



Capriccio

Your friends like RPGs but are too capricious to read any manual?
Capriccio is a generic, extremely simple, role-playing system that can be explained in 60 seconds. So simple that can be adapted to any situation and any setting on the spot by the Game Master (GM).

CHARACTER CREATION

1. Choose a suitable Name *e.g. Indiana*
2. Choose a Trope / Profession / Class *e.g. Archaeologist, Explorer*
3. Assign Dice to Attributes Each character has 4 attributes: alacrity, physique, intelligence, charisma. Assign a different die to each attribute among D4, D6, D8, D10. D10 is strong, D4 is weak. Optional: if characters have powers or use magic, then also add the 5th attribute "Power" and assign D12.



Alacrity

Pilot, Racing, Hiding, Sneaking, Lock-picking, Sleight of Hands, Pick-pocketing, Scout, Follow Tracks, Dart-throwing, Shooting, Archery

Physique

Running, Climbing, Swimming, Weightlifting, Acrobatics, Athletics, Dancing, Endurance, Hand-To-Hand Combat, Sword Fighting

Intelligence

Archaeology, Ancient Writings, Legends, Detective, Inventor, Robotics, Poisons, Explosives, Chess Grandmaster, Ritual Magic, Mechanic, Hacking, Starship Engine, Starship Defense, Alien Technology, Alien Biology

Charisma

Charming, Diplomacy, Leadership, Con Artist, Deception, Disguise, Goading, Hagglng, Animal Trainer, Street-Smart, Poker Champion, Aliens Social Structure, Alien Languages

Power [optional]

Mind Reading within 30ft
Psychic influence
target believes what is told for *[Power]* secs
Minor Sensory Illusions
Walk Through Walls, max 1' wide
Talk to Animals / Animal Domination
Cause emotions into a subject on touch
Telekinesis, objects max 2lbs
Telekinetic Force Field, 6ft x 6ft
Teleportation within sight
Shapeshifting to other humans
Flying
Time stop for *[Power]/2* seconds
Create *[Power]/2* clones for 2 min
Fire Dart, *[Power]* attack
Fireball, *[Power]* attack to a 10ft x 10ft area
Conjure small objects (i.e. wooden toys)



Alacrity

Quick to react
Perceptive
Manually deft

e.g. F1 driver
archer
master thief

Physique

Strong
Tough
Athletic

e.g. bouncer
hand-to-hand fighter

Intelligence

Smart
Knowledgeable
Deductive

e.g. detective
archaeologist
hacker

Charisma

Reading people
Influencing
Handsome

e.g. con artist
painter
leader

Power

[optional]

Special Powers
Magic

e.g. superhero
witch
psych

4. Hit Points (HP) = Physique Die – 2 *e.g. D8 to Physique --> 6 HP*

5. Choose 3 Specialisms (or 5 for high magic settings), examples on the right

- Specialisms give +2 to the attribute roll when applicable
- Powers count as specialisms but don't give +2 to the Power roll
- When creating Powers add a well-defined scope (i.e. area of effect, num targets, etc.)
- If a Power deals more than D12 damage consider adding a 3-5 usage limit per session



Capriccio

ATTRIBUTE TESTS

When attempting to do something non-trivial, the GM might ask the player to roll an attribute test. The player rolls the die chosen for the given attribute and applies a bonus for a specialism if relevant. The GM compares it with the table below.

attribute roll +2 if specialism applies >= difficulty level

e.g. Alice chose D8 for Physique. She is attempting to climb a mountain. Fortunately, Alice also picked "climbing" as one of the 3 specialisms for her character. Alice rolls D8=5, 5+2=7.

difficulty level	easy	medium	hard	very hard	impossible
minimum roll to success including bonuses	2	4	7	10	14

COMBAT

Attacker and defender both roll a die:

- Attack die: **Alacrity** for ranged weapons, **Physique** for hand-to-hand and swords
- Defense die: **Alacrity**

The GM compares the difference against the table:

attack - defense	<= 0	1 - 3	4 - 7	8+
damage	0	1	2	3

Weapons give a bonus to the attacker. Shields and vests provide bonuses to the defender.

defense type	bonus
bulletproof vests and small shields	+1
medium shields	+2
full body armors and heavy shields	+3

weapon type	bonus
cold weapons	+1
guns and rifles	+2
heavy firearms	+3

Combat specialisms (e.g. Shooting and Sword Fighting) give +2 to the attacker. The GM might add a +1 or -1 depending on external conditions, e.g. strong wind for archery.

OPTIONAL RULES

Initiative

When the whole party is engaged in combat, the order by which characters play is decided by an **Alacrity** roll. Highest go first, lowest go last.

Partial Success and Failure

Failures and successes are not black and white: if a roll misses by 1 or 2, it leads to partial failure. If a roll succeeds by 1 or 2, it leads to a partial success. *E.g. Alice makes the jump but just barely; she sprains her ankle on landing.*

Willpower and Fear

When characters are fighting their own impulses, such as facing their fears and obsessions, players roll a **Charisma** check. In extremely stressful situations, such as seeing a demon, apply -1 to the roll. Also apply -1 for weak willpower (defined at character creation.)

Charisma roll	effect
1-3	fears and desires win (e.g. run away!)
4-5	-2 to next roll (any roll)
6-7	-1 to next roll (any roll)
8	unperturbed
9-10	unperturbed and +1 to next roll (any roll)
>10	unperturbed and +2 to next roll (any roll)



ADDENDUM: POWERS AND THEIR LIMITS

Power Limits

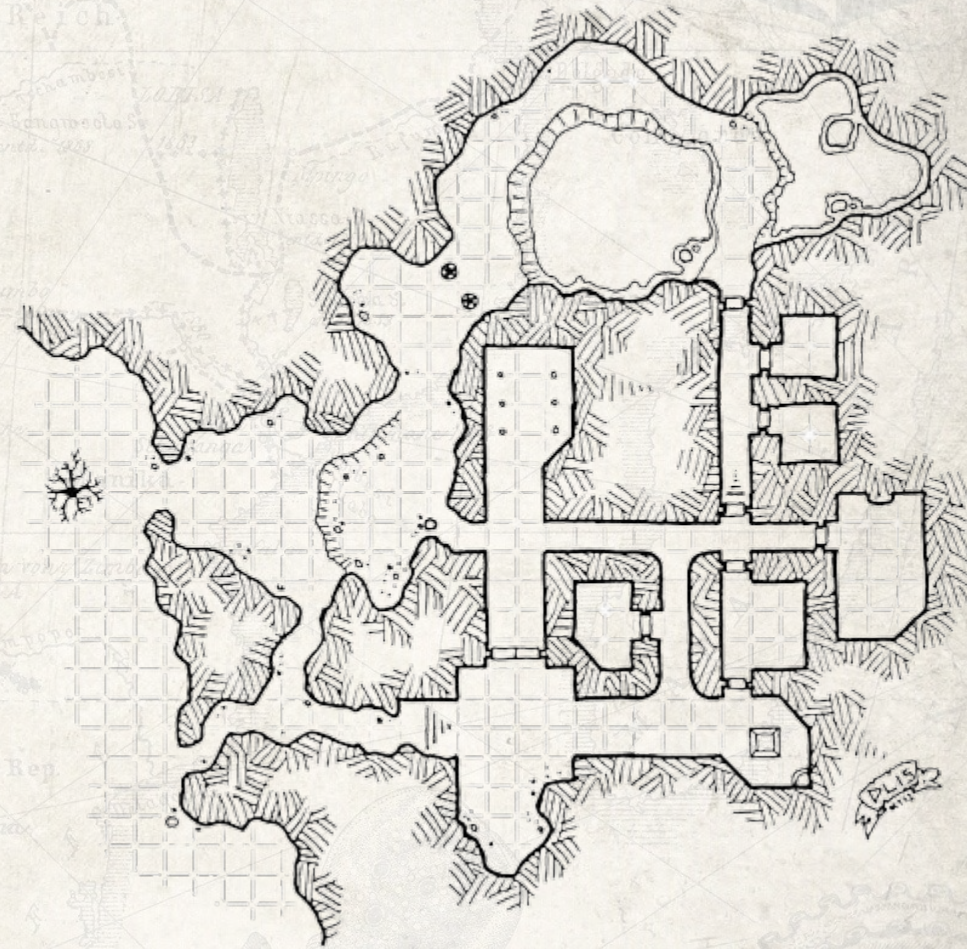
If not all characters have Powers then it is important that combat-worthy Powers deal an amount of damage comparable to the damage dealt by a sword or a gun. If a Power deals more than D12 damage that it should come with usage limits: it can only be used 3 to 5 times per gaming session, depending on how much more damaging they are. The limit represents the character getting tired from using such a strong Power.

If all characters have Powers then the damage limits can be exceeded, as long as it is done uniformly across all player characters, NPCs, and enemies.

Optional: 3x Power Surge

Up to 3 times per gaming session a character can attempt to exceed the limits of a Power with a **Power Surge**, increasing either the scope or the damage of the Power (not both).

E.g. Alice has "Fire Dart" that deals D12 damage to a ranged target up to 30 feet away. Alice spends a Power Surge to upgrade the damage to D20. Alternatively, Alice can spend a Power Surge to upgrade the range to 60 feet.





