GIOCO DI RUOLO

(Di Gabriele Pellegrini alias TheKeeper)
Copyright © 2001-2003 Gabriele Pellegrini
v. 2.10

SOMMARIO

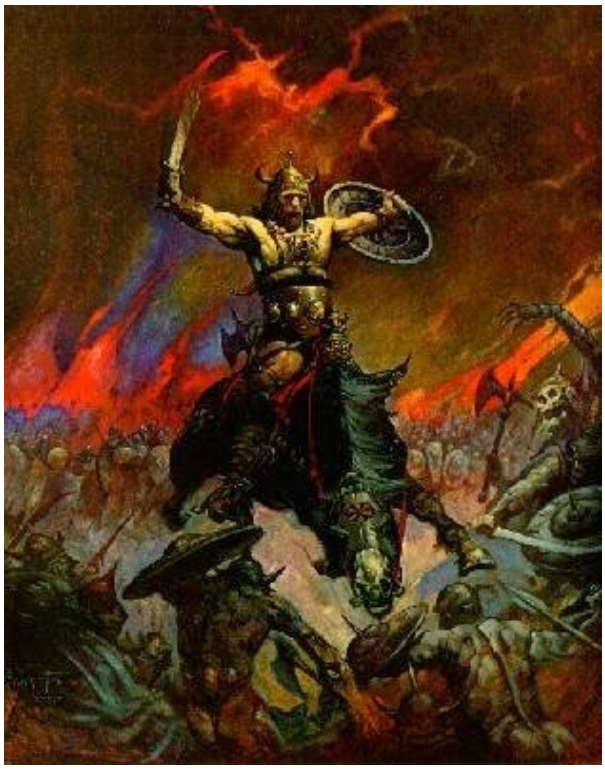
1.0 - Prefazione 2
Alcune note prima d'iniziare 2
Note sull'ambientazione 2
Modifiche alla versione precedente 2
2.0 - Introduzione 3
2.1 - Giocare di ruolo 3
2.2 - Definizioni 3
2.3 - L'ambientazione 3
3.0 - Creazione del personaggio 4
3.1 - Le caratteristiche 4
3.1.1 - Il bonus offensivo 5
3.1.2 - La resistenza 5
3.1.3 - Ferita grave 5
3.1.4 - la mana 5
3.2 - Le abilità 6
3.2.1 - Elenco delle abilità 6
3.2.2 - Descrizione delle abilità 7
3.3 - Il background 11
3.3.1 - Tipi di background 11
3.3.2 - Abilità a scelta 12
3.3.3 - Varianti sul background 12
3.4 - Equipaggiarsi 13
3.4.1 - Scelta delle armi 13
3.4.2 - Scelta dell'armatura 13
4.0 - Agire 14
4.1 - Round, tempo e movimento 14
4.1.1 - Round e azioni 14
4.1.2 - Movimento 14
4.1.2 - Movimento e armature 15
4.2 - Tiri abilità 15
4.2.1 - Successi perfetti e fallimenti critici 15
4.3 - Tiri caratteristica 15
4.4 - Il combattimento 16
4.4.1 - L'iniziativa 16
4.4.2 - Risoluzione degli attacchi 16
4.4.3 - Schivare o parare un attacco 16
4.4.4 - Esito degli attacchi 16
4.4.5 - Ferite gravi 17
4.4.6 - Colpi mirati 17
4.4.7 - Attacchi letali 17
4.4.8 - Attacchi con armi da mischia 17
4.4.9 - Attacchi con armi a distanza 17
4.4.10 - Prendere la mira 17
4.4.11 - Attacchi con incantesimi 17
4.5 - Fatica, svenimento e morte 17
4.5.1 - Prove di forza estrema 18
4.6 - L'esperienza 18
5.0 - La magia 19
5.1 - Apprendimento degli incantesimi 19
5.2 - Lancio di incantesimi 19
5.3 - Limite dei punti mana 19
5.3.1 - Oggetti di potere 19
5.4 - Lancio di incantesimi coadiuvato 19
6.0 – Elementi di contorno 21
6.1 - Attacchi speciali 21
6.1.1 - Fuoco 21
6.1.2 - Freddo 21
6.1.3 - Acido 21
6.1.4 - Gas 22
6.1.5 - Accecamento 22
6.1.6 - Stordimento 22
6.1.7 - Paura 22
6.2 - Regole opzionali 22
6.2.1 - Usare due armi 22
6.2.2 - Armi, distanza e iniziativa 22
6.2.3 - Insegnare le abilità 23
6.2.4 - Attacchi e taglia 23
6.2.5 - Punti incremento 23
6.2.6 - Background ed età 23
Le appendici 25
Appendice A-1: armi 25
Appendice A-2: armature 27
Appendice A-3: equipaggiamento 28
Appendice A-4: tabella ferite gravi 30
Appendice A-5: oggetti magici 32

1.0 - Prefazione

Nello sviluppo di questo gioco di ruolo ho cercato, o almeno ci ho provato, di rendere le meccaniche di gioco semplici e allo stesso tempo di ottenere un discreto realismo.
Con Barbarian ho finalmente concretizzato quella che è stata un'ambizione per molti anni della mia vita: la creazione di un GDR.
Il lavoro è stato lungo, il regolamento è stato più volte modificato (anche radicalmente), e ora ho un armadietto stracolmo di scartoffie e fogli delle precedenti versioni.
Sento di aver portato alla luce quelle aspettative e quei desideri che dovevano appartenere al GDR che sognavo.
Io mi sono divertito molto nello sviluppo,
spero che troviate Barbarian di buon gusto e vi divertiate a giocarci.

TheKeeper, 12 gennaio 2001

Per contattarmi : thekeeper31@yahoo.com
La mia URL è: http://run.to/icb
Oppure: http://digilander.iol.it/ICoboldiBerserker



Alcune note prima d'iniziare

La mia esperienza ormai decennale di GDR mi ha portato ad imparare molti regolamenti.
Col tempo ho cominciato a vedere le limitazioni di alcuni e gli aspetti positivi di altri e ho iniziato a pensare a come dovrebbe essere un buon regolamento.
Barbarian si basa su di una versione opportunamente modificata del d100 system.

Note sull'ambientazione

L'ambientazione ufficiale di Barbarian, Hyboria (scaricabile dal sito), trae spunto dai racconti di Conan il barbaro, personaggio creato da R.E. Howard. E' stato proprio leggendo che ho trovato un'ulteriore ispirazione per creare questo GDR.
In quest'ambientazione non ci sono semiumani o umanoidi, ma se volete potete benissimo introdurli oppure crearvi un'altra ambientazione.
Sempre sul sito è possibile scaricare un file con alcuni esempi di razze semiumane.

Modifiche alla versione precedente

Mazza chiodata: spiegato il danno.
Attacchi aggiuntivi della Des e delle abilità : spiegato come si combinano tra loro (si veda 4.6 - L'esperienza).
Usare due armi: riveduta e corretta (si veda 6.2.1 - Usare due armi)
Lottare & arti marziali: riveduti e corretti (si veda ATTACCHI FISICI pag 7).
Attacchi letali: riveduti e corretti (si veda 4.4.7 - Attacchi letali).

2.0 - Introduzione

2.1 - Giocare di ruolo

Chi già ha giocato ad un gioco di ruolo può tranquillamente saltare questa sezione.
Per gli altri vengono fornite un po' di spiegazioni ed alcuni termini utili alla comprensione delle regole.
Se è la prima volta che giocate ad un Gioco di Ruolo vi conviene tuttavia affidarvi a qualcuno con un po' d'esperienza, che v'introduca alla "filosofia" del GDR.

2.2 - Definizioni

I termini qui definiti sono quelli d'uso più frequente e quindi più importante per comprendere il regolamento.

D4, D6 ,D8 etc. : Queste sigle indicano i tipi di dado.
Ad esempio 1D6 indica un dado a sei facce, 1D20 indica un dado a venti facce. Se il numero davanti è diverso da uno vuol dire che bisogna tirare quel numero di dadi (p.e. 3D6 sono tre dadi a sei facce).
Il D100 merita un approfondimento, poiché NON esistono dadi a 100 facce. Per rimediare si tirano 2D10 dei quali uno rappresenta le decine (di solito quello di colore più chiaro) e l'altro le unità.
Se non avete questo tipo di dadi, li potete trovare in qualsiasi Libroteca o negozio specializzato.

GDR: Acronimo di Gioco di Ruolo, RPG in inglese (Role play Game).

Giocatore: Chi partecipa ad un Gioco di Ruolo controllando un Personaggio Giocante.

Narratore: La persona responsabile del buon funzionamento di un Gioco di Ruolo. Crea gli scenari, dirige gli eventi e ogni altra componente del gioco. Interpreta le regole e le situazioni, controlla i Personaggi Non Giocanti, e risolve i conflitti nell'interpretazione delle regole.

Personaggio Giocante (PG): Personaggio le cui azioni e attività sono controllate da uno dei partecipanti.

Personaggio Non Giocante (PNG): Personaggio le cui azioni e attività non sono controllate da un giocatore ma dal Narratore.

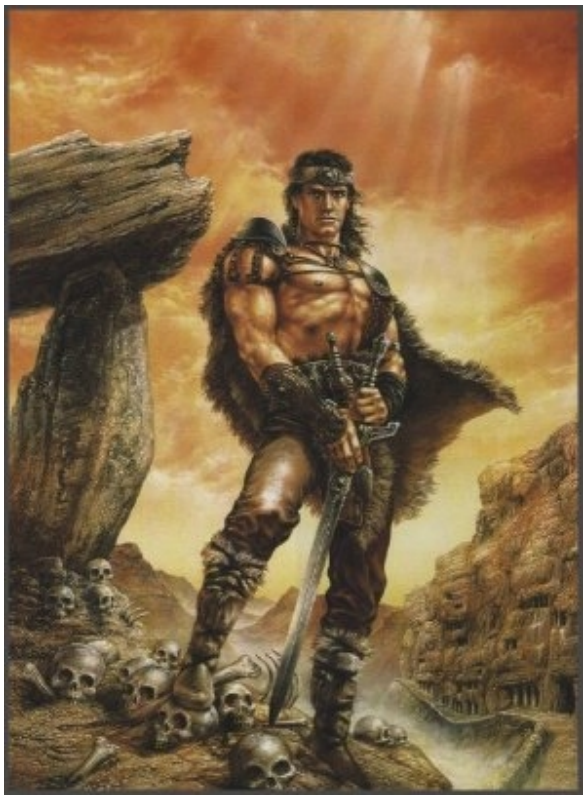
Round: è l'arco di tempo (da 5 a 10 secondi) nel quale un personaggio può tentare di eseguire un certo numero d'azioni.

2.3 - L'ambientazione

L'ambientazione di Barbarian prende spunto dalla fantastica epopea eroic-fantasy di Conan il barbaro, uscita dalla penna del grande R.E. Howard.
Vi consiglio vivamente di leggere il ciclo di Conan e se volete anche tutti gli altri racconti di Howard, capirete meglio il fantastico mondo in cui si muoveranno i vostri personaggi.
Questo mondo, chiamato Hyboria non è altro che il nostro pianeta eoni ed eoni orsono, quando i continenti e i mari erano diversi e strane creature li popolavano.
In quell'epoca vivevano uomini duri e forti in una continua lotta tra le barbarie. Grandi regni sorgevano splendenti e potenti, per poi finire travolti nei flutti del tempo e dell'oscurità. I più potenti furono: Aquilonia, Hyperborea, Brithunia, Zamora e Koth.
Sul trono d'Aquilonia salì poi Conan che regnò maestosamente e da gran re.
Ma nel mondo di Conan vi è anche la magia, la magia di potenti e terribili stregoni, possessori di terribili segreti , magia in grado di dannare o di salvare un uomo. Vi sono poi gli dei, orribili come Set, il dio serpente, oppure benevoli come Mitra.

Quest'era non era tuttavia la più antica, ve ne fu un'altra, la cui distanza temporale non è immaginabile e di cui i ricordi sono talmente pochi da essere quasi un fantasma. Quella era l'era Pre-Cataclisma, in cui sparirono i potenti regni d'Atlantide, Valusia e Commoria, ma questa è un'altra storia.

3.0 - Creazione del personaggio



3.1 - Le caratteristiche

Ogni personaggio è definito da sei caratteristiche; Forza, Destrezza, Costituzione, Coraggio, Forza di volontà e Taglia.

- **Forza (For):** è la capacità di fare uso della forza fisica: sollevare, spingere e così via. E' un attributo importante nei combattimenti ma lo è anche per fare incantesimi. Il punteggio di forza può essere modificato dalla fatica o da altri fattori. Se scende a 0 o ancora meno il personaggio può svenire; tutto ciò verrà comunque chiarito e spiegato più avanti.
- **Destrezza (Des):** misura l'agilità fisica del personaggio. Influisce sul numero di attacchi che può fare in un singolo round, sulla capacità di schivare un attacco e sull'iniziativa (vedi 4.4.1 - L'iniziativa). Se la destrezza scende a zero o meno il personaggio non è più in grado di muoversi e di compiere qualsiasi azione.
- **Costituzione (Cos):** più questo punteggio è alto più il personaggio è grosso e robusto. Influisce sulla Resistenza (si veda più avanti). Se la costituzione scende a zero o meno il personaggio muore riducendosi ad un secco scheletro di pelle e ossa.
- **Coraggio (Cor):** è la capacità di superare situazioni particolarmente difficili o paurose. Alcune creature e mostri provocano paura. Se il coraggio scende a zero o meno il personaggio diviene un fifone pisciasotto che avrà paura perfino della sua ombra.
- **Forza di volontà (Fdv):** quest'attributo si usa quando un eroe si trova allo stremo delle proprie forze, deve resistere sotto tortura o in casi simili. E' inoltre fondamentale per quei personaggi che vogliono usare la magia (si veda 3.1.4 - la mana). La Fdv serve anche per resistere allo svenimento e ad alcuni incantesimi. Se la forza di volontà scende a zero o meno il personaggio si trasforma in uno zombi in grado solo di reggersi in piedi.
- **Taglia (Tag):** misura la statura del personaggio. La taglia influisce sui danni provocati da un attacco e sulla Resistenza agli attacchi avversari (si veda più avanti). Quando la taglia arriva a zero il personaggio sparisce per non riapparire mai più.

