



MYST

FANTASY ROLE-PLAYING GAME

Manuale di Gioco

v3.0

Valerio De Sanctis, Stefano di Noi,
Federico Mattei, Anna Milano,
Gian Marco Spila, Matteo Coletti



"La vita e i sogni sono fogli di uno stesso libro. Leggerli in ordine è vivere, sfogliarli a caso è sognare."

Arthur Schopenhauer



Nato nel 1993 da un'idea di Valerio De Sanctis, Stefano di Noi e Federico Mattei.

A cura di: Valerio De Sanctis, Stefano Di Noi, Federico Mattei, Matteo Coletti, Anna Milano, Gian Marco Spila.

Contributi: Luca Bruzzese, Pamela Pusceddu.

Versione 3.01 del 17/09/2003

Per aggiornamenti, informazioni o altro: <http://www.myst.it>

È garantito il permesso di copiare, distribuire e/o modificare questo documento seguendo i termini della GNU Free Documentation License, Versione 1.1 o ogni versione successiva pubblicata dalla Free Software Foundation; con le Sezioni Non Modificabili PREFAZIONE e RINGRAZIAMENTI, con il seguente Testo di Copertina, e senza Testo di Retro Copertina. Una copia della licenza è acclusa nella sezione intitolata "GNU Free Documentation License".

Prefazione

Il seguente manuale viene rilasciato pubblicamente dopo numerosi anni di modifiche e rielaborazioni: il progetto iniziale, nato quasi per gioco in un'estate di molto tempo fa, è maturato mese dopo mese, grazie al contributo di persone eccezionali che si sono avvicendate sul tavolo da gioco, trasportando in queste pagine il loro tempo e la loro fantasia.

E' stato grazie a loro che, nel corso degli anni, questo Manuale non ha smesso di crescere, raccogliendo (spesso a fatica) la mole di idee e di suggerimenti che accompagnavano, sessione dopo sessione, gli innumerevoli lanci di dadi. Ed è nel ricordo di tutte le discussioni, le avventure, i Personaggi e le storie finite e non finite che abbiamo deciso di lanciare questo ennesimo dado, con la scelta di diffondere gratuitamente un Sistema di Gioco che è stato in grado di regalarci ore indimenticabili: nella speranza che il risultato sia il più alto possibile, e che molti altri Personaggi prendano vita per il divertimento di chi, malgrado tutto, non si è ancora stancato di tirare i dadi.

Agosto 2003

Indice dei Capitoli

Introduzione

1. Creazione del Personaggio

2. Abilità Speciali e Talenti

3. Le Azioni di Gioco

4. Il Combattimento

5. Il Combattimento: Regole Avanzate

6. Danni e Ferite

7. Ambientazioni, Campagne ed Avventure

8. I Punti Incremento

A1. Armi, Armature, Elmi e Scudi

A2. Equipaggiamento

A3. Modifiche Razziali

GNU Free Documentation License

Ringraziamenti

Introduzione

Giocare di Ruolo

La parola “Gioco di Ruolo” ha assunto nel corso degli anni un numero sempre maggiore di significati: giochi per computer, di carte collezionabili, combattimenti e rappresentazioni dal vivo sono soltanto alcuni degli esempi a cui oggi viene associata la sigla *GdR* (o il suo corrispettivo anglosassone *RpG*, *Role-playing Game*).

Il manuale che state per leggere spiega il regolamento di un Gioco di Ruolo “classico”: un gruppo di persone sedute attorno a un tavolo, muniti di dadi, carta e matite è tutto ciò che serve per prenderne parte. Ma come si fa a Giocare di Ruolo?

Il modo migliore per comprenderlo è pensare al set di un film o di una rappresentazione teatrale: ciascun Attore/*Giocatore* interpreta il *ruolo* di un *Personaggio* (*PG*), che agisce liberamente all'interno di un set/*Ambientazione* messo a punto e animata dal Regista/*Master*. Sarà proprio questa *Ambientazione* a costituire il palcoscenico di una serie di storie aperte (le cosiddette *Avventure*), introdotte dal *Master* e nelle quali i *Giocatori* ricopriranno il ruolo dei protagonisti.

A differenza di quanto accade in un film, la trama di ogni *Avventura* verrà costruita collettivamente, a seconda delle azioni del gruppo di *Personaggi* (il *party*) ed alla loro interazione con l'ambiente ed altri comprimari interpretati e mossi dal *Master* (Personaggi Non Giocanti o *PNG*). Tali *Avventure* possono articolarsi in un numero variabile di sessioni di gioco, fino a costituire una vera e propria *Campagna*, termine che verrà utilizzato per designare una serie di *Avventure* aventi luogo nella medesima *Ambientazione* e proposte allo stesso *party*.

Questo, in sintesi, è quello che si intende con la frase *Giocare di Ruolo*. Come si può facilmente comprendere, lo scopo non è quello di vincere, di primeggiare o di raggiungere un traguardo, bensì quello di contribuire all'evoluzione della *Campagna*, delle sue molteplici storie, degli intrecci e delle relazioni di ciascun *Personaggio* con il mondo esterno e con gli altri membri del *party*.

Il Manuale di Myst

Questo sistema è stato messo a punto da un gruppo di appassionati di Giochi di Ruolo con il tentativo di raccogliere gli spunti più interessanti dei diversi sistemi sperimentati, integrandoli con delle regole che approfondissero gli aspetti solitamente carenti o trascurati.

Nella maggior parte dei casi, i sistemi che abbiamo provato tendevano ad essere troppo macchinosi nel tentativo di inseguire un realismo eccessivo, o viceversa molto semplici, ma carenti sul piano della verosimiglianza: l'obiettivo principale di *Myst* è quello di porsi come un buon compromesso tra questi due fattori, valorizzando al massimo la giocabilità e l'immedesimazione nelle situazioni.

Una grande importanza è stata data alla creazione del *Personaggio*, nel tentativo di favorire la creazione di protagonisti dotati di maggiore spessore rispetto ai classici stereotipi divisi per classi (il Guerriero, il Mago, etc.): verrà quindi data una grande

importanza al *Background*, alle origini ed alle esperienze di vita vissuta al momento dell'ingresso del PG nella *Campagna*. Inoltre, su Myst non vi è alcuna divisione per classi: ciascun PG saprà fare alcune cose meglio di altre, a seconda delle scelte del suo Giocatore.

Per lo svolgimento delle azioni di gioco è stato scelto un sistema di abilità “a cascata”, che consente il raggiungimento di ottimi livelli di realismo senza eccedere nella macchinosità e che ha reso possibile la realizzazione un sistema di incremento graduale intuitivo e veloce; la componente casuale è rappresentata dal Tiro di Dadi secondo un meccanismo analogo per tutte le situazioni (dalla corsa all'utilizzo di poteri), senza bisogno di aggiungere regole particolari salvo quando strettamente necessario.

Molto ci si è soffermati sulla parte relativa al Combattimento, con particolare riguardo all'iniziativa, alle manovre di parata e schivata, alle caratteristiche dell'arma utilizzata ed alla possibilità di compiere azioni particolari.

Con il corso degli anni, il sistema di gioco si è evoluto costantemente, ed ancora oggi continua a trasformarsi con l'aggiunta o il perfezionamento di diverse regole. Per questo motivo il Regolamento che state leggendo è per sua natura *in fieri*, ed in alcuni punti potrà sembrare frammentario e incompiuto.

Regole e Ambientazione

In un qualsiasi Gioco di Ruolo, il Regolamento (inteso come meccaniche di gioco) rappresenta quella che possiamo definire come la componente *teorica*: un insieme di regole più o meno generiche, scritte magari per essere utilizzate all'interno di una Ambientazione specifica ma di fatto esportabili per qualsiasi altra (scelta o creata *ad hoc* dal Master).

