***Terminus***

**

*Casta Regina, MXXIII A.U.C.*

*Pontifex Caius, le mando questa pergamena per descrivere quello che sta succedendo qui in questi giorni.*

*I jutungi premono sul nostro confine. Sembra sempre più probabile che ci troveremo sommersi da una massa di barbari affamati che chiederà di entrare dentro l’impero.*

*Con la pace o con la guerra.*

*Come sapete 2 anni fa il princeps Gallieno, appena prima di raggiungere Plutone, invio qui i 12 sacri ancilia per proteggere il nostro confine.*

*Ebbene, due settimane fa uno degli ancilia è stato trafugato durante la confusione derivante da un incendio.*

*E da quel giorno stanno succedendo eventi strani, come se gli stessi dei fossero intervenuti.*

*Si dice che un giovane che era nei boschi vicino al fiume abbia seguito un cinghiale che lasciava come un fumo dietro la sua corsa e che ora sia un cacciatore mirabolante.*

*Di un legionario della III italica che sostenga che dalla propria spada usciva un fumo e che sia stato posseduto da un furore tale da disarmare e ridurre in catene una pattuglia di una quindicina di Jugunti.*

*Di altri mirabolanti portenti accaduti a un guaritore, a un inafferrabile ladro, a una postribolare…*

*L’elemento comune a tutti questi eventi è questo magico fumo.*

*Ho convocato qui nell’Aedes i casi più eclatanti, e tutti mi hanno dato la stessa versione.*

*Vaticini e aruspici sono concordi: gli dei sono tornati a camminare tra noi*

*.*

**Come avrete intuito, questo gioco è ambientato nel 3 secolo d.C. sul confine Renano dell’impero Romano.**

**Un impero in cui scorre forte la magia e in cui si sentono ancora forti le divinità.**

**In cui ogni evento di questa realtà ha un forte eco sul mondo divino e viceversa.**

**Avventure epiche, relazioni complesse, mondi persi e forse non più recuperabili, decisioni difficili.**

**E ricordatevi che dovrete sempre agire nel nome e per il vostro Dio.**

**Capitolo 1 – Le basi**

**Cominciare una partita a Terminus è semplicissimo. Necessitate solo di:**

* **Da 3 a 5 giocatori**
* **4 dadi a sei facce FATE**
* **Una scheda personaggio**
* **Un foglio di carta, una matita e una gomma**
* **Voglia di stare insieme e divertirsi**

**Capitolo 2 – La scheda personaggio**

**La scheda personaggio sarà composta da:**

1. **Nome del personaggio:**

**Date sfogo alla vostra fantasia**

1. **Dio protettore:**

**Sarà determinato dalla Dea Fortuna**

1. **Qualifica/Professione:**

**Fate quello che vi ispira di più; un ricco mercante di confine, un diplomatico, un ladro, un medico, un guerriero barbaro, etc. etc.**

**L’unico limite è la vostra fantasia.**

**Naturalmente un impiego congruo al vostro nume sarà di enorme aiuto.**

1. **Equipaggiamento:**

**I vostri ferri del mestiere**

1. **Virtutes:**

**Le caratteristiche psicofisiche del vostro avatar.**

**Saranno divise in:**

**Vigor: forza e resistenza fisica.**

**Coordinatio: agilità manuale e destrezza mentale.**

**Ingenium: aspetti dell’intelligenza quali perspicacia e memoria.**

**Auctoritas: simpatia, empatia, fascino e comunicazione.**

**Ratio: predisposizione all’autocontrollo, al contrasto di magie avverse, forza di volontà.**

**Sensibilitas: capacità di relazionarsi col mondo ultraterreno.**

1. **Peritae:**

**Valori che rappresentano la conoscenza, l’esperienza o l’allenamento.**

**De Bello: capacità nell’arte del combattimento.**

**De Natura: rapporto diretto con tutto quello che riguarda il mondo naturale. Comprende sia le attività ad esso legato (caccia, pesca, esplorazione dei boschi, …), che tutto quello che può essere tramandato di padre in figlio.**