Per determinare il punteggio di queste caratteristiche tirate il numero di dadi che è segnato nella **Tabella 1**.

Tabella 1
Caratteristiche

Caratteristica	Dadi
Forza	3d6
Destrezza	3d6
Costituzione	3d6
Coraggio	3d6
Forza di volontà	3d6
Taglia	6+2d6

Per determinare quanti attacchi può fare il vostro personaggio in un round confrontate il valore della Des nella **Tabella 2**.
½ significa che il vostro personaggio conduce un attacco ogni 2 round.
3/2 significa che nel primo round esegue 1 attacco e nel secondo ne esegue 2.
5/2 significa 2 attacchi nel primo round e 3 nel secondo.
Per ogni 5 punti superiori a Des 35 gli attacchi aumentano di +1/2.

Tabella 2
Destrezza e attacchi

Destrezza	Nr attacchi
1-5	1/2
6-15	1
16-20	3/2
21-25	2
26-30	5/2
31-35	3
Per ogni 5	+1/2

Per sapere qual è l'altezza approssimativa del vostro personaggio in base alla taglia, consultate la seguente tabella. Si noti che la taglia non stabilisce rigorosamente l'altezza. Per un calcolo veloce potete semplicemente moltiplicare la Taglia per 11,6.
Così otterrete l'altezza in cm.

Tabella 3
Taglia e altezza

Taglia	Altezza
1	11,6 cm
2-5	Fra 24 e 58 cm
6-7	Fra 69 e 81 cm
8-10	Circa 1 m
11-15	Fra 1,2 e 1,7 m
16-17	Fra 1,8 e 2 m
18	Fra 2 e 2,2 m
19-20	Fra 2,3 e 2,4 m
21-30	Fra 2,5 e 3,4 m
31-40	Fra 3,5 e 4,6 m
41-50	Fra 4,7 e 5,8 m

NOTA: La caratteristica relativa all'intelligenza non trova spazio in questo GDR poiché questa è una delle caratteristiche più difficili da gestire. L'intelligenza poi è molto più difficile da stabilire di quanto lo siano le caratteristiche prettamente fisiche. Le prove che richiederebbero tale caratteristica pertanto devono essere superate con l'intelligenza dei giocatori (cosa che a parer mio rende il gioco più divertente e interessante).

3.1.1 - Il bonus offensivo

Una volta stabilite le caratteristiche del vostro personaggio fate la media, approssimata per eccesso, fra Forza e Taglia ([For + Tag]/2) e consultate la **Tabella 4** per determinate il suo *Bonus Offensivo* (B.O.). Il B.O. rappresenta un bonus che si deve sommare ai danni che il vostro personaggio infligge agli avversari quando usa un'arma da mischia o naturale; quando si usano armi a due mani il B.O. aumenta di un grado. Ad esempio se si ha un B.O. di 1d4 e si usa un'arma a due mani il B.O. diventa di 1d6. Il B.O. non si applica con le armi da tiro (Arco, Balestra e simili), mentre viene applicato con valore dimezzato con le armi scagliate (pugnali, sassi, lance etc..).

Tabella 4
Bonus offensivo

Bonus Offensivo	(For + Tag) / 2
0	Da 1 a 4
+1	Da 5 a 8
+1d2	Da 9 a 13
+1d4	Da 14 a 16
+1d6	Da 17 a 18
+1d8	Da 19 a 22
+1d10	Da 23 a 26
+1d12	Da 27 a 30
+1d12+1	Da 31 a 40
+1d12+2	Da 41 a 50
+1d12+3	Da 51 a 60
+1d12+4	Da 61 a 70
+1 punto	Ogni 10 in più

3.1.2 - La resistenza

La *Resistenza* (Res) misura l'energia vitale del personaggio: la sua capacità di subire e sopportare gli attacchi. Per stabilire la Res del personaggio fate la media, approssimata per eccesso, fra Costituzione e Taglia ([Cos + Tag]/2).
I danni inflitti al vostro personaggio vengono sottratti alla resistenza e vengono chiamati punti ferita (pf).
Quando la Res scende a zero o meno il vostro personaggio sviene. Il Narratore a questo punto deciderà quanti punti forza perderà per round di gioco. Se la Res non viene portata sopra lo zero, quando la forza scende a zero il vostro personaggio passa a miglior vita.
Per decidere quanti punti forza il pg deve perdere il Narratore può rifarsi al seguente schema:

- Se l'ultimo attacco ha causato più danni della 'ferita grave' (vedi sotto), il pg perderà 1 punto forza per round.
- Se ha causato meno danni della 'ferita grave' il pg perderà 1 punto forza ogni 5 round.
- Se ha causato meno della metà della 'ferita grave', il pg rimane svenuto per un tempo stabilito dal Narratore, ma non perderà punti forza.

Spetta comunque al narratore valutare la situazione e applicare la soluzione migliore.

3.1.3 - Ferita grave

E' pari alla metà della Resistenza, approssimata per eccesso. Se un singolo attacco causa più danni di questo valore il vostro personaggio ha subito una *ferita grave*. Si veda il paragrafo 4.4.5 - Ferite gravi.
Questo valore non può comunque superare i 30 punti; la regola vale soprattutto per le creature gigantesche.

3.1.4 - la mana

la mana è un'energia latente che scorre in ogni essere o cosa. Solo gli stregoni e le creature magiche ne sono a conoscenza e solo loro hanno sviluppato l'abilità di governarla, tutte gli altri ne ignorano perfino l'esistenza.
Il punteggio di mana di ogni individuo è pari al suo valore di **Fdv moltiplicato per 2**. Quando la mana arriva a zero il personaggio sviene.
Per ogni ora di riposo viene recuperato un punto mana.

3.2 - Le abilità

Il vostro personaggio possiede delle abilità che possono andare dal cavalcare all'usare la mazza.
Le abilità sono elencate qui di seguito e sono state raggruppate in gruppi d'abilità per rendere più facile il gioco. Ogni abilità ha a fianco un numero che indica la sua conoscenza base per tutti i personaggi. Se tale numero è zero, significa che il vostro personaggio non conosce o non è in grado di usare tale abilità.
Più avanti vedrete come aumentare le abilità del vostro eroe.
Le abilità precedute da un '*' vengono penalizzate dall'uso d'armature, fra parentesi quadre sono riportati i pezzi dell'armatura che penalizzano tali abilità: b = bracciali, s = schinieri, c = corazza, e =elmo, sd =scudo.

3.2.1 - Elenco delle abilità

ATTACCHI FISICI

- *Arti Marziali [b,s,c,e,sd] 0%
- *Calcio [s,c] 25%
- Lottare 30%
- *Presa [b,s,c,sd] 25%
- *Pugno [b,sd] 50%
- *Testata [e] 10%

SOTTERFUGIO

- *Ascoltare [e] 25%
- *Cercare/Osservare [e] 20%
- Manipolare 02%
- *Muoversi Silenziosamente [b,s,c,e,sd] 10%
- Nascondersi 05%
- *Scalare [b,s,c,sd] 40%
- Scassinare 0%
- Trovare/Disattivare Trappole 01%

ARMI

- Arco 20%
- Arco Composito 15%
- Arma da lancio 05%
- Ascia/Mazza 20%
- Ascia/Mazza a 2 mani 15%
- Balestra 25%
- Bastone/Lancia 20%
- Spada 20%
- Spada a 2 mani 15%
- Spada Corta 20%
- Frombola 10%

DIFESA

- Parata Arma variabile
- Uso Scudo 50%
- *Schivata [b,s,c,e,sd] Des x 2

MAGIA

- *Abilità Magiche [b,s,c,e,sd] 0%
- Conosc. Magiche 0%

GENERALI

- Cavalcare 10%
- Equilibrio 30%
- Intimidire 06%
- Lanciare 20%
- Leggere/Scrivere 0%
- Lingue antiche
- Lingue moderne
- *Nuotare [b,s,c,sd] 25%
- Orientamento 10%
- Persuadere 15%
- *Saltare [s,c,sd] 25%
- Seguire tracce 05%
- Sopravvivenza 20%

SPECIALI

- *Acrobazia [b,s,c,e,sd] 02%
- Addestrare animali 02%
- Agricoltura 02%
- Araldica 02%
- Arcano 02%
- Astrologia 02%
- *Ballare [b,s,c,e] 02%
- Camuffarsi 02%
- Celare 02%
- Comando 02%
- Conoscenza veleni 02%
- Cucinare 02%
- Doti artistiche/musicali 02%
- Erboristeria 02%
- Falsificare 02%
- Forgiare/Riparare Armature 02%
- Forgiare/Riparare Armi 02%
- Galateo 02%
- Geografia 02%
- Giocare d'azzardo 02%
- Ingegneria bellica 02%
- Medicina 02%
- Natura 02%
- Navigare 02%
- Oratoria 02%
- Oreficeria 02%
- Pescare 02%
- Recitare/Cantare 02%
- Religioni 02%
- Storia/Mitologia 02%
- Uso funi 02%
- Valutare 02%

3.2.2 - Descrizione delle abilità

Come già detto le abilità sono raggruppate in cinque categorie: Attacchi fisici, Sotterfugio, Armi, Difesa, Magia e Generali.
Alcune abilità possono essere combinate assieme per rendere più spettacolari le azioni, ad esempio se si vuole balzare in sella al proprio cavallo con un salto mortale si può effettuare un tiro su Acrobazia e su Cavalcare.

ATTACCHI FISICI

Gli attacchi fisici producono danni da impatto (i):
Il Pugno produce 1 +bo pf.
Il Calcio infligge 2+bo pf.
La Testata infligge 1 +bo pf.
La Presa merita un approfondimento in quanto è un attacco molto particolare.
La Presa non produce danni ma blocca l'avversario.
Per liberarsi da una presa sia l'attaccante che la vittima devono effettuare una prova caratteristica su For con difficoltà pari alla forza dell'avversario (vedi 4.3 - Tiri caratteristica).
Chi ottiene la differenza maggiore vince. Se a vincere è la vittima questa si divincola, in caso contrario non si libera dalla presa. Chi ha effettuato la presa può infierire sulla vittima producendole danni automatici con armi o attacchi fisici.
Le Arti Marziali (che possono essere usate a discrezione del Narratore) raddoppiano i danni causati da attacchi fisici. Bisogna effettuare due tiri: uno sull'attacco fisico utilizzato e, se questo ha successo, uno su arti marziali. Se entrambi i tiri hanno successo i danni vengono raddoppiati, in caso di fallimento del tiro su arti marziali si causano i danni normali.
NB: Gli attacchi fisici non penalizzano l'Iniziativa (vedi 4.4.1 - L'iniziativa).
Lottare: questa abilità (di solito valida solo per gli umani e non per i mostri) serve per effettuare una combinazione di 1d4 attacchi fisici. Ad esempio si potrebbe eseguire un attacco di 2 pugni e un calcio, oppure una presa seguita da una testata e così via. L'abilità di lottare non è utilizzabile assieme ad Arti Marziali.

SOTTERFUGIO

Molte di queste abilità non richiedono un approfondimento particolare in quanto il loro significato è chiaro.
Cercare/Osservare: l'abilità serve per trovare passaggi segreti, scoprire oggetti o persone nascoste.
Manipolare: quest'abilità serve per eseguire giochi di prestigio (p.e. giochi con le carte) e di furto (p.e. rubare un gioiello).
Con le abilità di **Muoversi silenziosamente** e **Nascondersi** è possibile colpire i nemici di sorpresa.
In questo caso i nemici sorpresi non possono usare abilità di difesa!

DIFESA

Queste abilità servono per difendersi dagli attacchi avversari.
Parata Arma: Serve per parare un attacco con l'arma che si sta usando (sempre che l'arma permetta la parata). Quest'abilità non possiede un valore fisso poiché come spiegato più avanti il punteggio di parata viene stabilito dal giocatore.
Uso Scudo: Serve per parare un attacco con l'eventuale scudo.
Schivata: Serve per schivare un attacco. Quest'abilità
Viene penalizzata se si portano armature.

ARMI

Ogni abilità d'arma può raggruppare più armi. Per sapere quali armi ricadono sotto un'abilità d'arma si veda l'Appendice A-1: armi.

MAGIA

Sono le abilità fondamentali per ogni Stregone.
Chi non prende tali abilità nella fase di BackGround
Difficilmente potrà apprenderle successivamente in quanto sono fra le più ostiche.
Abilità Magiche: Servono per lanciare gli incantesimi. Questa abilità viene penalizzata se si portano armature.
Conoscenze Magiche: Servono per imparare nuovi incantesimi.

GENERALI

Questo gruppo comprende le abilità che non rientrano nei gruppi precedenti.
Alcune note particolari vanno alle seguenti abilità:

Cavalcare: Nelle situazioni normali non serve tirare su quest'abilità; si richiede una prova solo quando il personaggio tenti di fare qualcosa d'insolito oppure lanci il suo destriero al massimo della velocità.
Alcuni esempi in cui può essere richiesta una prova d'abilità sono i seguenti:

- Balzare in sella ad una cavalcatura in movimento.
- Saltare a terra dalla cavalcatura in movimento.
- Spronare il destriero a saltare ostacoli o fossati.
- Spronare il destriero al galoppo.
- Cavalcare lasciando libere le braccia (ad esempio per tirare con l'arco)
- Scivolare lungo il fianco della cavalcatura, usandola come scudo.

Intimidire: Serve per spaventare un altro essere che non sia impegnato in combattimento.

Equilibrio: Riguarda la capacità del personaggio di rimanere in equilibrio in situazioni difficili.