L'Ambientazione rappresenta quindi una delle tante applicazioni *pratiche* del Regolamento, e non di rado è proprio con la pratica che alcune meccaniche di gioco riescono ad essere assimilate nel modo migliore. Per questo motivo, nonostante Myst sia un sistema indipendente da una Ambientazione specifica, abbiamo scelto di inserire degli esempi concreti relativi ad un generico scenario *low-Fantasy*, sia pure senza scendere nei dettagli e limitandosi all'inserimento di razze generiche, abilità standard ed oggetti di uso comune.

E' importante precisare che tali esempi non vincolano in alcun modo il presente Manuale, che resta compatibile con qualsiasi Ambientazione in grado di fornire un nuovo set di razze, abilità e così via (o di integrare quelle già esistenti).

L'Ambientazione di *Sarakon*, tutt'ora utilizzata per il *playtesting* del sistema, nasce proprio dall'integrazione di tali esempi, e dall'aggiunta progressiva di elementi ad essi complementari: quella di *Sarakon* è un'Ambientazione di tipo Medioevale, situata in un Continente di un pianeta immaginario con alcuni elementi *low-Fantasy* come la presenza di più *razze*, magia e poteri divini. E' una lettura particolarmente consigliata a chiunque intenda dar vita ad una Ambientazione nuova partendo dal Regolamento di Myst.

N.B.: *In linea con quanto detto sopra, è stata presa la decisione di non includere all'interno del presente Regolamento elementi cari alle Ambientazioni high-Fantasy come la presenza di mostri e oggetti magici: la loro presenza è infatti legata a filo doppio all'Ambientazione scelta o realizzata.*

1. Creazione del Personaggio

v 3.7

All'interno dell'Ambientazione.

La creazione di un Personaggio di un Gioco di Ruolo passa per una serie di sforzi creativi da parte del Giocatore che lo dovrà poi impersonare: un PG completo e credibile darà grandi soddisfazioni al suo ideatore, renderà più facile ed immediata l'immedesimazione con esso e contribuirà a dare al gioco un notevole spessore.

La prima cosa da fare per costruire un Personaggio nel migliore dei modi è dare uno sguardo all'*Ambientazione*, lo scenario scelto dal Master per dar vita alle sue storie: l'Ambientazione costituirà il mondo del nostro Personaggio fin dalla sua nascita, e sarà in base ad essa, al suo *interno*, che dovrà essere messa a punto l'idea di base del PG.

L'influenza dell'Ambientazione sulla creazione del Personaggio investe anzitutto le sue caratteristiche fisiche: elementi come il sesso, la razza ed il colore della pelle vanno studiati in base al possibile luogo di nascita del PG, alla presenza o meno di etnie particolari, al tipo di società: Personaggi come un barbaro alto due metri nell'esercito della Roma Imperiale o una sacerdotessa-guerriero a capo di un esercito nell'Europa Medioevale sono teoricamente ipotizzabili come delle rare eccezioni, ma di certo non rappresentano un buon esempio di PG e potrebbero mettere a dura prova la credibilità di un'ambientazione (specialmente se non sono gli unici all'interno del Party).

Per questo motivo è consigliabile che ciascun Giocatore si consulti con il Master, comunicando a grandi linee il tipo di Personaggio che desidera mettere a punto: il Master dovrà a sua volta valutare il possibile collocamento di quel PG nell'Ambientazione ed all'interno del *Party* composto dagli altri Personaggi, ed in caso di incompatibilità avrà cura di proporre le modifiche del caso.

Per evitare un importante fraintendimento, è importante specificare una cosa: costruire un Personaggio all'interno dell'Ambientazione non significa necessariamente conformarsi a degli *standard* precisi: un PG contestatore e poco

integrato, se costruito con intelligenza ed attenzione, può essere una grandissima fonte di divertimento, a patto che si tratti di una precisa idea interpretativa, e che rappresenti a suo modo una *eccezione* all'interno dello scenario di gioco.

Caratteristiche fisiche e caratteriali.

E' importante che il Giocatore abbia un'idea di base su come il Personaggio debba essere, in modo da poterlo caratterizzare nelle sue particolarità: come già detto nel paragrafo precedente, caratteristiche come il sesso, l'altezza o il colore della pelle dovranno essere scelte sulla base di un riscontro preciso con i luoghi di nascita e con i territori in cui presumibilmente il PG avrà vissuto e vivrà le sue avventure.

Tenere a mente l'Ambientazione e la sua struttura sarà ancora più importante quando si vorrà determinare la *Razza* del proprio Personaggio: nella maggior parte delle ambientazioni *high-fantasy* le Razze sono molte e solitamente diffuse sul territorio, consentendo ai Giocatori di scegliere tra esse senza doversi preoccupare di considerare altri fattori. Viceversa, nelle ambientazioni dove la componente *fantasy* è ridotta, le Razze sono poche e spesso fortemente differenti sia come caratteristiche fisiche che come organizzazione sociale e mentalità. La scelta della Razza, quindi, non soltanto va effettuata sulla base delle possibilità offerte dall'ambientazione, ma potrebbe influenzare fortemente anche il carattere, le origini e lo stile di vita del Personaggio.

Oltre che per la presenza sul territorio, la Razza del Personaggio è importante per il modo in cui ne influenza le capacità: ciascuna ha infatti delle caratteristiche particolari, che renderanno il PG più o meno forte, più o meno agile e così via. Nel Continente di *Sarakon*, l'ambientazione che accompagna questo manuale, sono presenti tre Razze (*Umani*, *Elfi* e *Nani*), che differiscono l'una dall'altra tanto dal punto di vista fisico e dalle capacità attitudinali, quanto dal modo di vivere. Le differenze fisiche, studiate per essere valide in qualsiasi contesto

fantasy, sono spiegate (in termini di *bonus* e *malus* alle Abilità) nell'Appendice relativa alle **Modifiche Razziali** che troverete alla fine di questo Manuale. Quelle di tipo sociale e culturale sono invece trattate nel modulo dedicato all'**Ambientazione di Sarakon**.

Il Background.

Una volta scelto a grandi linee il tipo di Personaggio che si desidera costruire, il sesso, le caratteristiche fisiche e la razza, occorrerà incominciare a pensare alla sua *storia*. La vita del PG non incomincia infatti al momento del suo ingresso nel Party e dell'inizio della sua prima avventura: un Personaggio senza un passato da raccontare non sarebbe altro che un guscio vuoto, privo di quella profondità che è invece indispensabile per interpretarlo adeguatamente in un Gioco di Ruolo.

Per *Background* si intende tutto il bagaglio di esperienze posseduto dal Personaggio al momento del suo ingresso in gioco: si tratta ovviamente di esperienze narrative, di una vera e propria storia di vita che il Giocatore ha il compito di preparare ed il Master di leggere, per approvare o proporre delle piccole modifiche o aggiustamenti in linea con quanto richiesto dalla sua *Ambientazione* e dalle idee per la sua *Campagna*.

Il Background è una risorsa indispensabile tanto per il Giocatore quanto per lo stesso Master: questi potrà infatti trarre dal vissuto del PG importanti informazioni che potrà poi sviluppare liberamente nel corso delle sue avventure, sviluppandone a modo suo le idee e gli spunti: dipingere un affresco del passato di un Personaggio sarà quindi un modo per delineare le basi del suo stesso futuro.

Come esempio di un possibile *Background*, ne riportiamo uno dei tanti Personaggi di *Myst* realizzati: il testamento di Grun Scudo Spezzato.

«Mi chiamano Grün Scudo Spezzato, ma visto che questo è un documento formale, sarà bene indicare il mio nome completo ed esatto: Grünvild Dharvada.

Questo è il mio testamento, messo su pergamena dallo scrivano Matyas, visto che io quasi non so scrivere, ma so uccidere e so capire chi mente, lo sento dall'odore, per cui farà bene a scrivere tutto quello che gli è detto, né più né meno.