One-Shot Adventure Example



Capriccio

THE KIDNAPPING OF SANTA CLAUS, A CHRISTMAS ADVENTURE - GAME MASTER GUIDE

Disaster! Santa Claus is missing on Christmas Eve! Will he get back on time to deliver all the presents?

A small team of Santa's little helpers was put in charge of finding Santa ASAP. Only the best of the best made the cut to be a member of the tiger team:



Baker Elf (Int D10, Phy D8): Bakery (Int), Chemistry (Int)
special power: conjure sweets and candies (only real candies)

Inventor Elf (Int D10, Ala D8): Inventor (Int), Mechanic (Int)
special power: conjure wooden/plastic toys for kids (only real kids toys)

Cuddly Elf (Cha D10, Int D8): Charming (Cha), Tame Animal (Cha)
special power: attract and talk to cute little animals (real animals in the area)

Keeper Elf (Phy D10, Ala D8), Acrobatics (Phy), Athletic (Phy)
special power: conjure gift packets and wrappings at will

Pepper Elf (Ala D10, Cha D8): Leader (Cha), Shooting (Ala)
special power: shoot sticky bubble gums with his bubble gum rifle

Special rules: the little elves must not be discovered by adults (if discovered: game failure), however they can attempt to disguise themselves as human kids. Santa's sleigh and reindeer are available, and they can **fly** and turn **invisible** together with the sleigh when airborne.

THE KIDNAPPING

The tiger team of little elves needs to find Santa, who did not come home the previous night. They know his previous-day schedule:

- treat the reindeer with nice apples from the supermarket
- fetch a kid's letter for Santa in Seattle (they only know the neighborhood, not the precise address)
- pay a fine at the DMV (Department of Motor Vehicles) for illegal parking of the sleigh

Santa parked the sleigh near the kid's home, then walked to a supermarket nearby to buy apples for the reindeer. As he came back there was a parking ticket on his sleigh. He let the elves back home know he planned to go to the DMV to pay the fine before coming back, but he never did, as he was kidnapped just outside the kid's house. The players can find clues at the location, but first they need to get there. The house address is on the parking ticket at the DMV. They can also find the house by searching through the neighborhood; it will take a couple of attempts.

- They can find small torn-off pieces of Santa's clothing in the garden (Scout/Follow tracks, Alacrity)
- They can try to talk to the kid in the house, who saw a delivery van picking up Santa (Diplomacy, Charisma)
- They can search and find signs of struggle (Follow Tracks, Alacrity)
- Cuddly Elf can use his special power to talk to cute little animals in the area (kittens, baby squirrels, robins), they saw everything (Special)
- They can ask the adult neighbors at the risk of being discovered (game failure) (Deception, Charisma)

The cute little animals and the neighbors saw a group of men in black coming out of a van all of a sudden and taking Santa forcefully. They don't know where they went, but they could remember the license plate (JBR1964). Where did they bring Santa? The players can attempt to find the answer in multiple ways, for instance:

- The cute little animals might be able to track down the van
- They can look up the license plate at the DMV

THE WAREHOUSE

Santa was brought to a large storage warehouse belonging to a world-famous online *Rainforest* store headquartered in Seattle. The warehouse has a very large front entrance for trucks and lorries, and a couple of side doors (locked) for employees. There are a few small closed windows near the flat roof. The warehouse is surrounded by a tall gated fence. 4 guards with 4 dogs are walking around the front entrance.

Guard #1-4 (Alacrity D10, Physique D8): HP 6. Gun +2, specialism: shooting

Dog #1-4 (Alacrity D10, Physique D8): HP 2. Bite +1

Challenges:

- jump over the fence or unlock the gate
- enter the warehouse undetected or fight the guards
- unlock the doors



If the party gets caught by the guards, they will likely lose the fight. In that case, the guards will place them into a locked room on the inside, waiting for their "parents" to come and get them (the elves are disguised as little kids.)

Inside the warehouse, there are lots of crates and boxes of all shapes and sizes. Piles and piles of them. During the night, there are no people inside. During the day, there are always a few workers around and trucks coming and going. On a corner of the warehouse, there is a small door with 2 guards in front of it. The door opens on an elevator that leads to a secret underground bunker.

Challenges:

- distract and/or sneak past the guards
- disable the guards
- convince the guards they should be allowed in (extremely hard)
- locate the air conditioning shafts and try to use them instead



THE BUNKER

The elevator only goes down, reaching a secret underground floor far below the surface. As the elevator doors open, the little elves are presented with a high-tech cyberpunk-style bunker, all metal surfaces and no decorations. All corridors look the same -- it is easy to get lost. A long corridor up ahead has several doors on the sides:

- chemical lab, with a chemical hazard sign
- bio lab, with a biohazard sign
- cute little animals (kittens, puppies, hamsters, guinea pigs) held captives in little cages
- empty rooms, empty offices, and storage rooms with boxes and crates
- bathrooms





THE BUNKER CONT...

The bunker is the final level of this one-shot and comes with difficult challenges:

- cameras at the corners of the ceiling (they can be avoided using acrobatics and/or sneaking)
- surveillance drones flying around the corridors

If the cameras or the surveillance drones spot the elves, they trigger an alarm. If the alarm triggers, 2 big Ogres will chase our heroes down. (These are the same 2 Ogres that otherwise the party will find guarding a door.) Ogres are mystical creatures fighting Santa and the elves at every opportunity. Whoever is behind this is allied with dark forces. After searching through the corridors for a while, exploring unsettling labs, avoiding cameras and drones, the little elves finally see a door guarded by 2 Ogres. They need to go through it.

Ogre #1-2 (Physique D10, Alacrity D8, Charisma D6, Intelligence D4): HP 8, Big Axe +2

Past the Ogres and the door, the last corridor lies ahead. This is a Mission Impossible-style corridor protected by laser sensors. The little elves need to be able to jump and sneak past them using Athletic/Acrobatics/Jumping/Running checks. If the lasers catch them, the alarm triggers again and the 2 Ogres come to greet them, violently.

One last door stands between them and Santa. It is locked and can only be opened with a key. One of the two Ogres is in possession of the key. There is no way to pick the door lock, but if desperate the little elves could try to blast it open somehow.

THE FINAL SHOWDOWN

The door opens into a finely decorated office, with tasteful paintings hanging off the walls, and an expensive carpet coloring the floor. Santa is tied to a chair on the side, unmoving. Behind a large mahogany desk, lays the big bad final boss, smiling. *Jack Bazof*, the founder and CEO of the *Rainforest* e-commerce company. "Santa is the only thing standing between me and world domination! By getting rid of Santa, there will be no choice but to buy all Christmas presents online at *Rainforest*. There is nothing to stop me anymore, and you just gave yourself up to me! Buahahahah!" *Jack* laughs evilly, stroking a white cat on his lap, as 5 dark elves emerge from the shadows. Dark elves are the nemesis of our good little elves. Of course they were involved! They would jump at the opportunity to get rid of Santa. The dark elves are dark twisted mirrors of our players' characters:

Dark Baker Elf (Alacrity D8, Physique D6): HP 4, special power: conjure smelly rotten candies

Dark Inventor Elf (Alacrity D8, Physique D6): HP 4, special power: conjure broken toys, for example: broken marbles

Dark Cuddly Elf (Alacrity D8, Physique D6): HP 4, special power: attract and talk to critters and ugly animals

Dark Keeper Elf (Alacrity D8, Physique D6): HP 4, specialisms: acrobatics, athletic; special power: conjure ropes and ties

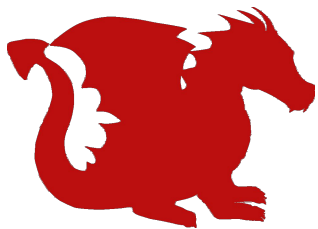
Dark Pepper Elf (Alacrity D8, Physique D6): HP 4, specialisms: dart-throwing; special power: throw pointy and sharps little darts and shards

Jack Bezof (Intelligence D10, Charisma, D8, Alacrity D6, Physique D4): HP 2, Gun +2, specialisms: leadership, deception, chess grandmaster



Will our little heroes be able to defeat the dark elves and free Santa? *Jack* can either sit back and watch the fight or participate attempting to shoot the elves. Once Santa is free, Santa will give *Jack* a good ol' spanking and merrily go deliver the presents in time for Christmas.

Print Version

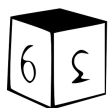


Capriccio

Your friends like RPGs but are too capricious to read any manual? **Capriccio** is a generic, extremely simple, role-playing system that can be explained in 60 seconds. So simple that can be adapted to any situation and any setting on the spot by the Game Master (GM).

CHARACTER CREATION

1. Choose a suitable Name *e.g. Indiana*
2. Choose a Trope / Profession / Class *e.g. Archaeologist, Explorer*
3. Assign Dice to Attributes Each character has 4 attributes: alacrity, physique, intelligence, charisma. Assign a different die to each attribute among D4, D6, D8, D10. D10 is strong, D4 is weak. Optional: if characters have powers or use magic, then also add the 5th attribute "Power" and assign D12.