Tipici esempi possono essere il camminare su una corda tesa, il correre su stretti sentieri o il rimanere in piedi su superfici scivolose.

Lanciare: Serve quando si tenta di scagliare un oggetto per colpire qualcosa. Un esempio può essere il lanciare un tavolino contro qualcuno, oppure scagliare un sasso in testa ad un altro. Con quest'abilità si possono lanciare anche armi scagliate raramente quali martelli, asce e spade.

Leggere/Scrivere: Quest'abilità permette di leggere e scrivere nelle lingue di cui si abbia una conoscenza anche della forma parlata.

Lingue antiche: Con quest'abilità si possono decifrare scritte (anche di natura magica) in lingue antiche e dimenticate. Qui sotto sono riportate alcune lingue antiche Che venivano parlate nell'era Pre-Cataclisma (si veda l'ambientazione Hyboria).

Atlantideo
Commoriano
Farsuniano
Grondariano
Lemuriano
Pitto antico
Runico Antico
Thuriano
Valusiano
Veruliano

Tabella 5
Note sulle lingue

1-5%	Conosce le parole basilari (mangiare, dormire, io, tu ecc.) e difficilmente articola qualche frase. Da un normale discorso riesce ad estrapolare poche e carenti informazioni.
6-15%	Riesce ad articolare frasi semplici e può capire un normale discorso se parlato piano.
16-30%	Parla discretamente e riesce a capire la maggior parte dei discorsi.
31-50%	Parla discretamente, conosce la maggior parte delle parole e riesce a capire discorsi di natura tecnica.
51-70%	Si esprime bene e informa corretta.
71-80%	Può spacciarsi per uno di madrelingua.
81-90%	Parla alla perfezione.
91 o più	Sa parlare la lingua elitaria (dei nobili e della corte) e conosce anche alcuni dialetti.

Lingue moderne: il personaggio conosce una o più lingue attualmente parlate. Qui sotto sono riportate le lingue più comuni (fra parentesi vengono indicati i regni o i territori in cui sono parlate).

Aesir (Asgard)
Aquiloniano (Aquilonia)
Argosiano (Argos)
Bossoniano (Aquilonia)
Brythuniano (Brythunia)
Cimmero (Cimmeria)
Corinthyano (Corinthia)
Hyperboreano (Hyperborea)
Hyrkaniano (Hyrkania, Turan)
Iraniano (Iranistan)
Khitiano (Khitai)
Kothiano (Koth)
Nemediano (Nemedia)
Ophiriano (Ophir)
Pitto (Foreste dei Pitti)
Semita (Shem)
Stygiano (Stygia)
Vanir (Vanaheim)
Vendhy (Vendhya)
Zamoriano (Zamora)
Zingariano (Zingaria)

Nuotare: L'abilità consente al personaggio di rimanere a galla in situazioni difficili (p.e. mare mosso, nuotare con armature ecc.) e di nuotare.

Orientamento: L'abilità riguarda il senso dell'orientamento del personaggio e serve per non smarrirsi e ritrovare la strada.

Persuadere: Chi usa quest'abilità può convincere un'altra persona a fare qualcosa per lui. Si può chiedere per esempio ospitalità in una casa, contrattare il prezzo di un oggetto, ma non si può certo chiedere a qualcuno di buttarsi giù in un burrone!

Saltare: Il personaggio può tentare di effettuare salti particolarmente lunghi o alti. L'abilità riguarda sia salti normali che con l'asta.
In base alla distanza che il personaggio vuole saltare il Narratore può applicare dei malus al tiro abilità.

Seguire tracce: L'abilità permette di seguire le tracce di personaggi e di creature su qualsiasi tipo di terreno.
La tabella qui sotto riporta alcuni esempi di terreno e i modificatori da applicare al tiro.

Tabella 6
Modificatori per seguire tracce

Terreno	Modificatore
Neve	+50
Fangoso	+20
Sottobosco fitto, canneto	+15
Terreno molto polveroso	+10
Terreno normale	0
Terreno ghiaioso, acqua bassa	-50

Sopravvivenza: Il personaggio possiede la capacità di sopravvivere in ambienti ostili; conosce i pericoli che potrebbe affrontare in un dato ambiente, come trovare e

raccogliere l'acqua potabile e dove reperire il cibo, in posti che ne sono apparentemente privi.
Con quest'abilità il personaggio può inoltre accendere il fuoco senza ricorrere all'acciarino.

SPECIALI

Queste sono 32 abilità che i giocatori possono scegliere in più. Le abilità non scelte dal giocatore hanno comunque una percentuale base del 2% nel caso vengano richieste delle prove abilità su di esse.
Il Narratore e i giocatori sono liberi di introdurre nuove abilità speciali.

Acrobazia: Il personaggio è capace di acrobazie di ogni genere (tuffi, capriole, salti mortali, ecc.) Se il tiro abilità
Ha successo, l'acrobata subisce la metà del danno cadendo da altezze inferiori a 30 metri e non ne subisce affatto se cade da meno di 3 metri.

Addestrare animali: Chi possiede questa capacità è in grado di addestrare gli animali ad obbedire a semplici comandi ed a fare piccoli giochi. Solitamente vengono addestrati cani, cavalli, elefanti, falchi, piccioni, pappagalli e furetti, ma si può tentare anche con creature esotiche e alcuni mostri con intelligenza animale (più difficili da comandare, però).
In base al tipo di animale che si vuole addestrare il Narratore può assegnare un bonus o un malus al tiro abilità. L'addestramento può durare da poche settimane ad alcuni mesi, in base al numero di azioni che si vogliono insegnare all'animale e alla loro difficoltà; il tiro abilità viene effettuato allo scadere di questo periodo: se riesce l'animale è addestrato. In caso di fallimento il Narratore può decidere, in base al tiro effettuato, che l'animale abbia imparato solo un certo numero di azioni oppure che sia inaddestrabile.

Agricoltura: Il personaggio conosce le tecniche agricole di base, come piantare, fare il raccolto, conservare le messi, allevare e macellare gli animali e svolgere qualsiasi tipo di attività tipica di una fattoria.

Araldica: Il personaggio sa identificare gli stemmi ed i simboli di varie casate. Tramite quest'abilità si possono riconoscere i nobili, le famiglie, le corporazioni, le fazioni politiche ecc.

Arcano: Quest'abilità non conferisce al personaggio alcun potere magico, ma gli permette una certa conoscenza delle scienze occulte e magiche, e delle creature (demoni, spiriti, fantasmi ecc.) ad esse legate. Chi possiede quest'abilità può riconoscere oggetti magici, simboli arcani e ottenere informazioni su mostri legati alla magia.

Astrologia: Questa capacità concede al personaggio la possibilità di conoscere la presunta influenza delle stelle sulle persone. L'abilità è inoltre utile ai navigatori, ammesso che si possano vedere le stelle.

Ballare: Il personaggio conosce vari tipi di balli, dalle danze popolari ai più formali balli di corte.

Camuffarsi: Chi possiede questa abilità è in grado di truccarsi ed assumere l'aspetto di una persona qualsiasi che abbia all'incirca il suo stesso peso e altezza. Se il tiro ha buon esito, il travestimento riesce; in caso contrario, si noterà la differenza. Il Narratore può imporre delle penalità al tiro.

Celare: L'abilità permette di nascondere o camuffare gli oggetti. In base alla grandezza dell'oggetto il Narratore può imporre dei malus o dei bonus: tentare di celare un carro può essere molto difficile, mentre nel caso di una spilla non serve neanche il tiro.

Comando: Questa capacità è fondamentale per i condottieri, i generali, i re e i capi di clan o gilde. Con tale abilità si riesce ad ottenere il rispetto dei propri subordinati e ad assicurarsi che rispettino gli ordini impartiti.

Conoscenza veleni: Il personaggio conosce la provenienza di veleni naturali e la composizione di quelli artificiali.
Per riconoscere un veleno si deve spesso annusarlo o assaggiarlo (in minima parte) sulla punta della lingua.
Questa capacità permette inoltre di creare o procurarsi veleni; nella preparazione tuttavia esiste sempre l'1% di probabilità che il personaggio si avveleni accidentalmente.
Il Narratore può applicare una penalità al tiro in base al tipo di veleno che si vuole creare. Gli effetti del veleno devono essere concordati fra giocatore e Narratore.

Cucinare: Tutti i personaggi sono in grado di cucinarsi qualcosa da mangiare, ma quelli che hanno quest'abilità sono cuochi provetti.

Doti artistiche/musicali: Chi possiede quest'abilità ha dimestichezza con diverse arti e strumenti musicali.

Erboristeria: Il personaggio è in grado di distinguere le piante e i funghi con cui preparare pozioni, balsami, unguenti, pomate, infusi per uso medico. Può inoltre produrre antidoti. Quest'abilità abbinata alla capacità di medicina concede un bonus di +1 alle ferite risanate.

Falsificare: Il personaggio è in grado di creare duplicati di documenti scritti, di oggetti (anelli, collane, gemme, spade ecc.) e di riconoscere i tentativi di contraffazione ad opera di altri. Per falsificare gli oggetti però bisogna abbinare quest'abilità con una consona all'oggetto che si vuole duplicare, ad esempio per falsificare una spada bisogna tirare su Falsificare, ma anche su Forgiare/Riparare Armi.

Forgiare/Riparare Armature: Il personaggio sa costruire tutti i tipi di armature elencati in questo manuale, purché abbia i materiali e gli strumenti adatti. Una volta trascorso il tempo necessario, verrà effettuato il tiro abilità.
Se il tiro fallisce di pochi punti il Narratore può decidere che l'armatura non sia proprio da buttare, ma che abbia alcuni valori peggiorati rispetto ad una normale.

Tabella 7 ***Fabbricazione armature***	
Tipo d'armatura	Tempo
Imbottita	1 settimana
Cuoio	3 settimane
Cuoio rinforzato	4 settimane
Ad anelli	5 settimane
Di scaglie	5 settimane
Di maglia	7 settimane
A bande	6 settimane
Di piastre	12 settimane
Completa	18 settimane
Elmi, bracciali e schinieri	Da 1 a 4 settimane
Scudi	Da 1 a 3 settimane

Forgiare/Riparare Armi: Questa capacità permette al personaggio di conoscere l'arte della forgiatura di armi di metallo e della costruzione di archi e di frecce.
Si possono costruire armi basilari, come coltelli di selce, frecce e lance, in poco tempo, ma tali armi saranno tuttavia di bassa qualità. Per fare armi migliori il personaggio deve aver a disposizione molto tempo, una fucina e tutti gli arnesi del caso. I costi per forgiare un'arma possono essere anche di 100 volte inferiori al costo di vendita.

Tabella 8 ***Fabbricazione Armi***	
Arma	Tempo
Ascia	10 giorni
Balestra	15 giorni
Lancia	4 giorni
Accetta	5 giorni
Pugnale	5 giorni
Punte di frecce	10 al giorno
Spada corta	20 giorni
Spada	30 giorni
Spada a 2 mani	45 giorni

Galateo: Il personaggio possiede le nozioni fondamentali del corretto comportamento nelle situazioni più diverse, specialmente in quelle che coinvolgono i nobili e le persone di alto rango. Saprà quindi come bisogna rivolgersi ad un duca, cosa bisogna fare in occasione delle visite diplomatiche, i gesti da evitare in particolari situazioni.

Geografia: Il personaggio conosce sia la conformazione fisica (fiumi, valli, montagne ecc.) che politica (chi governa, il tipo di governo, le fazioni ecc.) di molti territori e regni.

Giocare d'azzardo: Chi possiede quest'abilità conosce la maggior parte dei giochi di abilità e d'azzardo con le carte, i dadi, e le scacchiere.

L'abilità può essere usata anche per barare, tuttavia in caso di fallimento il personaggio verrà scoperto.

Ingegneria bellica: L'abilità riguarda la costruzione di macchinari da guerra e d'assedio e il loro utilizzo.

Medicina: Con quest'abilità si possono curare ferite e malattie. Se il tiro abilità ha successo si possono guarire fino a 1d3 punti resistenza, ma è possibile effettuare un solo tentativo di cura al giorno per ferita subita. Il curatore inoltre deve avere con se gli strumenti giusti: è diverso curare una ferita da taglio da un arto rotto.
Un tiro in medicina può inoltre far riconoscere determinati tipi di erbe curative.

Natura: L'abilità riguarda le conoscenze della flora e della fauna di molti ambienti.

Navigare: Il personaggio ha appreso l'arte del navigare seguendo le stelle, studiando le correnti, ed è in grado di trovare segni che rivelino la vicinanza di terraferma, delle secche o dei pericoli nascosti.

Oratoria: Chi possiede quest'abilità sa come parlare alle folle e sa accender o placare, a seconda dei casi, gli animi delle persone.

Oreficeria: Con quest'abilità il personaggio sa lavorare gemme, metalli preziosi e gioielli.
Sa inoltre distinguere le varie gemme e valutarle.

Pescare: Chi possiede questa capacità è in grado di pescare con la canna, le reti o l'arpione.

Recitare/Cantare: Il personaggio è un bravo cantante e attore. Questo talento può servirgli sia per intrattenere gli altri sia per guadagnarsi da vivere.

Religioni: Il personaggio conosce le religioni e i culti di parecchi paesi e terre. Ha inoltre dimestichezza con le nozioni generali che stanno alla base di queste credenze: simbologia usata, l'inclinazione generale del culto, l'organizzazione del clero, il significato delle festività, ecc.

Storia/Mitologia: Il personaggio conosce la storia, le leggende e i miti degli antichi popoli. La conoscenza acquisita consente al personaggio una certa familiarità con le principali leggende, battaglie e vicende storiche.

Uso funi: Il personaggio sa usare la corda per fare nodi di ogni tipo: scorsoi, stretti, allentati, ecc. Se si trova legato, potrà tentare di liberarsi effettuando con successo un tiro su quest'abilità.