**De Magia: capacità di divinazione, conoscenza di riti e incantesimi, interpretazione di simboli e sogni, ...**

**De Scientia: capacità tecnico scientifiche e conoscenza delle scienze naturali, per esempio la medicina.**

**De Corpore: capacità acquisita tramite allenamento di compiere gesti atletici di qualsiasi genere.**

**De Societate: capacità di rapportarsi con gli altri all’interno di un contesto civile. Comprende la politica, la strategia militare, attività illegali, la diplomazia.**

**Durante le avventure i punteggi delle Peritae possono aumentare tramite i curriculae.**

1. **Punti vita**

**Rappresentano la capacità di assorbire traumi fisici.**

**Si ottiene sommando De Corpore ed Vigor.**

1. **Punti Vir**

**Rappresentano la capacità di assorbire traumi mentali.**

**Si ottiene sommando Sensibilitas ed De Magia.**

**Determinazione della divinità.**

**Per determinare quale divinità vi accompagnerà in questa avventura dovrete tirare tutti e 4 i dadi FATE durante la creazione del personaggio.**

**Sommate tutte le facce e il risultato comprenderà:**

**4 + Plutone, dio degli inferi, 2 punto bonus per Vigor e 1 De Magia**

**3 + Mercurio, dio del commercio e dei ladri, 1 punto Coordinatio e 2 De Corpore**

**2 + Virginia, dea della politica, 1 punto Auctoritas e 2 De Societate**

**1 + Venere, dea della bellezza e della sessualità, 2 punti Auctoritas e 1 De Magia**

**Neutro Abeona, dea dei viaggiatori,2 punti di Coordinatio e 1 De Societate**

**1 – Esculapio, dio della medicina, 1 punto di Ingenium e 2 de Scientia**

**2 – Cerere, dea dei sacri misteri, 2 punti Sensibilitas e 1 De Natura**

**3 – Bellona, dea della guerra, 1 punto Vigor e 2 De Bello**

**4 – Diana, dea della caccia e dei boschi, 1 punto Ratio e 2 De Natura**

**Determinazione delle Virtutes e delle Peritae**

**Ogni giocatore ha a disposizione 9 punti da distribuire nelle Virtutes e 8 nelle Peritae.**

**Una volta assegnati i punti potete tirare 2 dadi fino a tre volte:**

**Eventuali punti bonus o malus andranno distribuiti tra le Virtutes e le Peritae.**

**Unica regola: prima di ogni tiro deve essere dichiarato su quale aspetto verrà applicato il tiro.**

*Esempio:*

*Se ho assegnato 2 punti al Vigor e dichiaro che il mio primo tiro dovrà essere applicato a questa Virtutes, tirando un + 1 otterrò un valore finale di 3.tirando un neutro il valore resterà 2.*

**Equipaggiamento**

**L’equipaggiamento sarà rappresentazione di quello che ogni personaggio porterà con sé.**

**Prima di ogni scena il Magister Ludi (ML) descriverà sommariamente ai giocatori l’ambientazione in cui si svolgerà l’azione.**

