

GRAFU

Il Gioco di Ruolo d'Azione Frescaccione Universale



GRAFU

Il Gioco di Ruolo d'Azione Frescaccione Universale

di Giuseppe Rotondo

email: ducaarioch@infinito.it

Tutte le illustrazioni sono proprietà dei rispettivi autori

Introduzione

1. Benvenuto!
2. GRAFU è un gioco di ruolo! Se non sai cosa vuol dire, cosa ci fai qui!?
3. GRAFU è un gioco di ruolo che serve per giocare!
Serve per giocare di ruolo ed è pensato per storie incentrate sull'avventura, l'azione e il divertimento: pulp, sword and sorcery, fantasy, thriller, horror, western, fantascienza, cyberpunk.
Non ci sono migliaia di pagine da leggere, centinaia di regole da ricordare, elenchi infiniti di talenti, incantesimi, creature, equipaggiamenti tra cui scegliere.
Se avete voglia di giocare e nessuno ha preparato niente, è il momento di GRAFU.
I personaggi si creano in 2 minuti e mezzo. Il master può creare i png al volo.
Le regole che stai per leggere sono tutte riassunte nello schermo!



Crea il tuo Eroe!

I personaggi di GRAFU sono descritti da una lista di tratti:

Vigore	Combattere	Chiacchiera
Agilità	Tirare	Cultura
Volontà		Furtività
Ingegno		Intimidire
Fascino		Marchingegni
Fortuna		

Così pochi?

Aspetta! devi aggiungerci quelli specifici dell'ambientazione che stai giocando!

Per questo ci sono le espansioni. Ecco i Tratti aggiuntivi, estratti da alcune espansioni già disponibili o in fase di lavorazione:

GRAFU: Sword and Sorcery
Cavalcare
Terre Selvagge
Magia
Navigare

GRAFU: Tropicana
Guidare
Pilotare
Esplosivi
Informatica

GRAFU: Futurepunk
Pilotare
Esplosivi
Cibernetica
Terre Selvagge

Quali sono per il personaggio che hai in mente i tratti più importanti? Pensaci con attenzione, poi segna un bel 6 per il più importante, poi un 5 per il secondo più importante e poi un 4 per il terzo. Adesso puoi assegnare ancora il punteggio di 3 a due tratti, e di 2 a tre. Quando hai finito, puoi segnare 1 in tutti quelli rimasti.

Chiariamo meglio per favore?

Certo. Puoi assegnare ai tratti che vuoi questi punteggi:

6, 5, 4, 3, 3, 2, 2, 2.

In tutti gli altri tratti hai 1.

Se vuoi, puoi usare i Tipi descritti nell'espansione che stai usando: scegli il Tipo di eroe che vuoi interpretare e inizia ad assegnare il 6, 5, 4, ecc, ai tratti che descrivono quel Tipo!!

Se ti rimangono punteggi da assegnare, puoi attribuirli ai tratti che preferisci.

Un momento! Ti dico che il mio personaggio sa suonare il sassofono ed è un medico chirurgo abilissimo! Dove sono queste abilità?

Ok. Se convinci il master che tutto questo è davvero importante e soprattutto che le competenze di cui parli debbano essere considerate come un tratto a parte, puoi aggiungere alla scheda quello che vuoi. Però se lo fai rischi di uscire dal seminato del GRAFU, per via della A e della F.

Esempio: Michele è convinto che il suo agente segreto sia anche un discreto violinista e aggiunge nella scheda: "Suonare il violino 3".

Finito?

Quasi! Ti manca solo l'equipaggiamento: scegliilo in base all'ambientazione!

Finito! Finalmente si gioca!

E cos'è questa "Prova di Resistenza" che vedo sulla scheda?

Lo scoprirai presto. Intanto, scrivici il tuo punteggio di Vigore.

Ma io voglio creare un personaggio a tutto tondo e voglio interpretarlo con passione e immedesimazione!

Fallo! Sul retro della scheda scrivi la descrizione e la storia del tuo personaggio e il tuo master può decidere di premiarti con 1 punto in più da piazzare in un tratto! Se fai un bel disegno può dartene addirittura un altro!



Giochiamo!

Quando giochi a GRAFU ci sono 4 tipi di azioni:

- Automatiche: l'azione riesce senza tirare i dadi.
- Possibili: esito incerto, devi tirare i dadi.
- Contrasti: tu e chi ti si oppone dovete tirare i dadi.
- Impossibili: no, non puoi sollevare il veliero, è inutile tirare.



