il Famiglio subisce Sfavore alla Prova.

Una volta libero, se Barnaby è ancora presente, l'animale si mette al riparo garantendo Favore alla prossima Prova del Famiglio che l'ha liberato. Avvicina invece il Famiglio della sua stessa Specie non appena si sente al sicuro. L'animale rivela di aver sentito un uomo anziano (Elmsworth) entrare urlando nel Crystal Palace e promette ai suoi salvatori l'amicizia della sua gente. Il Famiglio della stessa Specie ottiene Favore, che può essere speso per generare una speciale Opportunità narrativa (*In Vostro Soccorso*, pag. 40).

Terminato l'incontro, i Famigli possono entrare nel Crystal Palace, inoltrandosi nel buio delle navate, proseguendo con la Scena *Il Cuore della Speranza*.

## PARTE 3. IL CUORE DELLA SPERANZA

L'interno del Crystal Palace è immerso nel silenzio. Ombre contorte si allungano nel corpo centrale della struttura, conferendole un aspetto lugubre. I Famigli avanzano tra i resti delle grandi Corti espositive e dei padiglioni che un tempo celebravano la grandezza dell'Impero. Nella penombra si scorgono i calchi in gesso e le colonne della Corte Egizia e di quella Greco-Romana, dove colonne sbeccate e riproduzioni di antiche statue sembrano quasi incombere sui Famigli. Le navate laterali sono ingombre di vecchi macchinari coperti da teli polverosi, appartenenti ad aree dismesse.

### ORIENTARSI TRA LE NAVATE

Per non smarrire la strada i Famigli devono seguire le flebili tracce lasciate dal professore e dal passaggio dell'energia, isolando i loro odori tra quelli del luogo. Un compito arduo, che può essere risolto superando una Prova con Successi Progressivi: i Famigli devono accumulare collettivamente il numero di successi richiesto.

Per seguire la pista senza perdersi, i Famigli devono effettuare una **Prova** che richiede **4 Successi Progressivi**. A causa dell'oscurità, ogni Prova subisce un **malus di -1** al risultato. Ciascun Famiglio può contribuire, provando differenti strategie.

❖ **Arrampicarsi.** Un Famiglio può tentare di raggiungere una posizione sopraelevata per controllare l'area, effettuando una **Prova di Agilità (VD 10)**. Ogni Fallimento fa scivolare il Famiglio, che subisce 1 Danno.

❖ **Sintonizzarsi.** Un Famiglio può tentare di sintonizzarsi con la traccia di energia, effettuando una **Prova di Arcano (VD 11)**. Ogni Fallimento destabilizza la magia nell'aria e consuma le forze del Famiglio, che ottiene la Condizione Indebolito fino al termine della Prova con Successi Progressivi.

❖ **Concentrarsi.** Un Famiglio può tentare di isolare la traccia olfattiva del professore, effettuando una **Prova di Sensi (VD 9)**. Ogni Fallimento confonde i suoi sensi con odori insoliti e il Famiglio subisce Sfavore alla sua prossima Prova.

❖ **Orientarsi.** Un Famiglio può tentare di orientarsi



basandosi su quanto ha visto dell'edificio dall'esterno, effettuando una **Prova di Intelletto (VD 10)**. Ogni Fallimento lo porta in una zona remota, generando una Complicazione (che può essere usata anche per annullare un Successo accumulato nella Prova).

Se il gruppo ottiene quattro Successi, la Prova ha Successo e i Famigli riescono a raggiungere agilmente la scala che conduce al primo piano dell'edificio: il professore sembra essere salito nell'area dedicata agli uffici. Se invece ottengono quattro Fallimenti, la Prova è un Fallimento: riescono comunque a individuare la pista e a trovare le scale, ma la tensione inizia a logorarli e ottengono tutti la Condizione Sorvegliato fino al termine della *Parte 3. Il Cuore della Speranza*.



### GIOCARE LE PERSONALITÀ

L'esplorazione carica di tensione del Crystal Palace è il momento adatto per sperimentare le regole della Personalità del Famiglio (Indole, Passione e Paura). Le navate sono ricche di oggetti Bipedi, che possono aiutare i Famigli ad assecondare i loro istinti animali, arricchendo la narrazione e ottenendo Opportunità e Favore. In una Prova con Successi Progressivi un'Opportunità può essere spesa per generare un Successo aggiuntivo.



#### ARTHUR HORNER

Risalendo i freddi gradini di una scala in ghisa, i Famigli arrivano a poggiare le zampe su una balconata che si affaccia sulle navate sottostanti. Poco oltre si estende un corridoio su cui si aprono delle porte, contraddistinte da targhette in ottone con la scritta "Uffici". Da una di queste, leggermente socchiusa, filtra un tenue bagliore azzurrino e l'eco di una discussione concitata.

Il Magister può leggere o parafrasare quanto segue.

*Avvicinandovi riconoscete la voce del professor Elmsworth che, con entusiasmo, esclama: "Vi rendete conto del vostro genio? Avete sfidato le teorie creazioniste, realizzando l'impossibile! Come avete fatto a riportare in vita creature tanto affascinanti?"*

*A rispondergli è una seconda voce, molto più giovane, che risuona trafelata e decisamente stanca: "Vi prego, abbassate la voce! Vi ho già spiegato che non ho fatto proprio nulla... è solo un malinteso! E smettetela di toccare quella cosa così, siete inquietante! Come avete fatto a superare Barnaby all'ingresso?"*

I Famigli possono entrare direttamente nella stanza o superare una **Prova (VD 9)** per osservare a distanza con discrezione.

Il pavimento è coperto da fogli contabili, registri di carico e lettere di sollecito accatastate disordinatamente. Lungo le pareti, grandi scaffali in legno e tette di vetro ospitano al loro interno fossili e campioni di piante. Il professore è seduto su una sedia vicino agli scaffali. Sta accarezzando qualcosa che i Famigli non riescono a vedere e, nel mentre, incalza un altro uomo con le sue domande. Il suo interlocutore è un giovane dai capelli scuri, che scruta preoccupato il professore attraverso le lenti dei suoi occhiali.

L'uomo si sposta a ogni minimo movimento sospetto di Elmsworth, mantenendo il suo corpo a protezione di un oggetto posto sulla scrivania alle sue spalle: un bizzarro congegno d'ottone che ruota su se stesso, emettendo un ronzio ritmico, mentre proietta dalle sue fessure un tenue bagliore azzurrino. Il tutto si svolge sotto lo sguardo immobile del ritratto di un uomo fiero e con un imponente paio di baffi, appeso alla parete dietro la scrivania. La targhetta inchiodata alla cornice recita: "William George Horner".

Se i Famigli si fanno notare o attirano l'attenzione del professore, questi non si fa remore a introdurli al suo interlocutore, presentandoli apertamente. Il giovane, seppur sorpreso, si rivolge loro parlando, pur comprendendo perfettamente le loro conversazioni telepatiche.

*"Voi... non siete comuni animali. Non temete, anche io sono un Incantatore. Il mio nome è Arthur Horner. Siete Famigli di Kyteler Manor? Il vostro insegnante ha farfugliato qualcosa a riguardo appena ha fatto irruzione qui, ma è difficile parlare con lui".*

Non è difficile rassicurare Arthur Horner, soprattutto se i Famigli si offrono di ascoltare i problemi che lo affliggono. Non ha intenzione di mentire loro e risponde volentieri alle domande lanciando, di tanto in tanto, occhiate preoccupate al marchinegno sulla scrivania (il Daedalus Arcanum), descrivendolo con dovizia di particolari, se i Famigli lo interrogano al riguardo.

✦ **Chi sei.** L'uomo si presenta come Arthur Horner, paleontologo e attuale curatore della Corte dei Dinosauri. Confessa di essere un Incantatore che vive all'ombra della genialità di suo nonno, il matematico e inventore William George Horner.

✦ **Cosa sta succedendo.** L'interesse per la Corte dei Dinosauri si è raffreddato, causando negli anni un



progressivo calo di visitatori. A sua detta, i cittadini di Londra sono più interessati al progresso e ai nuovi macchinari rispetto alla preistoria e ai suoi segreti. I fondi si sono ridotti e la Corte versa in pessime condizioni. Due giorni fa, l'uomo ha ricevuto l'avviso di un'imminente ispezione da parte di un gruppo di investitori, che si svolgerà tra poche ore, non appena il sole sorgerà sul Crystal Palace. Fatte le dovute valutazioni, il gruppo stabilirà se finanziare una riqualfica del parco o procedere alla sua demolizione.

➤ **Cos'è quel marchingegno.** Per salvare il parco, Arthur ha attivato il Daedalum Arcanum, l'unico zootropio creato dal nonno dotato di poteri magici. L'oggetto è in grado di ammantare di meraviglia la Corte e mostrare potenti illusioni secondo il desiderio del suo utilizzatore. Dinosauri in movimento, nel suo caso. L'obiettivo era riaccendere l'interesse nel pubblico e mostrare il parco come lui lo ha sempre visto. Si tratta naturalmente di un'illusione che si genera nella mente dei Bipedi, colpendo coloro che non indossano occhiali (le lenti interferiscono con l'incantesimo).

➤ **Qual è il problema.** L'inesperienza magica di Arthur lo ha portato a perdere rapidamente il controllo sull'oggetto. L'incantesimo si è radicato intorno al Crystal Palace, facendo germogliare numerosi esemplari di *Calendula Temporis*. I fiori hanno rafforzato l'illusione, rendendola in grado di alterare le menti dei visitatori, al punto che non riescono più ad abbandonare il parco e a smettere di interagire con i dinosauri, rendendo difficile ogni spiegazione razionale.

➤ **Come possiamo aiutarci.** L'unico modo per fermare il Daedalum Arcanum è ricorrere a un incantesimo scritto personalmente da William George Horner. Arthur non è in grado di comprenderlo e non ha mai avuto l'aiuto di un Famiglio, che lo guidi alla comprensione dei segreti della magia. Rompere lo zootropio non terminerebbe l'incantesimo, al contrario renderebbe ancora più difficile fermarlo.

Terminato il suo racconto, l'uomo chiede disperatamente aiuto ai Famigli. Il professore in quello stato non è in grado di praticare il controincantesimo e i Famigli sono l'unica speranza per salvare coloro che sono caduti vittime del sortilegio. Naturalmente il professore spinge per aiutare Arthur Horner, anche se non comprende che l'aiuto dei Famigli può porre fine al suo sogno di vedere i dinosauri.

## CONTROINCANTESIMO

Arthur Horner presenta ai Famigli i documenti di suo nonno, contenenti le istruzioni per realizzare il controincantesimo. Il rituale prevede che un Incantatore (l'unico disponibile è Arthur stesso) attinga alle energie magiche di alcuni componenti rituali, estraendole e canalizzandole nel Daedalum Arcanum, creando un flusso contrario che termini l'illusione. Le istruzioni parlano di alcuni componenti: **rosmarino, iperico, alloro**, una manciata di chicchi di **caffè** e un fiore di **passiflora**. I Famigli possono trovare gli ingredienti con facilità, frugando tra i cassetti dell'ufficio di Arthur o recuperandoli dai padiglioni del Crystal Palace.