**Sarà compito di ogni giocatore descrivere l’equipaggiamento “extra” di ogni personaggio.**

**Ogni arma, di offesa o di difesa, sarà da considerarsi “extra”.**

**Il giocatore potrà dichiarare un oggetto di equipaggiamento extra, sacrificando un punto vita.**

**Armature leggere, armi corte, archi (o fionde/frombole) e scudi avranno ingombro 1.**

**Armature pesanti, armi lunghe e da lancio (pilum o giavellotto) avranno ingombro 2.**

**Un ingombro pari a metà dei punti vita darà una penalità di -1 su Coordinatio e De Corpore**

**In nessun caso dovrà essere maggiore ai punti vita.**

**Punti Vita**

**Esistono due modi per recuperare punti vita:**

**Il tempo. Recuperate automaticamente un PV all’inizio di ogni sessione di gioco.**

**Naturalmente solo se non siete già al massimo.**

**La medicina. Potete tentare di recuperare i PV anche attraverso la medicina.**

**Ovviamente i PV dipenderanno dal tipo di ferita e dal grado di successo che si avrà usando la Peritae De Scientia.**

**Si può anche auto-curarsi, ma in questo caso si deve aggiungere un grado di difficoltà in più.**

**Punti Vir**

**I punti Vir rappresentano la nostra salute mentale e la pulizia da magie o arcani a noi avversi.**

**Rappresentano anche il grado di interconnessione tra il PG e il suo dio.**

**Il solo modo per recuperare punti Vir è compiere azioni particolarmente gradite alla propria divinità: Ciò può esser fatto assecondando “missioni” che il ML proporrà al PG di volta in volta, sacrificando a un tempio intitolato alla divinità qualcosa di raro o prezioso, …**

**CAPITOLO 3 – RISOLUZIONE DELLE AZIONI**

**In Terminus ogni PG è un umano baciato dagli dei, un essere eccezionale…**

**Almeno per gli aspetti che sono tutelati dalla divinità ☺**

**Fondamentalmente i gradi di difficoltà per ogni azione saranno 4, con valori da 1 a 4 e in ordine crescente di difficoltà sono:**

**1 = normale**

**2 = impegnativo**

**3 = leggendario**

**4 = divino**

**Il livello normale sono azioni con un grado normale di difficoltà.**

**Il livello impegnativo rappresenta azioni che difficilmente sono superabili da persone senza una adeguata preparazione (ad esempio difficilmente un ladro saprà costruire un ponte, mentre sarà alla portata di un soldato del genio).**

**Il livello leggendario rappresenta una azione superabile molto difficilmente anche da una persona molto competente (per esempio costruire un ponte per far passare una legione tra le rapide di un torrente).**

**Il livello divino è rappresentato da azioni apparentemente impossibili da compiere senza l’intervento di qualche miracolo (per esempio costruire lo stesso ponte di cui sopra in una notte).**

**Due consigli per il LM:**

* **Per non appesantire troppo il gioco, fate eseguire tiri dolo dove ha senso.**
* **Non permettete a nessun giocatore di tenere a 0 nessuna Virtutes.**

**Regola del “tiro del fato”**

**Ogni volta che un giocatore esegue un tiro con 4+, si manifesta la benevolenza degli dei verso di lui.**

**In questo caso il PG può tirerà ancora due dadi, e sommare al +4 solo le facce positive del secondo tiro.**

**Tiri in contrapposizione**

**Qualora l’azione del PG sia ostacolata in maniera attiva da un PNG o da un altro PG si procederò a un normale confronto tra i risultati.**

**Se i tiri saranno dello stesso valore ci sarà una situazione di stallo, e si potrà decidere se ritentare con un secondo tiro oppure se desistere.**

**In caso di prevalenza di uno su l’altro l’azione sarà considerata compiuta.**

**GRADI DI SUCCESSO**

**I gradi di successo (o di fallimento!) dei tiri determinerà anche come sarà svolta un’azione:**

**Con un differenziale di -3 o più sarà un disastro, con complicazione gravi e con eventuale perdita di salute.**

**Con differenziale -1 o -2 il nostro eroe fallirà in modo netto, con complicazioni lievi e passeggere.**

**In caso di pareggio sarà considerato un successo ma con un costo.**

**Con differenza di +1 o +2 sarà un successo pieno.**

**Con differenziale maggiore di +3 sarà l’apoteosi.**

**Naturalmente suddetta regola vale allo stesso modo anche per i combattimenti.**

**Esempio:**

**Impersonate un legionario che sta trattando con un capo barbaro. Lui ti dice chiaramente che vogliono guadare il fiume e accamparsi fuori dalle mura di Castra Regina.**