Azioni Possibili: le Prove.

Gli eroi sono sempre messi alla prova, ma non sempre ce la fanno.

Vuoi sfondare la porta sul retro del covo dei contrabbandieri: è una prova di Vigore.

Vuoi cambiare la cinghia della macchina prima che gli zombi ti siano addosso: è una prova di Marchingegni.

Vuoi saltare via dalla torretta della vigilanza prima che esploda tutto: Agilità.

Vuoi condurre la tua nave proprio nell'occhio del ciclone: è una prova di Navigare.

Hai capito l'andazzo.

Se il master ti dice che devi fare una prova, lancia subito un d10 e aggiungi il punteggio di quel tratto. Digli quanto hai fatto!

Se sei il master e hai detto a qualcuno di fare una prova, avresti dovuto decidere una difficoltà. Se non l'hai fatto, è sempre 10. Se il giocatore ti dice che ha fatto 10 o più, tu controlla! Se è vero, ha superato la prova e la sua azione è riuscita.

Se sei il master e hai il tempo e la voglia di decidere una difficoltà regolati così:

Una prova banale 5

Una prova facile 8

Una prova 10

Una prova difficile 12

Una prova difficilissima 15

Sei un bastardo 20

I Contrasti

Gli eroi sono sempre contrastati da avversari temibili, nemici astuti, orde di fastidiose comparse, guardie, creature improbabili e tutta una marea di gente che per qualche motivo vuole mettergli i bastoni tra le ruote.

Vuoi buttare fuori bordo quel cretino del capitano: è un contrasto tra il tuo Vigore e il suo.

Vuoi convincere il capo delle guardie che quegli smeraldi leggermente macchiati di sangue e cervella te li ha lasciati tuo nonno in eredità: è un contrasto tra la tua Chiacchiera e il suo Ingegno.

Vuoi far sputare il nome del mandante all'unico scagnozzo sopravvissuto: è un contrasto tra Intimidire e la sua Volontà.

Queste cose così.

In questi casi di cose così, entrambi i contendenti tirano un d10 e aggiungono il punteggio del proprio tratto: chi fa di più ha avuto la meglio.



Le Botte!

Gli eroi fanno a botte di continuo: quale eroe degno di questo nome non ha sterminato marea di zombi, abbattuto un drago, disintegrato un orrore pandimensionale o rotto la faccia al capo dei trafficanti di loto?



Quando a qualcuno scatta l'attacco di violenza, succede questo, nel rispetto della A e della F di GRAFU: il giocatore (o l'avversario) con l'Agilità più alta agisce per primo, poi gli altri a scendere. Quelli con lo stesso punteggio agiscono in contemporanea. Appena tutti hanno agito finisce il giro e si ricomincia.

OPZIONE: se vi piace perdere tempo, potete determinare l'ordine delle azioni tirando il dado e aggiungendo il punteggio di Agilità -potete farlo all'inizio dello scontro o, se siete proprio fissati, addirittura ogni round.

OPZIONE: se vi piace giocare veloce, fate a giro intorno al tavolo e via.

Ok. Ma che succede di preciso?

-Voglio spaccare la faccia di quello!

Tira su Combattere.

E quello che fa?

-Vuole picchiarti anche lui: ti contrasta col suo tiro di Combattere e chi ha la meglio ferisce l'altro.

-Vuole cacciarsi fuori dai guai divincolandosi: ti contrasta con un tiro di Agilità.

-Vuole fare qualcosa che secondo lui lo salverà dalla tua furia: fa la sua bella prova in contrasto con la tua.

Per farla breve: in tutti i casi si fa un contrasto. Se entrambi i contendenti agiscono per danneggiare l'avversario, chi ha la meglio nel contrasto ferisce l'altro (vedi sotto, Ferite!). Se uno vuole picchiare e l'altro vuole solo difendersi o evitare i colpi, cosa mai succederà? Chi vince il contrasto realizza il suo sogno! Se vince l'attaccante, vedi Ferite!, se vince il pacifista, per questo giro s'è salvato.

Hai notato? Con questo sistema, puoi picchiare la gente sia quando tocca a te, sia quando tocca a loro. Che meraviglia!