Sono arrivato a 33 anni senza scrivere mai un testamento, convinto che portasse sfortuna, ma in fondo ne ho conosciuti molti che sono morti senza testamento, soprattutto negli ultimi tempi. Invece il mio Signore, Valadh, Boiardo del Feudo di Dharvada, ce lo aveva pronto, come tutti i potenti, fin da quando era un bambino, ed è morto solo pochi giorni fa, da

vecchio. Ma in fondo non aveva eredi a cui lasciare i suoi averi, la sua casata e la sua stirpe è finita con lui, e tutti i suoi beni sono finiti al boiardo rivale, senza bisogno di nessun testamento.

Io non ho molto da lasciare, a parte quello che porto con me, e non ho parenti. Non ce li ho mai avuti, sono uno di quelli che si definiscono "figli della guerra". L'unica cosa certa è che scorre sangue Vatravo nelle mie vene, un sangue da guerrieri a quanto si dice, per cui fui preso e cresciuto da Valadh, per divenire fin da ragazzino uno dei suoi soldati. Del resto sarebbe inutile nascondere la mia origine, la tradisce il mio secondo nome, come è tradizione in questi casi il nome del feudo che ho servito. Comunque divenni un buon guerriero, e dopo anni di esperienza uno dei suoi luogotenenti, uno di cui si fidava. Ne aveva bisogno negli ultimi anni, quando la lotta con Ivanov di Miricev, il feudo a meridione di Dharvada, divenne aperta e sempre più sanguinosa. Ma ora Valadh è morto, ed Ivanov alla fine ha messo le sue mani sulle miniere di argento che da anni bramava. Ed io adesso sono solo il soldato di un boiardo che non c'è più, né lui né lo stemma che portava.

Non ho parenti, e al momento non ho amici, ma semmai capiterà che io muoia circondato da compagni, non voglio che, come spesso ho visto accadere, si scannino per dividersi le mie cose. Non è bello con un cadavere ancora caldo, soprattutto se è il mio. Per cui, sia ben chiaro, stabilisco che così siano divisi i miei averi.

La mia falcata proviene da un bottino di guerra, e mi fu regalata da Valadh il giorno del mio quindicesimo compleanno, o per meglio dire dell'anniversario del mio ritrovamento. Lo ha servito per i 18 anni successivi, anche se questo non ha evitato la sua morte. Ma si tratta di un'ottima falcata, che non mi ha mai tradito. Che vada a chi tra i miei compagni la sa meglio usare, e che lo dimostri se qualcuno lo mette in dubbio. Unica condizione, dev'essere di sangue Vatravo il suo possessore, così come deve essere per ogni falcata.

Le altre mie armi, vengano distribuite con gli stessi criteri agli altri miei compagni, in maniera tale che ognuno abbia la più adatta per sé, e nessuno rimanga senza, se possibile. Preferisco la falcata, ma spesso e volentieri ho affidato la mia vita a loro.

Stessa cosa stabilisco per la mia armatura. Il suo valore è alto, anche più alto di quello delle armi, ma come ogni guerriero sa il suo cuore è legato più all'acciaio che impugna che all'acciaio che indossa.

Il mio arco d'osso, vada ad un buon tiratore, se possibile Vatravo e capace di scoccare decentemente anche a cavallo, che in altre mani sarebbe sprecato.

Il mio cavallo, Mangiamela, non so se mi sopravviverà, sinceramente spero di no. Ma ci sono molto affezionato, anche perché insieme siamo riusciti a fuggire da Dharvada, lasciandoci dietro il nostro passato.

Rimane da stabilire il destino dei miei soldi, ma quella è la parte più facile.

Infatti dubito che morirò ricco. In ogni caso, che le miei monete vengano spese in cibo, vino e birra. In cambio chiedo solo un brindisi alla mia memoria.

Infine, chiedo che il mio corpo venga bruciato, e che sulla pira mi accompagni solo il mio scudo di legno. Spero che almeno quello avrete la creanza di lasciarmelo.»

Firmato da Grünwild Dharvada, compilato e sottoscritto dallo scrivano Matyas

Non è necessario preparare il Background al momento della creazione del Personaggio: in molti casi, alcuni aspetti del PG emergono con più naturalezza nel corso delle primissime sessioni di gioco, dopo le quali sarà più facile calarsi nell'atmosfera dell'ambientazione e scrivere un passato credibile per il proprio alter-ego. E' tuttavia fortemente consigliato avere almeno un'idea di base su quali siano le origini e le esperienze del proprio Personaggio: saranno informazioni molto utili per affrontare i prossimi paragrafi, in cui occorrerà stabilirne e determinarne le capacità e le potenzialità.

Uno sguardo alla Scheda.

Una volta messa a punto l'idea di base, decise le caratteristiche fisiche e la Razza, e stabilita a grandi linee la storia del proprio Personaggio, è il momento di prendere confidenza con la *Scheda*: sarà lì, infatti, dove metteremo nero su bianco le decisioni prese. La Scheda del Personaggio è lo strumento che raccoglie tutte le informazioni relative al PG.

Per alcune voci (altezza, peso, colore degli occhi e dei capelli) la faccenda è molto facile, poiché la scala di valori da utilizzare ci è nota: sappiamo già, ad esempio, che se il nostro PG è molto alto occorrerà scrivere alla voce *Altezza* un numero come 1.95mt.; ma come bisogna regularsi nel caso di un PG molto forte, o molto bravo a cantare o a tirar di spada? Per comprendere questo, occorre prendere confidenza con la scala di valori utilizzata da questo sistema.

Come è possibile notare guardando la scheda, le capacità fisiche e mentali di un Personaggio vengono misurate facendo ricorso ad un piccolo numero di *Abilità Primarie*, da ciascuna delle quali dipende un gran numero di *Abilità Secondarie*.

Le **Abilità Primarie** misurano le caratteristiche principali del Personaggio: esse

hanno un'importanza determinante per il gioco, in quanto misurano le capacità di base, e si dividono in Intelligenza, Volontà, Destrezza, Agilità, Costituzione, Aspetto e Fortuna. Il loro punteggio va da un minimo di 1 ad un massimo di 20: per facilità, possiamo immaginarle come "le doti di partenza" del PG, presupposti indispensabili per l'utilizzo delle **Abilità Secondarie** ad esse correlate. Queste ultime misurano le capacità vere e proprie del PG, quelle per cui è naturalmente portato e quelle apprese nel corso delle proprie esperienze. Il punteggio delle *Abilità Secondarie* varia da un minimo di 0 ad un massimo di 50; contrariamente alle primarie, inoltre, potranno subire incrementi nel corso del gioco a seguito degli apprendimenti del Personaggio.

N.B.: Vediamo di ricapitolare quanto detto finora: il primo passo per la creazione del proprio Personaggio consiste nella determinazione di un **Background**, un libero resoconto delle esperienze passate del PG avente lo scopo di delinearne il carattere e le principali attività che è in grado di svolgere. Una volta preparato, è poi necessario *tradurlo* in numeri compilando opportunamente la **Scheda del Personaggio**, ricordando che essa è suddivisa in:

- **Caratteristiche Fisiche e di Background**
(*altezza, peso, origini*)
- **Abilità Primarie**
(*misurate con un punteggio da 1 a 20*)
- **Abilità Secondarie**
(*misurate con un punteggio da 0 a 50*)

I Punti Incremento.

Ora non resta che vedere come è possibile, in dettaglio, acquistare per il proprio PG i punteggi delle Abilità Primarie e Secondarie: per far questo, il Giocatore ha a disposizione un certo numero di Punti iniziali da spendere, che prendono il nome di **Punti Incremento (PI)**.

I **PI** rappresentano il *capitale* che il Giocatore ha a disposizione per costruire il proprio Personaggio e per *acquistarne* le capacità fisiche e mentali, secondo modalità descritte volta per volta. Il totale di **PI** disponibili all'inizio può essere stabilito dal Master a seconda delle sue esigenze e delle difficoltà della campagna, tenendo presente il numero consigliato per dar vita a Personaggi mediamente bilanciati è pari a **2000 PI**.