Valutare: L'abilità permette di stimare il valore e l'autenticità degli oggetti di antiquariato, opere d'arte, gioielli, pietre preziose e molte altre cose (il Narratore può comunque decidere che certi oggetti siano troppo rari o esotici per essere valutati dal personaggio).

Per valutare un oggetto il personaggio deve poterlo maneggiare.

3.3 - Il background

Le esperienze antecedenti alla prima avventura di ogni personaggio fanno parte del cosiddetto *Background*.
Il Background raggruppa una serie di abilità che il vostro eroe può aver appreso; un Background incentrato sul combattimento e uso delle armi vi renderà più vicini ad un combattente mentre uno incentrato sulle abilità magiche vi farà apparire più un mago che un combattente, tuttavia non sarete necessariamente inquadrati in una determinata classe. In questo gioco di ruolo infatti non esiste il concetto di classe e volendo potreste saper fare un po' di tutto ma nello stesso tempo non eccellere in nessuna abilità particolare.

3.3.1 - Tipi di background

Qui di seguito vengono forniti alcuni tipi di Background tipici dei racconti di R. E. Howard.
Vicino ad ogni Background sono riportate delle abilità. **Avete 250 punti da distribuire fra tali abilità**. I punti da distribuire vanno sommati ai valori base di ogni abilità, dunque se ad esempio un'abilità ha un valore base di 20, aggiungendo cinque arriverà a 25. Potete portare un'abilità fino al massimo di 95 punti rispettando le seguenti regole:

- Per portare un'abilità fino a 70 il costo è di 1 punto abilità.
- Da 71 a 95 il triplica (cioè servono 3 punti abilità per incrementare l'abilità di un punto percentuale).

Il Narratore può anche permettere ai giocatori di ignorare le restrizioni elencate sopra e fissare un punteggio massimo per le abilità (p.e. 80 punti)
Non è obbligatorio distribuire punti a tutte le abilità. Alcune abilità possono avere un punteggio base superiore a zero (si veda la sezione 3.2 per una descrizione dettagliata delle abilità) tuttavia il massimo raggiungibile in questa fase rimane sempre 95.
Volendo potete creare altri Background, stando però attenti a non squilibrare il gioco.

Una nota particolare va alle lingue e alle abilità speciali, infatti, quelle scelte in questa fase partiranno con una percentuale base del 10%.
In giocatore non è obbligato a dare punti a tutte le abilità speciali e le lingue scelte.
Il giocatore potrà scegliere altre lingue e abilità speciali nella prossima fase (vedi 3.3.2 - Abilità a scelta), ma in questo caso le lingue partiranno dallo 0% e le abilità speciali dal 2%.

Guerriero:
Tutti gli attacchi fisici (eccetto Arti Marziali)
Tutte le abilità d'armi
Tutte le abilità di difesa
Lanciare
2 lingue moderne
3 abilità speciali

Il guerriero è un uomo fiero e forte, proveniente per lo più dai regni "civilizzati", e ha sulle spalle una dura e lunga preparazione al combattimento. Nessuno meglio di un guerriero sa come usare un'arma.

Ladro:
Tutte le abilità di sotterfugio
Spada corta
Arma da lancio
Arco
Schivata
Saltare
Equilibrio
4 lingue moderne
3 abilità speciali

"La strada del crimine è la più facile": questo è il motto del ladro. Un ladro vive alla giornata, prende quello che vuole e va dove vuole. La vita del ladro sembra facile ma, non tutti purtroppo sono disposti a farsi alleggerire o accoltellare.

Stregone:
Tutte le abilità di magia
Leggere/scrivere
Arcano (dalle abilità speciali)
8 Lingue moderne
4 Lingue antiche
5 Abilità Speciali

Gli stregoni, conoscitori delle arti arcane, riescono a canalizzare le forze intorno a loro e ad utilizzarle a loro piacere. Sono temuti e riveriti e pochi pazzi hanno osato scontrarsi con loro in campo aperto. Ecco perché molti re sono ricorsi a subdoli trucchi per levarseli dai piedi. Uno stregone deve sempre stare attento poiché, pur essendo temuto, è anche odiato.
Poiché gli stregoni hanno una particolare affinità con la magia godono della regola sulla diminuzione del costo (vedi 5.3 - Limite dei punti mana).

Corsaro:
Spada
Un'abilità d'arma a scelta
Schivata
Equilibrio
Scalare
Navigare (dalle abilità speciali)
Astrologia (dalle abilità speciali)
Orientamento
Uso funi (dalle abilità speciali)
5 Lingue moderne
4 abilità speciali

L'avventura e il mare fanno parte di queste persone.
I corsari sono dei veri lupi di mare e sebbene questa sia una vita pericolosa, molti sono diventati immensamente ricchi e potenti.

Barbaro:
Tutti gli attacchi fisici (eccetto Arti Marziali)
Ascia/mazza
Ascia/mazza a 2 mani
Spada
Spada a 2 mani
Arco
Schivata
Orientamento
Sopravvivenza
Forgiare/rip. armature (dalle abilità speciali)
Forgiare/riparare armi (dalle abilità speciali)
Intimidire
Una lingua moderna
2 abilità speciali

La furia selvaggia scorre tra le vene dei barbari. Un barbaro si fida solo della sua forza e della sua spada. L'istintività è la sua arma principale. Un barbaro che pensa prima di agire è un barbaro morto!

Vagabondo:
Spada
Spada corta
Frombola
Scalare
Manipolare
Cercare/Osservare
Doti artistiche/musicali (dalle abilità speciali)
Oratoria (dalle abilità speciali)
Persuadere
Recitare/Cantare (dalle abilità speciali)
Sopravvivenza
Cavalcare
6 Lingue moderne
4 abilità speciali

Il vagabondo è un misto fra un avventuriero e un bardo. Per un vagabondo l'avventura è importante, ma lo è anche la conoscenza e la voglia di raccontare.

Cacciatore:
Arma da lancio
Spada corta
Arco
Arco composito
Balestra
Bastone/Lancia
Scoprire/Disattivare trappole
Cercare/Osservare
Nascondersi
Scalare
Muoversi silenziosamente
Sopravvivenza
Seguire tracce
Medicina
Uso funi (dalle abilità speciali)
2 lingue moderne
3 abilità speciali

Il cacciatore è un esperto di sopravvivenza, sa muoversi sui terreni più difficili e scovare tracce.

Sciamano:
Ascia/Mazza
Bastone/Lancia
Tutte la abilità di magia
Erboristeria (dalle abilità speciali)
Medicina (dalle abilità speciali)
Orientamento
Sopravvivenza
2 lingue moderne
1 lingua antica
3 abilità speciali

Gli sciamani sono gli stregoni dei popoli primitivi o barbarici. A differenza degli stregoni appendono gli incantesimi per via orale e si concentrano su un singolo gruppo (p.e. Cura, Aeromanzia, Fotomanzia ecc.).
Proprio per questo godono di alcuni vantaggi quando lanciano gli incantesimi di quel gruppo dimezzando le richieste di 'Conoscenze Magiche' e 'Difficoltà'.
A causa di questo pero non riescono ad apprendere in maniera ottimale gli incantesimi delle altre scuole, questo comporta che gli sciamani non godono della regola sulla diminuzione del costo per quegli incantesimi (vedi 5.3 - Limite dei punti mana).

3.3.2 - Abilità a scelta

Per concludere la creazione del personaggio potete scegliere altre abilità per il vostro personaggio.
Avete 100 punti da distribuire a piacimento (anche alle abilità di background).
Per la distribuzione di questi punti valgono le regole indicate precedentemente.
NB: In questa fase le lingue e le abilità speciali scelte partiranno dallo 0% le prime e dal 2% le seconde.
Anche qui il Narratore può assegnare dei punteggi diversi:

3.3.3 - Varianti sul background

Se il Narratore desidera che i giocatori inizino con dei personaggi più (o meno) potenti, può assegnare dei punteggi diversi aiutandosi con la seguente tabella.

Tabella 9
Punti background

Tipo	di	Punti	Punti

personaggi	background	liberi
Deboli	150	60
Medio-deboli	200	80
Medi	250	100
Medio-forti	300	120
Forti	350	140
Molto forti	400	160
Eroi	500	200

3.4 - Equipaggiarsi

Ogni avventuriero parte con 1D6 monete d'oro (mo), a discrezione del Narratore può comprare qualsiasi cosa riportata nell' Appendice A-3: equipaggiamento.
La scelta dell'equipaggiamento, e più in particolare delle armi e delle armature, è una parte che merita d'essere approfondita.

3.4.1 - Scelta delle armi

Per scegliere un'arma il giocatore deve tenere conto di sei aspetti fondamentali:

- **Il danno dell'arma.**

Riguarda quanti danni può fare tale arma.
Un'arma tuttavia può avere fino a tre modalità d'attacco e di conseguenza tre tipi di danno.
Le possibili modalità d'attacco sono tre: taglio (t), punta (p), impatto (i).

- **L'eventuale modificatore al tiro abilità.**

Alcune armi danno un bonus al tiro abilità (perché sono veloci e/o ben equilibrate) mentre altre danno un malus (perché sono lente e/o poco equilibrate).

- **La Penalità Iniziativa.**

Le armi più grosse penalizzano i tempi di attacco
A differenza di quelle più leggere
(vedi 4.4.1 - L'iniziativa).

- **La Forza richiesta.**

Per essere usate al meglio le armi richiedono una determinata forza. Se il personaggio non possiede tale forza può usarle ugualmente, ma con una penalità di –5% ogni punto mancante.
NB: quando un personaggio perde punti forza subisce dei malus se scende sotto la soglia di forza minima dell'arma che sta usando.
Morale della favola, le armi più grosse non sono sempre le più utili.

- **La resistenza dell'arma.**

Ogni arma può sopportare un massimo di punti danno. Se in una singola situazione l'arma subisce più danni della sua resistenza, la resistenza cala di un punto, se, invece, subisce un ammontare di danni che supera il doppio della resistenza, l'arma si spezza immediatamente.

- **Il Colpo mirato**

Indica la modifica da apportare per effettuare un colpo mirato (vedi 4.4.6 - Colpi mirati).

3.4.2 - Scelta dell'armatura

Un'armatura è composta da: bracciali, schinieri, corazza, elmo e scudo. Nella scelta di un'armatura gli elementi più importanti sono:

- **Le protezioni contro i tre tipi di attacco: punta, taglio ed impatto.**

Ogni armatura ha diversi valori di protezione.
Per esempio l'armatura di cuoio protegge di più contro gli attacchi da punta e impatto mentre protegge meno contro gli attacchi da taglio.

- **La penalità (malus%) sulle azioni.**

Più un'armatura è pesante ed ingombrante più limita alcuni tipi di azione. Ogni pezzo dell'armatura ha un malus, che si applica a quelle abilità, segnate da '*', che riportano il pezzo parentesi quadre: b = bracciali, s = schinieri, c = corazza, e =elmo, sd =scudo.
Se un'abilità con una percentuale superiore a 5% viene portata a zero o meno a causa dell'armatura viene considerata comunque come 5%, se ha un valore compreso tra 1% e 5% viene considerata come 1%.

- **La Forza richiesta.**

Per essere portata al meglio ogni armatura richiede un minimo di forza.
Se il personaggio non ha la forza necessaria, riceve un malus da sommare alla penalità sulle azioni di -5% per ogni punto in meno della forza richiesta.
NB: la forza richiesta per ogni pezzo d'armatura è cumulativa.

- **Resistenza dell'armatura.**

La resistenza dell'armatura stabilisca il suo grado di usura. Ogni volta che dei danni superano la resistenza dell'armatura, la resistenza cala di un punto e anche il valore protettivo rispetto a quell'attacco (punta, taglio o impatto) cala di un punto. L'armatura può essere in ogni caso riparata.

4.0 - Agire

4.1 - Round, tempo e movimento

Un round è l'arco di tempo (da 5 a 10 secondi) nel quale un personaggio può tentare di eseguire un certo numero d'azioni. Di solito il round viene utilizzato solo nei combattimenti al fine di regolare e rendere meno caotiche le azioni dei personaggi e delle creature.
Al di fuori del combattimento non serve far riferimento ai round.

4.1.1 - Round e azioni

Durante un round un personaggio può eseguire svariate azioni:

Muoversi
Attaccare
Usare un oggetto
Lanciare un incantesimo
Fare un'azione particolare

Se il giocatore vuole che il suo personaggio compia un'azione molto lunga (p.e. scalare, scavare, annodare una fune ecc.), questa verrà spezzata in più round.
Molto spesso le azioni comportano un Tiro Abilità (vedi 4.2 - Tiri abilità) relativo all'abilità che più identifica l'azione che si vuole svolgere, altre volte un'azione può richiedere un Tiro Caratteristica (vedi 4.3 - Tiri caratteristica).

4.1.2 - Movimento

Durante un round ciascun personaggio si può muovere a passo veloce di **12+(Des / 3)** metri.
Un personaggio può però anche correre o muoversi per attaccare; nella tabella 10 è più sotto vengono descritti i vari tipi di movimento e la massima distanza percorribile.
Tutti i tipi di movimento si riferiscono ad un personaggio senza armatura che si muova su di un terreno pianeggiante senza ostacoli.
Mostri e animali possono avere valori di movimento diversi da quelli umani; il loro movimento è riportato nel Manuale delle Creature.

Tabella 10
Movimento

Tipo di movimento	Velocità (metri/round)
Movimento d'attacco	Mov / 2
Movimento base	Mov = 12+(Des / 3)
Corsa leggera	Mov x 2
Corsa sostenuta	Mov x 3
Corsa a perdifiato	Mov x 4

Movimento d'attacco: Il personaggio si muove con movimento dimezzato verso il nemico ed attacca.

Movimento base: è la massima distanza che un personaggio può percorrere a passo veloce.
Per animali e mostri il movimento base corrisponde all'andatura più comunemente usata.