Alacrity	Physique	Intelligence	Charisma	Power [optional]
Quick to react Perceptive Manually deft	Strong Tough Athletic	Smart Knowledgeable Deductive	Reading people Influencing Handsome	Special Powers Magic
e.g. F1 driver archer master thief	e.g. bouncer hand-to-hand fighter	e.g. detective archaeologist hacker	e.g. con artist painter leader	e.g. superhero witch psych

4. Hit Points (HP) = Physique Die – 2 *e.g. D8 to Physique --> 6 HP*
5. Choose 3 Specialisms (or 5 for high magic settings), examples on the right
 - Specialisms give +2 to the attribute roll when applicable
 - Powers count as specialisms but don't give +2 to the Power roll
 - When creating Powers add a well-defined scope (i.e. area of effect, num targets, etc.)
 - If a Power deals more than D12 damage consider adding a 3-5 usage limit per session

Alacrity

Pilot, Racing, Hiding, Sneaking, Lock-picking, Sleight of Hands, Pick-pocketing, Scout, Follow Tracks, Dart-throwing, Shooting, Archery

Physique

Running, Climbing, Swimming, Weightlifting, Acrobatics, Athletics, Dancing, Endurance, Hand-To-Hand Combat, Sword Fighting

Intelligence

Archaeology, Ancient Writings, Legends, Detective, Inventor, Robotics, Poisons, Explosives, Chess Grandmaster, Ritual Magic, Mechanic, Hacking, Starship Engine, Starship Defense, Alien Technology, Alien Biology

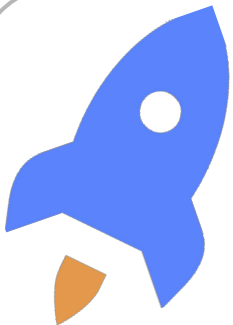
Charisma

Charming, Diplomacy, Leadership, Con Artist, Deception, Disguise, Goading, Haggling, Animal Trainer, Street-Smart, Poker Champion, Aliens Social Structure, Alien Languages

Power [optional]

Mind Reading within 30ft
Psychic influence
target believes what is told for *[Power]* secs
Minor Sensory Illusions
Walk Through Walls, max 1' wide
Talk to Animals / Animal Domination
Cause emotions into a subject on touch
Telekinesis, objects max 2lbs
Telekinetic Force Field, 6ft x 6ft
Teleportation within sight
Shapeshifting to other humans
Flying
Time stop for *[Power]/2* seconds
Create *[Power]/2* clones for 2 min
Fire Dart, *[Power]* attack
Fireball, *[Power]* attack to a 10ft x 10ft area
Conjure small objects (i.e. wooden toys)





ATTRIBUTE TESTS

When attempting to do something non-trivial, the GM might ask the player to roll an attribute test. The player rolls the die chosen for the given attribute and applies a bonus for a specialism if relevant. The GM compares it with the table below.

attribute roll +2 if specialism applies $\geq$ difficulty level

e.g. Alice chose D8 for Physique. She is attempting to climb a mountain. Fortunately, Alice also picked "climbing" as one of the 3 specialisms for her character. Alice rolls D8=5, 5+2=7.

difficulty level	easy	medium	hard	very hard	impossible
minimum roll to success including bonuses	2	4	7	10	14

COMBAT

Attacker and defender both roll a die:

- Attack die: **Alacrity** for ranged weapons, **Physique** for hand-to-hand and swords
- Defense die: **Alacrity**

The GM compares the difference against the table:

attack - defense	≤ 0	1 - 3	4 - 7	8+
damage	0	1	2	3



Weapons give a bonus to the attacker. Shields and vests provide bonuses to the defender.

defense type	bonus
bulletproof vests and small shields	+1
medium shields	+2
full body armors and heavy shields	+3

weapon type	bonus
cold weapons	+1
guns and rifles	+2
heavy firearms	+3

Combat specialisms (e.g. Shooting and Sword Fighting) give +2 to the attacker. The GM might add a +1 or -1 depending on external conditions, e.g. strong wind for archery.

OPTIONAL RULES

Initiative

When the whole party is engaged in combat, the order by which characters play is decided by an **Alacrity** roll. Highest go first, lowest go last.

Partial Success and Failure

Failures and successes are not black and white: if a roll misses by 1 or 2, it leads to partial failure. If a roll succeeds by 1 or 2, it leads to a partial success. *E.g. Alice makes the jump but just barely; she sprains her ankle on landing.*

Willpower and Fear

When characters are fighting their own impulses, such as facing their fears and obsessions, players roll a **Charisma** check. In extremely stressful situations, such as seeing a demon, apply -1 to the roll. Also apply -1 for weak willpower (defined at character creation.)

Charisma roll	effect
1-3	fears and desires win (e.g. run away!)
4-5	-2 to next roll (any roll)
6-7	-1 to next roll (any roll)
8	unperturbed
9-10	unperturbed and +1 to next roll (any roll)
>10	unperturbed and +2 to next roll (any roll)

ADDENDUM: POWERS AND THEIR LIMITS

Power Limits

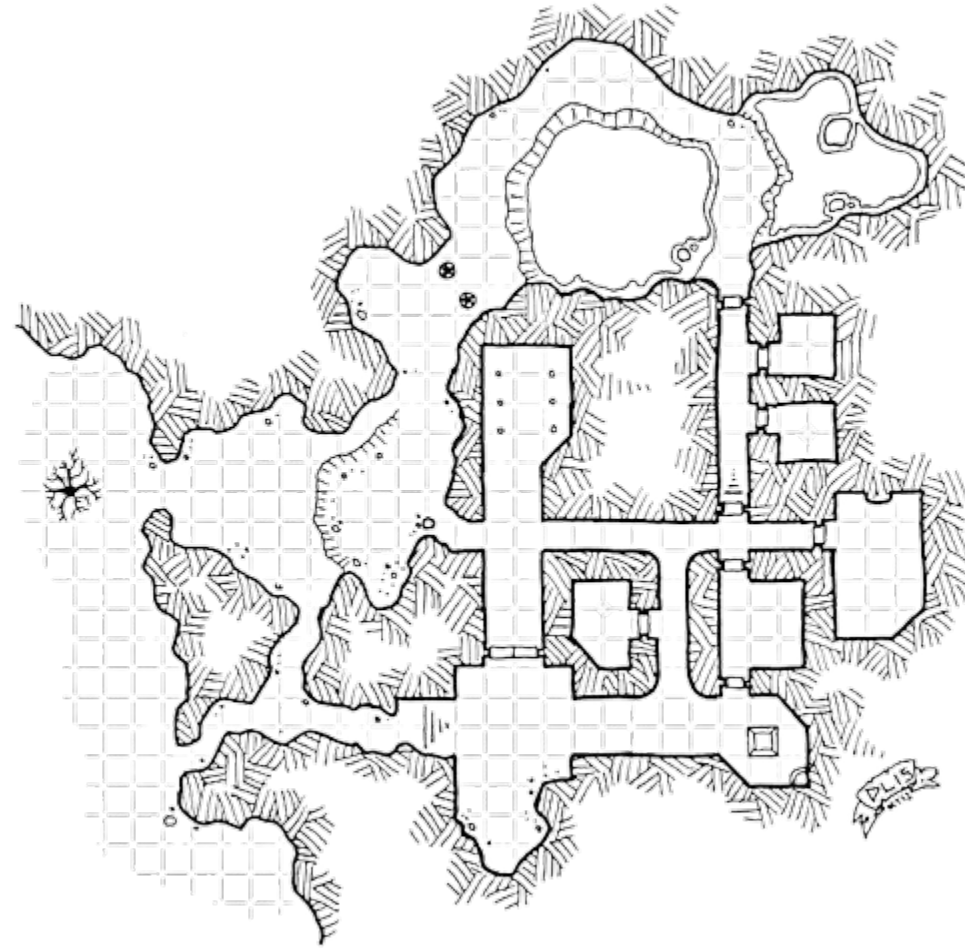
If not all characters have Powers then it is important that combat-worthy Powers deal an amount of damage comparable to the damage dealt by a sword or a gun. If a Power deals more than D12 damage that it should come with usage limits: it can only be used 3 to 5 times per gaming session, depending on how much more damaging they are. The limit represents the character getting tired from using such a strong Power.

If all characters have Powers then the damage limits can be exceeded, as long as it is done uniformly across all player characters, NPCs, and enemies.

Optional: 3x Power Surge

Up to 3 times per gaming session a character can attempt to exceed the limits of a Power with a **Power Surge**, increasing either the scope or the damage of the Power (not both).

E.g. Alice has "Fire Dart" that deals D12 damage to a ranged target up to 30 feet away. Alice spends a Power Surge to upgrade the damage to D20. Alternatively, Alice can spend a Power Surge to upgrade the range to 60 feet.





Capriccio

THE KIDNAPPING OF SANTA CLAUS, A CHRISTMAS ADVENTURE - GAME MASTER GUIDE

Disaster! Santa Claus is missing on Christmas Eve! Will he get back on time to deliver all the presents?

A small team of Santa's little helpers was put in charge of finding Santa ASAP. Only the best of the best made the cut to be a member of the tiger team:



Baker Elf (Int D10, Phy D8): Bakery (Int), Chemistry (Int)
special power: conjure sweets and candies (only real candies)

Inventor Elf (Int D10, Ala D8): Inventor (Int), Mechanic (Int)
special power: conjure wooden/plastic toys for kids (only real kids toys)

Cuddly Elf (Cha D10, Int D8): Charming (Cha), Tame Animal (Cha)
special power: attract and talk to cute little animals (real animals in the area)

Keeper Elf (Phy D10, Ala D8), Acrobatics (Phy), Athletic (Phy)
special power: conjure gift packets and wrappings at will

Pepper Elf (Ala D10, Cha D8): Leader (Cha), Shooting (Ala)
special power: shoot sticky bubble gums with his bubble gum rifle

Special rules: the little elves must not be discovered by adults (if discovered: game failure), however they can attempt to disguise themselves as human kids. Santa's sleigh and reindeer are available, and they can **fly** and turn **invisible** together with the sleigh when airborne.