Ok, ma io voglio sparare a quel tizio laggiù!

Bravo! Fai una prova di Tirare. Se lui ti vede, può tentare di schivare, buttarsi a terra o cose così contrastandoti una prova di Agilità. Volendo, se è abbastanza vicino e non ha nemici addosso, può anche caricarti, rispondendoti con una prova di Combattere! Se non ha idea della tua presenza e di quello che sta per succedergli, beh, fai una prova contro difficoltà 5, e vai.

Le Ferite!

In tutti i casi, quando in un contrasto vince chi vuole fare del male a qualcuno, fai così: chi s'è preso le botte si segna la differenza tra i due tiri, nel riquadro delle Ferite sulla scheda.

Ecco un esempio! Aaron e Broin si affrontano in duello con le loro katana. Aaron fa la sua prova di Combattere e ottiene un 12: non male. Broin però fa di meglio: tira un totale di 15. La differenza è 3, quindi Aaron si prende uno sbrego da 3 danni e segna 3 ferite nella scheda. Se subirà altri danni, li aggiungerà a questi 3 già subiti, tenendo sempre aggiornato il totale delle ferite subite.

Ok. Quante ferite posso ricevere?

Quante ne vuoi! Però, ogni volta che subisci dei danni, devi fare una speciale prova di Vigore,

chiamata anche Prova di Resistenza: se ottieni meno del totale delle ferite che hai preso finora, sei fuori combattimento! Vuol dire che sei svenuto e dovrai aspettare che qualcuno si prenda cura di te per farti riprendere, o che passi un po' di tempo (a discrezione del master).

Semplice! Tutto qui?

No! In effetti, se con un colpo subisci una sola ferita, non hai nemmeno bisogno di fare la Prova di Resistenza: è un colpo così leggero che figurati se ti stende.

Invece, se in un colpo solo subisci 10 ferite o più, è proprio una brutta storia! Devi fare sempre la Prova di Resistenza come sopra, ma se fallisci il tiro, il colpo è così terribile che ti uccide all'istante!

Ma io volevo anche ossa rotte e mani tagliate!

Ok. Se in un colpo subisci 10 ferite o più e superi la prova per non morire sul colpo, ti sei beccato un Colpo Critico! Ecco la tabella, che per tua comodità trovi anche nello schermo:

- 1 Per il dolore perdi la presa: la tua arma vola 1d10 metri più in là
- 2 Perdi l'equilibrio e finisci a terra 3 metri più in dietro
- 3 Mano tagliata o comunque distrutta
- 4 Piede tagliato o comunque distrutto (resti zoppo, movimento e Agilità dimezzati)
- 5 Ginocchio rotto (resti zoppo, movimento e Agilità dimezzati)
- 6 Occhio distrutto (finché è uno... se ne perdi due, ti ritiri a vita privata)
- 7 Mascella frantumata (Fascino e Chiacchiera dimezzati)
- 8 Naso distrutto (Fascino dimezzato)
- 9 Testa spaccata (Ingegno, Fascino, Chiacchiera dimezzati)
- 10 Organi interni smarmellati (Vigore dimezzato)

OPZIONE: "Vivo, a terra o morto". A discrezione del master, potete anche non usare i colpi critici e tenere come unici esiti possibili nel combattimento lo svenimento e la morte.

OPZIONE: "Volontà di Ferro in un Corpo d'Acciaio". A discrezione del master, gli Eroi (i personaggi dei giocatori) possono aggiungere anche il punteggio di Volontà alle Prova di Resistenza.

Recupero delle Ferite

Per ogni notte di riposo recuperi 1d6 ferite. Se il tiro del dado è inferiore al tuo punteggio di Vigore, ne recuperi una in più!

Se qualcuno si prende cura di te con una prova di Curare, recuperi subito 1d6 ferite. La difficoltà di questa prova è uguale al totale delle ferite subite! Un ferito può essere curato in questo modo solo una volta al giorno: ulteriori cure, pur facendolo sentire "rinfrancato", non avranno effetto.



Armi e Armature

In GRAFU, sulle armi non si va troppo per il sottile:

-Lottare senza Armi -Calci, Pugni e Testate
Le ferite inflitte sono ridotte di 1. Non causano colpi critici né uccidono sul colpo. Al massimo ci sveni.

-Armi normali -hai presente? "pistole normali per persone normali"! seguono le regole... normali.