Corsa leggera: per mantenere la corsa leggera in più round bisogna effettuare una prova caratteristica (si veda 4.3 - Tiri caratteristica) su Cos di livello 1 dopo i primi 5 round, di livello 2 dopo i primi 10, di livello 3 dopo i primi 15 e così via.

Corsa sostenuta: come corsa leggera ma la prova deve essere ripetuta ogni 2 round.

Corsa a perdifiato: come corsa leggera, ma la prova deve essere ripetuta ogni round. Per correre a perdifiato non bisogna avere addosso oggetti ingombranti e pesi eccessivi.

Se si fallisce la prova caratteristica il personaggio perde temporaneamente un numero di punti Forza pari al livello della prova fallita (vedi 4.5 - Fatica, svenimento e morte) e deve passare ad un movimento di grado inferiore a quello

che stava sostenendo (da corsa a perdifiato a corsa sostenuta, da corsa sostenuta a corsa leggera e così via).
Il livello della prova caratteristica viene diminuito di un punto per grado di movimento in meno.
Per esempio Gorm il barbaro sta correndo a perdifiato per sfuggire da un branco di lupi, riesce a superare la prova su Cos per tre round, ma al quarto la fallisce (cioè fallisce una prova caratteristica su Cos di livello 4).
Ora Gorm non può più correre a perdifiato ma può solo correre in corsa sostenuta, leggera a passo veloce oppure camminare.
Se Gorm decidesse di continuare a correre in modo sostenuto, dopo due round, dovrebbe effettuare una prova caratteristica di livello 3.
Se invece optasse per una corsa leggera, dovrebbe sostenere la prova dopo 5 round con livello 2.
Se Gorm decidesse infine di camminare, non dovrebbe più eseguire prove caratteristiche (naturalmente in casi d'affaticamento estremo il Narratore potrebbe decidere diversamente), ma, probabilmente, verrebbe anche raggiunto dai lupi.

4.1.2 - Movimento e armature

L'uso di armature limita il movimento dei personaggi e rallenta la loro andatura.
Sommate, dunque, i Malus% di tutti i pezzi dell'armatura portata dal vostro pg; il risultato rappresenta la percentuale di movimento che viene tolta la pg (approssimate il calcolo per difetto).
Ad esempio se avete un 30% di Malus% dell'armatura e avete un movimento di 15m, significa che il vostro pg si muoverà di soli 11m quando indossa l'armatura, infatti il 30% di 15 è 4,5 che approssimato per difetto da 4m.

4.2 - Tiri abilità

Spiegare cos'è un Tiro Abilità è molto semplice; ogni volta che un personaggio vuole usare una determinata abilità (vedi 3.2) deve tirare 1D100 e ottenere un risultato minore o uguale a quel punteggio.
Se il risultato è maggiore il tiro è fallito.

4.2.1 - Successi perfetti e fallimenti critici

Quando un Tiro Abilità ha come risultato 05% o meno si ha un Successo Perfetto.
Se il successo perfetto è relativo ad un attacco si può scegliere **una** delle seguenti opzioni:

- I danni vengono raddoppiati.
- L'avversario non può difendersi
- Non si conta l'armatura dell'avversario

Se il tiro ha come risultato 01% si possono scegliere **due** delle opzioni elencate sopra.
Tocca al giocatore scegliere le opzioni.

Quando un Tiro Abilità ha come risultato 95% o più si ha un Fallimento Critico che comporta un azione rovinosa. In fase d'attacco per esempio si potrebbe perdere l'arma, autocolpirsi o colpire un proprio compagno.
Nel caso un'abilità abbia un punteggio inferiore a 05% un successo perfetto si verifica solo con 01%.
Nel caso un abilità sia fra 96% e 99% il fallimento critico si ottiene solo con un 100%.
Sia nel caso di fallimento critico che di successo perfetto l'abilità deve essere segnata con una croce.
(vedi 4.6 - L'esperienza).

4.3 - Tiri caratteristica

A volte può essere necessario effettuare dei tiri sulle caratteristiche, i casi possono essere molti, ad esempio quando si tenta di smuovere una masso (Tiro caratteristica su Forza).
Di solito si effettua un tiro caratteristica quando non ci sono abilità che identifichino l'azione che si sta per svolgere o quando si deve compiere un azione che riguarda una delle Caratteristiche.

Un tiro caratteristica è caratterizzato da un livello di difficoltà, che il giocatore dovrà superare per ottenere il successo dell'azione.
La procedura da seguire è la seguente:

- Il Narratore decide un livello di difficoltà: **15** (per 1° livello, *banale*), **20** (per 2° liv, *medio*), **25** (per 3° liv, *difficile*), **30** (per 4° liv, *arduo*), **35** (per 5° livello, *molto arduo*), **40** (livello 6°, *impossibile*), ecc..
- **Questo è il numero che dovrete raggiungere**
- Lanciate due dadi a sei facce
- Se il risultato è un doppio 1 avete fallito il tiro, se ottenete un doppio 6 avete superato immediatamente la prova.
- Se nessuno dei due dadi riporta un 6 sommate i punti al valore della caratteristica su cui state eseguendo la prova.
  Se il risultato del tiro è uguale o superiore al livello di difficoltà, il tiro è riuscito. In caso contrario è fallito.
- Se il risultato di uno dei due dadi è un 6, sommate i punti e tirate di nuovo i dadi.
  Continuate a tirarli e a sommare i punti fino a quando otterrete dei 6.
  Appena non ne ottenete più fermatevi, fate il totale complessivo e sommatelo alla vostra caratteristica.
  Se il risultato del tiro è uguale o superiore a livello di difficoltà, il tiro è riuscito. In caso contrario è fallito.

NOTA: il doppio 6 e il doppio 1 valgono solo per il primo lancio non per i successivi!

In alcune situazione può succedere che il livello di difficoltà sia stabilito da una forza che ostacola il giocatore.
Prendiamo ad esempio il caso di una sfida di forza fra due personaggi.

In questo caso entrambi devono effettuare un tiro caratteristica su forza; il livello di difficoltà sarà per entrambi pari alla forza dell'avversario, perciò se i due pg hanno rispettivamente For 10 e 15, il primo effettuerà la prova con livello 15 e il secondo con livello 10. Se entrambi superano la prova, vince chi ottiene il risultato maggiore.

4.4 - Il combattimento

Questa sezione descrive il combattimento e il modi di risolverlo in termini di gioco.
Gli attacchi si dividono in tre tipi:

- A Distanza
- In mischia
- Con Incantesimi

4.4.1 - L'iniziativa

Fondamentale in una sequenza di combattimento è stabilire chi debba sferrare il primo attacco o eseguire la prima mossa; in termini di gioco questo viene chiamato Iniziativa.
Per stabilire l'iniziativa si somma al proprio punteggio di Destrezza 1D10 e si sottrae la Penalità Iniziativa.
Chi ottiene il risultato più alto vince l'iniziativa e attacca per primo.
Riassumendo in una formula:

- **Iniziativa = Des + 1D10 - Penalità Iniziativa**

La Penalità Iniziativa di un arma è riportata nell'Appendice A-1: armi.
NB: Per attacchi fisici (Pugno, Presa, Calcio ecc..) la Penalità iniziativa è zero. Gli attacchi fisici sono sempre i più veloci.
Anche per gli incantesimi la Penalità iniziativa è zero (sempre che non sia specificato altrimenti nella descrizione dell'incantesimo).
Per semplificare il calcolo dell'iniziativa il giocatore può calcolare i valori **Des - Penalità Iniziativa** e scriverli sulla scheda vicino ad ogni arma utilizzata. In questo modo la formula si riduce a: **Iniziativa = 1D10 + valore**.

4.4.2 - Risoluzione degli attacchi

Il giocatore, per risolvere l'attacco, effettua un Tiro per Colpire tirando 1D100, somma gli eventuali modificatori (che possono venire dall'arma usata e/o da particolari circostanze) e confronta il risultato con il valore dell'abilità dell'arma con cui effettua tale attacco. Se il risultato è inferiore o uguale al punteggio dell'abilità il colpo ha preso il bersaglio, se è superiore lo ha mancato.

4.4.3 - Schivare o parare un attacco

Il difensore dal canto suo può parare o schivare l'attacco.
Per schivare un attacco il giocatore deve effettuare con successo un tiro percentuale (1D100) sull'abilità Schivare. In caso di successo schiva l'attacco avversario.

Per parare un attacco esistono invece due modi:

- Parare con un arma

  Quando si vuole parare con l'arma (sempre che l'arma permetta la parata), il giocatore deve dichiarare quanto del punteggio di abilità in tale arma vuole usare per parare, quindi effettua un tiro percentuale su tale punteggio. Il round successivo però il giocatore potrà attaccare solo con la percentuale rimasta.
  Bisogna comunque stare attenti poiché ogni arma può sopportare fino ad un tot di danni prima di rompersi.
  Infatti ogni attacco che superi il valore di Resistenza dell'arma (vedi Appendice A-1: armi), fa calare di un punto quest'ultima, se l'attacco supera del doppio la Resistenza, l'arma si spezza immediatamente. Quando l'arma si rompe i danni in più si riversano sul personaggio. Se la caratteristica di Destrezza fornisce più attacchi è possibile anche parare lo stesso numero di volte.

- Parare con lo scudo

  Quando si vuole parare con lo scudo, il giocatore deve effettuare con successo un tiro percentuale sull'abilità Uso Scudo. Uno scudo può non proteggere per intero l'attacco e col tempo si deteriora perdendo resistenza e capacità di proteggere. Ogni volta che dei danni superano la resistenza dello scudo, la resistenza cala di un punto e anche il valore protettivo rispetto a quell'attacco (punta, taglio o impatto) cala di un punto (vedi Appendice A-2: armature).
  Lo scudo inoltre para automaticamente (non necessità cioè del tiro abilità) il braccio che lo sostiene.

Nei casi di attacchi multipli nello stesso round, le abilità di difesa possono essere frazionate.
Ad esempio se un personaggio viene attaccato nello stesso round da tre nemici può schivare o parare i loro tre attacchi scegliendo quanto in schivata o in parata usare per proteggersi da ciascun attacco. Se il pg in questione avesse 70% in Schivata, potrebbe dunque decidere di schivare il primo attacco con 30, il secondo con 30 e il terzo con 10 (30+30+10=70). La stessa cosa vale per le abilità di Parata arma e Parata Scudo.
Se il pg ha esaurito tutti i suoi punti abilità non può più Schivare o parare per quel round.

NOTA: E' possibile usare più abilità di difesa nello stesso round, ma non più di una contro uno stesso attacco. Ossia è possibile schivare e parare diversi attacchi in un round, ma non schivare un singolo attacco dopo aver tentato di pararlo e viceversa.

4.4.4 - Esito degli attacchi

Quando un attacco va a segno si deve stabilire la zona colpita tirando 1D10 e consultando la seguente tabella:

Tabella 11 *Locazione dei colpi*	
Tiro (1D10)	Zona
10	Testa
9	Braccio sx
8	Braccio dx
7	Gamba sx
6	Gamba dx
1-2-3-4-5	Tronco

4.4.5 - Ferite gravi

Se in un singolo attacco si subiscono danni superiori al valore di Ferita Grave (pari a Res / 2) si deve consultare l'Appendice A-4: tabella ferite gravi.

4.4.6 - Colpi mirati

Quando un personaggio vuole colpire una determinata area avversaria sta effettuando un Colpo Mirato.
I colpi mirati si effettuano come i normali attacchi ma con una penalità al tiro pari valore riportato nella tabella Appendice A-1: armi. Inoltre i colpi mirati dimezzano la schivata avversaria.

4.4.7 - Attacchi letali

Questi tipi di attacchi sono possibili solo con le armi che riportano l'indicazione AL nella tabella della armi (vedi Appendice A-1: armi). Di solito di tratta di armi piccole ma letali, utilizzate dagli assassini e dai sicari. Per effettuare un *attacco letale* bisogna effettuare un colpo mirato con valore dimezzato. Se il tiro ha successo non si conta l'armatura dell'avversario. Anche se si è protetti da una spessa armatura ci sono sempre dei punti scoperti e armi piccole e veloci come i pugnali riescono spesso a penetrarvi. Come per i colpi mirati, gli attacchi letali dimezzano la schivata avversaria.

4.4.8 - Attacchi con armi da mischia

Alcune armi da mischia hanno più di una forma di attacco che può essere usata a seconda delle circostanze (vedi Appendice A-1: armi)
I vari tipi di attacco possono essere tre:

- Da punta (p)
- Da taglio (t)
- Da impatto (i)

Per esempio la spada lunga causa 1d6 pf se usata come arma da punta e 2d4+1 pf se usata come arma da taglio.
L'utilità di un attacco di punta piuttosto che di taglio sta nel fatto che le armature proteggono in maniera diversa dai vari tipi di attacco (vedi Appendice A-2: armature).

4.4.9 - Attacchi con armi a distanza

Esistono due tipi di armi a distanza:

- Armi da Lancio
- Armi da Tiro

Le prime comprendono pugnali da lancio, accette giavellotti. Queste armi possono inoltre essere usate anche come armi da mischia.
Le seconde comprendono archi, frombole e balestre.
Le armi a distanza hanno tre tipi di gittate: corta, media e lunga. In base alla gittata cambia il colpo mirato, come riportato nella tabella della armi (vedi Appendice A-1: armi)

Le armi da Tiro sono micidiali in quanto non permettono alla vittima di parare con l'arma mentre i punteggi di abilità di parata con lo scudo e di schivata vengono dimezzati.

Le armi da Lancio invece possono essere schivate e parate con lo scudo normalmente, mentre la parata con un arma viene penalizzata della metà del punteggio scelto per parare.

4.4.10 - Prendere la mira

Con la armi da lancio e da tiro è possibile prendere la mira per colpire meglio il bersaglio.
Per ogni round impiegato per prendere la mira il personaggio guadagna un bonus cumulativo del +10% al tiro abilità.
Non si può tuttavia accumulare più del +30% di bonus.