THE KIDNAPPING

The tiger team of little elves needs to find Santa, who did not come home the previous night. They know his previous-day schedule:

- treat the reindeer with nice apples from the supermarket
- fetch a kid's letter for Santa in Seattle (they only know the neighborhood, not the precise address)
- pay a fine at the DMV (Department of Motor Vehicles) for illegal parking of the sleigh

Santa parked the sleigh near the kid's home, then walked to a supermarket nearby to buy apples for the reindeer. As he came back there was a parking ticket on his sleigh. He let the elves back home know he planned to go to the DMV to pay the fine before coming back, but he never did, as he was kidnapped just outside the kid's house. The players can find clues at the location, but first they need to get there. The house address is on the parking ticket at the DMV. They can also find the house by searching through the neighborhood; it will take a couple of attempts.

- They can find small torn-off pieces of Santa's clothing in the garden (Scout/Follow tracks, Alacrity)
- They can try to talk to the kid in the house, who saw a delivery van picking up Santa (Diplomacy, Charisma)
- They can search and find signs of struggle (Follow Tracks, Alacrity)
- Cuddly Elf can use his special power to talk to cute little animals in the area (kittens, baby squirrels, robins), they saw everything (Special)
- They can ask the adult neighbors at the risk of being discovered (game failure) (Deception, Charisma)

The cute little animals and the neighbors saw a group of men in black coming out of a van all of a sudden and taking Santa forcefully. They don't know where they went, but they could remember the license plate (JBR1964). Where did they bring Santa? The players can attempt to find the answer in multiple ways, for instance:

- The cute little animals might be able to track down the van
- They can look up the license plate at the DMV

THE WAREHOUSE

Santa was brought to a large storage warehouse belonging to a world-famous online *Rainforest* store headquartered in Seattle. The warehouse has a very large front entrance for trucks and lorries, and a couple of side doors (locked) for employees. There are a few small closed windows near the flat roof. The warehouse is surrounded by a tall gated fence. 4 guards with 4 dogs are walking around the front entrance.

Guard #1-4 (Alacrity D10, Physique D8): HP 6. Gun +2, specialism: shooting

Dog #1-4 (Alacrity D10, Physique D8): HP 2. Bite +1

Challenges:

- jump over the fence or unlock the gate
- enter the warehouse undetected or fight the guards
- unlock the doors



If the party gets caught by the guards, they will likely lose the fight. In that case, the guards will place them into a locked room on the inside, waiting for their "parents" to come and get them (the elves are disguised as little kids.)

Inside the warehouse, there are lots of crates and boxes of all shapes and sizes. Piles and piles of them. During the night, there are no people inside. During the day, there are always a few workers around and trucks coming and going. On a corner of the warehouse, there is a small door with 2 guards in front of it. The door opens on an elevator that leads to a secret underground bunker.

Challenges:

- distract and/or sneak past the guards
- disable the guards
- convince the guards they should be allowed in (extremely hard)
- locate the air conditioning shafts and try to use them instead



THE BUNKER

The elevator only goes down, reaching a secret underground floor far below the surface. As the elevator doors open, the little elves are presented with a high-tech cyberpunk-style bunker, all metal surfaces and no decorations. All corridors look the same -- it is easy to get lost. A long corridor up ahead has several doors on the sides:

- chemical lab, with a chemical hazard sign
- bio lab, with a biohazard sign
- cute little animals (kittens, puppies, hamsters, guinea pigs) held captives in little cages
- empty rooms, empty offices, and storage rooms with boxes and crates
- bathrooms





THE KIDNAPPING OF SANTA CLAUS - GAME MASTER GUIDE



THE BUNKER CONT...

The bunker is the final level of this one-shot and comes with difficult challenges:

- cameras at the corners of the ceiling (they can be avoided using acrobatics and/or sneaking)
- surveillance drones flying around the corridors

If the cameras or the surveillance drones spot the elves, they trigger an alarm. If the alarm triggers, 2 big Ogres will chase our heroes down. (These are the same 2 Ogres that otherwise the party will find guarding a door.) Ogres are mystical creatures fighting Santa and the elves at every opportunity. Whoever is behind this is allied with dark forces. After searching through the corridors for a while, exploring unsettling labs, avoiding cameras and drones, the little elves finally see a door guarded by 2 Ogres. They need to go through it.

Ogre #1-2 (Physique D10, Alacrity D8, Charisma D6, Intelligence D4): HP 8, Big Axe +2

Past the Ogres and the door, the last corridor lies ahead. This is a Mission Impossible-style corridor protected by laser sensors. The little elves need to be able to jump and sneak past them using Athletic/Acrobatics/Jumping/Running checks. If the lasers catch them, the alarm triggers again and the 2 Ogres come to greet them, violently.

One last door stands between them and Santa. It is locked and can only be opened with a key. One of the two Ogres is in possession of the key. There is no way to pick the door lock, but if desperate the little elves could try to blast it open somehow.

THE FINAL SHOWDOWN

The door opens into a finely decorated office, with tasteful paintings hanging off the walls, and an expensive carpet coloring the floor. Santa is tied to a chair on the side, unmoving. Behind a large mahogany desk, lays the big bad final boss, smiling. *Jack Bazof*, the founder and CEO of the *Rainforest* e-commerce company. "Santa is the only thing standing between me and world domination! By getting rid of Santa, there will be no choice but to buy all Christmas presents online at *Rainforest*. There is nothing to stop me anymore, and you just gave yourself up to me! Buahahahah!" *Jack* laughs evilly, stroking a white cat on his lap, as 5 dark elves emerge from the shadows. Dark elves are the nemesis of our good little elves. Of course they were involved! They would jump at the opportunity to get rid of Santa. The dark elves are dark twisted mirrors of our players' characters:

Dark Baker Elf (Alacrity D8, Physique D6): HP 4, special power: conjure smelly rotten candies

Dark Inventor Elf (Alacrity D8, Physique D6): HP 4, special power: conjure broken toys, for example: broken marbles

Dark Cuddly Elf (Alacrity D8, Physique D6): HP 4, special power: attract and talk to critters and ugly animals

Dark Keeper Elf (Alacrity D8, Physique D6): HP 4, specialisms: acrobatics, athletic; special power: conjure ropes and ties

Dark Pepper Elf (Alacrity D8, Physique D6): HP 4, specialisms: dart-throwing; special power: throw pointy and sharps little darts and shards

Jack Bezof (Intelligence D10, Charisma, D8, Alacrity D6, Physique D4): HP 2, Gun +2, specialisms: leadership, deception, chess grandmaster

Will our little heroes be able to defeat the dark elves and free Santa? *Jack* can either sit back and watch the fight or participate attempting to shoot the elves. Once Santa is free, Santa will give *Jack* a good ol' spanking and merrily go deliver the presents in time for Christmas.



Italiano



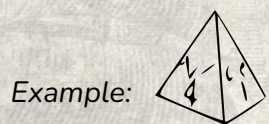


Capriccio

I tuoi amici sono troppo capricciosi per mettersi a leggere un manuale GDR? Capriccio è un GDR estremamente semplice e generico che può essere spiegato in 60 secondi. È così versatile che il Game Master (GM) può adattarlo a qualsiasi ambientazione e situazione su due piedi.

CREAZIONE DEI PERSONAGGI

1. Scegli un Nome adatto *per.es. Indiana*
2. Scegli un Archetipo / Professione / Classe *per.es. Archeologo*
3. Assegna i Dadi agli Attributi Ogni personaggio ha 4 attributi: alacrità, fisicità, intelligenza, carisma. Assegna un dado diverso a ciascuno degli attributi, tra i dadi D4, D6, D8, D10. Il D10 indica la maggiore abilità, il D4 quella minore. Optional: un quinto attributo "Potere" per magia o superpoteri, assegnare il D12.