La prima cosa da fare, una volta determinato il numero di Punti Incremento disponibili, è acquistare le **Abilità Primarie**.

Acquisto delle Abilità Primarie.

Come già detto, le **Abilità Primarie** hanno un'importanza determinante per il gioco, in quanto misurano le *capacità di base*: ricordiamo che si dividono in **Intelligenza**, **Volontà**, **Destrezza**, **Agilità**, **Costituzione**, **Aspetto** e **Fortuna**, e che il loro punteggio va da un minimo di 1 ad un massimo di 20. Di seguito sono descritte una per una: la sigla tra parentesi è l'abbreviazione con cui spesso si farà a loro riferimento nel corso del manuale.

Intelligenza (INT)

Misura le capacità di concentrazione e di attenzione di un Personaggio: il punteggio indicherà l'attenzione per i particolari, le capacità applicative nello studio e le capacità mnemoniche, oltre a dare una stima indicativa per le sue capacità intellettive.

Volontà (VOL)

Misura le difese psichiche e psicologiche del Pg; un personaggio dotato di poca Volontà (o che subisca una considerevole diminuzione del suo punteggio naturale) accuserà delle penalità alle azioni (a discrezione del Master) e resisterà di meno ad attacchi di natura non fisica. Un punteggio pari a 0 in quest'abilità indica un personaggio fortemente dipendente da chi ha intorno, mentre uno in negativo indica un personaggio svenuto, o estremamente vulnerabile.

Destrezza (DES)

Misura i riflessi del personaggio, la sua manualità e la capacità di precisione con armi e simili: una Destrezza alta aiuterà i Personaggi a combattere, suonare strumenti, lanciare oggetti e via dicendo.

Agilità (AGI)

Rappresenta la rapidità del Pg nel correre o, in generale, nel camminare. Ogni 2 *round* (10 secondi), il personaggio potrà muoversi, se corre, di un numero di metri pari a cinque volte il bonus della sua **Agilità**. Quando si tratta di camminare, non è così influente (un Personaggio normale percorre circa 5/6 km all'ora, indipendentemente dalla sua Agilità).

Costituzione (COS)

Rappresenta le capacità prettamente fisiche del personaggio. La Costituzione aiuta a resistere a ferite, veleni, malattie, rende il Pg più forte e capace di combattere meglio. Misura anche, assieme alla Resistenza, il numero di *round* in cui il Pg potrà correre a piena velocità prima di stancarsi, ed il quadruplo del numero di *round* in cui il personaggio potrà trattenere il fiato (valore che va dimezzato se questi non ha avuto tempo di prendere il respiro). Insieme alla Abilità Secondaria **Forza**, inoltre, misura il numero massimo di Kg. che il Pg può sollevare da fermo ($COS \times 3$ più la Forza); il numero risultante, diviso per due, misura anche il numero massimo di Kg che il Pg può trasportare.

Aspetto (ASP)

Misura la presenza del Personaggio e la sua bellezza fisica oggettiva: il Personaggio risulterà attraente per una persona del sesso opposto se questi effettuerà un tiro di 1d20 con un risultato uguale o inferiore al suo punteggio di Aspetto.

Fortuna (FOR)

È un'abilità Jolly, che permette al personaggio la riuscita di azioni altrimenti difficilissime o impossibili: i punti di Fortuna vengono spesi in modo temporaneo (salvo diverse indicazioni) e si ricaricano al ritmo di 1d10 punti al giorno: ogni volta che un giocatore vorrà fare uso di **Fortuna**, potrà farlo prima o dopo il Tiro di un'Abilità Secondaria o di un Check (se intende utilizzarla nel modo più comune), osservando i seguenti "prezzi":

Prima del Tiro di una Abilità Secondaria (i punti vanno spesi PRIMA del Tiro):

- 1 punto bonus al Tiro per ogni punto speso.
- Dado aggiuntivo: 5 punti \times dado (max. 3 dadi)

Dopo il Tiro di una Abilità Secondaria (i punti possono essere spesi DOPO il Tiro):

- Ritirare un dado (risultato da 2 a 9): 5 punti
- Ritirare un dado (risultato di 1): 10 punti

N.B.: I Personaggi recupereranno 1d10 Punti di Fortuna all'inizio di ogni giorno di gioco. Il Master potrà comunque variare questa disposizione come riterrà più opportuno, tenendo presente che nessun Personaggio dovrebbe spendere i suoi punti di Fortuna contando su una ricarica sicura.

Ciascuna Abilità Primaria potrà essere acquistata con i **Punti Incremento (PI)** iniziali facendo uso della tabella seguente, a cui il Master potrà (se lo desidera) apportare le modifiche del caso.

Punteggio Abilità Primaria	Costo in PI
1	5
2	10
3	15
4	20
5	30
6	40
7	50
8	60
9	70
10	80
11	90
12	100
13	115
14	130
15	145
16	160
17	180
18	200
19	220
20	250

N.B.: Dando uno sguardo alla tabella dei costi, si può notare come essa presenti tre incrementi di tipo scalare: i punteggi da 1 a 4 hanno un costo di 5 **PI** ciascuno, quelli da 5 a 12 hanno un costo di 10 **PI** ciascuno, quelli da 13 a 16 un costo di 15 **PI** ciascuno e così via: questo scoraggia il Giocatore dallo sviluppare in modo eccessivo alcune caratteristiche del suo Personaggio a discapito di altre, in modo da produrre Personaggi più equilibrati.

Ricordate che le Abilità Primarie non sono l'unica cosa da acquistare: spendendo troppi **PI** durante questa fase, correte il rischio di costruire un Personaggio molto dotato e promettente... ma con ben poca pratica! Se siete alle prime esperienze, è consigliabile evitare di spendere più di **900-1000 PI** per le Abilità Primarie e concentrare il resto dei punti per la fase successiva, che riguarda l'acquisto delle **Abilità Secondarie**.



Acquisto delle Abilità Secondarie.

Una volta terminato l'acquisto delle Abilità Primarie, il Giocatore dovrà spostare la sua attenzione sulle **Abilità Secondarie**. Queste ultime possono avere un punteggio che varia da 1 a 50, e misurano tutto quello che il Personaggio sa fare nella vita di tutti i giorni: ciò in cui sarà naturalmente portato, e ciò che avrà appreso nel corso delle proprie esperienze; inoltre, a differenza delle **Abilità Primarie**, potranno subire incrementi nel corso del gioco a seguito degli apprendimenti del Personaggio.

Come si può facilmente vedere osservando la Scheda del Personaggio, ogni **Abilità Secondaria** presenta alla sua destra due numeri separati da un trattino (es. 15-2), ed alla sua sinistra una casella circolare, annerita o meno.

Ascoltare	0-2	●
Botanica	10-2	○

I due numeri rappresentano il **Costo di Base (CdB)** ed il **Costo Progressivo (CP)** dell'Abilità; la casella non è altro che un indicatore, da annerire dopo l'acquisto del Costo di Base: essa è infatti già annerita in tutte le **Abilità Secondarie** aventi un **CdB** pari a zero.

Ma cosa significano questi due termini? Vediamolo con attenzione:

Il Costo di Base (CdB)

Misura il numero di **PI** necessari al Personaggio per *acquistare* l'Abilità e poterla quindi incrementare: non sarà possibile, infatti, assegnare punti ad una **Abilità Secondaria** non acquistata, avente cioè la casella del Costo di Base non annerita.

Il Costo Progressivo (CP)

Indica quanti **PI** sarà necessario impiegare per incrementare di 1 punto il punteggio di quella specifica Abilità per i primi 10 punti.

I termini chiave delle Abilità Secondarie sono dunque due: l'**Acquisto**, che si effettua pagando un numero di **PI** pari al **CdB** dell'Abilità, e l'**Incremento**, che consente di aumentare il punteggio di qualsiasi Abilità acquistata pagando un numero di **PI** pari al **CP** dell'Abilità per ciascun punto, purché essa non superi il punteggio di 10.