-Armi Grosse -katana, UZI, fucile laser
Le ferite inflitte sono aumentate di 1!

-Armi Veramente Grosse -spadone di Conan,
fucile d'assalto, fucile al plasma della Fanteria
Spaziale
Le ferite inflitte sono aumentate di 2!

Ed ecco le armature:

-Protezioni leggere (cuoio, osso, fibre
sintetiche, ecc) riducono le ferite subite di 1
-Protezioni pesanti (acciaio, kevlar, esocorazza
termoreattiva, ecc) riducono le ferite di 2
-Scudi: uno scudo di qualunque tipo riduce le
ferite di un ulteriore 1

RIASSUNTO DEL COMBATTIMENTO

Ordine di azione: punteggio di Agilità

Combattere in mischia: Contrasto di
Combattere contro Combattere oppure
Combattere contro Agilità

Combattimento a distanza: Contrasto di Tirare
contro Agilità oppure Tirare contro Combattere

Ferite Subite = Differenza tra i Contrasti -
Protezioni + Bonus dell'arma

Se con un colpo subisci 1 ferita sola ->
aggiorna il totale, nessun altro effetto
Se con un colpo subisci 2 o più ferite ->
aggiorna il totale e fai una prova di Resistenza
contro il totale delle ferite subite: se fallisci,
svieni

Se con un colpo subisci 10 o più ferite ->
aggiorna il totale e fai una prova di Resistenza
contro il totale delle ferite subite: se fallisci,
muori sul colpo! Se riesci, hai scampato la
morte e subisci "solo" un Colpo Critico!

Finezze Mistiche del Combattimento

Presto! Nell'Espansione GRAFU: Kung FU!

Situazioni tipiche: attacchi furtivi, fuoco, cadere, veleni, droghe

Attacchi furtivi:

Se grazie alla tua Furtività sei riuscito a portarti
alle spalle di un avversario senza che se ne sia
accorto , e decidi di assestargli una bella
spadata, fai una prova di Combattere contro
difficoltà 5.



Fuoco:

Trovarsi tra le fiamme causa 1d6 ferite per
round. Se esce 6, hai preso fuoco e continui a
subire le ferite finché non ti spegni. Spegnersi
rotolandosi a terra, oppure spegnere qualcuno
con una coperta: prova di Agilità. Spegnersi in
acqua, automatico.

Cadere:

Chi cade subisce 1d10 ferite ogni 3 metri. Con
una prova di Agilità (difficoltà pari ai metri
della caduta) si dimezzano i danni. E' brutto
cadere!

Veleni:

Per resistere all'effetto di un veleno devi fare
una prova di Vigore. Se sei il master, decidi per
ogni veleno una difficoltà (ricorda che quella
tipica è 10) e un effetto tra i seguenti o
inventane altri. La durata degli effetti può
essere per 1d6, 1d10 o più ore. Se sei in vena,

puoi attribuire anche un tempo di latenza -da istantaneo a alcune ore- prima che il veleno abbia effetto.

Torpore (tratti dimezzati)

Intossicazione (infligge 1d3, 1d6, 1d10 o più ferite)

Paralisi

Svenimento

Morte indolore

Morte tra indicibili sofferenze

Droghe:

Le regole dei veleni vanno bene anche per le droghe, ma con effetti differenti: ogni droga può causare uno o più effetti negativi come i veleni, e uno o più effetti positivi come ad esempio questi:

Euforia (+1 Ingegno, Chiacchiera e Volontà)

Vitalità (+1 Vigore e Atletica)

Concentrazione (+2 Ingegno)

Nemici in 5 minuti!

Se sei il master e come al solito non ti sei preparato i punteggi dei nemici degli eroi, e non hai ancora sottomano le espansioni perché non le ho ancora scritte, usa questi profili già pronti!

Nemici...

Ridicoli: hanno un 2 e il resto 1.

Schiappe: hanno un 3, un 2, il resto 1.

Deboli: hanno un 4, un 3, un 2, il resto 1.

Medi: hanno un 5, un 4, un 3, un 2, il resto 1.

Forti: hanno un 6, un 4, un 3, un 2, il resto 1.

Forti+: hanno un 7, un 6, un 4, un 3, un 2, il resto 1.

Forti++: hanno un 8, un 7, un 6, un 4, un 3, un 2, il resto 1.