Alacrità

Pilotare, Nascondersi, Muoversi silenziosamente, Scassinare, Prestidigitazione, Borseggiare, Esplorazione, Seguire tracce, Tirare freccette, Sparare, Tirare con l'arco

Fisicità

Correre, Scalare, Nuotare, Sollevare pesi, Acrobazie, Atletica, Danza, Resistenza, Combattimento corpo a corpo, Scherma

Intelligenza

Archeologia, Scritture antiche, Leggende, Detective, Inventore, Robotica, Veleni, Esplosivi, Campione di scacchi, Rituali magici, Meccanico, Hacker, Ingegneria aerospaziale, Difese aerospaziali, Tecnologia aliena, Biologia aliena

Carisma

Affascinare, Diplomazia, Leadership, Truffa, Inganno, Travestimento, Provocare, Contrattare, Domatore, Street-Smart, Campione di Poker, Strutture sociali aliene, Linguaggi alieni

Potere [optional]

Leggere la mente entro 10m
Influenza psichica (l'obiettivo crede a quello che gli viene detto per [Potere] secondi)
Illusioni sensoriali minori
Passare attraverso i muri, massimo 30cm
Parlare con animali / Dominare animali
Suscitare emozioni al tocco
Telecinesi, oggetti massimo 1kg
Campo di forza telecinetico, 2m x 2m
Teletrasporto verso un luogo visibile
Mutare aspetto in altri esseri umani
Volare
Fermare il tempo per [Potere] secondi
Creare [Potere]/2 cloni per 2 minuti
Dardo infuocato, attacco [Potere]
Palla di fuoco, attacco [Potere] in un'area 3m x 3m
Evocare piccoli oggetti (per es. giocattoli di legno)



Alacrità

Reattivo
Percettivo
Manualmente abile

per es. Pilota F1
arcere
maestro ladro

Fisicità

Forte
Resistente
Atletico

p.es. buttafuori
combattente
corpo a corpo

Intelligenza

Brillante
Saggio
Deduttivo

e.g. detective
archeologo
hacker

Carisma

Leggere la gente
Influente
Attraiante

per es. truffatore
pittore
leader

Potere

[optional]

Poteri speciali
Magia

p.es. supereroe
strega
Poteri mentali

4. Punti Ferita (PF) = Dado Fisicità - 2 *e.g. D8 a Fisicità --> 6 PF*

5. Scegli 3 Specialità (o 5 per ambientazioni ad alta magia), esempi a destra

- le Specialità, quando applicabili, danno +2 al tiro sull'attributo
- i poteri contano tra le specialità ma non danno un +2 al tiro
- quando si creano poteri, specificate una portata precisa (area effetto, numero bersagli, etc)
- Se un potere fa più di D12 danni, aggiungere un limite di utilizzo (3-5 per sessione)



Capriccio

TEST ATTRIBUTI

Quando si prova a fare qualcosa di non banale, il GM può chiedere al giocatore di fare un test sull'attributo rilevante all'azione. Il giocatore tira il dato scelto e applica un bonus per la specialità se applicabile. Il GM confronta il risultato con la tabella sotto.

tiro attributo (+2 per una specialità) >= livello di difficoltà

per es. Alice ha scelto D8 per Fisicità e prova a scalare una montagna. Fortunatamente Alice ha anche scelto "scalare" come una delle sue 3 specialità. Alice tira D8=5, 5+2=7.

livello di difficoltà	facile	medio	difficile	molto difficile	impossibile
risultato minimo per successo inclusi i bonus	2	4	7	10	14

COMBATTIMENTO

Attaccante e difensore tirano entrambi un dado:

- dado dell'attaccante: **Alacrità** per armi a distanza, **Fisicità** per corpo a corpo e spade
- dado della difesa: **Alacrità**

Il GM confronta la differenza con questa tabella:

attacco - difesa	<= 0	1 - 3	4 - 7	8+
danni	0	1	2	3

Le armi danno un bonus all'attaccante. Gli scudi danno un bonus al difensore.

scudi	bonus
giubbotti antiproiettile e scudi piccoli	+1
scudi medi	+2
armature complete e scudi pesanti	+3

armi	bonus
armi da tagli	+1
armi da fuoco	+2
cannoni	+3

Specialità di combattimento (per es. Sparare e Scherma) danno +2 all'attaccante. Il GM può aggiungere +1 or -1 a seconda di fattori esterni, per es. vento forte per il tiro con l'arco.

REGOLE OPZIONALI

Iniziativa

Quando tutto il gruppo sta combattendo, l'ordine di gioco è deciso da un tiro su **Alacrità**. Chi fa il tiro più alto agisce per primo.

Successi Parziali

Fallimenti e successi non devono essere totali: uno scarto in negativo di 1 o 2, porta a un fallimento parziale. Uno scarto in positivo di 1 o 2, porta a un successo parziale. Per es. Alice riesce a saltare ma si storce la caviglia cadendo.

Forza di Volontà e paura

Quando i personaggi combattono i propri impulsi e paure, i giocatori tirano su **Carisma**. In situazioni difficili, per es. l'avvistamento di un demone, si applica -1 al tiro. Si applica -1 a personaggi con particolari debolezze (deciso in fase di creazione del personaggio).

tiro su Carisma	effetto
1-3	paure e desideri vincono (e.g. fuggi!)
4-5	-2 al prossimo tiro (qualsiasi tiro)
6-7	-1 al prossimo tiro (qualsiasi tiro)
8	imperturbabile
9-10	imperturbabile e +1 al pros. tiro (qualsiasi)
>10	imperturbabile e +2 al pros. tiro (qualsiasi)



ADDENDUM: I POTERI E I LORO LIMITI

I Limiti Dei Poteri

Se non tutti i personaggi hanno poteri allora è importante che i poteri usabili in combattimento infliggano una quantità di danni paragonabile ai danni fatti da una spada o una pistola. Se un potere infligge oltre D12 danni allora è bene considerare di introdurre dei limiti di utilizzo: per esempio il potere diventa usabile solo 3-5 volte a sessione, a seconda di quanto è potente. Il limite rappresenta la stanchezza del personaggio che subentra dopo aver utilizzato un potere così forte.

Se tutti i personaggi hanno poteri, allora i limiti ai danni possono essere superati, prendendosi cura di farlo uniformemente con tutti i personaggi giocanti e non giocanti.

Regola Opzionale: 3 Aumenti di Potenza

Un personaggio può provare a eccedere i limiti dei suoi poteri 3 volte per sessione, utilizzando **Aumento di Potenza**, che incrementa o la portata o il danno di un potere (non entrambi).

Esempio: Alice ha la magia “Dardo di Fuoco” che infligge D12 danni a un obiettivo fino a 10 metri di distanza. Alice usa un Aumento di Potenza per incrementare il danno a D20. Oppure Alice può usare un Aumento di Potenza per colpire un bersaglio a 20 metri.





Esempio di un'avventura one-shot



Capriccio

IL RAPIMENTO DI BABBO NATALE - GUIDA PER IL GAME MASTER

Disastro! Babbo Natale è scomparso la vigilia di Natale! Riuscirà a tornare in tempo per consegnare i regali? Un piccolo team di piccoli aiutanti di Babbo Natale è responsabile per ritrovare Babbo Natale il prima possibile. Solo i migliori sono stati selezionati per fare parte del prestigioso team:



Elfo Pasticciere (Int D10, Fis D8): Pasticceria (Int), Chimica (Int)

potere speciale: crea dolci e caramelle (solo dolci reali)

Elfo Inventore (Int D10, Ala D8): Inventore (Int), Meccanico (Int)

potere speciale: creare giocattoli di legno e plastica (solo giocattoli veri)

Elfo Coccolino (Car D10, Int D8): Affascinare (Car), Domatore (Car)

potere speciale: attira e parla con piccoli animaletti (presenti nell'area)

Elfo Pacchetto (Fis D10, Ala D8), Acrobazie (Fis), Atleta (Fis)

potere speciale: crea pacchi regalo e confezioni regalo

Elfo Peperino (Ala D10, Car D8): Leader (Car), Sparare (Ala)

potere speciale: spara chewing gums appiccicose con la sua pistola

Regole speciali per questa one-shot: i piccoli elfi non possono essere scoperti dagli adulti (fallimento del gioco), però possono provare a travestirsi da bambini. La slitta di Babbo Natale e le renne sono disponibili: **volano** e diventano **invisibili** quando in volo.

IL RAPIMENTO

Il piccolo team di elfi deve ritrovare Babbo, che non è tornato a casa la notte precedente. Gli elfi sanno la sua agenda del giorno prima:

- comprare delle belle mele al supermercato per fare una sorpresina alle renne
- ritirare la letterina per Babbo Natale di un piccolo bimbo a Seattle (sanno solo il quartiere, non l'indirizzo preciso)
- pagare una multa per divieto di sosta della slitta alla DMV (Dipartimento di Motorizzazione Civile)

Babbo Natale ha parcheggiato la slitta vicino alla casa del bimbo, poi ha camminato fino al supermercato per comprare delle mele per le renne. Al ritorno ha trovato una multa sulla slitta. Babbo fece sapere agli elfi che intendeva andarla a pagare alla DMV prima di tornare alla base, ma non ha avuto l'opportunità di farlo dato che è stato rapito davanti alla casa del bimbo. I giocatori troveranno indizi utili davanti alla casa, ma prima devono arrivarci. L'indirizzo è presente sulla multa alla DMV. Gli elfi possono anche trovarla cercando porta a porta nel vicinato.

- Possono trovare nel giardino pezzi di stoffa del vestito di Babbo (Esplorazione/Seguire Tracce, Alacrità)
- Possono parlare col bimbo, che ha visto un camioncino tirare su Babbo (Diplomazia, Carisma)
- Possono cercare tracce di lotta (Seguire Tracce, Alacrità)
- Elfo Coccolino può usare il suo potere per parlare con piccoli animaletti nell'area (gattini, scoiattoli, passerai), hanno visto tutto (Speciale)
- Possono parlare con gli adulti vicini di casa al rischio di venire scoperti (fallimento del gioco) (Inganno, Carisma)

I piccoli animaletti e i vicini hanno visto un gruppo di uomini uscire dal camioncino e rapire Babbo. Non sanno dove sono andati, ma si ricordano la targa (JBR1964). Dove avranno mai portato Babbo Natale? I giocatori possono cercare la risposta in vari modi, per esempio:

- I piccoli animaletti possono rintracciare il camioncino
- Possono andare alla DMV per cercare la registrazione della targa

IL MAGAZZINO

Babbo è stato portato a un grosso magazzino di *Rainforest*, una company di vendite online conosciuta in tutto il mondo con quartier generale a Seattle. Il magazzino ha una vasta entrata sul davanti per camion e furgoni, e un paio di porte laterali (chiusa) per il personale. C'è qualche piccola finestra (chiusa) vicino al soffitto. Il magazzino è circondato da un'alta recinzione con cancello. 4 guardie con 4 cani camminano avanti e indietro nei pressi dell'entrata frontale.