Incrementare una Abilità Secondaria sopra ai 10 punti è possibile, anche se molto più costoso: il **CP** infatti aumenta a seconda del punteggio dell'abilità stessa, secondo la seguente tabella:

Punteggio Attuale	CP	CP	CP
1-10	1	2	3
11-20	2	4	6
21-30	3	6	9
31-40	4	8	12
41-50	5	10	15

Incrementare una Abilità Secondaria con un **CP** pari a 1 costerà quindi 1 **PI** fino a quando rimarrà entro i 10 punti, 2 **PI** quando si verrà a trovare tra gli 11 e i 20, e così via: si noti come le Abilità aventi **CP** più elevato continueranno a costare, rispettivamente, il doppio ed il triplo.

Cosa si intende con acquistare un'Abilità Secondaria?

Un'Abilità Secondaria *acquistata* misura, indipendentemente dal punteggio, la *familiarità* che il Personaggio ha con essa: tale familiarità può essere dovuta ad una sua predisposizione naturale o ad un allenamento (o studio) costante, e sarà più o meno costosa a seconda della difficoltà presentata dall'Abilità stessa: viceversa, le abilità non acquistate saranno quelle per cui il vostro Personaggio sarà... completamente negato! Potrà utilizzare quell'abilità soltanto dietro il consenso del Master, e in ogni caso dovrà applicare una penalità al Tiro di dado pari al **Costo di Base** stesso.

Il concetto non è di facile comprensione, e per spiegarlo conviene ricorrere ad un esempio riassuntivo:

Un Giocatore, "pagando" al suo Personaggio il **CdB** dell'**Abilità Secondaria Cucinare**, renderà quest'ultimo un potenziale cuoco. Questo significa che anche se il Personaggio avrà un punteggio in Cucinare pari a zero, sarà comunque vissuto in mezzo alle pentole e ai fornelli per una certa parte della sua vita, o magari *predisposto* alla cucina con tutti i suoi correlati (tagliare il prosciutto, spellare gli animali, etc.): potrà sfruttare questa predisposizione incrementando pian piano il suo punteggio in Cucinare, pagando per ciascun punto un numero di **PI** pari al **Costo Progressivo (CP)** previsto.

Elenco delle Abilità Secondarie.

Quello che segue è un elenco delle **Abilità Secondarie** consigliate per un'ambientazione di stampo Medioevale *low-fantasy*. Il Master sarà ovviamente libero di aggiungerne alcune o di eliminarne altre, a seconda dell'ambientazione, del territorio o del periodo storico scelto per la Campagna.

INTELLIGENZA	CdB	CP	DESCRIZIONE
Alchimia	10	2	Misura la capacità del Pg di preparare preparare tisane, decotti a base di erbe, pozioni officinali, veleni etc.: questa Abilità andrà utilizzata ogni qualvolta occorrerà mescolare dei reagenti, realizzare dei composti, o per analizzare eventuali pozioni o sostanze liquide (o solide) di dubbia composizione.
Ascoltare	0	2	Misura la capacità del Pg di notare suoni e rumori particolari. È molto utile per udire conversazioni, o anche per rendersi conto di rumori sospetti.
Botanica	10	2	Quest'abilità permette al personaggio di riconoscere le piante e di essere al corrente delle loro qualità.
Cartografia	5	2	Misura l'abilità del personaggio di disegnare e interpretare mappe che rispecchino in maniera soddisfacente la realtà, e di analizzare edifici o zone visibili o in cui si trova (dimensioni, uscite, etc.)
Curare	15	2	Consente di fermare emorragie, ricucire ferite, curare arti spezzati, nonché riconoscere veleni e malattie e sapere come curarli.
Distinguere Odori e Saperi	0	2	Consente al personaggio di riconoscere odori e sapori, è molto utile se usata insieme ad abilità come Cucinare o Botanica .
Geologia	10	2	Permette al personaggio di conoscere e di riconoscere rocce e minerali, individuandone le loro qualità; va utilizzata anche per valutare oggetti come gemme e gioielli, e infine per analizzare grotte, aperture nel terreno, morfologia del territorio etc.
Gioco D'Azzardo	5	1	Misura l'esperienza del Pg nei giochi di carte e di dadi, può, all'occorrenza, essere usata anche per barare.
Individuare	0	2	Misura la capacità del Pg di notare dettagli e particolari. È molto utile per cercare nascondigli segreti, oggetti nascosti, o comunque poco vistosi, o anche per rendersi conto di movimenti sospetti.
Leggere e Scrivere	10	2	Indica la capacità del Pg di saper leggere e scrivere le lingue che è in grado di parlare. Dopo aver imparato a leggere e a scrivere correttamente la lingua madre, il personaggio potrà cimentarsi in un'altra, l'iter da seguire sarà sempre il medesimo: imparerà dapprima solo a leggerla, poi a scriverla, quando sarà padrone anche di quest'altra potrà passare alla terza, e così via (Vedi Tabella CP5). N.B.: Si consiglia di non attribuire all'Abilità di <i>Leggere e Scrivere</i> in una determinata lingua un punteggio superiore a quello posseduto dal PG in quella stessa lingua (vedi sotto).
Lingua	30	2	Misura il grado di padronanza in una lingua (che deve essere specificata) da parte del Pg. Solitamente, tutti i personaggi cominciano con un punteggio intorno al 10-15 nella lingua del loro paese natale, a seconda della loro cultura e di dove sono vissuti. Gli Elfi e Nani che vivono fuori dai loro territori sono bilingui, avranno quindi conoscenze analoghe anche in elfico o in manesco (Vedi Tabella CP5).
Orientamento	0	1	Misura l'abilità del Pg di sapersi orientare, utilizzando i punti di riferimento a sua disposizione (corsi d'acqua, stelle, mappe o piccole cartine).
Seguire Tracce	0	2	Consente al Pg di individuare e seguire le tracce lasciate da animali o uomini, e di capire da essere le caratteristiche della preda. Sostituisce l'abilità Individuare relativamente a qualsiasi tipo di "traccia".
Sopravvivenza	0	1	Misura l'abilità del Pg di cavarcela in condizioni disagiate, trovare cibo, acqua, accendere fuochi, costruirsi utensili semplici: il suo campo d'azione è molto generale, e cessa ove esista una abilità specifica (ad esempio, Seguire Tracce o Cucinare).
Storia e Geografia	0	2	Riassume le conoscenze di Storia e Geografia del Pg (Vedi Tabella CP5).
Usi e Costumi	0	2	Consente di conoscere gli usi e i costumi degli uomini di varie classi, razze e nazionalità, comprendendo anche l'eventuale bagaglio culturale, folkloristico, religioso, il <i>modus vivendi</i> etc.
Zoologia	5	2	Misura il grado di conoscenza (prevalentemente teorica) su animali e mostri del Pg.

<i>VOLONTA'</i>	<i>CdB</i>	<i>CP</i>	<i>DESCRIZIONE</i>
Affinità Animale	15	2	Misura il rapporto del Personaggio con gli animali: il PG risulterà “simpatico” agli animali, che potrebbero evitare di attaccarlo e/o tranquillizzarsi in sua presenza. Ad alti livelli, il PG potrà arrivare a comprendere (o perlomeno ad intuire) particolari stati d’animo degli animali, e comunicargli i propri: si tratterà comunque di una comunicazione empatica, non di uno scambio di informazioni.
Cantare	5	1	Misura la bravura oggettiva del Pg nel canto.
Carisma	0	1	È la capacità di porsi nel migliore dei modi verso le altre persone. Con una buona prova di Carisma si può convincere un mercante a fare qualche sconto come può aiutare il Pg ad interessare i suoi interlocutori.
Freddezza	0	2	È la capacità di mantenere il sangue freddo di fronte a situazioni difficili o ad eventi spaventosi.
Intimidire	0	1	Permette al Pg di incutere timore in chi gli sta di fronte, è molto utile in combattimento, dove un buon urlo di guerra può deconcentrare l'avversario.
Leadership	10	1	Misura le capacità di leader del Pg, che grazie a quest’abilità sarà capace di farsi ascoltare ed ubbidire; è possibile utilizzarla per convincere persone a seguire le proprie idee o a sposare la propria causa.
Percepire Emozioni	10	2	Consente di intuire le emozioni degli altri (dal tono della voce, dal movimento dei muscoli facciali, gocce di sudore, ecc.) e capire così se mentono, se sono agitati, tranquilli, ecc.
Recitare	5	1	Misura la bravura oggettiva del Pg nel recitare. Consente di imitare suoni e movimenti e di mentire senza essere scoperti.