4.4.11 - Attacchi con incantesimi

Quando si attacca con incantesimi si deve effettuare un tiro su Abilità Magiche. Il tiro viene influenzato dalla *Difficoltà* dell'incantesimo che può essere un bonus o un malus (si veda il Manuale degli Incantesimi).
Ora possono accadere due cose:

- Se il tiro ha successo, l'incantesimo riesce e lo stregone perde temporaneamente tanti punti mana quanti richiesti per il lancio.
- Se il tiro non ha successo, l'incantesimo non viene eseguito, ma lo stregone perde ugualmente punti mana richiesti per il lancio e in più perde lo stesso quantitativo di punti forza. Si rimanda alla sezione Magia (vedi 5.0 - La magia) per una miglior comprensione.

4.5 - Fatica, svenimento e morte

Può succedere che i personaggi si trovino ad affrontare tre particolari situazioni:

- Fatica
- Svenimento
- E purtroppo la morte

FATICA

La fatica si verifica quando il personaggio è sottoposto ad uno sforzo prolungato, che può essere causato da un combattimento una corsa sfrenata o una dura marcia forzata.
La fatica si misura, in termini di gioco, con la perdita di punti Forza.
Quando la Forza arriva a zero o meno il personaggio è stremato e non può più compiere azioni. In questo caso inoltre il giocatore deve effettuare con successo un tiro caratteristica su Forza di Volontà di livello 3, altrimenti il personaggio sviene finché la sua forza non sarà tornata almeno a 1.
Per ogni ora di riposo totale (anche in caso di svenimento) il personaggio guadagna 1 punto Forza.

SVENIMENTO

Lo svenimento si verifica quando i personaggi sono vittime di fatica estrema (vedi FATICA), di digiuno prolungato o a causa di ferite critiche (vedi 4.4.5 - Ferite gravi). Nella fase di svenimento il personaggio non può compiere nessuna azione.

MORTE

Quando la Res scende a zero o meno il vostro personaggio sviene automaticamente. Se la Res non viene portata sopra lo zero, quando la forza scende a zero il vostro personaggio passerà a miglior vita (vedi 3.1.2 - La resistenza)

4.5.1 - Prove di forza estrema

Può succedere che un personaggio debba riuscire a qualunque costo a superare una prova di forza (p.e. spostare un macigno), in questo caso il personaggio può guadagnare un punto Forza a scapito di un punto Resistenza riuscendo con successo in un Tiro Caratteristica su Forza di Volontà di livello 3.

4.6 - L'esperienza

I personaggi come nella realtà imparano dai loro errori e dai loro successi e questo si rappresenta nelle meccaniche di gioco con un incremento delle abilità.
Quando un personaggio esegue un successo perfetto o un fallimento critico in una data abilità, il giocatore deve spuntare, sulla sua scheda, la casella di quell'abilità (la scheda del personaggio è disponibile sul mio sito). Alla fine dell'avventura, o quando il narratore lo riterrà opportuno tutti i giocatori dovranno effettuare un tiro percentuale sulle abilità che hanno spuntato; se il risultato è SUPERIORE all'abilità relativa, il tiro è riuscito e il personaggio guadagna 1D10 punti in quell'abilità, se è inferiore o uguale il tiro è fallito e il personaggio guadagna da 0 a 1 punto (potete tirare un dado qualsiasi e associare ai numeri pari 0 e ai numeri dispari 1). Il segno di spunta viene quindi cancellato dalla scheda.
Con l'esperienza è possibile incrementare un abilità fino a 99%!
Quando si raggiunge il 99% in un'abilità gli incrementi dovuti all'esperienza proseguono, ma alla percentuale di 99% si affianca una nuova percentuale che inizia dal valore 0%.
Per esempio Gorm il barbaro ha un'abilità in Ascia/Mazza del 96%. Esegue il tiro per l'esperienza e ottiene con i dadi 00 (cioè un 100). Tira dunque 1D10 per stabilire di quanti punti aumenta la sua capacità e ottiene un 8.
Con tre punti Gorm raggiunge dunque un'abilità del 99% e i rimanenti 5 punti vanno alla nuova percentuale.
Adesso Gorm avrà due percentuali vicino all'abilità Ascia/Mazza: 99% e 05%.
Questo in termini di gioco significa che Gorm può usare 2 volte l'abilità Ascia/Mazza in un attacco: una volta con l'abilità 99%, la seconda con 05%.
Questo vale anche per le Abilità Magiche, ossia percentuali aggiuntive permettono di lanciare più incantesimi per round.
Nel caso di abilità non di combattimento se si hanno percentuali in più si tira su ognuna di esse e si tiene il risultato migliore e questo vale anche per le abilità di difesa.
In caso di più percentuali per singola abilità, la verifica dell'esperienza acquisita avviene sempre sulla percentuale minore. Ritornando all'esempio di Gorm, se questi esegue di nuovo un tiro esperienza dovrà ottenere un risultato maggiore di 05%.

NOTA: Gli attacchi aggiuntivi si sommano a quelli eventualmente dati dalla caratteristica di Destrezza e non moltiplicati, perciò nel caso si avesse un attacco aggiuntivo dato dalla destrezza (ossia due attacchi a round) e 3 dati dall'abilità nell'arma il totale sarebbe 1+3=4.
Perciò un pg con 2 attacchi a round (ossia un attacco aggiuntivo) e un'abilità nell'arma di 99% 50% 30% avrebbe un totale di attacchi pari a 99% 99% 50% 30%.

5.0 - La magia

5.1 - Apprendimento degli incantesimi

Quando uno stregone trova un nuovo incantesimo lo scrive nel suo libro, ma per impararlo deve effettuare con successo un tiro abilità su Conoscenze magiche.
Se il tiro fallisce l'incantesimo non viene imparato e si dovrà aspettare 1d10 giorni prima di riprovare; questo tempo servirà allo stregone per tentare capire cosa sia andato storto. Alcuni incantesimi tuttavia richiedono un minimo di Conoscenze magiche per avere la possibilità di essere imparati.
Quando si crea un personaggio stregone, il giocatore può scegliere un incantesimo ogni 5 punti di Conoscenze Magiche. I personaggi sciamani, invece, possono scegliere un incantesimo ogni 15 punti di Conoscenze Magiche.
Per avere la lista degli incantesimi scaricatevi il "Manuale degli Incantesimi" presente sul mio sito.

5.2 - Lancio di incantesimi

Per lanciare un incantesimo lo stregone deve effettuare con successo un tiro abilità su Abilità Magiche.
Sia che il tiro abilità abbia successo sia che fallisca, lo stregone perde, momentaneamente, un tot di punti mana pari al Costo dell'incantesimo.
Tuttavia se l'incantesimo fallisce, lo stregone perde anche dei punti forza, tanti quanti i punti mana persi; questo perché il fallimento di un incantesimo si ripercuote sullo stregone affaticandolo.
I punti mana persi vengono riguadagnati al ritmo di 1 ogni ora di riposo.
Se i punti mana arrivano a zero lo stregone può svenire: tiro caratteristica su FdV di liv 3.
Lo stregone rimarrà svenuto per un'ora (il tempo necessario per recuperare almeno un punto mana).

5.3 - Limite dei punti mana

Alcuni incantesimi hanno un Costo elevato e spesso superiore alla mana posseduta dallo stregone.
Fortunatamente quando uno stregone, lanciando un incantesimo, ottiene un successo perfetto o un fallimento critico su Abilità Magiche e alla fine dell'avventura riesce a prendere l'esperienza (vedi 4.6 - L'esperienza), diminuisce il Costo dell'incantesimo di un punto.
Ad esempio Kolmac lo stregone vuole creare un vortice d'aria (Costo 5 punti mana). Tira su Abilità Magiche e ottiene 02. Ottiene dunque un successo perfetto e segna con una croce l'abilità. A fine avventura il Narratore gli fa tirare i dadi per vedere se guadagna esperienza in Abilità Magiche. Il tiro ha esito positivo; Kolmac aumenta l'abilità di 1d10 e diminuisce il Costo di Vortice di un punto, andando a 4. Consiglio di usare questa regola solo per i background dello Stregone.

5.3.1 - Oggetti di potere

Gli oggetti di potere sono per lo più bastoni, amuleti, anelli e cinture, ma possono anche differire sostanzialmente da questi esempi.
Un oggetto di potere è una specie di riserva di energia per lo stregone.
Quando lo stregone lancia un incantesimo la perdita di punti mana viene assorbita da questi oggetti che possono essere a cariche oppure possono avere l'abilità di diminuire la perdita di punti mana (che comunque non può mai essere inferiore a uno).
Gli oggetti di potere vengono descritti nella sezione Appendice A-5: oggetti magici.

5.4 - Lancio di incantesimi coadiuvato

Un altro metodo per ovviare al limite dei punti mana è quello del lancio coadiuvato. In questo caso l'incantesimo viene preparato da due o più stregoni e la spesa dei punti mana viene divisa equamente fra tutti i partecipanti al lancio. L'unico inconveniente è che il tiro su Abilità

Magiche necessario per la riuscita dell'incantesimo viene effettuato dallo stregone con il minor punteggio.
Questa tecnica è molto usata da cerchie segrete per rituali o evocazioni.

6.0 – Elementi di contorno

Questa sezione riguarda gli elementi del gioco che non sono immediatamente indispensabili per i giocatori alle prime armi; qui vengono introdotte le regole per attacchi speciali (fuoco, freddo ecc.).

6.1 - Attacchi speciali

6.1.1 - Fuoco

Gli attacchi basati sul fuoco hanno la caratteristica di provocare un danno intero quando colpiscono, cioè non vengono assorbiti dall'armatura, tuttavia si può parare una fiammata usando lo scudo (sempre cha la fiammata sia di dimensioni inferiori), in questo caso i danni sono assorbiti dallo scudo. Lo scudo para un tot di danni pari alla sua resistenza, se viene superata lo scudo si fonde o s'incendia. Il resto dei danni ricade sullo sfortunato personaggio.
Il fuoco normale (p.e. quello di una torcia) provoca 1d6 pf e ha una probabilità di appiccare un incendio del 15% (modificabile a seconda della situazione).

Quando una creatura prende fuoco subisce subito 1d4 danni aggiuntivi, e continua a subirli per i round successivi.
L'unico modo per estinguere il fuoco è riuscire in una prova su Des di liv 1 al primo round; se si fallisce si può ritentare nel secondo round, ma con liv 2, per ogni round che passa il livello della prova aumenta di 1.
Una creatura che tenti di spegnere il fuoco non può compiere altre azioni per quel round.

Tabella 12
Danni da fuoco

Tipo di fuoco	Danni	Prob incendio
Candela	1	5%
Torcia	1d6	15%
Rogo	2d6	30%
Lava	6+3d6	75%

6.1.2 - Freddo

Gli attacchi basati sul freddo non vengono parati dalle armature. Il freddo riduce la resistenza degli oggetti, rendendoli più fragili.
Senza gli adeguati indumenti, il freddo produce danni.
Restare a temperature inferiori allo zero per più di tre round senza adeguate coperture può portare inoltre allo svenimento. Il livello della prova varia in base alle temperature:

- Fra 0° e –25° C bisogna effettuare una prova caratteristica su Fdv di liv 1.
- Fra –25° e –50° C la prova è di liv 2
- Fra –50° e –100° C la prova è di liv 3
- Fra –100° e –150° C la prova è di liv 4
- Fra –150° e –200° C la prova è di liv 5

Tabella 13
Danni da freddo

Temperatura	Danni	Oggetti
-50° C	1	-5% alla Res
-100° C	1d6	-15% alla Res
-150° C	2d6	-30% alla Res
-200° C	6+3d6	-75% alla Res

6.1.3 - Acido

I danni da acido si classificano in tre gruppi: acido debole, acido medio, acido forte. La tabella qua sotto ne riporta alcuni esempi.

Tabella 14 *Danni da acido*		
Tipo di acido	Genere	Danni
Pioggia acida	Acido debole	1d6
Succhi gastrici	Acido medio	2d6
Solforico	Acido forte	6+3d6

Gli attacchi acidi funzionano come quelli basati sul fuoco e possono essere parati dallo scudo.

6.1.4 - Gas

I gas possono essere di varia natura: stordenti, soporiferi, letali e chi più ne ha più ne metta.
Sta al Narratore decidere il tipo di gas e gli effetti.
L'attacco basato sul gas è molto pericoloso in quanto non può essere parato dall'armatura né dallo scudo.
Molti gas inoltre sono inodore e gli sventurati personaggi possono trovarsi ad inalarli senza nemmeno accorgersene.
Quando si manifestano i sintomi del gas il Narratore dovrebbe permettere un tiro caratteristica su Costituzione la cui penalità o livello dipendono dalla situazione (p.e. un personaggio che tenta di salvarsi mettendosi un fazzoletto sulla bocca ha più possibilità di cavarsela di uno che non lo fa).

6.1.5 - Accecamento

Una creatura accecata, o messa in condizione di non poter utilizzare la vista, deve effettuare, ogni volta che vuole attaccare o difendersi, un tiro abilità su ascoltare. Se il tiro ha esito positivo l'attacco o l'abilità di difesa vengono eseguiti con abilità dimezzata, in caso contrario l'attacco o la difesa falliscono immediatamente.

6.1.6 - Stordimento

Una creatura stordita non può attaccare per tutta la durata dello stordimento. Può usare le abilità di difesa, ma solo con abilità dimezzata.

6.1.7 - Paura

In situazioni particolarmente paurose (p.e. la vista di un demone) potrebbe essere richiesta una prova sulla caratteristica di Coraggio.
In caso di fallimento il personaggio subisce una penalità di –10% a tutte le abilità per ogni livello della suddetta prova.
Ad esempio il fallimento di una prova di Cor di liv 3 comporterebbe una penalità di –30% a tutte le abilità.
In questo modo tocca al giocatore valutare quando è il caso di far fuggire il personaggio o quando continuare a farlo combattere nonostante i malus derivati dalla paura.