**A questo punto proponi di permettere solo alle donne e ai bambini di attraversare e gli uomini possono entrare nel territorio del impero solo durante le ore diurne.**

**Chiaramente questa contrapposizione richiederà un tiro.**

**Con differenza di -3 sarà la strage della tua scorta e sarai gravemente ferito.**

**Con -1 o -2 sarai spinto giù dalla tua cavalcatura facendoti male a una caviglia, e ignorandoti i barbari entreranno nell’impero.**

**Con un pareggio otterrai quello che vuoi, dovrai solo permettere ai padri e ai mariti di dormire con le famiglie a ridosso delle tue mura.**

**Con un successo di +1 o +2 accetteranno le tue condizioni, ritenendole giuste.**

**Con un + 3 accetteranno le tue condizioni, e ti proporranno un’alleanza: fintanto che le famiglie saranno al sicuro sotto l’ombra della III legio italica, i guerrieri di questa tribù pattuglieranno la sponda orientale del Danuvius.**

**REGOLA DEL CURRICULAE**

**Ogni colta che un PG fallirà un tiro relativo alle Peritae dovrà fare un pallino con una matita di fianco alla Peritae con cui ha fallito il tiro.**

**Quando avrà VIII fallimenti potrà cancellare tutti i pallini e far salire il valore della Peritae di 1.**

**Le Peritae potranno avere come valore massimo 4.**

**CAPITOLO 4 – IL FUMO**

**Il fumo che i giocatori vedono non è una semplice emanazione del loro dio, bensì rappresenta proprio una parte del dio, un’essenza che possiede il PG per un’azione o una missione che il dio ritiene importante sia superata dal proprio campione.**

**Per questo motivo solo il LM potrà comunicare ai PG chi e quando vedrà il fumo.**

**Solo chi ha lo stesso dio protettore potrà vedere questa emanazione.**

**Se il PG di Daniele sarà prediletto da Venere, non potrà vedere l’essenza di Mercurio possedere il PG di Luca. Ne vedrà comunque gli effetti.**

**Consiglio per i LM:**

**Gli dei sono capricciosi!**

**Se Mercurio sarà contrariato col PG di Luca perché ha rinunciato a un furto facile, o è stato troppo magnanimo in uno scambio commerciale, potrebbe anche non aiutare il PG nel momento del bisogno.**

**Al contrario se è felice potrebbe aiutare anche quando in teoria basterebbe l’abilità normale di un uomo!**

**I vostri PG sono legati al proprio dio, di cui sono i prediletti.**

**Per cui dovranno porre attenzione ai loro desideri e al loro favore, se vogliono mantenere le loro caratteristiche sovraumane.**

**Per ogni PG il LM dovrà tenere un counter con quattro spicchi.**

**Ogni volta che il PG disattenderà una missione affidatagli dalla divinità, verrà annerito uno spicchio.**

**Se il counter dovesse essere riempito, il legame con la divinità sarà tagliato.**

**Nei casi più gravi la divinità potrà chiedere anche il taglio del filo della vita dell’eroe alle Parche.**

**Naturalmente eseguendo missioni con successo si potrà ritornare a sbiancare degli spicchi.**

**Se un giocatore perde il favore del proprio nume ma gli viene resa salva la vita, potrà continuare a giocare come mortale (verranno tolti i punti bonus relativi al favore divino) e sarà decisione insindacabile del LM se potrà rientrare nelle grazie del proprio dio.**