<i>DESTREZZA</i>	<i>CdB</i>	<i>CP</i>	<i>DESCRIZIONE</i>
Armi (specificare Arma)	Var.	Var.	Misura la bravura del Pg con un’Arma specifica: il pagamento del CdB di un’Arma rende gratuiti i CdB di tutte le Armi del suo stesso Gruppo. Le Armi aventi CdB gratuito non daranno ovviamente al Personaggio alcuna penalità, come se avessero un CdB pari a 0. Per una descrizione ed un maggiore approfondimento delle Armi e dei Gruppi delle Armi, consultare il capitolo relativo al Combattimento .
Borseggiare	10	2	Misura la bravura del Pg nel furto (rubare oggetti su una bancarella, svuotare tasche, ecc.).
Cavalcare (spec. Animale)	15	2	Permette al Pg di cavalcare animali di vario tipo, che andranno specificati (vedi Tabella CP5).
Corpo a Corpo	5	2	Capacità di combattere corpo-a-corpo.
Cucinare	10	1	Misura le capacità culinarie del personaggio. Quest’abilità permette di approntare un frugale pasto con le prede di caccia, ma anche di allestire un grande banchetto.
Lanciare Oggetti	5	1	Misura la mira del Pg con oggetti (non armi) a propulsione diretta, come torce, sassi, etc.
Pilotare (specificare cosa)	Var.	Var.	Misura l’abilità del personaggio nel condurre carri o qualsiasi mezzo di locomozione (esclusi ovviamente gli animali) che dev’essere specificato (vedi Tabella CP5).
Riparare Armi	10	2	Permette sia di riparare danni a armi e corazze che di poter riconoscere le qualità di armi e armature.
Scassinare	15	2	Misura la perizia del Pg nell’aprire serrature senza l’ausilio delle chiavi.
Suonare	10	1	Misura la bravura oggettiva del Pg nel suonare uno o più strumenti musicali che andranno specificati.

<i>AGILITA'</i>	<i>CdB</i>	<i>CP</i>	<i>DESCRIZIONE</i>
Atletica	0	2	Misura le capacità atletiche del Personaggio: saltare, arrampicarsi, ma anche familiarità con il danzare, grazia e senso dell’equilibrio.
Furtività	5	2	Consente al Pg di muoversi silenziosamente e di non dare nell’occhio.
Nascondersi	0	2	Misura l’abilità del Pg nel nascondersi dietro ripari (restando fermo).
Nuotare	20	2	Misura le capacità di nuotatore del Pg. (vedi Tabella 4).
Schivare	10	1	Serve per schivare i colpi inferti al Pg.

COSTITUZIONE	CdB	CP	DESCRIZIONE
Forza	0	2	Misura la forza fisica del Pg, utile per infliggere danni maggiori, per sfondare porte o per portare pesi.
Resistenza	0	1	Indica la resistenza fisica del personaggio, serve per non svenire una volta feriti e per sopportare sforzi di ogni tipo.
Resistenza a Veleni/Malattie	0	1	Misura la resistenza del Pg agli effetti dei veleni e alle malattie.

ASPETTO	CdB	CP	DESCRIZIONE
Guardaroba e Stile	5	1	Misura l'abilità ed il gusto nel vestirsi del Personaggio.
Sedurre	5	1	Misura le capacità del Pg nell'arte della seduzione, che consente di ammaliare altri personaggi (solitamente di sesso opposto); indica le capacità del Pg nell'arte dell'alcova.
Trucco e Pettinatura	5	1	Misura l'abilità ed il gusto del Pg nel truccarsi e/o nel pettinarsi.

N.B.: Le Abilità Secondarie scritte in corsivo possono essere utilizzate, a seconda dei casi, anche sotto un'Abilità Primaria diversa da quella sotto cui appaiono: in quei casi, il Master avrà cura di indicare al giocatore l'eventuale Abilità Primaria da abbinare all'Abilità Secondaria a seconda della situazione; per capire la relazione esistente tra le Abilità Primarie e Secondarie, consultare il paragrafo relativo all'Utilizzo delle Abilità Secondarie.

ABILITÀ SECONDARIE A COSTI VARIABILI – ESEMPI		
PILOTARE	COSTO DI BASE	COSTO PROGRESSIVO
Carro	5	1
Piccola imbarcazione (Canoa, barca)	10	2
Nave o imbarcazione con timone	15	2

La Tabella seguente mostra alcuni esempi di “scale” relative alle conoscenze del Personaggio a seconda dei punti che possiede in una determinata Abilità Secondaria. Il Master è libero di variare gli esempi forniti o di farne di nuovi.

LEGGERE E SCRIVERE

- 1-5 Quasi completamente analfabeta.
- 6-10 E' in grado di leggere, non senza fatica.
- 11-20 E' in grado di leggere discretamente.
- 21-30 Può leggere e scrivere di tutto, con pronuncia articolata e precisa.
- 31-40 Pronuncia correttamente e conosce anche locuzioni straniere e dialettali.
- 41-45 Grande conoscenza della lingua scritta e dei singoli stili utilizzati.
- 46-50 Conoscenze approfondite e grande familiarità con la lingua letta e scritta.

LINGUA

- 1-5 Conoscenza della lingua molto approssimativa: pochissimi vocaboli noti, impossibilità di comprendere un discorso.
- 6-10 Pochi vocaboli noti: la capacità di comprendere e di farsi comprendere è pari a quella di un contadino delle campagne.
- 11-15 Non molti vocaboli noti, qualche difficoltà a comprendere frasi troppo difficili e forti influenze dialettali nella dizione.
- 16-20 Il PG è in grado di comprendere e di farsi capire senza problemi: il suo lessico è pari a quello di un cittadino "proletario".
- 21-30 Il lessico del PG è pari a quello di un cittadino agiato: la pronuncia è corretta e conosce anche locuzioni straniere e dialettali.
- 31-40 Il PG è uno studente o uno studioso: ampia conoscenza del lessico e di molte particolarità della lingua in esame.
- 41-50 Il PG è un vero esperto della lingua in questione, che non ha segreti per lui in ogni sua forma (dialetti, etimologia, etc.).

CAVALCARE / PILOTARE

- 1-5 Principiante: capace di cavalcare a velocità molto ridotta.
- 6-10 E' in grado di cavalcare correttamente, a velocità normale.
- 11-20 Capace di cavalcare a velocità sostenuta e di effettuare manovre rapide.
- 21-30 Cavallerizzo esperto: capace di inseguire (o seminare) altri guidatori.
- 31-40 Ottimo corridore: grande esperienza con il cavallo e con la strada.
- 41-45 Fantino professionista, conoscenza approfondita dell'animale.
- 46-50 Grandi riflessi e controllo millimetrico della cavalcatura.

NUOTARE

- 1-5 Poca dimestichezza con l'acqua, capace appena di rimanere a galla.
- 6-10 Nuota abbastanza normalmente, se nudo ed in assenza di corrente.
- 11-20 Nuotatore discreto, può stare a galla anche con un piccolo peso.
- 21-30 Abile nuotatore, è capace di nuotare con un peso pari ad 1/4 del suo.
- 31-40 Ottimo nuotatore, sa nuotare anche con un peso pari ad 1/3 del suo.
- 41-45 Ottimo nuotatore, può nuotare con un peso pari ad 1/2 del suo.
- 46-50 Nuotatore eccezionale, in grado di affrontare tutti gli imprevisti.