Lo stato di paura dura fino a quando la causa di tale stato è presente oppure quando, trascorsi tre round, il giocatore riesce in una prova su Fdv di livello pari alla prova di Cor fallita; il personaggio tuttavia non potrà agire in quel round. Si può tentare una prova su Fdv solo ogni tre round.

6.2 - Regole opzionali

Qui di seguito vengono fornite alcune regole opzionali per il gioco. Il Narratore può decidere di introdurle se lo ritiene opportuno.

6.2.1 - Usare due armi

Quando un personaggio attacca con due armi riceve una penalità all'iniziativa pari alla somma delle penalità all'iniziativa delle due armi.
Ad esempio se si attacca usando una spada e un pugnale l'iniziativa diventa:
Iniziativa = Des+1D10 – (Penalità Iniziativa spada+ Penalità Iniziativa pugnale).
Inoltre l'attacco eseguito con la seconda arma (di solito l'arma nella mano sinistra) viene eseguito con punteggio abilità dimezzato.
Esiste tuttavia la probabilità del 5% che il vostro personaggio sia ambidestro. In questo caso il punteggio abilità della seconda arma può arrivare fino a due terzi (il 75%) del suo valore.
Le armi a due mani non possono essere usate assieme ad altre armi.
Il numero di attacchi portati con l'arma secondaria non viene influenzato dalla destrezza del personaggio.

6.2.2 - Armi, distanza e iniziativa

Nel combattimento ravvicinato possono influire notevolmente la distanza fra i due contendenti e le armi usate. Le armi grosse sono svantaggiose quando si attacca a distanza ravvicinata, poiché sono ingombranti e limitano i movimenti, mentre quelle piccole sono svantaggiose se si attacca a lunga distanza.

Prendiamo l'esempio di un guerriero armato di lancia che debba affrontarne uno armato di spadino: se la distanza fra i due è troppo corta quello armato di lancia si troverà impacciato a causa delle dimensioni della sua arma, mentre quello armato di spada corta sarà avvantaggiato, tuttavia se i due si affrontano su una lunga distanza, quello armato di lancia potrà sfruttare la lunghezza dell'arma per tenere lontano l'avversario e colpirlo per primo.

La tabella 13 indica il malus da applicare all'iniziativa in base alla distanza fra i due combattenti e alla dimensione delle armi usate.
Le dimensioni sono state classificate in questo modo:

- N = arma naturale
- P = arma piccola

- M = arma media
- G = arma grande

Tabella 14
Armi, distanza e iniziativa

Distanza	N	P	M	G
Contatto	0	-2	-4	-6
Corta: Entro 2 metri	-2	0	0	-2
Media: Fra 2 e 3 metri	-4	-2	0	0
Lunga: Oltre 3 metri	-6	-4	-2	0

(si veda anche l'Appendice A-1: armi)

6.2.3 - Insegnare le abilità

Un'abilità può essere appresa anche tramite un insegnante.
Ad esempio due personaggi potrebbero imparare l'uno dall'altro una particolare abilità.
In questo caso il maestro deve avere un punteggio nell'abilità che vuole insegnare maggiore dell'allievo.
Il maestro deve sottrarre il punteggio abilità dell'allievo dal suo e dividere il risultato a metà; questa è la probabilità che l'insegnamento vada a buon fine.
Se il tiro ha successo, l'allievo incrementa la sua abilità di 1d4 punti, altrimenti non impara nulla.
L'insegnamento necessita di tempo, per ogni 1 punto acquisito bisogna spendere una settimana di tempo.
Una nota particolare va alle abilità di magia.
Queste abilità sono difficilissime da apprendere e per questo per ogni 1 punto acquisito, bisogna spendere 1 mese di tempo.

6.2.4 - Attacchi e taglia

La taglia può influire notevolmente nel combattimento, infatti, più una creatura è grossa più sarà facile colpirla.
Questa regola opzionale prevede che per ogni 10 punti di differenza fra la taglia del difensore e dell'attaccante, l'attaccante riceve un bonus del 5% in attacco e il difensore riceve una penalità del –5% nell'abilità di Schivata.
Per esempio se l'attaccante ha 18 di Taglia e il difensore 38, la differenza è di 20 punti.
Ciò comporta che l'attaccante avrà un bonus del 10% in attacco e il difensore un malus del -10% in Schivata.

Contro creature molto grosse le armi da punta sono più efficaci delle altre, poiché possono penetrare in profondità e colpire gli organi vitali; con le armi da taglio e da botta invece non si può sicuramente pretendere di ottenere gli stessi risultati.
Perciò contro creature con Tag e Cos maggiori o uguali a 40 le armi da punta raddoppiano i danni.
In caso di armature (o protezioni) vengono raddoppiati solo i danni che superano la difesa fornita dall'armatura.
Ad esempio se si attacca con una lancia un Serpente d'oro (protezione: (p)10; (t)12; (i)11) causandogli 14 danni, il mostro subisce 8 danni, infatti (14 -10)x2 = 8.

6.2.5 - Punti incremento

Oltre all'esperienza il Narratore può concedere dei Punti Incremento che consistono a dei punti assegnati alla fine di ogni avventura (o quando il Narratore lo ritiene opportuno).
I punti vengono distribuiti secondo il seguente schema:

- **1 punto per la partecipazione del giocatore**
- **da 0 a 3 punti per l'interpretazione del personaggio.**
- **1 punto per ogni azione eroica che un personaggio ha fatto.**

Il primo punto viene sempre assegnato e riguarda solo la presenza del giocatore.
L'interpretazione riguarda invece la parte recitativa; se il giocatore si è limitato a tirare i dadi e a seguire l'avventura con poco interesse riceverà pochi (o nessuno) Punti Incremento, se ha cercato di far emergere qualche lato del suo personaggio e si è sforzato nella parte di dialogo, ne riceverà fino a tre.
Infine le azioni eroiche riguardano tutte quelle azioni con difficoltà elevata che sono risultate importanti al fine dell'avventura. Ad esempio il classico salvataggio di una donzella dalle mani di un malvagio stregone può essere un'azione eroica, non lo è invece pugnalare un nemico, per quanto potente, mentre sta dormendo.

I Punti Incremento possono essere accumulati avventura dopo avventura.
I Punti Incremento possono essere usati in due maniere:
per ripetere un tiro esperienza fallito (si veda 4.6 - L'esperienza), o per incrementare le caratteristiche
Nel primo caso, spendendo un Punto Incremento, il giocatore ha un'altra chance nel caso abbia fallito il tiro esperienza.
Se si desidera invece aumentare le caratteristiche bisogna aspettare di avere un totale di punti incremento maggiore o uguale ad una delle caratteristiche di For, Des, Cos, Cor e Fdv, si può aumentare una di queste di un punto. I Punti Incremento rimanenti possono essere utilizzati per aumentare un'altra caratteristica (sempre che siano a sufficienza) o conservati.
Con i Punti Incremento si possono superare i massimi umani (p.e. di For).
La caratteristica di Taglia non può essere aumentata per ovvi motivi.

6.2.6 - Background ed età

Ogni personaggio parte con un'età compresa fra 16 e 26 anni (15 + 1d10).
Per ogni anno speso in più il pg guadagna +5% di punti da distribuire a piacimento.

Per ogni anno oltre i 35 però il pg ha +1%, cumulabile, di probabilità di perdere un punto in FOR, o in DES, o in COS. Questo a causa dell'età. Ad esempio un pg di 40 anni ha il 5% di prob.
Si noti che questa probabilità va poi controllata al trascorrere di ogni anno di gioco.

Le appendici

Appendice A-1: armi

Sotto il nome di ogni arma è riportata l'abilità necessaria per usarla. Le armi da lancio hanno due abilità, una per l'utilizzo in mischia e l'altra per gli attacchi da distanza. Sulla stessa riga dei nomi delle abilità vengono riportate tutte le caratteristiche dell'arma. I tre valori sotto la voce Gittata corrispondono alle gittate: corta, media e lunga. In base al tipo di gittata varia anche il colpo mirato dell'arma.

NB: se si usano 2 armi, la forza richiesta si somma. La forza richiesta per un'arma è indipendente da quella richiesta per un'armatura

Legenda: (p) = punta; (t) = taglio; (i) = impatto; AL = attacco letale;
[N] = arma naturale; [P] = arma piccola; [M] = arma media; [G] = arma grande.

Tabella 15
Armi

Tipo Arma (Abilità)	Danno	Mod %	Penalità Iniziativa	Forza richiesta	Gittata (metri)	Resistenza	Colpo mirato
Spade corte							
Coltello da caccia [P]							AL
(spada corta)	(p)1d4+2 (t)1d6	0%	1	1	/	7	-5%
(arma da lancio)	(p)1d4+2	-5%	1	3	10m	7	-15%
					20m		-30%
					30m		-45%
Pugnale da lancio [P]							AL
(spada corta)	(p)1d6+1 (t)1d4	+5%	1	1	/	7	-5%
(arma da lancio)	(p)1d6+1	+10%	1	2	15m	7	-10%
					30m		-15%
					45m		-30%
Pugnale Tulwar [P]							AL
(spada corta)	(p)1d4+3 (t)1d4	0%	1	4	/	8	-5%
(arma da lancio)	(p)1d4+3	-10%	2	5	10m	8	-15%
					20m		-30%
					30m		-45%
Spadino [P]							
(spada corta)	(p)1d6+2 (t)1d4+1	+10%	2	5	/	11	-10%
Stiletto [P]							AL
(spada corta)	(p)1d8	0%	1	2	/	6	-10%
Spade							
Sciabola [M]							
(spada)	(t)2d4 (p)1d6+1	0%	4	10	/	12	-20%
Scimitarra [M]							
(spada)	(t)1d12	-10%	7	8	/	14	-30%
Spada 1 mano e ½ [M]							
(spada)	(t)1d6+2 (p)1d6	0%	5	12	/	12	-30%
(spada a 2 mani)	(t)2d6-1 (p)1d6+1	0%	4	8	/	12	-30%
Spada a lama larga [M]							
(spada)	(t)1d10	0%	5	7	/	13	-20%
Spada a punta [M]							
(spada)	(t)1d8 (p)1d8	+5%	3	7	/	12	-20%
Spada lunga [M]	(t)2d4+1 (p)1d6						
(spada)		-5%	5	10	/	11	-30%

Tipo Arma (Abilità)	Danno	Mod %	Penalità Iniziativa	Forza richiesta	Gittata (metri)	Resistenza	Colpo mirato
Spadone a 1 mano [M] (spada)	(t)1d8+2 (p)1d6	-5%	5	12	/	13	-25%
Spadone a 2 mani [G] (spada a 2 mani)	(t)2d6+1 (p)1d6	0%	6	14	/	13	-30%
Asce e mazze							
Accetta [M] (ascia/mazza)	(t)1d6+1	0%	2	5	/	8	-15%
(arma da lancio)	(t)1d6+1	-10%	3	7	5m	8	-15%
					10m		-30%
					20m		-45%
Ascia [M] (ascia/mazza)	(t)1d8+2	-5%	4	10	/	9	-20%
Ascia bipenne [M] (ascia/mazza)	(t)1d10	0%	7	14	/	10	-20%
(ascia/mazza 2 mani)	(t)1d12	+5%	6	10		10	-20%
Ascia da Battaglia [G] (ascia/mazza 2 mani)	(t)1d12+3	-10%	8	15	/	11	-35%
Clava [M] (ascia/mazza)	(i)1d6	+5%	2	6	/	8	-15%
Martello d'arme [M] (ascia/mazza)	(i)2d4	0%	3	6	/	12	-15%
Martello da Guerra [G] (ascia/mazza 2 mani)	(i)1d10	0%	5	13	/	11	-20%
Mazza Chiodata * [M] (ascia/mazza)	(p)1d4+(i)1d6	0%	2	7	/	9	-10%
Mazza d'arme [M] (ascia/mazza)	(i)1d6+2	0%	4	8	/	10	-15%
Mazza Ferrata [M] (ascia/mazza)	(i)1d8	+5%	2	7	/	10	-10%
Mazzafrusto [M] (ascia/mazza)	(i)3d4+1	-10%	7	12	/	9	-40%
Piccone da guerra [G] (ascia/mazza 2 mani)	(p)1d8+2	-5%	6	8	/	9	-30%
Bastoni e lance							
Bastone [M o G] (bastone/lancia)	(i)1d4+1	+5%	1	4	/	8	-15%
Bastone rinforzato [M] (bastone/lancia)	(i)1d4+2	0%	2	6	/	9	-15%
Lancia [M o G] (bastone/lancia)	(p)1d6+4	0%	2	6	/	7	-25%
(arma da lancio)	(p)1d6+4	0%	4	8	15m	7	-15%
					30m		-30%
					45m		-45%
Giavellotto [M] (bastone/lancia)	(p)1d8	0%	2	4	/	4	-25%
(arma da lancio)	(p)1d8	+5%	3	6	20m	4	-10%
					40m		-20%
					60m		-30%
Tridente [M o G] (bastone/lancia)	(p)3d4	-5%	4	8	/	8	-30%
(arma da lancio)	(p)3d4	-10%	5	10	10m	8	-20%
					20m		-40%
					30m		-60%
Archi, balestre e frombole							
Arco Composito [M] (arco composito)	+1 ai danni	-5%	3	14	50m	6	-15%
					100m		-30%
					150m		-45%

Tipo Arma (Abilità)	Danno	Mod %	Penalità Iniziativa	Forza richiesta	Gittata (metri)	Resistenza	Colpo mirato
Arco Corto [M] (arco)		+5%	2	5	20m 40m 60m	4	-15% -30% -45%
Arco lungo [G] (arco)		0%	2	9	40m 80m 120m	5	-15% -30% -45%
Arco Semita [G] (arco composito)		-5%	3	12	150m 300m 450m	5	-15% -30% -45%
Balestra ** [M] (balestra)		0%	1/ 8	4	40m 80m 120m	7	-10% -20% -30%
Balestra pesante***[M] (balestra)		-5%	1	7	60m 120m 180m	9	-10% -20% -30%
Frombola [P] (frombola)		0%	9	6	20m 40m 60m	3	-20% -40% -60%
Dardo per balestra	(i)1d8+1	/	/	/	/	5	/
Dardo per balestra pesante	(i)2d6	/	/	/	/	6	/
Freccia da guerra	(p)1d10+1	-5%	/	/	-25%	4	/
Freccia da tiro	(p)1d8	+5%	/	/	+50%	2	+5%
Freccia in punta di ferro	(p)1d6+2	/	/	/	/	3	/
Freccia in punta di selce	(p)1d6+1	/	/	/	/	2	/
Pietra	(i)1d4	/	/	/	/	8	/
Proiettile per frombola	(i)1d4+2	/	/	/	/	10	/
Armi speciali							
Guanto d'arme [N] (pugno)	(i)2 (p)1d4	0%	0	3	/	7	0%
Frusta [M o G] (ascia/mazza)	(t)1d6+presa	-10%	5	2	/	3	-20%

(*) Nel danno della mazza chiodata il B.O. viene applicato a scelta del giocatore o sul danno da punta o sul danno da impatto. L'avversario deve verificare le protezione dell'armatura per entrambi i danni.
(**) Per la balestra la penalità sull'iniziativa è 1 quando si attacca con l'arma già carica e 8 quando bisogna ricaricarla.
(***) La balestra pesante richiede 2 round per essere ricaricata (ricarica a leva).