Recuperati tutti gli ingredienti, Arthur nota che c'è un'avvertenza sotto la lista dei componenti, ma l'ap-punto è illeggibile per il deterioramento della pagina. Sembra che ci sia un "non usare", ma non si capisce a quanti e quali componenti si riferisca. I Famigli possono compiere una prima valutazione, effettuando una **Prova di Intelletto (VD 9)**.

➤ Se ha Successo: il Famiglio capisce che la nota può riferirsi a una sola delle componenti, che potrebbe essere controproducente. Tuttavia non sa dire con certezza di quale si tratti.

➤ Se è un Fallimento: il Famiglio capisce che la nota può riferirsi a ben due componenti, che potrebbero essere controproducenti. Tuttavia non sa indicare quali siano.





Per non commettere errori, i Famigli possono chiedere un consulto a Elmsworth che, tuttavia, è ancora sotto effetto dell'incantesimo ed è intento ad accarezzare un cucciolo invisibile di dinosauro, adagiato sulle sue gambe. Per catturare la sua attenzione e ottenere un parere su un singolo componente, un Famiglio deve superare una **Prova di Sensi** (VD 9). Se ha Successo, il professore fornisce un'informazione sull'ingrediente che gli hanno sottoposto.

- ✦ **Alloro.** Le sue foglie hanno importanti proprietà protettive. Stimola la concentrazione ed è ottimo per insaporire il brodo.
- ✦ **Iperico.** Noto tra i Bipedi con il nome di "scaccia-diavoli", allontana le entità maligne e protegge la mente dagli inganni. Ottimo come lenitivo della pelle.
- ✦ **Passiflora.** Pianta ornamentale che ama il sole. Favorisce il sonno e amplifica il potere di incantesimi che veicolano calma, sonno e illusioni.
- ✦ **Pianta di Caffè.** Le energie vibranti del caffè sono perfette per prevenire il sonno della ragione. Alcuni Bipedi masticano chicchi di caffè per restare vigili.
- ✦ **Rosmarino.** È associato alla protezione contro le energie negative e gli spiriti maligni. Dimostra il meglio di sé quando viene usato per insaporire gli arrosti.

Per ogni Fallimento, il Magister può generare una Complicazione narrativa: Elmsworth confonde le proprietà delle piante, non è sicuro delle sue risposte oppure si convince che ci sono realmente due piante che non vanno usate.

Ottenute le informazioni, giuste o errate che siano, i Famigli devono decidere quali componenti utilizzare e quali escludere, prima di praticare la nuova magia. Usare o escludere la Passiflora ha un effetto sull'inizio della Scena successiva.

Prima di procedere, i Famigli hanno tempo per svolgere un **Pisolino Confortante**: gli eventi precipiteranno rapidamente e non ci sarà occasione per recuperare le forze. Il Magister può consigliare ai giocatori meno esperti di approfittare di questa opportunità per spendere Punti Conforto e recuperare Punti Abilità, Punti Salute e Potenziale Magico ma, soprattutto, rimuovere eventuali Sfavori e Condizioni accumulate.

## PARTE 4. IL TRADIMENTO DEGLI ARTISTI

Il Magister può leggere o parafrasare quanto segue.

*Sotto lo sguardo attento dei Famigli, Horner inizia a manipolare le energie dei componenti scelti, estraendone l'essenza. Il loro nucleo si condensa in un unico flusso. L'Incantatore muove una mano, lasciandolo vorticare per la stanza. Con un gesto impacciato e una parola di comando, veicola il flusso nel centro del Daedalum Arcanum. Il marchingegno fa uno scatto metallico, poi si arresta di colpo. La luce azzurrina si attenua, fino a spegnersi. Horner vi guarda, stanco e sorpreso. Poi mormora "non pensavo che ce l'avremmo fatta". E vi rendete conto che ha appena fatto venire meno una delle componenti più importanti di un incantesimo: volontà e intenzionalità.*

*Tutto resta immobile per un istante. Improvvisamente, le incisioni sull'ottone si infiammano: il Daedalum si riattiva da solo, ruotando vorticosamente a una velocità maggiore. Una piccola sfera di luce azzurra scivola dalle fessure dell'artefatto e sfreccia attraverso la finestra, andando a colpire direttamente la statua più grande e possente del parco: il Megalosaurus.*

*La roccia della scultura stride in maniera assordante. La statua muove un passo, i suoi occhi vuoti si riempiono di luce azzurra e, con un ruggito, inizia a muoversi, travolgendo alberi, panchine e tutto ciò che incontra sul suo percorso. La creatura avanza inesorabilmente verso il Crystal Palace.*

### IL FURTO DEL DAEDALUM

Approfittando del caos e dello sgomento, i finti artisti (o gli altri sgherri dei Naturalisti dell'Occulto, qualora i Famigli abbiano sconfitto la prima coppia di pittori) fanno la loro mossa. Hanno pedinato i Famigli fin dentro il Crystal Palace e sono riusciti a origliare la conversazione con Arthur Horner. Il piccolo di magia è la prova che stavano cercando: il Daedalum è l'epicentro del sortilegio e intendono averlo per studiarlo, indipendentemente dai danni che potrebbero causare.

Mentre Arthur è sconvolto e Elmsworth è euforico per il nuovo prodigio, uno dei Naturalisti allunga una mano oltre la soglia dell'ufficio. Con un gesto di potere, lancia un incantesimo per strappare il Daedalum dalla scrivania e farlo giungere tra le sue mani. Molto probabilmente, i Famigli vedranno l'oggetto rischiare di volare via prima di rendersi conto di chi sta tentando di rubarlo.



Un Famiglio può tentare di intercettare il volo del marchinegno effettuando una **Prova di Agilità o Istinto** (VD 12). La Prova viene modificata in base alle erbe usate per il controincantesimo: se è stata usata la passiflora, le sue energie soporifere hanno rallentato i riflessi del Famiglio, che effettua la Prova con Sfavore. Se hanno escluso dall'incantesimo una delle altre erbe, la Prova subisce un **malus di -1** per ogni componente rimosso dal rituale (tranne la passiflora).

- ❖ Se ha Successo: il Famiglio riesce a intercettare e trattenere con zanne o artigli il manufatto, ma un componente o ingranaggio si stacca e finisce comunque nelle mani dei Naturalisti dell'Occulto.
- ❖ Se è un Fallimento: il Famiglio non riesce a trattenere il Daedalum, che finisce nelle mani del nemico.

In entrambi i casi, i Naturalisti dell'Occulto ottengono ciò che vogliono, ossia qualcosa da studiare con molta calma. Uno di loro chiama la ritirata e i ladri iniziano la loro fuga dal Crystal Palace con quello che sono riusciti a sottrarre. Intanto il Megalosaurus avanza ad ampi passi, mentre un tenue chiarore a est indica che l'alba giungerà presto. Non resta molto tempo.

## PARTE 5. CORSA CONTRO IL TEMPO

La situazione precipita. I Naturalisti dell'Occulto sono in fuga e il Megalosaurus avanza verso il Crystal Palace, devastando la Corte dei Dinosauri. Arthur Horner, trafelato e visibilmente preoccupato, esorta i Famigli ad aiutarlo nuovamente a salvare il parco e coloro che sono ancora prigionieri dell'incantesimo.

*“Senza il Daedalum Arcanum al completo non potremo tentare un nuovo controincantesimo. Voi pensate al marchinegno, io cerco di capire cos'è andato storto. Se fermiamo l'incantesimo fuori controllo, anche il Megalosaurus si fermerà!”*

Anche il professor Elmsworth dimostra il proprio sostegno, sebbene l'esaltazione causata dal sortilegio lo porti a esprimersi goffamente: *“Prendete quei ladri di sogni, se ci riuscirete vi assegnerò il massimo dei voti. Sempre se saremo ancora tutti interi!”*

L'avanzata della scultura è un elemento di tensione narrativa. Se i giocatori vogliono affrontarla in una Contesa, si può utilizzare la Scheda dell'Avversario a pag. 57. In ogni caso il Megalosaurus si arresta da solo se viene completato il controincantesimo (*Spezzare l'Incantesimo*, pag. 41).

## IN VOSTRO SOCCORSO

Il Famiglio che ha liberato l'animale prigioniero sotto il vaso (*Un Alleato Inaspettato*, pag. 36) può spendere il Favore accumulato per richiedere assistenza. Si genera una speciale Opportunità narrativa: l'animale salvato e i suoi amici irrompono, soccorrendo il Famiglio o un suo alleato, garantendo un Successo automatico in una Prova che si sta per svolgere.

## NATURALISTI IN FUGA

Il numero effettivo degli Avversari in fuga dipende dalla composizione del gruppo (*Due o Tre Famigli*, pag. 26): potenzialmente si tratta dei due pittori e di un loro complice, oppure di altri tre finti artisti se quelli incontrati in precedenza sono stati sconfitti, per un totale di tre Naturalisti dell'Occulto (pag. 57). I ladri attraversano di corsa la balconata, iniziando a scendere le scale per dileguarsi tra le ombre del Crystal Palace, prima che i Famigli possano organizzarsi.

I Naturalisti dell'Occulto agiscono nel loro turno con l'obiettivo di mantenere il controllo dell'oggetto rubato. I Famigli potrebbero non volerli sconfiggere, ma limitarsi a recuperare il marchinegno o il suo componente, mentre Horner cerca di interrompere l'incantesimo (*Spezzare l'Incantesimo*, pag. 41). Se perdono l'oggetto, i Naturalisti dell'Occulto si accaniscono sul Famiglio che l'ha recuperato per riprenderlo e, solo dopo, attaccano gli altri Famigli.

Nel proprio turno un Famiglio può usare una Manovra per ostacolare un Avversario sfruttando l'ambiente circostante. Seguono alcuni esempi.

- ❖ **Intralcianti.** Un Famiglio fa cadere un telo polveroso su un Avversario, effettuando una **Prova di Forza** (VD 11) o **Agilità** (VD 10). Se ha Successo, un Avversario subisce 2 Danni e la Condizione Abbagliato per 1d6+1 Round. Se è un Fallimento, il Famiglio subisce la Condizione Sorvegliato per 1 Round.
- ❖ **Rumori Improvvisi.** Un Famiglio fa cadere alcune vecchie sculture per attirare l'attenzione, effettuando una **Prova di Socialità** (VD 11). Se ha Successo, un Avversario subisce 2 Danni e la Condizione Provocato per 1d6+1 Round. Se è un Fallimento, il Famiglio subisce la Condizione Ferito per 1 Round.
- ❖ **Far cadere gli occhiali.** Un Famiglio può cercare



di far cadere gli occhiali, di modo che i Naturalisti subiscano gli effetti del Daedalum Arcanum, effettuando una **Prova di Agilità** (VD 13). Se ha Successo, il Famiglio riesce a sfilare le lenti e a sconfiggere l'Avversario immediatamente.