Epici: hanno un 9, un 8, un 7, un 6, un 4, un 3, un 2, il resto 1.

Definitivi: hanno un 10, un 9, un 8, un 7, un 6, un 4, un 3, un 2, il resto 1.

Se i profili ti servono solo per il combattimento, fai così: prendi i primi punteggi e assegnali a tuo piacimento tra Combattere e/o Tirare, Vigore e Agilità. Evvai!

Eroi di Mille Avventure ovvero l'Importanza dell'Esperienza

Se sei il master, alla fine di ogni sessione ti tocca decidere, per ogni personaggio che ha preso parte al gioco, quale dei suoi tratti ha contribuito di più al successo del gruppo, al divertimento di tutti, o cose del genere. Scegli un tratto per ogni personaggio. Il giocatore tira un d10: se tira più del punteggio che ha in quel tratto, lo aumenta permanentemente di 1! Evviva!

Se ha già 10 e quindi non può tirare di più, consentigli di aumentarlo comunque se tira 10.

Se non sei il master, puoi tentare di convincerlo che il tratto che dovresti aumentare è un altro, perché è stato più importante, o perché prometti che il tuo personaggio prima della prossima avventura, mentre tu non giochi, si allenerà tantissimo per migliorare.



Appendice: qualche parola in più sui Tratti degli Eroi

Ecco una breve descrizione di ciascun tratto, nel caso avessi dei subbi!

Vigore

Cosa rappresenta: la forza fisica e la resistenza alla fatica, al dolore, ai veleni.

Esempi di prove: sfondare una porta, fare braccio di ferro, sollevare un macigno.

Agilità

Cosa rappresenta: coordinamento e velocità dei movimenti.

Esempi di prove: schivare un attacco, saltare via da un'auto in corsa, superare un crepaccio con una liana.

Volontà

Cosa rappresenta: forza d'animo, determinazione e coraggio.

Esempi di prove: resistere a tentazioni inopportune (addormentarsi durante i turni di guardia, nutrirsi di cibi sospetti, cedere al Fascino di persone inaffidabili), a emozioni forti (paura e terrore), o a effetti magici o ipnotici.

Ingegno

Cosa rappresenta: attenzione ai particolari, senso logico.

Esempi di prove: cogliere dettagli (visivi, linguistici, logico-matematici...), comprendere intenzioni o sentimenti nascosti.



Fascino

Cosa rappresenta: bellezza, carisma e savoir faire.

Esempi di prove: affascinare gli altri (solitamente persone del sesso opposto) e vincerne la fiducia; intrattenere e risultare simpatici o divertenti.

Fortuna

Cosa rappresenta: il favore del caso!

Esempi di prove: i giochi d'azzardo, evitare trabocchetti o altri rischi senza neanche accorgersene.

Combattere

Cosa rappresenta: l'esperienza e l'abilità nella lotta corpo a corpo.

Esempi di prove: fare a pugni, lottare con spade, asce, machete, katana...

Tirare

Cosa rappresenta: il senso della mira e l'abilità nella lotta a distanza

Esempi di prove: lanciare un sasso, sparare, fare canestro.

Chiacchiera

Cosa rappresenta: la capacità di sciorinare fiumi di parole e confondere gli altri.

Esempi di prove: spacciarsi per qualcun altro, rifilare sole, mentire e farla franca.

Cultura

Cosa rappresenta: il sapere generale.

Esempi di prove: chi scrisse la Gerusalemme Liberata? Di quali elementi è composta l'acqua? Quali sono gli affluenti del Po?

Curare

Cosa rappresenta: l'abilità e l'esperienza nel prestare soccorso.

Esempi di prove: far rinvenire una persona svenuta, fasciare ferite, sistemare fratture, fermare emorragie.

Furtività

Cosa rappresenta: la capacità di non dare nell'occhio.

Esempi di prove: muoversi silenziosamente, nascondersi, sgattaiolare, intrufolarsi, svuotare tasche, confondersi tra la folla, compiere piccoli gesti senza che nessuno li noti (furti, segnali...).

Intimidire

Cosa rappresenta: l'autorità e il timore che si può incutere negli altri

Esempi di prove: dare ordini, minacciare, piegare la Volontà altrui.

Marchingegni

Cosa rappresenta: la conoscenza empirica e teorica delle tecnologie.

