

# Prince of Persia: regole di gioco

---

Questo breve documento introduce un set di regole da introdurre nel proprio gioco di ruolo per adattarlo allo stile Prince of Persia. Tutto parte dall'ipotesi che il gruppo possiede il pugnale con le sabbie del tempo: questo artefatto gli conferisce la possibilità di governare il tempo.

## Uso delle sabbie

Ogni personaggio del gruppo, anche se non possiede il pugnale, può utilizzare una o più cariche di sabbia.

La sabbia può essere utilizzata su se stessi per aumentare il numero di azioni possibili in un round o per eseguire nuovamente un'azione fallita (ritirare il dado): in questo caso occorre attendere il proprio turno per utilizzarla.

La sabbia può essere utilizzata su un avversario per fargli ripetere un tiro di dado: questa azione può essere fatta anche al di fuori del proprio turno di gioco.

## Effetto delle sabbie

Usando le sabbie del pugnale è possibile:

- Eseguire nuovamente un proprio tiro di dado [al proprio turno]
- Cambiare una propria azione [al proprio turno]
- Eseguire un round in più [al proprio turno] (un'azione standard ed una di movimento in più)
- Far ritirare un dado avversario [in qualunque momento]

Attacchi speciali (consumano una carica a testa) (può essere eseguita solo da chi ha il pugnale in mano):

- Immobilizzazione (pugnale con 2 cariche): una creatura rimane immobilizzata per un round.
- Scioglimento (pugnale con 3 cariche): gli avversari perdono sabbia subendo danni.
- Esplosione di sabbia (pugnale con 4 cariche): proietta le creature lontano dall'incantatore. Le più deboli vengono distrutte, le altre subiscono danni da sabbia.

## Cariche del pugnale

Il pugnale può contenere da "*NumeroGiocatori*" a "*NumeroGiocatori* · 4" cariche: in pratica si hanno a disposizione da 1 a 4 cariche a testa. Il numero di cariche aumenta con il livello dei personaggi e con la difficoltà dei combattimenti.

Le cariche possono essere recuperate uccidendo i mostri generati dalle sabbie: nel momento della loro distruzione, la sabbia di cui sono formati ritorna all'interno del pugnale. Dopo aver sconfitto "*NumeroGiocatori* · 3 / 2" mostri nel pugnale compaiono "*NumeroGiocatori*" cariche. Questo significa che sconfiggendo un numero di nemici pari a una volta e mezzo il numero dei giocatori, ogni giocatore ottiene una carica da spendere. Per esempio: 4 giocatori dopo aver ucciso 6 mostri ottengono ognuno una carica (se hanno slot liberi). Nessuna carica può essere rigenerata prima di aver ucciso 6 mostri.

## Avversari

Il numero di avversari deve essere molto elevato, vista la scarsa "velocità" di ricarica del pugnale. Ovviamente non saranno di livello troppo elevato. Possono esserci dei mostri che valgono doppio o triplo, ma saranno più difficili da combattere. Esempio: per rigenerare una carica del pugnale servono 6 mostri normali, oppure 3 che valgono doppio oppure 2 che valgono triplo.

Poteri speciali (in ordine di difficoltà crescente):

- Teletrasporto: una carica ferma il tempo per eseguire un movimento doppio.
- Attacco multiplo: una carica consente un attacco in più.

Per semplicità, un mostro, secondo il suo livello di difficoltà, ha un certo numero di cariche di sabbia per ogni tipo di potere speciale appena elencato.