Se i Naturalisti dell'Occulto sconfiggono tutti i Famigli, o la sessione termina prima che i Famigli siano riusciti a recuperare la refurtiva, i ladri riescono a lasciare il Crystal Palace con la refurtiva. Si procede con l'Epilogo *Le Responsabilità della Scienza* (pag. 42).

### SPEZZARE L'INCANTESIMO

Recuperato il Daedalum Arcanum o una sua parte, i Famigli devono capire insieme ad Arthur come fermare il sortilegio prima che giunga l'alba. Il primo tentativo è fallito e Arthur crede di aver capito il perché: suo nonno deve aver avuto l'aiuto di un Famiglio, che ha contribuito a rendere l'incantesimo dentro lo zootropio stabile ed efficace. Aiuterebbe quindi avere vicino qualcuno che gli infonda fiducia e contribuisca a mantenere la concentrazione.

Aiutare Horner non richiede necessariamente di effettuare prove. Si tratta infatti di un aspetto narrativo, in cui i giocatori possono proporre soluzioni creative e fantasiose, come ripetere il controincantesimo sotto le loro indicazioni o forzare il marchingegno, riallineando i flussi arcani grazie alle loro capacità. Il Magister deve promuovere e premiare le buone idee, creando prove per rappresentare le loro intenzioni. **Qualsiasi Prova** (basata sull'Approccio scelto dai giocatori), effettuata per interagire direttamente con il Daedalum, ha un **VD 12**. L'importante è che il controincantesimo venga ultimato (e lo zootropio disattivato) prima dello scadere della sessione.

✦ Se i Famigli riescono a spezzare l'incantesimo e ad arrestare il Daedalum Arcanum, le energie si dissolvono e le menti stregate dei Bipedi si liberano dall'illusione. Con un tonfo sordo la statua del Megalosaurus si schianta al suolo, sollevando un nugolo di polvere e detriti. L'alba sorge e il Magister procede con l'Epilogo *Il Futuro dei Dinosauri*, pag. 41.

✦ Se invece i Famigli non riescono a fermare il Daedalum Arcanum prima del termine della sessione, il Megalosaurus riesce a devastare i giardini intorno al palazzo, prima che il controincantesimo funzioni. La statua crolla, ma il tutto avviene ad alba inoltrata, mentre gli investitori stanno entrando nel parco. Si procede con l'Epilogo *La Fine di un Tempo*, pag. 42.

## EPILOGO

Il Magister può leggere o parafrasare l'Epilogo corrispondente al finale raggiunto dai Famigli nell'ultima Scena (*Parte 5. Corsa Contro il Tempo*), personalizzandolo con le azioni compiute.

### IL FUTURO DEI DINOSAURI

I primi raggi del sole filtrano attraverso i pannelli di vetro del Crystal Palace. Il Daedalum Arcanum è finalmente fermo e il Megalosaurus giace inerte a pochi metri dal sentiero che costeggia il palazzo. Arthur Horner si siede stanco sul pavimento mentre il professor Elmsworth, finalmente lucido, esclama a gran voce: "È stato... incredibile! Ben fatto ragazzi!" La calma dura poco, poiché lo sguardo di Horner segue un movimento alle loro spalle. Qualcuno è appena entrato nel palazzo. Prima che i Famigli possano organizzarsi, dal corridoio emergono tre figure austere, che si aiutano a camminare con lunghi bastoni da passeggio. Sono gli investitori, e uno di loro porta una lugubre valigetta.

Arthur Horner avanza per accoglierli, ma viene travolto dal loro rimprovero. "Signor Horner, esigiamo una spiegazione immediata per tutto questo disordine!" tuona il più anziano, osservando la scia di devastazione all'esterno. "Statue distrutte e non al loro posto, persone presenti nel parco oltre l'orario di chiusura e animali nel suo ufficio. Quella cos'è, una volpe? La stagione per la caccia non è ancora aperta!" Arthur balbetta, cercando una scusa per non rivelare l'esistenza della magia ai Bipedi o la natura dei Famigli. Prima che il comitato possa emettere un verdetto, un fragoroso e scrosciante applauso echeggia dall'esterno. Una piccola folla si è radunata intorno ai resti del Megalosaurus. È composta dai visitatori rimasti prigionieri nel parco, finalmente liberi dall'illusione.

"È stato uno spettacolo meraviglioso!", esclamano estasiati. "Non credevamo che i dinosauri potessero essere così coinvolgenti! Vi prego, ripetete questa esibizione notturna! Gli animali liberi nel parco sono stati un'ottima aggiunta!"

Nel vedere la reazione entusiasta del pubblico, gli investitori esitano: "È tutto vero signor Horner? Questa trovata è opera sua?" Arthur approfitta dell'equivoco per raccontare come il caos e i rumori della notte facessero parte di uno sperimentale spettacolo d'avanguardia. Colpiti dal potenziale interesse del pubblico, gli investitori prendono una decisione. "Se le cose stanno così... signor Horner, speriamo



faccia un buon lavoro come responsabile e direttore artistico della nuova Corte dei Dinosauri. Ci sono un bel po' di carte da firmare per procedere con il finanziamento!"

Grazie alle azioni dei Famigli, la Corte dei Dinosauri è salva e Arthur Horner viene promosso. I Naturalisti dell'Occulto, ormai a mani vuote, sono costretti a ritirarsi impuniti: non esiste legge Bipede che possa perseguirli per reati legati al potenziale furto di artefatti magici. I Famigli e il professor Elmsworth (ancora in possesso dei biglietti ferroviari) riescono a tornare nel Cheshire. Nelle settimane successive il *The Pawst Gazette*, il quotidiano della Comunità Magica, celebra le azioni dei Famigli al Crystal Palace. Oltre a ricevere un encomio dalla School of Magic Tails per la loro ottima condotta, Arthur Horner non manca di dimostrare la sua riconoscenza. L'incantatore si impegna ad aprire un'area protetta a Sydenham Hill, pensata affinché i Famigli e altre creature magiche possano visitare in sicurezza il Crystal Palace, continuando la tradizione delle gite scolastiche.

#### LA FINE DI UN TEMPO

I primi raggi del sole attraversano le vetrate del Crystal Palace proprio mentre il meccanismo del Daedalus Arcanum si blocca con un secco scatto metallico. Il flusso magico si arresta. All'esterno, con un boato sordo che fa tremare il terreno, la possente statua del *Megalosaurus* si accascia al suolo, frantumandosi. Arthur Horner crolla sulla sedia, premendosi le mani sulle tempie per la stanchezza, mentre il professor Elmsworth si sfrega vigorosamente gli occhi, guardandosi intorno confuso: "Ma cosa... dove sono finiti i dinosauri? E per quale bizzarra ragione ho le scarpe completamente infangate?"

Lo smarrimento dura pochi minuti. Il rumore cadenzato di bastoni da passeggio annuncia l'arrivo dei tre investitori. Il terzetto fa irruzione nell'ufficio, osservando tutti con sdegno. Uno di loro sbatte violentemente la propria valigetta sulla scrivania, facendo sussultare i fogli contabili.

"Santo cielo, signor Horner! Esigiamo di sapere cosa sia questa diavoleria!" tuona il capo della commissione, indicando la finestra. "La Corte dei Dinosauri è in rovina! Panchine distrutte, recinzioni sradicate... fuori c'è un gruppo di visitatori che farnetica storie assurde su dinosauri vivi! Lei ha ridotto il parco così? E perché ci sono degli animali nel suo ufficio? Non siamo al circo!" Arthur Horner si alza in piedi, stringendo i pugni nel disperato tentativo di costruire

una spiegazione logica. "Si è trattato di un imprevisto tecnico, signori. Un cedimento strutturale dovuto all'usura e al maltempo..."

Il più anziano degli investitori scuote la testa con severità, interrompendolo bruscamente e afferrando la propria valigetta. "Basta così, Horner! Questa non è semplice incuria, questo è vandalismo! È intollerabile per l'immagine del Crystal Palace! Nessun uomo d'affari sano di mente investirebbe un singolo penny su di lei. Il nostro verdetto è definitivo: la Corte dei Dinosauri non riceverà alcun finanziamento."

Gli investitori abbandonano il Crystal Palace voltando le spalle a uno sconsolato Arthur Horner. Il giovane Incantatore ha salvato le menti dei visitatori e grazie ai Famigli ha preservato i segreti della magia dai Naturalisti dell'Occulto (ormai in fuga), ma non è riuscito a evitare il disastro economico. Si volta verso i Famigli, con sguardo rassegnato. "Avete fatto tutto il possibile e vi sono grato per aver salvato quelle povere persone. Ma per la Corte... temo sia davvero la fine". Prima che il professor Elmsworth guidi il gruppo verso la stazione per fare ritorno nel Cheshire, Arthur accenna un triste sorriso, indicando la porta: "Venite, vi va un ultimo giro privato prima che arrivino le squadre di demolizione? Un ultimo saluto a un tempo che sarà perduto per sempre".

#### LE RESPONSABILITÀ DELLA SCIENZA

I riflessi dell'alba illuminano la scrivania dell'ufficio, ormai tristemente vuota. Fuori dalla finestra, l'ultimo dei Naturalisti dell'Occulto si dilegua oltre i cancelli del Crystal Palace, scomparendo nella fitta nebbia di Londra con il Daedalus Arcanum (o un suo pezzo) tra le mani. Con l'allontanarsi dell'artefatto, l'incantesimo si affievolisce e il possente *Megalosaurus* si accascia inerte al suolo, danneggiando i sentieri e i lampioni a pochi metri dall'edificio. Arthur Horner fissa il ripiano di legno, con le mani che tremano vistosamente. "L'hanno preso... se n'è andato. Senza lo zootropio non c'è modo di ricalibrare la risonanza magica o di risvegliare dolcemente i visitatori". Il professor Elmsworth, finalmente lucido ma col volto visibilmente incupito, si tasta le tempie. "Che visioni incredibili, ma ho una brutta sensazione. Come quando ti rendi conto che un sogno vissuto era in realtà un incubo".

Il suono ritmico di bastoni da passeggio riecheggia nel corridoio, annunciando l'arrivo degli investitori. I loro volti sono pallidi e contratti dalla rabbia.