Guardia #1-4 (Alacrità D10, Fisicità D8, Carisma D6, Intelligenza D4): HP 6. Pistola +2, specialismi: sparare

Cane #1-4 (Alacrità D10, Fisicità D8): HP 2. Morso +1

Sfide da superare:

- saltare oltre la recinzione o scassinare il lucchetto del cancello
- entrare nel magazzino senza farsi notare o mettere le guardie KO
- scassinare il lucchetto delle porte laterali

Se il gruppo di elfi viene scoperto dalle guardie, probabilmente perderà il combattimento. In quel caso le guardie li metteranno in una stanza chiusa a chiave dentro il magazzino in attesa dell'arrivo dei "genitori" (gli elfi sono travestiti da bambini).

Dentro il magazzino ci sono pile e pile di scatole di tutte le forme e dimensioni. Durante la notte non c'è nessuno all'interno. Durante il giorno c'è sempre movimento di lavoratori e furgoni. In un angolo del magazzino c'è una piccola porta sorvegliata da due guardie. La porta apre su un ascensore che porta a un livello segreto sottoterra.

Sfide da superare:

- distrarre le guardie o passare di nascosto
- mettere KO le guardie
- convincere le guardie che dovrebbero lasciarli passare (difficilissimo)
- trovare i condotti dell'aria condizionata e passare da quelli senza farsi notare



IL BUNKER

L'ascensore raggiunge solo un singolo piano segreto sottoterra. Le porte dell'ascensore si aprono e i piccoli elfi si trovano di fronte a un bunker ad alta tecnologia in stile cyberpunk, con tutte le superfici metalliche senza decorazioni. Tutti i corridoi si assomigliano ed è facile perdersi. Il primo corridoio ha svariate porte ai lati:

- laboratorio chimico, con il cartello di pericolo chimico
- laboratorio biologico, con il cartello di pericolo biologico
- piccoli animaletti in gabbia (gattini, cagnolini, criceti, porcellini d'india, coniglietti)
- stanze vuote, uffici, ripostigli con scatole
- bagni





IL BUNKER

Il bunker è il livello finale di questa one-shot e presenta sfide difficili:

- telecamere di sorveglianza agli angoli del soffitto (evitabili con acrobazie e/o muoversi silenziosamente)
- droni di sorveglianza volano in giro per i corridoi

Se le telecamere o i droni si accorgono degli elfi fanno scattare l'allarme. Se l'allarme scatta, 2 grossi Orchi correranno dietro ai nostri eroi. (Questi sono gli stessi 2 Orchi che altrimenti verranno trovati di guardia alla porta sotto). Gli Orchi sono creature mistiche che non si tirano mai indietro dal combattere Babbo Natale e i suoi elfi. Chiunque sia dietro il rapimento si è alleato con forze oscure. Dopo aver cercato per i corridoi per un pò, esplorando laboratori spaventosi, evitando telecamere e droni, gli elfetti finalmente trovano una porta sorvegliata da 2 Orchi, la porta conduce a Babbo Natale.

Orchi #1-2 (Fisicità D10, Alacrità D8, Carisma D6, Intelligenza D4): HP 8, Ascia Enorme +2

Oltre gli Orchi e la porta c'è l'ultimo corridoio. Questo è protetto da sensori laser in vero stile Mission Impossible. I piccoli elfi devono riuscire ad evitarli usando Atletica/Acrobazie/Saltare/Correre. Se i laser li beccano, scatta di nuovo l'allarme e i 2 Orchi corrono a salutarli, violentemente.

Un'ultima porta si pone da ostacolo tra gli elfi e Babbo Natale. Può essere solo aperta con la chiave, che è in possesso degli Orchi. Non è possibile scassinare la serratura. Se gli elfi sono disperati potrebbero provare a farla esplodere.

IL COMBATTIMENTO FINALE

La porta si apre su un ufficio decorato finemente, con dipinti preziosi appesi alle pareti e un bel tappeto che aggiunge colore al pavimento. Babbo è legato a una sedia a lato; non può muoversi. Dietro una grossa scrivania di mogano c'è il cattivo finale: *Jack Bazof*, fondatore e amministratore delegato di *Rainforest*, il gigante del commercio online. "Babbo è l'ultimo ostacolo tra me e la dominazione del mondo! Quando mi libererò di lui, non ci sarà più scelta! Tutti saranno costretti a comprare i regali di Natale online su *Rainforest*. Non c'è più nulla che mi può più fermare! Buahahahah!" Jack ride malignamente, accarezzando un gatto bianco sulle sue ginocchia. In quel momento, 5 elfi scuri emergono dalle ombre. Gli elfi scuri sono acerrimi nemici dei nostri piccoli elfi. Ovviamente erano coinvolti anche loro! Non si perderebbero mai l'opportunità di disfarsi di Babbo Natale. Gli elfi scuri sono versioni perverse dei personaggi principali:

Elfo Scuro Pasticcere (Alacrità D8, Fisicità D6): HP 4, potere speciale: crea caramelle e dolci marci e puzzolenti

Elfo Scuro Inventore (Alacrità D8, Fisicità D6): HP 4, potere speciale: crea giocattoli rotti, esempio: biglie rotte

Elfo Scuro Coccolino (Alacrità D8, Fisicità D6): HP 4, potere speciale: attira e parla con insetti e animaletti cattivi

Elfo Scuro Pacchetto (Alacrità D8, Fisicità D6): HP 4, specialismi: acrobazie, atleta; potere speciale: creare corde e nodi

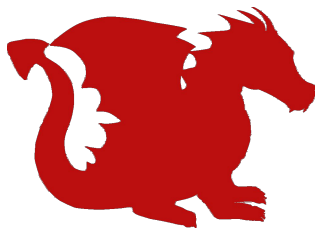
Elfo Scuro Peperino (Alacrità D8, Fisicità D6): HP 4, specialismi: tirare freccette; potere speciale: sparare frammenti appuntiti di vetri rotti

Jack Bezof (Intelligenza D10, Carisma, D8, Alacrità D6, Fisicità D4): HP 2, Pistola +2, specialismi: leadership, inganno, campione di scacchi



Ce la faranno i nostri eroi a battere gli elfi scuri e a liberare Babbo Natale? Jack può solo guardare il combattimento o provare a sparare ai nostri eroi. Una volta liberato Babbo, gli darà una bella sculacciata prima di andare a consegnare i regali di Natale.

Versione Stampabile



Capriccio

I tuoi amici sono troppo capricciosi per mettersi a leggere un manuale GDR? Capriccio è un GDR estremamente semplice e generico che può essere spiegato in 60 secondi. È così versatile che il Game Master (GM) può adattarlo a qualsiasi ambientazione e situazione su due piedi.

CREAZIONE DEI PERSONAGGI

1. Scegli un Nome adatto *per.es. Indiana*
2. Scegli una Archetipo / Professione / Classe *per.es. Archeologo*
3. Assegna i Dadi agli Attributi Ogni personaggio ha 4 attributi: alacrità, fisicità, intelligenza, carisma. Assegna un dado diverso a ciascuno degli attributi, tra i dadi D4, D6, D8, D10. Il D10 indica la maggiore abilità, il D4 quella minore. Optional: un quinto attributo "Potere" per magia o superpoteri, assegnare il D12.



Alacrità	Fisicità	Intelligenza	Carisma	Potere [optional]
Reattivo Percettivo Manualmente abile	Forte Resistente Atletico	Brillante Saggio Deduttivo	Leggere la gente Influente Attraiante	Poteri Speciali Magia
per es. Pilota F1 arcere maestro ladro	p.es. buttafuori combattente corpo a corpo	per.es. detective archeologo hacker	per.es. truffatore pittore leader	p.es. supereroe strega poteri mentali

4. Punti Ferita (PF) = Dado Fisicità – 2 *e.g. D8 a Fisicità --> 6 PF*

5. Scegli 3 Specialità (o 5 per ambientazioni ad alta magia), esempi a destra

- le Specialità, quando applicabili, danno +2 al tiro sull'attributo
- i poteri contano tra le specialità ma non danno un +2 al tiro
- quando si creano poteri, specificate una portata precisa (area effetto, numero bersagli, etc)
- Se un potere fa più di D12 danni, aggiungere un limite di utilizzo (3-5 per sessione)



Alacrità

Pilotare, Nascondersi, Muoversi silenziosamente, Scassinare, Prestidigitazione, Borseggiare, Esplorazione, Seguire tracce, Tirare frecce, Sparare, Tirare con l'arco

Fisicità

Correre, Scalare, Nuotare, Sollevare pesi, Acrobazie, Atletica, Danza, Resistenza, Combattimento corpo a corpo, Scherma

Intelligenza

Archeologia, Scritture antiche, Leggende, Detective, Inventore, Robotica, Veleni, Esplosivi, Campione di scacchi, Rituali magici, Meccanico, Hacker, Ingegneria aerospaziale, Difese aerospaziali, Tecnologia aliena, Biologia aliena