Appendice A-2: armature

Ogni armatura è composta da elmo, schinieri, bracciali e corazza. La forza richiesta per ogni pezzo d'armatura è cumulativa.

Tabelle 16
Armature

Armatura	Protezione punta	Protezione taglio	Protezione impatto	Malus%	Forza richiesta	Resistenza
Corazza imbottita	3	0	2	-2%	1	5
Corazza di Cuoio	2	1	2	-2%	1	5
Corazza di Cuoio rinforzato	3	2	2	-5%	3	6
Corazza ad anelli	2	4	4	-10%	4	8
Corazza a scaglie	5	5	3	-15%	6	8
Corazza di Cotta di maglia	4	6	6	-20%	7	10
Corazza a bande	6	7	5	-25%	8	10

Corazza di Piastre	8	7	7	-30%	9	12
Armatura completa *	10	10	8	-50%	12	14
Elmo di cuoio	2	1	2	0%	1	7
Elmo: bacinetto	3	3	2	-2%	1	8
Elmo: barbuta	4	5	3	-3%	2	9
Elmo completo	5	5	4	-5%	2	10
Bracciali di cuoio	3	2	3	-2%	1	7
Bracciali di metallo	4	6	4	-6%	2	10
Schinieri di cuoio	3	2	3	-2%	1	7
Schinieri di metallo	4	6	4	-6%	2	10

(*)L'armatura completa comprende già schinieri e bracciali che proteggono con lo stesso valore dell'armatura. L'elmo è a parte. Le varie parti dell'armatura completa vengono agganciate assieme e non possono essere usate senza le altre.
I malus per i bracciali e gli schinieri sono di -10% e -10%; la corazza ha malus -30%.

NB: il malus% dei bracciali e degli schinieri è riferito ad una coppia, per sapere il malus% di un singolo bracciale o schiniere dividete a metà questo valore.

Tabella 17
Scudi

Scudo	Protezione punta	Protezione taglio	Protezione impatto	Malus%	Forza richiesta	Resistenza
Piccolo	4	6	4	0%	1	10
Medio	8	8	6	-5%	2	12
Grande	10	10	10	-10%	4	14

NB: la forza richiesta viene sommata a quella dell'armatura (se la si indossa).

Appendice A-3: equipaggiamento

Legenda:

1mo (moneta d'oro) = 10 ma
1ma (moneta d'argento) = 10mb
1mb (monete di bronzo) = 10mr
1mr (monete di rame)

Tabella 18
Accessori

Oggetto	Costo	Oggetto	Costo
Archetto per il fuoco	1mr	Frecce da guerra (nr10)	1ma
Attrezzi da scasso	1ma	Frecce da tiro (nr20)	7mb
Borraccia	5mr	Frecce punta di ferro (nr20)	5mb
Cappotto	15mb	Lanterna	12mb
Chiodi (nr10)	5mr	Mantello	4mb
Cintura per armi	5mb	Sacco	3mr
Corda (15m)	4mb	Sacco a pelo	3mb
Dardi per b. pesante (nr10)	15mb	Scatola per acciarino	1mb
Dardi per balestra (nr20)	11mb	Stivali	1ma
Faretra (max20)	3mb	Tenda (2 persone)	2ma
Fiasca d'olio	1mb	Torcia	1mr
Fodero	2ma	Zaino	3mb

Tabella 19
Armature

Tipo	Costo	Tipo	Costo
Armatura completa	20mo	Corazza imbottita	50mb
Bracciali di cuoio	5mb	Elmo completo	5ma
Bracciali di metallo	1ma	Elmo di cuoio	8mb
Corazza a bande	7mo	Elmo: bacinetto	1ma
Corazza a scaglie	1mo	Elmo: barbuta	15mb
Corazza ad anelli	5ma	Schinieri di cuoio	5mb
Corazza di cuoio rinforzato	3ma	Schinieri di metallo	1ma
Corazza di cotta di maglia	4mo	Scudo grande	1mo
Corazza di cuoio	1ma	Scudo medio	5ma
Corazza di piastre	7mo	Scudo piccolo	3ma

Tabella 20
Armi

Arma	Costo	Arma	Costo
Accetta	2ma	Mazza chiodata	15ma
Arco composito	15ma	Mazza d'arme	17ma
Arco corto	5ma	Mazza ferrata	15ma
Arco lungo	8ma	Mazzafrusto	19ma
Ascia	5ma	Piccone da guerra	25ma
Ascia bipenne	1mo	Pugnale da lancio	1ma
Ascia da battaglia	15ma	Sciabola	1mo
Balestra	3mo	Scimitarra	15ma
Balestra pesante	35ma	Spada 1 mano e mezza	17ma
Bastone	2mb	Spada a lama larga	1mo
Bastone rinforzato	8mb	Spada a punta	1mo
Coltello da cacciatore	4mb	Spada lunga	15ma
Frombola	5mb	Spadino	6ma
Giavellotto	1ma	Spadone a 1 mano	15ma
Guanto d'arme	4ma	Spadone a 2 mani	2mo
Lancia	3ma	Stiletto	7ma
Martello d'arme	15ma	Tridente	2ma
Martello da guerra	2mo		

Tabella 21
Trasporto

Mezzo	Costo	Mezzo	Costo
Cavallo da guerra	50mo	Cavallo medio	6mo
Cavallo piccolo	2mo	Mulo	15ma
Cavallo grande	8mo	Pony	20ma

Tabella 22
Vitto e alloggio

Merce o Servizio	Costo	Merce o Servizio	Costo
Alloggio buono	90mr	Pasto normale	30mr
Alloggio medio	50mr	Razioni da viaggio (7gg)	3ma
Alloggio scadente	30mr	Razioni deperibili (7gg)	1ma
Birra(1/2 litro)	8mr	Stalla	8mr
Pasto abbondante	50mr	Vino(1/2 litro)	12mr
Pasto leggero	16mr		

Appendice A-4: tabella ferite gravi

(vedi 4.4.5 - Ferite gravi)

Tabella 23
Ferite gravi

Tiro (1d100)	Testa	Tronco	Braccio	Gamba
01-05 Gran botta	-2 alla Res	-1 alla Res	-1 alla Res	-1 alla Res
6-30 Colpo violento	-2 alla Res **Stordito:** per 1 round	-2 alla Res	-1 alla Res	-1 alla Res
31-50 Colpo brutale	-2 alla Res –5% alle attività **Stordito:** per 1 round	-2 alla Res **Stordito:** per 1 round	-1 alla Res	-1 alla Res
51-85 Colpo poderoso	-3 alla Res –5% alle attività **Stordito:** per 2 round **Svenimento:** Tiro su Fdv di liv 3	-2 alla Res **Stordito:** per 1 round **Svenimento:** Tiro su Fdv di liv 2	-2 alla Res	-2 alla Res
86-95 Colpo terribile	-4 alla Res -10% alle attività **Stordito:** per 3 round **Svenimento:** Tiro su Fdv di liv 4 **Sanguinamento:** +1pf **Danni:** Se senza elmo (p) occhio (t) orecchio (i) denti	-3 alla Res -5% alle attività **Stordito:** per 1 round **Svenimento:** Tiro su Fdv di liv 3 **Danni:** Se senza armatura sanguinamento +1 pf (p) polmone perforato (t) addome squarciato (i) costole spezzate	-2 alla Res **Svenimento:** Tiro su Fdv di liv 2	-2 alla Res **Svenimento:** Tiro su Fdv di liv 2
96-98 Colpo impressionante	-4 alla Res **Svenuto** **Sanguinamento:** +2pf **Danni:** (p) occhio (t) orecchio (i) denti	-4 alla Res **Svenuto** **Sanguinamento:** +1pf **Danni:** (p) polmone perforato (t) addome squarciato (i) costole spezzate	-3 alla Res **Svenimento:** Tiro su Fdv di liv 3 **Danni:** Se senza bracciali sanguinamento +1 pf (p) braccio trapassato (t) braccio tranciato (i) osso rotto	-3 alla Res -5% alle attività **Svenimento:** Tiro su Fdv di liv 3 **Danni:** Se senza schinieri sanguinamento +1 pf (p) gamba trapassata (t) gamba tranciata (i) osso rotto
99-100 Colpo spaventoso	**Morte istantanea** (p) testa trapassata (t) testa tranciata (i) testa spappolata	**Morte istantanea** (p) cuore trapassato (t) tronco tranciato (i) cassa toracica distrutta	-3 alla Res -5% alle attività **Svenimento:** Tiro su Fdv di liv 4 **Sanguinamento:** +1 pf **Danni:** (p) braccio trapassato (t) braccio tranciato (i) osso rotto	-3 alla Res -10% alle attività **Svenimento:** Tiro su Fdv di liv 4 **Sanguinamento:** +1 pf **Danni:** (p) gamba trapassata (t) gamba tranciata (i) osso rotto

Legenda:

Stordito: la creatura stordita non può attaccare per tutta la durata dello stordimento; può usare le abilità di difesa, ma solo con abilità dimezzata.

Svenimento: indica il livello del tiro su Fdv per non svenire.

Svenuto: il personaggio sviene senza possibilità di tiro caratteristica. La durata dipende dalla gravità della ferita e tocca al Narratore stabilirla (si parla comunque di ore).

Sanguinamento: indica quanti punti resistenza per round perde il personaggio a causa delle gravi ferite subite.
Un personaggio che sta sanguinando può fermare l'emorragia utilizzando dei bendaggi, ma per evitare che la ferita si riapra deve rimanere fermo ed evitare movimenti bruschi per almeno un'ora.
Il sanguinamento può essere fermato istantaneamente con un tiro riuscito su Medicina oppure attraverso un qualsiasi incantesimo di Cura.

Danni: indica in base al tipo di attacco (punta, taglio o impatto) il tipo di danni che il personaggio subisce al corpo.

Morte istantanea: il personaggio passa a miglior vita.

La frase **–x% alle attività** indica il malus da applicare a tutte le abilità che comportano sforzi fisici (perciò: combattere, schivare, arrampicarsi ecc.)

Appendice A-5: oggetti magici

OGGETTI MAGICI CONTENETI INCANTESIMI

Questi tipi di oggetti magici possono avere le più svariate forme: possono essere armi, armature, pozioni e qualunque altra cosa desideri il Narratore.
La loro creazione avviene di solito tramite gli incantesimi d'Incantamento Infondere Minore e Infondere Maggiore (si veda il Manuale degli Incantesimi).
Gli incantesimi contenuti negli oggetti possono essere: giornalieri, lanciati un numero limitato di volte o permanenti; sta al Narratore decidere.

OGGETTI MAGICI CON BONUS

Questi oggetti magici (ad esempio, una mazza +10%, degli attrezzi da scasso +5%) permettono di sommare il loro bonus al totale di tutte le abilità che ne comportano l'uso. Per esempio l'uso di una mazza +10% aumenta di 10 punti l'abilità Ascia/Mazza, degli attrezzi da scasso +5% aumentano di 5 punti l'abilità Scassinare.
Nel caso delle armature il bonus va sommato al malus%;
ad esempio una corazza di maglia +15% ha malus% ridotto a – 5% (-20+15=-5).

OGGETTI DI POTERE

Gli oggetti di potere sono molto ricercati dagli stregoni in quanto facilitano il lancio di incantesimi.
Gli oggetti di potere sono per lo più bastoni, amuleti, anelli e cinture, ma possono anche differire sostanzialmente da questi esempi.
Gli oggetti di potere sono classificati come segue:

Inferiori: Questi oggetti possiedono 1d10 cariche che vengono spese al posto dei punti mana durante il lancio di incantesimi. Quando finiscono le cariche questi oggetti si distruggono.
Minori: Anche questi oggetti possiedono delle cariche, ma si ricaricano dopo un giorno. Di solito il numero delle cariche varia tra 1d4 e 1d8.
Maggiori: Gli oggetti di potere maggiori consentono una minor spesa di punti mana. Di solito la spesa di punti mana viene diminuita di 1-4 punti. Un incantesimo tuttavia non può mai costare meno di un punto forza.
Superiori: Questi rarissimi oggetti sono i più ambiti in assoluto in quanto possono dimezzare il costo di lancio. Esistono oggetti che riducono addirittura ad un terzo e addirittura ad un quarto il costo di lancio ma questi oggetti sono quasi leggenda.