"Signor Horner! I cancelli erano spalancati e i giardini sono ridotti a un cumulo di macerie!", esclama



il primo degli investitori, indicando i fogli sparsi sul pavimento. “Le persone che abbiamo incrociato, che non dovevano essere nel parco, hanno farfugliato di crolli nella notte, animali fuori controllo e persino di mostri di pietra che prendevano vita! Pretendiamo di sapere cosa sta succedendo qui dentro!” Arthur Horner, completamente privato delle sue forze, abbassa lo sguardo: “C’è stato... un attacco nella notte. Dei balordi hanno preso di mira la Corte dei Dinosauri...”

“Vandali? La sua è totale negligenza ed è un’offesa alla nostra intelligenza!”, ribatte il più anziano della commissione, indignato. “La reputazione del Crystal Palace è infangata! Non solo non vedrà un briciolo dei finanziamenti, signor Horner, ma faremo in modo che la direzione presenti una formale denuncia contro di lei!”

Il comitato lascia l’edificio sancendo la chiusura immediata della Corte dei Dinosauri e l’avvio della sua demolizione. Ad Arthur Horner non resta che raccogliere i fossili in una vecchia valigia di pelle, lanciando un’occhiata di rammarico verso il ritratto del nonno. “Non ho più un lavoro, né una casa. Ho perso anche l’ultima invenzione di mio nonno. Sarebbe così deluso da me...” Il professor Elmsworth raduna i Famigli intorno a sé, spingendoli verso l’uscita laterale con tono preoccupato: “Presto, dobbiamo raggiungere la stazione prima che la polizia dei Bipedini inizi a fare troppe domande. Ma ricordate bene questa notte, ragazzi: vi siete fatti dei nemici spietati. Gli uomini e le donne incontrati questa notte non si fermeranno di fronte a nulla pur di portare avanti i loro studi e, adesso, hanno un’arma potente dalla loro parte.”

## RICOMPENSE

Al termine dell’avventura, il Magister ha il compito di assegnare i Punti Risveglio ai Famigli. Rappresentano l’esperienza accumulata dai personaggi durante la loro lunga notte al Crystal Palace e permettono loro di sviluppare in futuro nuove capacità.

Se i Famigli raggiungono l’Epilogo *Il Futuro dei Dinosauri*, ognuno di loro ottiene **5 Punti Risveglio** per aver recuperato e disattivato correttamente il Daedalus Arcanum, salvando la Corte dalla demolizione e sventando i piani dei Naturalisti dell’Occulto.

Se invece raggiungono l’Epilogo *La Fine di un Tempo*, ogni Famiglio ottiene **3 Punti Risveglio** per aver comunque recuperato l’artefatto e fermato la minaccia, sebbene il gruppo abbia impiegato più tempo del

dovuto, permettendo al Megalosaurus di devastare i giardini.

Infine, se i Famigli raggiungono l’Epilogo *Le Responsabilità della Scienza*, ognuno di loro ottiene **1 Punto Risveglio** semplicemente per essere sopravvissuto alle insidie della notte.

Inoltre, il Magister può assegnare **2 Punti Risveglio** aggiuntivi a ciascun Famiglio che ha raggiunto un proprio obiettivo personale.

## E ADESSO? LE AVVENTURE CONTINUANO!

La movimentata gita a Sydenham Hill è giunta al termine, ma ci sono molti misteri che ancora attendono di essere svelati. Che abbiano salvato la Corte dei Dinosauri ottenendo la gratitudine di Arthur Horner o che stiano riprendendo il treno con la consapevolezza che i Naturalisti dell’Occulto sono fuggiti con il Daedalus Arcanum, questo è solo il primo passo del loro viaggio. Quali oscuri esperimenti condurranno gli accademici di Londra con lo zootropio rubato? Quali altri segreti e pericoli attendono i Famigli al loro ritorno a Kyteler Manor? Le risposte a queste domande, insieme a nuove regole, capacità ed equipaggiamenti, creature mistiche e spunti di trama, vi aspettano nel manuale base di *Magic Tails*.

Preparate dadi e schede: la storia dei Famigli è appena cominciata!







# APPENDICE







## RITRATTO

### Profilo

NOME Holt SPECIE Gatto  
INDOLE Curioso e Impiccione PAURA Forbici e oggetti acuminati  
PASSIONE Scatole e ambienti stretti CLUB \_\_\_\_\_

### Natura Arcana

LV DOMINIO 1 PUNTI RISVEGLIO \_\_\_\_\_  
CLASSE Ammaliatore 2  
CLASSE Mutaforma 1  
CLASSE \_\_\_\_\_

### Energia e Difesa

|             | MAX       | ATTUALI |
|-------------|-----------|---------|
| SALUTE      | <u>15</u> | _____   |
| POT. MAGICO | <u>18</u> | _____   |
| PROTEZIONE  | _____     | _____   |

### Abilità

|            | MAX      | ATTUALI |           | MAX      | ATTUALI |
|------------|----------|---------|-----------|----------|---------|
| AGILITÀ    | <u>3</u> | _____   | ISTINTO   | <u>5</u> | _____   |
| ARCANO     | <u>4</u> | _____   | SENSI     | <u>4</u> | _____   |
| FORZA      | <u>3</u> | _____   | SOCIALITÀ | <u>6</u> | _____   |
| INTELLETTO | <u>5</u> | _____   | VOLONTÀ   | <u>3</u> | _____   |



### Condizioni

| TIPO  | DURATA |
|-------|--------|
| _____ | _____  |
| _____ | _____  |
| _____ | _____  |
| _____ | _____  |
| _____ | _____  |
| _____ | _____  |
| _____ | _____  |
| _____ | _____  |

FAVORE ☐ SFAVORE ☐

### Obiettivi

Sviluppare l'empatia oltre la curiosità

### Equipaggiamento Incantato

| NOME                                                                                                                                                                    | COSTO       | ATTIVO                   | UTILIZZI                                                                                            | TIPO             | ATTIVAZIONE                 |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|--------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|-----------------------------|
| <u>Mistura Sospetta del Dr.Quack</u>                                                                                                                                    | <u>2 PM</u> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> | <u>Preparato</u> | <u>Manovra (1 Utilizzo)</u> |
| DESCRIZIONE <u>Tu o un altro Famiglio recuperate 2 PS. Lancia 1d6. Con un risultato pari il bersaglio recupera 1 PS aggiuntivo. Con un risultato dispari perde 1 PM</u> |             |                          |                                                                                                     |                  |                             |
| NOME _____                                                                                                                                                              | _____       | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> | _____            | _____                       |
| DESCRIZIONE _____                                                                                                                                                       |             |                          |                                                                                                     |                  |                             |
| NOME _____                                                                                                                                                              | _____       | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> | _____            | _____                       |
| DESCRIZIONE _____                                                                                                                                                       |             |                          |                                                                                                     |                  |                             |
| NOME _____                                                                                                                                                              | _____       | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> | _____            | _____                       |
| DESCRIZIONE _____                                                                                                                                                       |             |                          |                                                                                                     |                  |                             |

### Zaino



## Capacità Arcane

| NOME                                                                                                                                                                                                    | CLASSE      | LV | COSTO | ATTIVAZIONE   | DURATA      | TIPO                |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|----|-------|---------------|-------------|---------------------|
| Fluidità Felina                                                                                                                                                                                         | Risveglio   | 1  | 1 PM  | Potenziamento | Istantanea  | Specie              |
| DESCRIZIONE Puoi infilarti in spazi stretti o arrampicarti su superfici con scarsi appigli, senza effettuare Prove. Il Magister ha l'ultima parola sull'uso della capacità                              |             |    |       |               |             |                     |
|                                                                                                                                                                                                         |             |    |       |               |             |                     |
| Folata di Ispirazione                                                                                                                                                                                   | Ammaliatore | 1  | 2 PM  | Manovra       | 1d6+1 Round | Mentalismo, Patto   |
| DESCRIZIONE Tu o un altro Famiglio ottenete +1 al risultato delle prossime Prove di Attacco o di Difesa. Gratuita; perdi 1 PS per porre fine a questa Capacità                                          |             |    |       |               |             |                     |
|                                                                                                                                                                                                         |             |    |       |               |             |                     |
| Patto del Branco                                                                                                                                                                                        | Ammaliatore | 1  | 2 PM  | Manovra       | 1d6+1 Round | Patto               |
| DESCRIZIONE Scegli un altro Famiglio; potete dividervi come preferite il costo in PM delle Capacità Arcane che attivate. Gratuita; perdi 1 PS per porre fine a questa Capacità                          |             |    |       |               |             |                     |
|                                                                                                                                                                                                         |             |    |       |               |             |                     |
| Rompere l'Accordo                                                                                                                                                                                       | Ammaliatore | 1  | 1 PM  | Risposta      | Istantanea  | Mentalismo, Patto   |
| DESCRIZIONE Nel turno di un Avversario, poni fine a 1+ Capacità di Tipo Patto, pagandone il costo. Infliggi a ogni Avversario un numero di Danni pari ai Patti terminati (non si applica la Protezione) |             |    |       |               |             |                     |
|                                                                                                                                                                                                         |             |    |       |               |             |                     |
| Scruta Pensieri                                                                                                                                                                                         | Ammaliatore | 2  | 3 PM  | Manovra       | 1 Minuto    | Mentalismo          |
| DESCRIZIONE Effettua una Prova di Attacco (Volontà) contro una creatura. Se ha Successo, leggi i pensieri del bersaglio. Se è un Fallimento, si accorge che qualcuno sta tentando di spiarlo            |             |    |       |               |             |                     |
|                                                                                                                                                                                                         |             |    |       |               |             |                     |
| Supplicare                                                                                                                                                                                              | Ammaliatore | 2  | 2 PM  | Gratuita      | Istantanea  | Formula             |
| DESCRIZIONE Aumenta di 2 round la durata residua di una tua Capacità Arcana; oppure aumenta di 1 round la durata di massimo due diverse Capacità Arcane di altri Famigli                                |             |    |       |               |             |                     |
|                                                                                                                                                                                                         |             |    |       |               |             |                     |
| Assumere Identità                                                                                                                                                                                       | Mutaforma   | 1  | 3 PM  | Manovra       | 1 Ora       | Metamorfosi, Trucco |
| DESCRIZIONE Assumi forma e atteggiamenti di un altro Famiglio o animale, anche di un'altra specie. Sei in grado di alterare la voce, replicare movenze e modi di fare                                   |             |    |       |               |             |                     |
|                                                                                                                                                                                                         |             |    |       |               |             |                     |
| Protezione Calcolata                                                                                                                                                                                    | Mutaforma   | 1  | 1 PM  | Supporto      | Istantanea  | Metamorfosi         |
| DESCRIZIONE Un altro Famiglio può considerare la sua Protezione aumentata di 2 contro la prossima fonte di Danno, causata da un Fallimento nella sua prossima Prova                                     |             |    |       |               |             |                     |
|                                                                                                                                                                                                         |             |    |       |               |             |                     |
| NOME                                                                                                                                                                                                    |             |    |       |               |             |                     |
| DESCRIZIONE                                                                                                                                                                                             |             |    |       |               |             |                     |



## Biografia

Holt non descrive mai il suo Risveglio come glorioso. Di fatto si manifestò in un vicolo buio e puzzolente, lanciando un miagolio di sorpresa quando si accorse del numero di zampe della sua nuova forma. Per la sorpresa ruzzolò giù dal muretto sul quale apparve, atterrando su un sacco dal contenuto mai chiarito. Mentre era ancora intento a capire le peculiarità del suo nuovo corpo, percepì una voce nella sua testa: una sorta di "consulente", che ancora oggi spinge la natura curiosa e impicciona di Holt all'azione. Quando le luci di Kyteler gli si manifestarono, il "consulente" lo spinse a seguirle, in un viaggio periglioso durante il quale Holt scoprì la sua abilità nel cambiare aspetto e nello stringere patti con entità fisiche e sovrannaturali. Questa sua vocazione lo spinse spesso nei guai e ogni tanto ama ancora raccontare di quella volta in cui si pose a capo di un branco di cani, ma la sua leadership fu tradita dall'irrefrenabile istinto di fare le fusa. Quando finalmente raggiunse la School of Magic Tails, capì che esisteva un mondo meraviglioso da scoprire e conoscere. Assieme ai suoi nuovi amici spera di scoprire gli aspetti più esotici del mondo dei Bipedi, con la speranza un giorno di capire la vera natura del "consulente" che ancora vive nella sua mente felina.