2. Abilità Speciali e Talenti

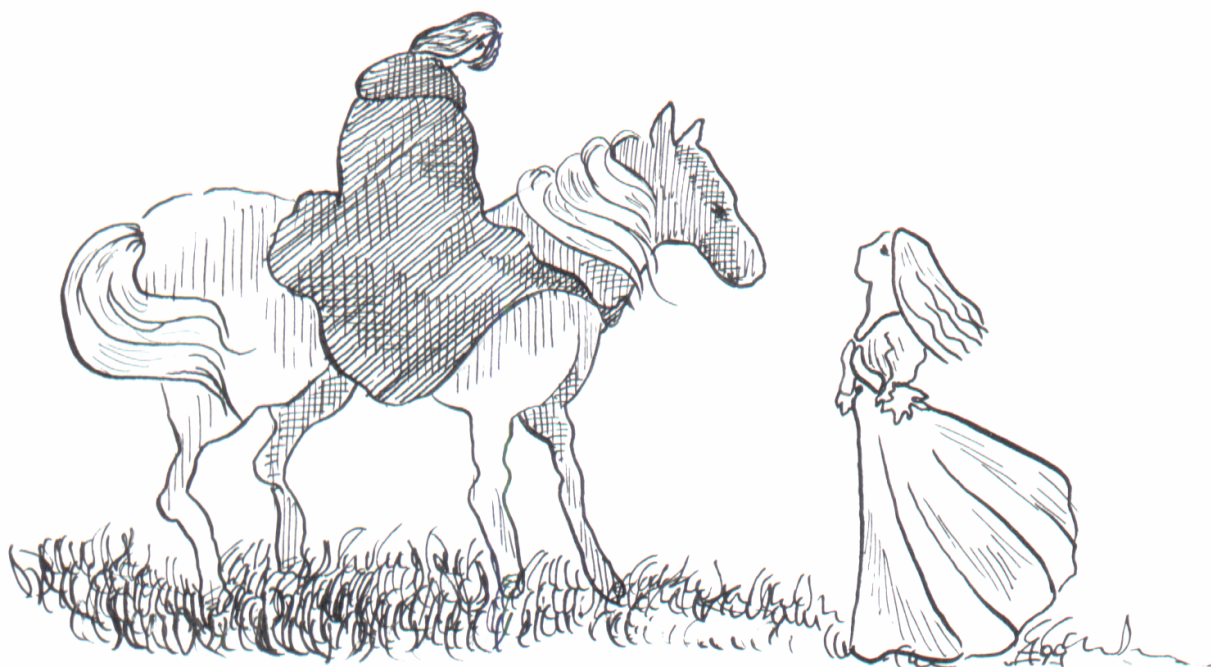
v1.8

Oltre alle Abilità Primarie e Secondarie, è possibile caratterizzare il proprio Personaggio assegnandogli particolari **Abilità Speciali**, **Talenti**, **Pregi** e **Difetti**.

In questo Capitolo verranno presentate una serie di particolarità con cui sarà possibile arricchire e/o personalizzare al meglio il proprio PG: le Abilità Speciali misurano eventuali capacità “sovrannaturali” del Personaggio, mentre i Talenti, i Pregi ed i Difetti sono incentrati su precise caratteristiche psichiche e/o fisiche (positive o negative a seconda dei casi).

Le Abilità Speciali.

Le **Abilità Speciali** funzionano come delle normali Abilità Secondarie, e misurano le capacità *sovrannaturali* del Personaggio: salvo diverse indicazioni da parte del Master, sarà possibile acquistarne soltanto una, pagandone il **CdB** corrispettivo.



Elenco delle Abilità Speciali.

Quello che segue è l'elenco delle Abilità Speciali preparate per l'Ambientazione di *Sarakon*: il Master sarà libero di modificare, eliminare o aggiungere Abilità Speciali in linea con le esigenze dell'ambientazione scelta.

<i>VOLONTA'</i>	<i>CdB</i>	<i>CP</i>	<i>DESCRIZIONE</i>
Comunicazione con gli Dei	20	2	E' l'Abilità dei Sacerdoti di Sarakon: con essa riescono a mettersi in contatto con le divinità, ed a ricevere i Poteri per realizzare i Miracoli.
Fede	20	2	Misura la devozione del Paladino alla sua Chiesa; il punteggio di quest'abilità andrà a sommarsi al Tiro di una qualsiasi Abilità (a discrezione del Master) ogni volta che il Pg dovrà compiere un'azione importante per il suo credo. Per godere però di questi particolari benefici, i Paladini devono necessariamente attenersi a tutte le limitazioni alimentari e comportamentali che il Dio richiede.
Persuasione	20	2	E' un'Abilità che misura la capacità di persuadere, convertire, o convincere in breve tempo Pg e Psg in merito a questioni di qualsiasi tipo: si utilizza come una normale Abilità Secondaria; solitamente è utilizzata da predicatori, monaci, ma anche di mercanti particolarmente abili, etc.
Potere Druidico	20	2	Questa Abilità rende il Personaggio particolarmente ricettivo nei confronti delle Forze della Natura: questa antica e particolare sensibilità, caratteristica soprattutto dei Druidi, consente al Personaggio di raggiungere una forma di dialogo con la Natura che si realizza nel Lancio dei Poteri Druidici.
Potere Magico	20	2	Misura le potenzialità magiche del Personaggio: è indispensabile per il lancio di tutti gli Incantesimi, per effettuare i quali verrà spesa una parte del punteggio dell'Abilità destinata ad essere recuperata nel corso del tempo. Si parlerà quindi di PotM Totale (il punteggio massimo dell'Abilità quando è a pieno regime) e di PotM Attuale (il punteggio, spesso inferiore, che resta a disposizione del PG in un determinato momento).
<i>COSTITUZIONE</i>	<i>CdB</i>	<i>CP</i>	<i>DESCRIZIONE</i>
Rigenerazione	20	2	Uno speciale fattore rigenerante che permette al Pg di ristabilirsi dalle ferite (a partire dal round successivo a quello in cui sono state inferte) e di non contrarre malattie; per resistere a malattie e veleni potrà sommare il punteggio corrente di Rigenerazione alla <i>Resistenza a Veleni e Malattie</i> : per ristabilirsi dalle ferite, dovrà spendere i punti di questa abilità secondo la tabella seguente: Stabilizzare una ferita: 10 punti Ridurre una ferita di 1 pD (solo se stabilizzata): 10 punti Arrestare una emorragia: 20 punti Per utilizzare questa Abilità, il PG dovrà essere cosciente.

I Talenti.

Acquistare un **Talento** in una Abilità Secondaria significa dotare il proprio Personaggio di una significativa padronanza e familiarità con essa, al di là del punteggio relativo. In termini di gioco, il funzionamento di un Talento è spiegabile in questi termini: **il Personaggio potrà ritirare un dado a scelta** (anche in caso di doppio 1, ma non in caso di *Tris*) in tutti i Tiri che effettuerà con l'Abilità Secondaria relativa al Talento acquistato: sarà possibile comprendere il significato di tutto ciò consultando il capitolo relativo alle Azioni di Gioco.

Ovviamente, il risultato valido ai fini del conteggio del Tiro sarà in ogni caso quello relativo all'eventuale ritiro, anche qualora dovesse essere peggiore del primo: eventuali Tris (o doppi 1, o simile) generati a seguito del ritiro sono da considerare validi: in termini di gioco, il ritiro del dado grazie al Talento equivale al ritiro di un dado che avviene quando si impiegano i punti di Fortuna (vedi il Capitolo dedicato alla Creazione del Personaggio).