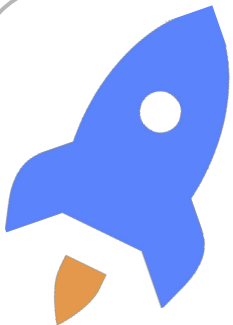
Carisma

Affascinare, Diplomazia, Leadership, Truffa, Inganno, Travestimento, Provocare, Contrattare, Domatore, Street-Smart, Campione di Poker, Strutture sociali aliene, Linguaggi alieni

Potere [optional]

Leggere la mente entro 10m
Influenza psichica (l'obiettivo crede a quello che gli viene detto per [Potere] secondi)
Illusioni sensoriali minori
Passare attraverso i muri, massimo 30cm
Parlare con animali / Dominare animali
Suscitare emozioni al tocco
Telecinesi, oggetti massimo 1kg
Campo di forza telecinetico, 2m x 2m
Teletrasporto verso un luogo visibile
Mutare aspetto in altri esseri umani
Volare
Fermare il tempo per [Potere] secondi
Creare [Potere]/2 cloni per 2 minuti
Dardo infuocato, attacco [Potere]
Palla di fuoco, attacco [Potere] in un'area 3m x 3m
Evocare piccoli oggetti (p.es. giocattoli di legno)





TEST ATTRIBUTI

Quando si prova a fare qualcosa di non banale, il GM può chiedere al giocatore di fare un test sull'attributo rilevante all'azione. Il giocatore tira il dato scelto e applica un bonus per la specialità se applicabile. Il GM confronta il risultato con la tabella sotto.

tiro attributo (+2 per una specialità) >= livello di difficoltà

per es. Alice ha scelto D8 per Fisicità e prova a scalare una montagna. Fortunatamente Alice ha anche scelto "scalare" come una delle sue 3 specialità. Alice tira D8=5, $5+2=7$.

livello di difficoltà	facile	medio	difficile	molto difficile	impossibile
risultato minimo per successo inclusi i bonus	2	4	7	10	14

COMBATTIMENTO

Attaccante e difensore tirano entrambi un dado:

- dado dell'attaccante: **Alacrità** per armi a distanza, **Fisicità** per corpo a corpo e spade
- dado della difesa: **Alacrità**

Il GM confronta la differenza con questa tabella:

attacco - difesa	<= 0	1 - 3	4 - 7	8+
danni	0	1	2	3

Le armi danno un bonus all'attaccante. Gli scudi danno un bonus al difensore.

scudi	bonus
giubbotti antiproiettile e scudi piccoli	+1
scudi medi	+2
armature complete e scudi pesanti	+3

armi	bonus
armi da taglio	+1
armi da fuoco	+2
cannoni	+3

Specialità di combattimento (per es. Sparare e Scherma) danno +2 all'attaccante. Il GM può aggiungere +1 or -1 a seconda di fattori esterni, per es. vento forte per il tiro con l'arco.

REGOLE OPZIONALI

Iniziativa

Quando tutto il gruppo sta combattendo, l'ordine di gioco è deciso da un tiro su **Alacrità**. Chi fa il tiro più alto agisce per primo.

Successi Parziali

Fallimenti e successi non devono essere totali: uno scarto in negativo di 1 o 2, porta a un fallimento parziale. Uno scarto in positivo di 1 o 2, porta a un successo parziale. Per es. Alice riesce a saltare ma si storce la caviglia cadendo.

Forza di Volontà e paura

Quando i personaggi combattono i propri impulsi e paure, i giocatori tirano su **Carisma**. In situazioni difficili, per es. l'avvistamento di un demone, si applica -1 al tiro. Si applica -1 a personaggi con particolari debolezze (deciso in fase di creazione del personaggio).

tiro su Carisma	effetto
1-3	paure e desideri vincono (e.g. fuggi!)
4-5	-2 al prossimo tiro (qualsiasi tiro)
6-7	-1 al prossimo tiro (qualsiasi tiro)
8	imperturbabile
9-10	imperturbabile e +1 al pros. tiro (qualsiasi)
>10	imperturbabile e +2 al pros. tiro (qualsiasi)

ADDENDUM: I POTERI E I LORO LIMITI

I Limiti Dei Poteri

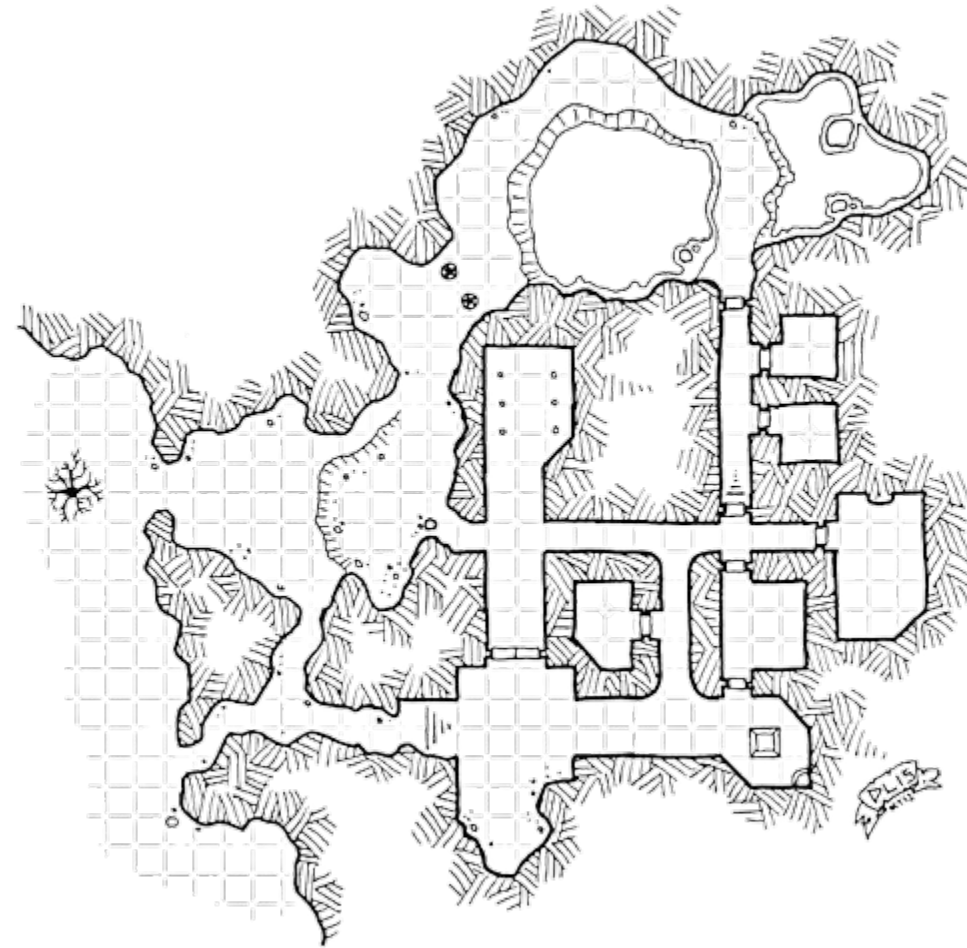
Se non tutti i personaggi hanno poteri allora è importante che i poteri usabili in combattimento infliggano una quantità di danni paragonabile ai danni fatti da una spada o una pistola. Se un potere infligge oltre D12 danni allora è bene considerare di introdurre dei limiti di utilizzo: per esempio il potere diventa usabile solo 3-5 volte a sessione, a seconda di quanto è potente. Il limite rappresenta la stanchezza del personaggio che subentra dopo aver utilizzato un potere così forte.

Se tutti i personaggi hanno poteri, allora i limiti ai danni possono essere superati, prendendosi cura di farlo uniformemente con tutti i personaggi giocanti e non giocanti.

Regola Opzionale: 3 Aumenti di Potenza

Un personaggio può provare a eccedere i limiti dei suoi poteri 3 volte per sessione, utilizzando **Aumento di Potenza**, che incrementa o la portata o il danno di un potere (non entrambi).

Esempio: Alice ha la magia "Dardo di Fuoco" che infligge D12 danni a un obiettivo fino a 10 metri di distanza. Alice usa un Aumento di Potenza per incrementare il danno a D20. Oppure Alice può usare un Aumento di Potenza per colpire un bersaglio a 20 metri.





Capriccio

IL RAPIMENTO DI BABBO NATALE - GUIDA PER IL GAME MASTER

Disastro! Babbo Natale è scomparso la vigilia di Natale! Riuscirà a tornare in tempo per consegnare i regali? Un piccolo team di piccoli aiutanti di Babbo Natale è responsabile per ritrovare Babbo Natale il prima possibile. Solo i migliori sono stati selezionati per fare parte del prestigioso team:



Elfo Pasticciere (Int D10, Fis D8): Pasticceria (Int), Chimica (Int)

potere speciale: crea dolci e caramelle (solo dolci reali)

Elfo Inventore (Int D10, Ala D8): Inventore (Int), Meccanico (Int)

potere speciale: creare giocattoli di legno e plastica (solo giocattoli veri)

Elfo Coccolino (Car D10, Int D8): Affascinare (Car), Domatore (Car)

potere speciale: attira e parla con piccoli animaletti (presenti nell'area)

Elfo Pacchetto (Fis D10, Ala D8), Acrobazie (Fis), Atleta (Fis)

potere speciale: crea pacchi regalo e confezioni regalo

Elfo Peperino (Ala D10, Car D8): Leader (Car), Sparare (Ala)

potere speciale: spara chewing gums appiccicose con la sua pistola

Regole speciali per questa one-shot: i piccoli elfi non possono essere scoperti dagli adulti (fallimento del gioco), però possono provare a travestirsi da bambini. La slitta di Babbo Natale e le renne sono disponibili: **volano** e diventano **invisibili** quando in volo.