**CAPITOLO 5 – REGOLE DI CONFINE**

**Siete sul confine!**

**E si sa, nascere da una parte o dall’altra di un fiume è solo un caso, per cui non fatevi limitare.**

**Nulla vi vieta di impersonare anche i jutungi.**

**Logicamente cambierà il pantheon.**

**Di seguito le divinità corrispettive:**

**PLUTONE – HEL**

**MERCURIO – LOKI**

**VIRGINIA – HOENIR**

**VENERE – FRIGG**

**ABEONA – ODR**

**ESCULAPIO – HLIN**

**CERERE – FREYJA**

**BELLONA – TYR**

**DIANA – ULLR**

**Ogni pantheon è il riflesso della cultura, delle credenze e delle tradizioni di un popolo.**

**Le divinità norrene dei jutungi non sono esattamente speculari a quelle romane.**

**Abbiamo cercato comunque di creare abbinamenti che siano significativi.**

**CAPITOLO 7 – REGOLA OPZIONALE PER LE DIVINITA’**

**Terminus può essere giocato anche in 2 giocatori con un semplice accorgimento:**

**I due giocatori stabiliranno all’inizio della partita una coppia di divinità e tre obiettivi da raggiungere. Il primo che riuscirà ad avere eco nel mondo divino riuscendo tramite il PG a completare due missioni avrà vinto.**

**Si giocherà a turni alterni e ognuno sarà il LM dell’avventura dell’altro.**

**In questo caso, per evitare scorrettezze, il fumo potrà essere invocato solo una volta a missione e sarà invocato dal PG.**

**CAPITOLO 8 – LA MAGIA IN TERMINUS**

**La magia in Terminus riguarda principalmente gli auguri o gli sciamani.**

**Per quanto riguarda gli umani, naturalmente!**

**I principali riti sono quelli di:**

**RETROCOGNIZIONE: riti che permettono di percepire eventi passati legati a un oggetto, un luogo, una persona, …**

**CHIAROVEGGENZA: capacità di vedere, sentire o percepire eventi che si stanno svolgendo in quel momento in altri luoghi**

**PRECOGNIZIONE: rito che permette di prevedere un evento che accadrà in un futuro più o meno prossimo.**

**I principali modi di previsione sono la lettura dei presagi, l’aruspicina e l’interpretazione dei sogni.**

**È consentita e studiata solo la magia bianca e rossa.**

**Può essere insegnata e sono disponibili anche testi.**

**La magia nera è tabù in tutto l’impero e anche dalla maggior parte delle popolazioni.**

**Non esistono comunque testi conosciuti.**

**LA MAGIA PASSIVA**

**La divinazione è la magi attiva in Terminus.**

**La magia passiva è da considerare qualsiasi fenomeno ultraterreno che interviene nel gioco indipendentemente dalla volontà dei giocatori.**

**Può essere legata a luoghi (templi, boschi sacri, campi di battaglia, …) o a particolari eventi (luna piena, eclissi, congiunzioni astrali, ...).**

**Può anche essere invocata da PNG che ricorrono a magie proibite e tabù come la negromanzia.**

**CAPITOLO 9 – IL MONDO DI TERMINUS**

**Il mondo di Terminus è un mondo di fantasia.**

**Ha preso spunto dall’impero Romano del III secolo, in decadenza ma non ancora frantumato.**

**Potrete decidere voi come condurlo, grazie all’eco delle vostre azioni nel mondo divino.**

**Potrete anche decidere di allargare il pantheon integrando popolazioni da fuori, cercare di mantenere lo status quo o addirittura ricominciare il periodo di espansione del Limes.**

**Ricordate che sono due secoli che i Jutungi sono vicini di casa dei Romani.**

**E che tante usanze sono conosciute e tollerate da entrambe le parti, e qualcuna è anche stata implementata.**

**Il mondo è vostro: plasmatelo…naturalmente nella visione del vostro dio!!!**

**Un ringraziamento speciale a Leo Colovini, Dario De Toffoli, Marco Maggi e Francesco Nepitello per quella perla di Lex Arcana, mio primo gdr e che ha influenzato questo, a Matteo Cortini e Leonardo Moretti per Sine Requie, gioco che mi ha riportato al tavolo, a Daniele per la passione che ci mette e ad Andrea per il semplice motivo che c’è.**

**Fonti di ispirazione è stata anche FATE, blades in the dark e Apocalypse world**