RITRATTO

## Profilo

|          |                           |
|----------|---------------------------|
| NOME     | Jack                      |
| INDOLE   | Mite e Riflessivo         |
| PASSIONE | Raccontare storie e fiabe |

|        |                      |
|--------|----------------------|
| SPECIE | Rospo                |
| PAURA  | Rimanere disidratato |
| CLUB   |                      |



Natura Arcana

LV DOMINIO 1 PUNTI RISVEGLIO \_\_\_\_\_  
 CLASSE Guaritore 2  
 CLASSE Veggente 1  
 CLASSE \_\_\_\_\_

## Energia e Difesa

|             |                   |                   |
|-------------|-------------------|-------------------|
|             | MAX               | ATTUALI           |
| SALUTE      | <u>16</u>         | <u>          </u> |
| POT. MAGICO | <u>17</u>         | <u>          </u> |
| PROTEZIONE  | <u>          </u> | <u>          </u> |

### Condizioni

TIPO DURATA

---

---

---

---

---

Abilità

|            |          |         |
|------------|----------|---------|
|            | MAX      | ATTUALI |
| AGILITÀ    | <u>3</u> | _____   |
| ARCANO     | <u>6</u> | _____   |
| FORZA      | <u>4</u> | _____   |
| INTELLETTO | <u>5</u> | _____   |

|           |          |         |
|-----------|----------|---------|
|           | MAX      | ATTUALI |
| ISTINTO   | <u>4</u> | _____   |
| SENSI     | <u>5</u> | _____   |
| SOCIALITÀ | <u>3</u> | _____   |
| VOLONTÀ   | 3        |         |

FAVORE ☐ SFAVORE ☐

## Obiettivi

## Accettare che il mondo non è una fiaba

## Equipaggiamento Incantato

| NOME                                                          | COSTO | ATTIVO                   | UTILIZZI                                                                   | TIPO      | ATTIVAZIONE          |
|---------------------------------------------------------------|-------|--------------------------|----------------------------------------------------------------------------|-----------|----------------------|
| Croccantini di Paddy Paws                                     | 3 PM  | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> | Preparato | Manovra (1 Utilizzo) |
| DESCRIZIONE Rimuovi una Condizione tua o di un altro Famiglio |       |                          |                                                                            |           |                      |

NOME

DESCRIZIONE \_\_\_\_\_

NOME \_\_\_\_\_ ☐ ☐ ☐ ☐ \_\_\_\_\_

DESCRIZIONE \_\_\_\_\_

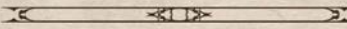
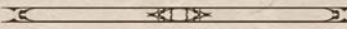
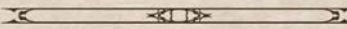
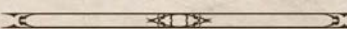
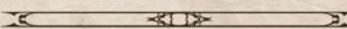
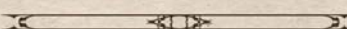
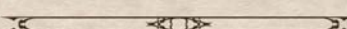
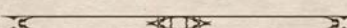
NOME

DESCRIZIONE \_\_\_\_\_

Zaino



## Capacità Arcane

|                                                                                      | CLASSE                                                                                                                                                                                                   | LV        | COSTO | ATTIVAZIONE | DURATA        | TIPO       |                   |
|--------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|-------|-------------|---------------|------------|-------------------|
| NOME                                                                                 | Tossina Naturale                                                                                                                                                                                         | Risveglio | 1     | 2 PM        | Risposta      | Istantanea | Specie            |
| DESCRIZIONE                                                                          | Quando vieni afferrato o colpito da un Attacco a mani nude, infliggi automaticamente 1 Danno al tuo aggressore                                                                                           |           |       |             |               |            |                   |
|    |                                                                                                                                                                                                          |           |       |             |               |            |                   |
| NOME                                                                                 | Conoscenze Naturali                                                                                                                                                                                      | Guaritore | 1     | 1 PM        | Potenziamento | Istantanea | Rituale           |
| DESCRIZIONE                                                                          | Ottieni +2 al risultato della prossima Prova per orientarti, realizzare preparati erboristici, riconoscere e interagire con flora e fauna. Attivabile solo se non ci sono Avversari in Scena             |           |       |             |               |            |                   |
|    |                                                                                                                                                                                                          |           |       |             |               |            |                   |
| NOME                                                                                 | Ricordo Primordiale                                                                                                                                                                                      | Guaritore | 1     | 2 PM        | Supporto      | Istantanea | Presagio          |
| DESCRIZIONE                                                                          | Se un altro Famiglio ha Successo nella prossima Prova con un'Abilità ancora inutilizzata durante la Scena, oltre al normale esito della Prova, ottiene anche Favore                                      |           |       |             |               |            |                   |
|    |                                                                                                                                                                                                          |           |       |             |               |            |                   |
| NOME                                                                                 | Soffio Rassicurante                                                                                                                                                                                      | Guaritore | 1     | 2 PM        | Manovra       | Istantanea | Formula           |
| DESCRIZIONE                                                                          | Mentre ti occupi di una ferita, soffi su di essa parte della tua energia vitale. Tu o un altro Famiglio recuperate 2 Punti Salute                                                                        |           |       |             |               |            |                   |
|    |                                                                                                                                                                                                          |           |       |             |               |            |                   |
| NOME                                                                                 | Riti di Salvataggio                                                                                                                                                                                      | Guaritore | 2     | 3 PM        | Risposta      | Istantanea | Rituale           |
| DESCRIZIONE                                                                          | Quando un altro Famiglio sta per subire una Condizione, effettua una Prova (Intelletto). Il Magister stabilisce un VD. Se ha Successo, il Famiglio non subisce la Condizione                             |           |       |             |               |            |                   |
|    |                                                                                                                                                                                                          |           |       |             |               |            |                   |
| NOME                                                                                 | Tornare nel Circolo                                                                                                                                                                                      | Guaritore | 2     | 2 PM        | Supporto      | Istantanea | Formula, Rituale  |
| DESCRIZIONE                                                                          | Un altro Famiglio ottiene +1 al risultato della prossima Prova di Forza o Agilità. Se ha Successo e l'esito prevede che infligga Danno, recupera anche 1 Punto Salute                                    |           |       |             |               |            |                   |
|  |                                                                                                                                                                                                          |           |       |             |               |            |                   |
| NOME                                                                                 | Oltre le Apparenze                                                                                                                                                                                       | Veggente  | 1     | 2 PM        | Manovra       | Istantanea | Presagio          |
| DESCRIZIONE                                                                          | Ottieni dal Magister un'informazione significativa su un luogo che stai visitando o su una creatura in Scena, partendo da dettagli ed elementi utili alla narrazione                                     |           |       |             |               |            |                   |
|  |                                                                                                                                                                                                          |           |       |             |               |            |                   |
| NOME                                                                                 | Sventura a Catena                                                                                                                                                                                        | Veggente  | 1     | 2 PM        | Manovra       | Istantanea | Formula, Profezia |
| DESCRIZIONE                                                                          | Effettua una Prova di Attacco (Arcano). Successo, l'Avversario subisce 2 Danni e ogni altro Avversario subisce 1 Danno. Fallimento ed esito è inferiore di 3+ punti, ogni altro Famiglio subisce 1 Danno |           |       |             |               |            |                   |
|  |                                                                                                                                                                                                          |           |       |             |               |            |                   |
| NOME                                                                                 |                                                                                                                                                                                                          |           |       |             |               |            |                   |
| DESCRIZIONE                                                                          |                                                                                                                                                                                                          |           |       |             |               |            |                   |



## Biografia

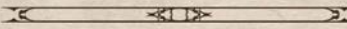
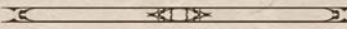
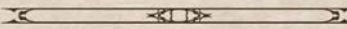
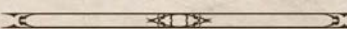
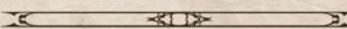
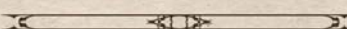
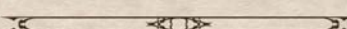
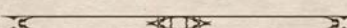
Quando avvenne il suo Risveglio, Jack si manifestò in forma di Rospo in un laghetto di Lindow Moss. Non ebbe neanche il tempo di abituarsi alla sua nuova condizione che due bambini, in visita alla zona, lo trovarono e lo portarono nella loro casa, nella periferia di Wilmslow. Jack rimase come animale da compagnia per i bambini per alcuni mesi, restando affascinato dalle storie che la nonna raccontava loro ogni sera davanti al focolare. Una notte, mentre tutti dormivano, Jack vide oltre la finestra alcune luci, percependone il loro richiamo magico. Sapendo di dover compiere il proprio cammino, lasciò la città, iniziando il suo viaggio per raggiungere la School of Magic Tails. Giunto presso la scuola, ha iniziato il suo cammino di formazione, continuando a raccontare le storie sentite dalla nonna dei suoi primi padroncini. Jack sta percorrendo con entusiasmo il cammino per divenire un Famiglio consapevole dei suoi poteri, con la speranza, un giorno, di poter ripagare i gentili Bipedi che si presero cura di lui.