Esempi di prove: comprendere, manomettere, riparare, modificare, progettare e realizzare ogni genere di apparato proprio della tecnologia normale dell'ambientazione (disattivare trappole, scassinare serrature, riparare auto, riparare ascensori, manomettere sistemi di sorveglianza).

Conclusione

1. Stampate lo schermo: contiene tutte le regole e le tabelle, comprese le più utili tra quelle delle espansioni.
2. Usate le regole solo se vi aiutano a giocare, altrimenti cambiatele.
3. Divertitevi!

Ringraziamenti

Vorrei ringraziare Laura Burrascano per il costante supporto, Mauro Longo per le sue intuizioni e lo sprone e Gabriele Pellegrini per il suo ottimo GUS!

CREA L'EROE

- Scegli il setting e se vuoi il Tipo di Eroe
 - Distribuisci 6, 5, 4, 3, 2, 2 tra i tratti
 - Segna 1 per gli altri
 - Scegli l'equipaggiamento
Opzione: ritratto ero storia dell'eroe possono valerti 1 punto in più in un Tratto

LE PROVE

Id10 + Tratto contro Difficoltà:
 Una prova banale 5
 Una prova facile 8
 Una prova 10
 Una prova difficile 12
 Una prova difficilissima 15
 Sei un bastardo 20

I CONTRASTI

Id10 + Tratto contro Id10 + Tratto: chi fa di più vince

FUOCO

Id6 ferite. Sul 6 prendi fuoco e continui a bruciare. Prova di Agilità per spegnerli

CADERE

Id10 ferite ogni 3m. Agilità contro (metri) per dimezzare le ferite

VELENIE DROGHE

Prova di Vigore per evitare gli effetti

CRESCITA DEGLI EROI

A fine sessione il master sceglie un Tratto per ogni Eroe. Se con Id10 tiri di più, quel Tratto aumenta di 1

COMBATTIMENTO E FERITE

-Ordine e azione: punteggio di Agilità
 -Mischia: Contrasto di Combattere contro Combattere oppure Combattere contro Agilità
 -Tiro: Contrasto di Tirare contro Agilità oppure Tirare contro Combattere
 -Ferite Subite = Differenza tra i Contrasti - Protezioni + Bonus dell'arma
 -Se con un colpo subisci 1 ferita sola, segnala, nessun altro effetto
 -Se con un colpo subisci 2 o più ferite, segnala e fai una prova di Vigore contro il totale delle ferite subite: se fallisci, muori! Se riesci, subisci "soko" un Colpo Critico!
Opzione: gli Eroi aggiungono la Volontà alle prove di Vigore e per le ferite

COLPI CRITICI

1 Per il dolore perdi la presa: la tua arma vola Id10 metri più in là
 2 Perdi l'equilibrio e finisci a terra 3 metri più in dietro
 3 Mano tagliata o comunque distrutta
 4 Piede tagliato o comunque distrutto (resti zoppo, movimento e Agilità dimezzati)
 5 Ginocchio rotto (resti zoppo, movimento e Agilità dimezzati)
 6 Occhio distrutto (finché è uno... se ne perdi due, ti ritiri a vita privata)
 7 Mascella frantumata (Fascino e Chiacchiera dimezzati)
 8 Naso distrutto (Fascino dimezzato)
 9 Testa spacata (Ingegno, Fascino, Chiacchiera dimezzati)
 10 Organi interni smarmellati (Vigore dimezzato)

NEMICHE PNG

Ridicoli: hanno un 2 e il resto 1
 Schiappe: hanno un 3, un 2, il resto 1
 Deboli: hanno un 4, un 3, un 2, il resto 1.
 Medi: hanno un 5, un 4, un 3, un 2, il resto 1
 Forti: hanno un 6, un 4, un 3, un 2, il resto 1
 Forti+: hanno un 7, un 6, un 4, un 3, un 2, il resto 1
 Forti++: hanno un 8, un 7, un 6, un 4, un 3, un 2, il resto 1
 Elici: hanno un 9, un 8, un 7, un 6, un 4, un 3, un 2, il resto 1
 Definitivi: hanno un 10, un 9, un 8, un 7, un 6, un 4, un 3, un 2, il resto 1