IL RAPIMENTO

Il piccolo team di elfi deve ritrovare Babbo, che non è tornato a casa la notte precedente. Gli elfi sanno la sua agenda del giorno prima:

- comprare delle belle mele al supermercato per fare una sorpresina alle renne
- ritirare la letterina per Babbo Natale di un piccolo bimbo a Seattle (sanno solo il quartiere, non l'indirizzo preciso)
- pagare una multa per divieto di sosta della slitta alla DMV (Dipartimento di Motorizzazione Civile)

Babbo Natale ha parcheggiato la slitta vicino alla casa del bimbo, poi ha camminato fino al supermercato per comprare delle mele per le renne. Al ritorno ha trovato una multa sulla slitta. Babbo fece sapere agli elfi che intendeva andarla a pagare alla DMV prima di tornare alla base, ma non ha avuto l'opportunità di farlo dato che è stato rapito davanti alla casa del bimbo. I giocatori troveranno indizi utili davanti alla casa, ma prima devono arrivarci. L'indirizzo è presente sulla multa alla DMV. Gli elfi possono anche trovarla cercando porta a porta nel vicinato.

- Possono trovare nel giardino pezzi di stoffa del vestito di Babbo (Esplorazione/Seguire Tracce, Alacrità)
- Possono parlare col bimbo, che ha visto un camioncino tirare su Babbo (Diplomazia, Carisma)
- Possono cercare tracce di lotta (Seguire Tracce, Alacrità)
- Elfo Coccolino può usare il suo potere per parlare con piccoli animaletti nell'area (gattini, scoiattoli, passerai), hanno visto tutto (Speciale)
- Possono parlare con gli adulti vicini di casa al rischio di venire scoperti (fallimento del gioco) (Inganno, Carisma)

I piccoli animaletti e i vicini hanno visto un gruppo di uomini uscire dal camioncino e rapire Babbo. Non sanno dove sono andati, ma si ricordano la targa (JBR1964). Dove avranno mai portato Babbo Natale? I giocatori possono cercare la risposta in vari modi, per esempio:

- I piccoli animaletti possono rintracciare il camioncino
- Possono andare alla DMV per cercare la registrazione della targa

IL MAGAZZINO

Babbo è stato portato a un grosso magazzino di *Rainforest*, una company di vendite online conosciuta in tutto il mondo con quartier generale a Seattle. Il magazzino ha una vasta entrata sul davanti per camion e furgoni, e un paio di porte laterali (chiuse) per il personale. C'è qualche piccola finestra (chiusa) vicino al soffitto. Il magazzino è circondato da un'alta recinzione con cancello. 4 guardie con 4 cani camminano avanti e indietro nei pressi dell'entrata frontale.

Guardia #1-4 (Alacrità D10, Fisicità D8, Carisma D6, Intelligenza D4): HP 6. Pistola +2, specialismi: sparare

Cane #1-4 (Alacrità D10, Fisicità D8): HP 2. Morso +1

Sfide da superare:

- saltare oltre la recinzione o scassinare il lucchetto del cancello
- entrare nel magazzino senza farsi notare o mettere le guardie KO
- scassinare il lucchetto delle porte laterali

Se il gruppo di elfi viene scoperto dalle guardie, probabilmente perderà il combattimento. In quel caso le guardie li metteranno in una stanza chiusa a chiave dentro il magazzino in attesa dell'arrivo dei "genitori" (gli elfi sono travestiti da bambini).

Dentro il magazzino ci sono pile e pile di scatole di tutte le forme e dimensioni. Durante la notte non c'è nessuno all'interno. Durante il giorno c'è sempre movimento di lavoratori e furgoni. In un angolo del magazzino c'è una piccola porta sorvegliata da due guardie. La porta apre su un ascensore che porta a un livello segreto sottoterra.

Sfide da superare:

- distrarre le guardie o passare di nascosto
- mettere KO le guardie
- convincere le guardie che dovrebbero lasciarli passare (difficilissimo)
- trovare i condotti dell'aria condizionata e passare da quelli senza farsi notare



IL BUNKER

L'ascensore raggiunge solo un singolo piano segreto sottoterra. Le porte dell'ascensore si aprono e i piccoli elfi si trovano di fronte a un bunker ad alta tecnologia in stile cyberpunk, con tutte le superfici metalliche senza decorazioni. Tutti i corridoi si assomigliano ed è facile perdersi. Il primo corridoio ha svariate porte ai lati:

- laboratorio chimico, con il cartello di pericolo chimico
- laboratorio biologico, con il cartello di pericolo biologico
- piccoli animaletti in gabbia (gattini, cagnolini, criceti, porcellini d'india, coniglietti)
- stanze vuote, uffici, ripostigli con scatole
- bagni





IL BUNKER

Il bunker è il livello finale di questa one-shot e presenta sfide difficili:

- telecamere di sorveglianza agli angoli del soffitto (evitabili con acrobazie e/o muoversi silenziosamente)
- droni di sorveglianza volano in giro per i corridoi

Se le telecamere o i droni si accorgono degli elfi fanno scattare l'allarme. Se l'allarme scatta, 2 grossi Orchi correranno dietro ai nostri eroi. (Questi sono gli stessi 2 Orchi che altrimenti verranno trovati di guardia alla porta sotto). Gli Orchi sono creature mistiche che non si tirano mai indietro dal combattere Babbo Natale e i suoi elfi. Chiunque sia dietro il rapimento si è alleato con forze oscure. Dopo aver cercato per i corridoi per un pò, esplorando laboratori spaventosi, evitando telecamere e droni, gli elfetti finalmente trovano una porta sorvegliata da 2 Orchi, la porta conduce a Babbo Natale.

Orchi #1-2 (Fisicità D10, Alacrità D8, Carisma D6, Intelligenza D4): HP 8, Ascia Enorme +2

Oltre gli Orchi e la porta c'è l'ultimo corridoio. Questo è protetto da sensori laser in vero stile Mission Impossible. I piccoli elfi devono riuscire ad evitarli usando Atletica/Acrobazie/Saltare/Correre. Se i laser li beccano, scatta di nuovo l'allarme e i 2 Orchi corrono a salutarli, violentemente.

Un'ultima porta si pone da ostacolo tra gli elfi e Babbo Natale. Può essere solo aperta con la chiave, che è in possesso degli Orchi. Non è possibile scassinare la serratura. Se gli elfi sono disperati potrebbero provare a farla esplodere.

IL COMBATTIMENTO FINALE

La porta si apre su un ufficio decorato finemente, con dipinti preziosi appesi alle pareti e un bel tappeto che aggiunge colore al pavimento. Babbo è legato a una sedia a lato; non può muoversi. Dietro una grossa scrivania di mogano c'è il cattivo finale: *Jack Bazof*, fondatore e amministratore delegato di *Rainforest*, il gigante del commercio online. "Babbo è l'ultimo ostacolo tra me e la dominazione del mondo! Quando mi libererò di lui, non ci sarà più scelta! Tutti saranno costretti a comprare i regali di Natale online su *Rainforest*. Non c'è più nulla che mi può più fermare! Buahahahah!" Jack ride malignamente, accarezzando un gatto bianco sulle sue ginocchia. In quel momento, 5 elfi scuri emergono dalle ombre. Gli elfi scuri sono acerrimi nemici dei nostri piccoli elfi. Ovviamente erano coinvolti anche loro! Non si perderebbero mai l'opportunità di disfarsi di Babbo Natale. Gli elfi scuri sono versioni perverse dei personaggi principali:

Elfo Scuro Pasticcere (Alacrità D8, Fisicità D6): HP 4, potere speciale: crea caramelle e dolci marci e puzzolenti

Elfo Scuro Inventore (Alacrità D8, Fisicità D6): HP 4, potere speciale: crea giocattoli rotti, esempio: biglie rotte

Elfo Scuro Coccolino (Alacrità D8, Fisicità D6): HP 4, potere speciale: attira e parla con insetti e animaletti cattivi

Elfo Scuro Pacchetto (Alacrità D8, Fisicità D6): HP 4, specialismi: acrobazie, atleta; potere speciale: creare corde e nodi

Elfo Scuro Peperino (Alacrità D8, Fisicità D6): HP 4, specialismi: tirare freccette; potere speciale: sparare frammenti appuntiti di vetri rotti

Jack Bezof (Intelligenza D10, Carisma, D8, Alacrità D6, Fisicità D4): HP 2, Pistola +2, specialismi: leadership, inganno, campione di scacchi



Ce la faranno i nostri eroi a battere gli elfi scuri e a liberare Babbo Natale? Jack può solo guardare il combattimento o provare a sparare ai nostri eroi. Una volta liberato Babbo, gli darà una bella sculacciata prima di andare a consegnare i regali di Natale.