## Capacità Arcane

|                                                                                      | CLASSE                                                                                                                                                                                         | LV          | COSTO | ATTIVAZIONE | DURATA        | TIPO       |                         |
|--------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|-------|-------------|---------------|------------|-------------------------|
| NOME                                                                                 | Adattamento Spontaneo                                                                                                                                                                          | Risveglio   | 1     | 2 PM        | Risposta      | Istantanea | Specie                  |
| DESCRIZIONE                                                                          | Quando effettui una Prova di Agilità, puoi ritirare due dadi: i nuovi risultati sostituiscono i precedenti. Attivabile una volta per Scena                                                     |             |       |             |               |            |                         |
|    |                                                                                                                                                                                                |             |       |             |               |            |                         |
| NOME                                                                                 | Allucinazione Evasiva                                                                                                                                                                          | Mutaforma   | 1     | 2 PM        | Risposta      | Istantanea | Metamorfosi, Trucco     |
| DESCRIZIONE                                                                          | Quando la tua Prova è un Fallimento, ottieni immediatamente +2 al risultato. Il nuovo esito sostituisce il precedente. Se è comunque un Fallimento, subisci 1 Danno                            |             |       |             |               |            |                         |
|    |                                                                                                                                                                                                |             |       |             |               |            |                         |
| NOME                                                                                 | Coprire la Retroguardia                                                                                                                                                                        | Mutaforma   | 1     | 2 PM        | Manovra       | 2 Round    | Espediente              |
| DESCRIZIONE                                                                          | Per la durata della Capacità, un altro Famiglio ottiene +1 ai risultati delle prossime Prove (Agilità e Arcano). Subisci la Condizione Sorvegliato fino al termine della durata                |             |       |             |               |            |                         |
|    |                                                                                                                                                                                                |             |       |             |               |            |                         |
| NOME                                                                                 | Carica Sconsiderata                                                                                                                                                                            | Mutaforma   | 2     | 3 PM        | Manovra       | Istantanea | Espediente, Metamorfosi |
| DESCRIZIONE                                                                          | Effettua una Prova di Attacco (Volontà), ottieni +1 al risultato (se lo effettui con Favore, ottieni +2). Successo, infliggi 5 Danni. Fallimento, subisci la Condizione Indebolito per 1 Round |             |       |             |               |            |                         |
|    |                                                                                                                                                                                                |             |       |             |               |            |                         |
| NOME                                                                                 | Trasformazione Feroce                                                                                                                                                                          | Mutaforma   | 2     | 2 PM        | Supporto      | Istantanea | Metamorfosi             |
| DESCRIZIONE                                                                          | Un altro Famiglio ottiene +2 al risultato della prossima Prova per superare un ostacolo, inseguire qualcuno, arrampicarsi o rompere qualcosa                                                   |             |       |             |               |            |                         |
|    |                                                                                                                                                                                                |             |       |             |               |            |                         |
| NOME                                                                                 | Creazione Illusoria                                                                                                                                                                            | Ammaliatore | 1     | 1 PM        | Manovra       | 1 Ora      | Malia, Mentalismo       |
| DESCRIZIONE                                                                          | Crei l'illusione di un oggetto o di una creatura. Produce rumore, si muove e agisce come stabilisci. Ogni interazione fisica rivela l'inganno. Gratuita: altera l'illusione                    |             |       |             |               |            |                         |
|  |                                                                                                                                                                                                |             |       |             |               |            |                         |
| NOME                                                                                 | Sfoggio di Creanza                                                                                                                                                                             | Ammaliatore | 1     | 1 PM        | Potenziamento | Istantanea | Mentalismo              |
| DESCRIZIONE                                                                          | Ottieni +1 al risultato della prossima Prova di Socialità o Volontà                                                                                                                            |             |       |             |               |            |                         |
|  |                                                                                                                                                                                                |             |       |             |               |            |                         |
| NOME                                                                                 | Tessere Identità                                                                                                                                                                               | Ammaliatore | 1     | 2 PM        | Gratuita      | 1 Ora      | Malia                   |
| DESCRIZIONE                                                                          | Effettua una Prova (Socialità) contro una creatura. Se ha Successo, ti scambia per una figura di spicco. Se il tuo comportamento diviene contraddittorio l'effetto termina                     |             |       |             |               |            |                         |
|  |                                                                                                                                                                                                |             |       |             |               |            |                         |
| NOME                                                                                 |                                                                                                                                                                                                |             |       |             |               |            |                         |
| DESCRIZIONE                                                                          |                                                                                                                                                                                                |             |       |             |               |            |                         |



## Biografia

Quando Jarmara visse il suo Risveglio, un suono assordante le riempì le orecchie. Non riuscendo a vedere bene, la paura le attanagliò il cuore: ombre scure si muovevano ai margini del suo campo visivo, incombendo come Mastini Infernali su di lei. Quando finalmente si abituò alla luce del sole, si ritrovò sul ciglio di una strada, mentre una poderosa carrozza stava sopraggiungendo. Riuscì a fuggire spaventata e per intere settimane vagò in un mondo a lei sconosciuto, imparando a sopravvivere con le sue sole forze. Una notte, mentre si stava rintanando sotto un albero caduto, vide dei bagliori danzare lungo il sentiero. Per la prima volta, sentì una voce interiore, di donna, che la invitava a seguirle. Così Jarmara iniziò il suo viaggio verso Kyteler Manor. Incontrò altri animali, alcuni spaventati come lei, altri più sicuri. Imparò a nascondersi, a muoversi silenziosamente, a fidarsi del suo istinto, maturando una nuova sicurezza. Quando giunse presso la scuola, trovò compagni fedeli, con i quali poté formare e temprare il proprio carattere. Oggi Jarmara è nota per essere avventata e temeraria, ma la paura per le carrozze non l'ha mai abbandonata.





# RITRATTO



## Profilo

NOME Newes  
INDOLE Curioso e riflessivo  
PASSIONE Analizzare i meccanismi Bipedi

SPECIE Corvo  
PAURA Rumori forti  
CLUB \_\_\_\_\_



## Natura Arcana

LV DOMINIO 1 PUNTI RISVEGLIO \_\_\_\_\_  
CLASSE Artefice 2  
CLASSE Intermediario 1  
CLASSE \_\_\_\_\_

## Energia e Difesa

|             | MAX       | ATTUALI |
|-------------|-----------|---------|
| SALUTE      | <u>15</u> | _____   |
| POT. MAGICO | <u>18</u> | _____   |
| PROTEZIONE  | _____     | _____   |

## Condizioni

| TIPO  | DURATA |
|-------|--------|
| _____ | _____  |
| _____ | _____  |
| _____ | _____  |
| _____ | _____  |
| _____ | _____  |
| _____ | _____  |
| _____ | _____  |
| _____ | _____  |

FAVORE ☐ SFAVORE ☐

## Abilità

|            | MAX      | ATTUALI |
|------------|----------|---------|
| AGILITÀ    | <u>4</u> | _____   |
| ARCANO     | <u>6</u> | _____   |
| FORZA      | <u>2</u> | _____   |
| INTELLETTO | <u>4</u> | _____   |

|           | MAX      | ATTUALI |
|-----------|----------|---------|
| ISTINTO   | <u>5</u> | _____   |
| SENSI     | <u>4</u> | _____   |
| SOCIALITÀ | <u>3</u> | _____   |
| VOLONTÀ   | <u>5</u> | _____   |

## Obiettivi

Imparare ad aprirsi con gli altri

## Equipaggiamento Incantato

| NOME                       | COSTO                                                                                                                               | ATTIVO                   | UTILIZZI                                                                                            | TIPO           | ATTIVAZIONE                      |
|----------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|----------------------------------|
| <u>Sacca degli Amuleti</u> | <u>3 PM</u>                                                                                                                         | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> | <u>Amuleto</u> | <u>Potenzimento (1 Utilizzo)</u> |
| DESCRIZIONE                | <u>Ottieni +3 al risultato della prossima Prova di Intelletto, Sensi o Socialità. Attivabile solo se hai metà o meno del tuo PM</u> |                          |                                                                                                     |                |                                  |

|             |       |                          |                                                                                                     |       |       |
|-------------|-------|--------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|-------|
| NOME        | _____ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> | _____ | _____ |
| DESCRIZIONE | _____ |                          |                                                                                                     |       |       |

|             |       |                          |                                                                                                     |       |       |
|-------------|-------|--------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|-------|
| NOME        | _____ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> | _____ | _____ |
| DESCRIZIONE | _____ |                          |                                                                                                     |       |       |

|             |       |                          |                                                                                                     |       |       |
|-------------|-------|--------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|-------|
| NOME        | _____ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> | _____ | _____ |
| DESCRIZIONE | _____ |                          |                                                                                                     |       |       |

## Zaino



## Capacità Arcane

| NOME                                                                                                                                                                                | CLASSE        | LV | COSTO | ATTIVAZIONE   | DURATA     | TIPO                |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|----|-------|---------------|------------|---------------------|
| Destrezza Ingegnosa                                                                                                                                                                 | Risveglio     | 1  | 1 PM  | Potenziamento | Istantanea | Specie              |
| DESCRIZIONE Puoi afferrare, spostare o compiere piccole manipolazioni su un oggetto incustodito, del peso massimo di 0,5 Kg, senza effettuare Prove                                 |               |    |       |               |            |                     |
| Artigianato Magico                                                                                                                                                                  | Artefice      | 1  | 1 PM  | Potenziamento | Istantanea | Formula             |
| DESCRIZIONE Ottieni +2 al risultato della prossima Prova per creare, riparare, sabotare o modificare un oggetto comune o magico. Attivabile solo se non ci sono Avversari in Scena  |               |    |       |               |            |                     |
| Incanalare Energia                                                                                                                                                                  | Artefice      | 1  | 1 PM  | Risposta      | Istantanea | Formula             |
| DESCRIZIONE Quando un altro Famiglio sta per pagare il costo di un Equipaggiamento Incantato, può ridurre di 1 il costo per renderlo Attivo (minimo 1)                              |               |    |       |               |            |                     |
| Intercettare Pericoli                                                                                                                                                               | Artefice      | 2  | 1 PM  | Supporto      | Istantanea | Sentinella          |
| DESCRIZIONE Un altro Famiglio ottiene +1 al risultato della prossima Prova di Difesa. Se l'attacco viene portato con uno strumento o un oggetto, ottiene invece +2                  |               |    |       |               |            |                     |
| Sotto Controllo                                                                                                                                                                     | Artefice      | 2  | 2 PM  | Supporto      | Istantanea | Formula, Sentinella |
| DESCRIZIONE Un altro Famiglio ottiene +1 al risultato della prossima Prova di Agilità. Se è un Fallimento e sta per subire Danno, considera la sua Protezione aumentata di 1        |               |    |       |               |            |                     |
| Surriscaldamento Luminoso                                                                                                                                                           | Artefice      | 2  | 4 PM  | Manovra       | Istantanea | Formula, Trucco     |
| DESCRIZIONE Effettua una Prova di Attacco (Arcano) contro un Avversario. Se ha Successo, infliggi 4 Danni e subisce la Condizione Abbagliato fino all'inizio del tuo prossimo turno |               |    |       |               |            |                     |
| Precognizione                                                                                                                                                                       | Intermediario | 1  | 2 PM  | Potenziamento | Istantanea | Innato              |
| DESCRIZIONE Ottieni +3 al risultato della prossima Prova di Intelletto o Volontà. Attivabile solo se non ci sono Avversari in Scena                                                 |               |    |       |               |            |                     |
| Ricevere Sostegno                                                                                                                                                                   | Intermediario | 1  | 1 PM  | Potenziamento | Istantanea | Spiritismo          |
| DESCRIZIONE Ottieni +1 al risultato della prossima Prova di Arcano o Volontà. Inoltre, se ha Successo superando il Valore di Difficoltà di 4 o più punti, recuperi 1 PM             |               |    |       |               |            |                     |
| NOME                                                                                                                                                                                |               |    |       |               |            |                     |
| DESCRIZIONE                                                                                                                                                                         |               |    |       |               |            |                     |