ATTACCHI FURTIVI

Furtivi contro Ingegno: se riesci, attacchi contro difficoltà 5

MAGIA

Magie "aggressive": Contrasto di Magia contro Vigore/Volontà/Agilità...
 Magie innocue: automatiche
 Costo: -1 temporaneo al Tratto di Magia
 Recuperi: 1 punto ogni ora di riposo

ARMI SPECIALI

Lanciafiamme: vedi Fuoco
 Rafica: -3 a Tirare
 Esplosivi: Id10 ferite per esplosione
 Piazzare esplosivi: prova di Artiglieria

VEICOLI

Sparare a un veicolo in movimento: difficoltà 10, ferreo: 5
 Sparare a una parte in movimento: difficoltà 15, ferreo: 10
 Sonari: Contrasti di Guidare o Pilotare.
 Danni trafile veicoli = differenza + Peso del veicolo - protezione

VEICOLI TIPICI

Auto, Peso 3, protezione 1
 Furgone, Peso 4, protezione 1
 Autobus, Peso 5, protezione 2
 Autocarro, Peso 5, protezione 2
 Lino blindata, Peso 3, protezione 3
 Jeep, Peso 4, protezione 2
 Slav, Peso 5, protezione 2
 Carro armato, Peso 6, protezione 4
 Barca, Peso 2, protezione 0
 Peschereccio, Peso 5, protezione 1
 Motoscalo, Peso 4, protezione 1
 Yacht, Peso 7, protezione 1
 Elicottero, Peso 3, protezione 1
 Piper, Peso 3, protezione 0
 Idrovolante, Peso 3, protezione 0

VEICOLI: DANNI CRITICI

1-3 Danneggiata carrozzeria/ scalo*/ carlinga* (-1 protezione)
 4-5 Danneggiati i comandi (-1 guidare/pilotare, prova)
 6-7 Danneggiata ruota*/ elica*/ ala* (-2 guidare/pilotare, prova)
 8-9 Danneggiato asse*/ motore*/ jet* (-4 guidare/pilotare, prova)
 10 Colpito il serbatoio: BOOOM! 2d10 danni a tutti entro 8m

- Scalo danneggiato: imbarchiamo acqua! 2d6 round prima di affondare, ogni altro buco riduce i round necessari di 1
- Carlinga danneggiata: risucchio d'aria! -1 a pilotare!
- Elica/Ala danneggiata: prova a mantenere i comandi o precipiti!
- Jet danneggiato: prova ad atterrare o precipiti!
- Ruota/Asse danneggiato: prova a mantenere il controllo o sbandi!
- Rotore/Jet: ci sono abbastanza paracadute per tutti?

NOME**RITRATTO****ETÀ****DESCRIZIONE****TRATTI**

VIGORE

AGILITÀ

VOLONTÀ

INGEGNO

FASCINO

FORTUNA

FERITE

PROTEZIONI

PROVA DI RESISTENZA

FERITE MEMORABILI

COMBATTERE

TIRARE

ARMI

ARMATURA

CHACCHIERA

CULTURA

CURARE

FURTIVITÀ

INTIMIDIRE

MARCHINGEGNI

ALTRO

DENARO

Tu sei libero:



di riprodurre, distribuire, comunicare al pubblico, esporre in pubblico, rappresentare, eseguire e recitare quest'opera



di modificare quest'opera

Alle seguenti condizioni:



Attribuzione. Devi attribuire la paternità dell'opera nei modi indicati dall'autore o da chi ti ha dato l'opera in licenza e in modo tale da non suggerire che essi avallino te o il modo in cui tu usi l'opera.



Non commerciale. Non puoi usare quest'opera per fini commerciali.



Condividi allo stesso modo. Se alteri o trasformi quest'opera, o se la usi per crearne un'altra, puoi distribuire l'opera risultante solo con una licenza identica o equivalente a questa.

- Ogni volta che usi o distribuisi quest'opera, devi farlo secondo i termini di questa licenza, che va comunicata con chiarezza.
- In ogni caso, puoi concordare col titolare dei diritti utilizzi di quest'opera non consentiti da questa licenza.
- Questa licenza lascia impregiudicati i diritti morali.

Limitazione di responsabilità

Le utilizzazioni consentite dalla legge sul diritto d'autore e gli altri diritti non sono in alcun modo limitati da quanto sopra. Questo è un riassunto in linguaggio accessibile a tutti del [Codice Legale](#) (la licenza integrale).