## Biografia

Il Risveglio di Neues si è consumato tra le travi di una chiesa di campagna nel Cheshire, tra l'odore pungente di polvere, cera e pietra umida. Confondendosi tra le ombre, Neues scoprì che il vento ha una sua voce segreta, udibile solo da pochi: la sua mente venne invasa dalle voci degli spiriti, che come lui si annidavano negli angoli del complesso. Seguendo le loro indicazioni, riuscì a individuare un'anima intrappolata e bisognosa di aiuto. Scoprì di essere abile nell'interagire con le energie sopite negli oggetti dei Bipedi, riuscendo a liberare l'anima rimasta imprigionata negli ingranaggi di un vecchio orologio da taschino, smarrito dal precedente possessore e rimasto a lungo celato dietro a un anfratto. Per ringraziarlo, lo spirito gli rivelò l'esistenza delle Luci di Kyteler Manor. Una volta trovate, Neues le seguì in volo fino a Kyteler Manor, dove trovò una comunità di Famigli pronta ad accoglierlo. Oggi Neues studia presso la School of Magic Tails, approfondendo il funzionamento delle invenzioni dei Bipedi, prestando attenzione alle energie che gli esseri umani, inavvertitamente, finiscono per generare al loro interno.





RITRATTO

## Profilo

|          |                                |
|----------|--------------------------------|
| NOME     | Tibb                           |
| INDOLE   | Coraggioso e Testardo          |
| PASSIONE | Balline e oggetti che rotolano |

|        |                                     |
|--------|-------------------------------------|
| SPECIE | Cane                                |
| PAURA  | Marmo, piastrelle e superfici lisce |
| CLUB   |                                     |



Natura Arcana

LV DOMINIO 1 PUNTI RISVEGLIO \_\_\_\_\_  
CLASSE Guardiano 2  
CLASSE Intermediario 1  
CLASSE \_\_\_\_\_

## Energia e Difesa

|             |       |         |
|-------------|-------|---------|
|             | MAX   | ATTUALI |
| SALUTE      | 20    | _____   |
| POT. MAGICO | 13    | _____   |
| PROTEZIONE  | _____ | _____   |

### Condizioni

TIPO DURATA

---

---

---

---

---

Abilità

|            |          |         |
|------------|----------|---------|
|            | MAX      | ATTUALI |
| AGILITÀ    | <u>5</u> | _____   |
| ARCANO     | <u>3</u> | _____   |
| FORZA      | <u>6</u> | _____   |
| INTELLETTO | 3        |         |

|           |          |         |
|-----------|----------|---------|
|           | MAX      | ATTUALI |
| ISTINTO   | <u>5</u> | _____   |
| SENSI     | <u>4</u> | _____   |
| SOCIALITÀ | <u>3</u> | _____   |
| VOLONTÀ   | <u>4</u> | _____   |

FAVORE ☐      SFAVORE ☐

## Obiettivi

## Accettare i propri limiti

## Equipaggiamento Incantato

| NOME                                                                                                                                                                                            | COSTO | ATTIVO                   | UTILIZZI                                                                   | TIPO         | ATTIVAZIONE           |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|--------------------------|----------------------------------------------------------------------------|--------------|-----------------------|
| Pettorina dell'Homunculus                                                                                                                                                                       | 3 PM  | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> | Attrezzatura | Risposta (1 Utilizzo) |
| DESCRIZIONE <i>Se una Prova è un Fallimento con Esito Critico, si ignora l'esito e la si ripete. Se la Prova è nuovamente un Fallimento con Esito Critico, chi la effettua subisce 2 Danni.</i> |       |                          |                                                                            |              |                       |

NOME \_\_\_\_\_ ☐ ☐ ☐ ☐ \_\_\_\_\_

|             |  |
|-------------|--|
| DESCRIZIONE |  |
|-------------|--|

NOME \_\_\_\_\_ ☐ ☐ ☐ ☐ \_\_\_\_\_

DESCRIZIONE \_\_\_\_\_

NOME \_\_\_\_\_ ☐ ☐ ☐ ☐

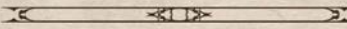
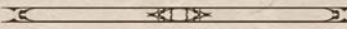
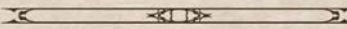
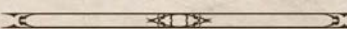
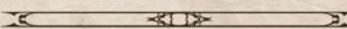
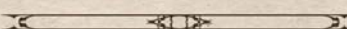
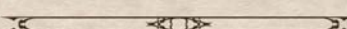
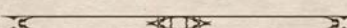
DESCRIZIONE \_\_\_\_\_

Zaino

Zaino



## Capacità Arcane

|                                                                                      | CLASSE                                                                                                                                                                           | LV            | COSTO | ATTIVAZIONE | DURATA        | TIPO       |                     |
|--------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|-------|-------------|---------------|------------|---------------------|
| NOME                                                                                 | Ricognizione Olfattiva                                                                                                                                                           | Risveglio     | 1     | 1 PM        | Potenziamento | Istantanea | Specie              |
| DESCRIZIONE                                                                          | Il Magister ti rivela la presenza delle tracce odorose più intense, senza effettuare Prove. Puoi chiedere informazioni generiche su ognuna di esse                               |               |       |             |               |            |                     |
|    |                                                                                                                                                                                  |               |       |             |               |            |                     |
| NOME                                                                                 | Indurre Aggressività                                                                                                                                                             | Guardiano     | 1     | 2 PM        | Manovra       | Istantanea | Guerriglia          |
| DESCRIZIONE                                                                          | Effettua una Prova di Attacco (Volontà), ottieni +1 al risultato. Se ha Successo infliggi 2 Danni, se ha Successo di 2 o più, infliggi anche la Condizione Provocato per 1 Round |               |       |             |               |            |                     |
|    |                                                                                                                                                                                  |               |       |             |               |            |                     |
| NOME                                                                                 | Frapporsi                                                                                                                                                                        | Guardiano     | 1     | 2 PM        | Risposta      | Istantanea | Contromisura, Lotta |
| DESCRIZIONE                                                                          | Quando un altro Famiglio deve effettuare una Prova di Difesa contro un Attacco (anche Speciale), la effettui al suo posto                                                        |               |       |             |               |            |                     |
|    |                                                                                                                                                                                  |               |       |             |               |            |                     |
| NOME                                                                                 | Avanzata Travolgente                                                                                                                                                             | Guardiano     | 2     | 2 PM        | Potenziamento | Istantanea | Lotta               |
| DESCRIZIONE                                                                          | Subisci -1 al risultato della prossima Prova di Attacco. Se ha Successo, infliggi all'Avversario 3 Danni Aggiuntivi                                                              |               |       |             |               |            |                     |
|    |                                                                                                                                                                                  |               |       |             |               |            |                     |
| NOME                                                                                 | Reazione                                                                                                                                                                         | Guardiano     | 2     | 3 PM        | Risposta      | Istantanea | Contromisura, Lotta |
| DESCRIZIONE                                                                          | Quando un Avversario ti infligge almeno 1 Danno, gli infliggi a tua volta 2 Danni                                                                                                |               |       |             |               |            |                     |
|    |                                                                                                                                                                                  |               |       |             |               |            |                     |
| NOME                                                                                 | Stroncare Oppressore                                                                                                                                                             | Guardiano     | 2     | 3 PM        | Supporto      | Istantanea | Contromisura        |
| DESCRIZIONE                                                                          | Un altro Famiglio effettua la sua prossima Prova ignorando un malus di massimo -2 inflitto da un Avversario con cui sta interagendo                                              |               |       |             |               |            |                     |
|  |                                                                                                                                                                                  |               |       |             |               |            |                     |
| NOME                                                                                 | Telepatia Espansa                                                                                                                                                                | Intermediario | 1     | 1 PM        | Supporto      | Istantanea | Spiritismo          |
| DESCRIZIONE                                                                          | Un altro Famiglio ottiene +1 al risultato della prossima Prova di Arcano o Socialità                                                                                             |               |       |             |               |            |                     |
|  |                                                                                                                                                                                  |               |       |             |               |            |                     |
| NOME                                                                                 | Velo Telecinetico                                                                                                                                                                | Intermediario | 1     | 2 PM        | Supporto      | Istantanea | Occultismo          |
| DESCRIZIONE                                                                          | Un altro Famiglio ottiene +1 al risultato della prossima Prova di Difesa. Se supera il Valore di Difficoltà di 3 o più punti, chi lo ha attaccato subisce 1 Danno                |               |       |             |               |            |                     |
|  |                                                                                                                                                                                  |               |       |             |               |            |                     |
| NOME                                                                                 |                                                                                                                                                                                  |               |       |             |               |            |                     |
| DESCRIZIONE                                                                          |                                                                                                                                                                                  |               |       |             |               |            |                     |



## Biografia

Quando Tibb compì il suo risveglio, il suo smarrimento fu molto breve. Si manifestò nel parco della cittadina di Helsby, avendo la fortuna di incontrare subito Silas, un Famiglio che si era manifestato in un Cane Pastore Scozzese. Ben presto Silas divenne un mentore per Tibb, insegnandogli i primi rudimenti del mondo Bipede. Quando Tibb fu pronto, Silas si offrì di accompagnarlo presso la School of Magic Tails, che anche lui aveva frequentato un secolo prima. Dopo aver radunato altri due giovani Famigli, il quartetto iniziò il proprio viaggio per il Cheshire. Per sfortuna, il gruppo cadde vittima di una trappola dei Cacciatori di Famigli, i quali chiusero il gruppo in una cassa. Approfittando di una distrazione dei loro rapitori e della fatiscenza della cassa, Silas riuscì ad aprirla e a farli scappare. Durante la fuga, lungo un viale lastricato, Tibb scivolò e perse l'equilibrio. Per evitare che venisse catturato, Silas rimase indietro a coprire le retrovie. Intimò a Tibb di seguire le sue istruzioni: mettere in pratica quanto imparato e scortare i due compagni verso la School of Magic Tails. A malincuore, obbedì. Tibb non ha idea di cosa accadde a Silas, ma in cuor suo è convinto che sia riuscito a fuggire. Oggi Tibb studia presso la Scuola, con l'obiettivo di proteggere il prossimo e con la speranza un giorno di ritrovare il suo primo mentore.



# SCHEDA AVVERSARIO

Nelle pagine seguenti vengono presentate le schede degli Avversari di *Gita al Crystal Palace*. È importante ricordare che durante il gioco gli Avversari non tirano mai i dadi, ma sono i Famigli ad attaccare o difendersi confrontando i risultati con alcuni set di statistiche, descritti nelle pagine seguenti. Segue una sintesi del Profilo di Avversario, per facilitarne la consultazione.

## ANAGRAFICA

Contiene i suoi elementi anagrafici: il **Nome** con cui è schedato, il suo **Livello di Minaccia** (corrispondente alla sua Soglia di Pericolo) e il suo **Valore di Difficoltà**, tra parentesi, ossia il risultato da eguagliare o superare con una Prova quando un Famiglio cerca di vincere l'iniziativa, attaccare, difendersi o interagirvi.

## NATURA, RUOLO E RANGO

La **Natura** di un Avversario indica la sua specie di appartenenza, mentre il **Ruolo** definisce, secondo la classificazione adottata dalle Vedette, la sua indole e specializzazione. Infine il **Rango** determina il suo grado di consapevolezza e capacità, così come il potere accumulato e il pericolo che comporta per la Società Magica.

## SALUTE, PROTEZIONE E DANNI

La **Salute** determina quanti attacchi l'Avversario è in grado di sopportare, prima di essere sconfitto, mentre il valore di Danni inflitti dall'Avversario è specificato alla voce **Danni**. Il valore di **Protezione** indica la presenza di una resistenza magica, biologica o artificiale.

## IMMUNITÀ

Indica a quali tipi di Capacità Arcane l'Avversario è immune: ogni effetto derivante dall'utilizzo di quelle Capacità non ha effetto.

## CAPACITÀ

Abilità e competenze di un Avversario, di natura magica o fisica. Seguono le descrizioni di quelle possedute dagli Avversari presenti in *Gita al Crystal Palace*.

## Assillo

Quando infligge Danno a un Famiglio che sta subendo una Condizione o con Sfavore, l'Avversario infligge sempre 2 Danni Aggiuntivi.

## Massiccio

Quando la sua Salute arriva a 0, l'Avversario resta invece con 1 Salute. Se nel corso della stessa scena viene ridotto nuovamente a 0 Salute, Massiccio non si attiva.

## Predatore

Se un Famiglio vuole allontanarsi dall'Avversario, deve superare una Prova di Agilità contro l'Avversario. Se è un Fallimento, il Famiglio subisce 1 Danno e la Condizione Preda per 1d6+1 Round.

## MALUS

Quando un Famiglio interagisce con un Avversario, questi può ostacolarlo imponendogli un malus al risultato delle Prove. Può trattarsi di ambiti specifici o riguardare qualunque tipo di interazione.

## MODIFICATORI

Rappresenta il livello di competenza di un Avversario in determinati ambiti quando compie l'azione descritta tra parentesi, modificando il suo Valore di Difficoltà base indicato nell'Anagrafica.

*Esempio:* un Avversario con LM 6 (14) ha tra i Modificatori "Difesa (12), Illusioni (15) e Scoprire Inganni (15)". Quando un Famiglio lo attacca deve ottenere almeno 12 per ferirlo, almeno 15 per scoprirne le Illusioni e almeno 15 per ingannarlo.

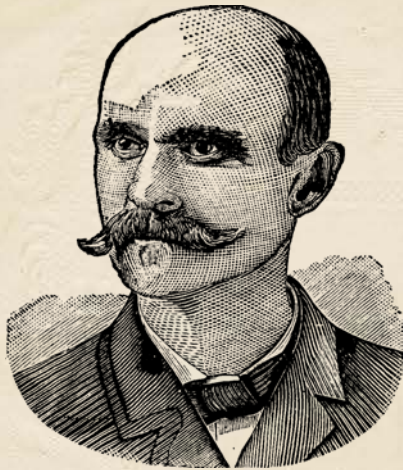
## POTERI

Un Avversario può essere dotato di uno o più Poteri, capacità speciali e magiche. Alcuni sono considerati Attacchi Speciali e vengono effettuati al posto di una sua azione o di un suo Attacco.

## DESCRIZIONE

Una sintesi sommaria degli aspetti fisici, emotivi, mentali e psicologici di un Avversario.





*Barnaby*

|    |   |    |   |
|----|---|----|---|
| LM | 3 | VD | 9 |
|----|---|----|---|

Natura: Bipede

Ruolo: Protettore

Rango: Comune

Salute: 10

Protezione: 1

Danni: 3

Immunità: nessuna

Capacità: Predatore

Modificatori: Attacco (8), Difesa (10)

Malus: nessuno

### *Poteri*

**Sotto Osservazione:** quando un Famiglio fallisce una Prova (tranne di Attacco e Difesa) contro Barnaby, subisce la Condizione Sorvegliato per 1d6-1 Round (minimo 1).

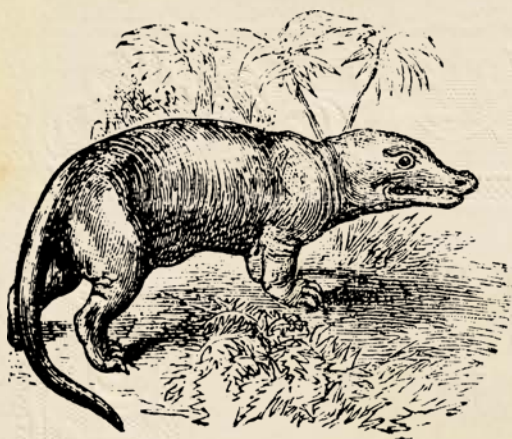
*Ha nascosto  
qualcosa sotto  
i vasi*

### *Descrizione*

Barnaby è un Bipede di mezz'età, che prende molto sul serio il proprio incarico. È considerato il giardiniere più tenace del Crystal Palace. Prova profondo rispetto per Arthur Horner e ama ascoltare le sue spiegazioni sui dinosauri, immaginando quelle strane creature che vagano per i giardini del palazzo. Il suo sogno è divenuto realtà grazie al Daedalus Arcanum.







*Megalosaurus*

|    |   |    |    |
|----|---|----|----|
| LM | 6 | VD | 14 |
|----|---|----|----|

Natura: Costrutto

Ruolo: Furia

Rango: Comune

Salute: 15

Protezione: 1

Danni: 8

Immunità: Malia, Mentalismo

Capacità: Predatore, Massiccio

Malus: -1 alle Prove per trattenere l'Avversario

Modificatori: Attacco (15), Difesa (13)

### Poteri

**Seminare il Terrore:** quando una Prova di Difesa di un Famiglio contro il Megalosaurus è un Fallimento, questi può decidere di infliggere solamente 2 Danni con il suo attacco per infliggergli anche la Condizione Spaventato per 2 round.

**Travolgere con Ferocia (Attacco Speciale):** spendendo un Attacco il Megalosaurus costringe tutti i Famigli in Scena a effettuare una Prova di Forza o Agilità (VD 14). Chi fallisce, subisce la Condizione Ferito per 1d6+1 Round.

### Descrizione

Il Megalosaurus è stato per lungo tempo una delle attrazioni del Crystal Palace. Oggi giace relegato in un'area periferica della Corte dei Dinosauri. Consumata dalle intemperie e vittima del vandalismo dei visitatori, la grande statua ha sopportato il declino con stoica immobilità. Ora che il Daedalus Arcanum ha infuso la vita nella sua pietra, il Megalosaurus è pronto a sfogare i suoi istinti distruttivi.

*Ricostruzione  
approssimativa*





*Naturalista  
dell'Occulto*



LM

4

VD

11

Natura: Bipede

Ruolo: Ombra

Rango: Comune

Salute: 10

Protezione: 1

Danni: 4

Immunità: nessuna

Capacità: Assillo

Malus: nessuno

Modificatori: Difesa (13), Inganno (13),

Iniziativa (13)



### *Poteri*

**Indebolire le Energie:** un Naturalista dell'Occulto può rinunciare al suo Attacco contro un Famiglio per fargli accumulare Sfavore.

*Si nasconde a Warrington*

### *Descrizione*

Accademici senza scrupoli e ricercatori entrati in contatto con la magia, i Naturalisti dell'Occulto sono sempre alla ricerca di prove che dimostrino le loro teorie: la magia esiste ed è possibile che alteri il corso della vita delle creature. Poiché spesso si tratta di scienziati e studiosi Bipedi, utilizzano attrezzature scientifiche e altri espedienti per incanalarla. Circondano di energie negative le loro prede, cercando di approfittarsene per catturarle.



# UNISCITI AI FAMIGLI

Nel manuale base di *Magic Tails* troverai:

- ✦ **Un'epoca di contrasti:** personalizza le tue avventure con gli Stili di Gioco, ispirati alla letteratura Vittoriana. Esplora l'Horror Soprannaturale, vivi la Magia della Scienza o crea avventure confortevoli di buoni sentimenti.
- ✦ **Vivi come un Famiglio:** scegli tra 12 Specie giocabili, ispirate alla storia della Stregoneria europea, ed esplora il Cheshire. Studia alla School of Magic Tails e collabora con la Società Magica, fino a divenire un professionista del mondo magico.
- ✦ **Sviluppa la Natura Arcana:** combina le 7 Classi di Potere, dando forma al tuo Potenziale Magico, e scegli tra oltre 300 Capacità Arcane e 50 Equipaggiamenti Incantati.
- ✦ **Affronta gli Avversari:** strumenti, regole e suggerimenti per gestire sfide avvincenti e creare Avversari letali. Lo Schedario degli Avversari include 20 minacce pronte all'uso, ispirate al folklore britannico.
- ✦ **Varianti di gioco:** riunisci altri Famigli e fonda un Club o affronta l'ignoto in autonomia con la Modalità Solitaria.
- ✦ **Preparati all'azione:** utilizza le tue abilità in sinergia con il gruppo, grazie a un sistema di gioco dinamico, incentrato sulla cooperazione.

Trovi il manuale base di *Magic Tails*, le schede e gli altri materiali di gioco su <https://www.avalonsword.com>



## RAGGIUNGICI SUL NOSTRO DISCORD

Incontra altri Famigli, unisciti alle sessioni di gioco e continua a vivere le tue avventure:

<https://discord.gg/2xVtpTNaaj>