Ogni Talento ha un suo costo specifico (in termini di **PI**), a seconda dell'Abilità Secondaria a cui è riferito; segue una tabella esplicativa, contenente tutti i Talenti ed i relativi costi: il Master potrà stabilire liberamente l'eventuale costo per il Talento in qualsiasi Abilità Secondaria non inclusa nel presente elenco, modificare i costi per Talenti "troppo inflazionati" o proibire l'acquisto del Talento per una o più Abilità Secondarie a sua scelta.

INTELLIGENZA	COSTO
Alchimia	20
Ascoltare	40
Botanica	20
Cartografia	20
Curare	30
Distinguere odori e sapori	30
Geologia	20
<i>Gioco D'Azzardo</i>	20
Individuare	50
Leggere e scrivere+Lingua	30
Orientamento	20
Seguire Tracce	30
Sopravvivenza	30
Storia e Geografia	20
Usi e Costumi	20
Zoologia	20

VOLONTA'	COSTO
Affinità Animale	10
Cantare	10
<i>Carisma</i>	15
Freddezza	20
Intimidire	10
Leadership	10
<i>Percepire Emozioni</i>	25
Recitare	15

DESTREZZA	COSTO
Armi (specificare Arma)	60
Borseggiare	40
Corpo a Corpo (spec.)	60
<i>Cucinare</i>	20
Lanciare Oggetti	20
<i>Pilotare (specificare cosa)</i>	20 per CP
<i>Riparare Armi</i>	30
Scassinare	40
Suonare	20

AGILITA'	COSTO
Atletica	40
<i>Cavalcare (spec. Animale)</i>	30
<i>Furtività</i>	40
Nascondersi	30
Nuotare	30
Schivare	40

COSTITUZIONE	COSTO
Resistenza	40
Resistenza Veleni/Malattie	40

ASPETTO	COSTO
<i>Guardaroba e Stile</i>	20
<i>Sedurre</i>	20
<i>Trucco e Pettinatura</i>	20

ALTRO	COSTO
Forza	30

Il Master potrà fissare un limite massimo di Talenti acquistabili per ciascun Personaggio: per garantire un buon equilibrio di gioco, si consiglia di limitarne l'acquisto a un massimo di 3.

Il Giocatore potrà segnare sulla Scheda del Personaggio il Talento acquistato sottolineando l'Abilità Secondaria corrispondente.

N.B.: Non è possibile in nessun caso acquistare un Talento in una Abilità Speciale, o acquistare due volte un Talento per un'Abilità (ovvero, ritirare due dadi a scelta in luogo di uno).

I Pregi.

A differenza delle Abilità Speciali, i Pregi non contemplano eventuali capacità sovranaturali del Personaggio (salvo rare eccezioni): si tratta per lo più di doti o predisposizioni molto particolari, che potranno essere acquistate spendendo il numero di **PI** di volta in volta indicato. Per comodità, questo paragrafo è stato suddiviso in due parti ben distinte: i Pregi Fisici (entro cui ricadono tutte le particolarità che riguardano il corpo, i muscoli, l'aspetto o simile) e i Pregi Mentali (che riguardano gli aspetti psicologici, mnemonici e così via).

Pregi Fisici

AMBIDESTRIA

Costo: 60

Il Personaggio sarà ambidestro: questo significa che potrà compiere tutte le azioni indifferente con la mano destra o con quella sinistra, senza dover incorrere nella penalità di -15 prevista per la mano ostile.

RAPIDITA'

Costo: 60

Questa Abilità dà al Personaggio una serie di vantaggi nelle situazioni di combattimento:

- *Il Personaggio potrà ritirare (a scelta) uno dei 3d10 da tirare per l'Iniziativa.*
- *Il Personaggio vincerà automaticamente l'iniziativa in caso di parità, in tutte le situazioni (anche quando deciderà di attendere le intenzioni dell'avversario prima di attaccare: in caso di più avversari con Rapidità, in caso di parità si muoverà primo quello con il punteggio più alto.*

RESISTENZA AL DANNO

Prerequisito: Costituzione 18 (o superiore)

Costo: 30 (gratis per i Nani)

Il PG acquista una casella in più per il computo delle ferite in tutti gli arti (con la sola eccezione della testa): tale casella andrà inserita alla sinistra delle altre.

RESISTENZA ALLE FERITE

Prerequisito: Costituzione 18 (o superiore)

Costo: 30 (gratis per i Nani)

Il PG acquista una straordinaria resistenza alle ferite in virtù della sua notevole costituzione: potrà continuare a muovere un arto fino a quando non subirà un numero di ferite pari a 6 (e non a 5 come previsto dalla regola normale).

RESISTENZA AL DOLORE

Prerequisito: Costituzione 22 (o superiore)

Costo: 50

La notevole Costituzione del PG lo rende in grado di sopportare in misura maggiore il dolore delle ferite subite a ciascun arto: il malus dovuto alle ferite ricevute verrà ridotto di 10 punti. Nel caso in cui tale malus sia inferiore, il PG non riceverà penalità.

Pregi Psicologici

SESTO SENSO

Costo: 50

Il Personaggio avrà alcune possibilità di percepire minacce o pericoli diretti alla sua persona pochi istanti prima che essi effettivamente accadano. Il Master avrà cura di tirare una percentuale, a seconda dell'entità del pericolo, che il Sesto Senso del PG "scatti" e, in caso affermativo, dovrà avvertire il PG che sente una sensazione di pericolo. Si ricordi che il Sesto Senso è relativo solo e unicamente a pericoli reali per chi lo ha, e può comunque sempre fallire indipendentemente dal pericolo corso dal Personaggio.

I Difetti.

Come i Pregi, i Difetti contribuiscono a meglio caratterizzare un Personaggio: manie, psicosi, ma anche veri e propri handicap fisici possono essere "acquistati" al momento della creazione del Personaggio, con la differenza che i Player Point vengono guadagnati anziché spesi. Il Master dovrebbe fare attenzione ai Giocatori che dovessero decidere di comprare molti Difetti, con l'intento di avere un maggior numero di **PI** disponibili per le Abilità Primarie, Secondarie e Speciali: i Difetti dovrebbero servire per meglio caratterizzare il PG, non per consentirgli un potenziamento nelle sue Abilità; inoltre, essi non vanno presi sottogamba: il Personaggio sarà tenuto a rispettarli e a dar loro il dovuto peso, con tutte le conseguenze che ne potrebbero derivare.

Difetti Fisici

MALATTIA CRONICA MORTALE	
GRADO 1 +20	<i>Il personaggio è affetto da una malattia cronica mortale. Egli non ne è consapevole, e nessun Guaritore potrà quindi curarla. Il giocatore deve appuntarsi il primo giorno in cui il personaggio inizierà la sua carriera da avventuriero, e da quel momento in poi, ogni giorno di gioco (compresi quelli passati in time burst) dovrà tirare 1d1000. Se esce un numero uguale o inferiore al numero di mesi (gravità 1), settimane (gravità 2) o giorni (gravità 3) trascorsi dal primo, vorrà dire che quello sarà l'ultimo giorno di vita del personaggio. Il Master stabilisce casualmente l'ora in cui il decesso avverrà effettivamente e la terrà ovviamente segreta, per comunicarla al giocatore solo al momento opportuno: l'attacco sarà fulminante.</i>
GRADO 2 +100	
GRADO 3 +300	

ESEMPI, NOTE E ALTRO

- **Es.:** Mimmo ha una malattia cronica mortale di gravità 3. Sono 30 giorni da quando Mimmo ha iniziato a fare l'avventuriero, ed il suo gruppo decide di fermarsi in una locanda per 3 giorni, per riprendersi da alcune ferite. Il Master opta per un time burst, e Mimmo tira per tre volte 1d1000: i numeri che deve evitare sono quelli inferiori a 31, il primo giorno, 32 il secondo, 33 il terzo. Tira un 501, un 305 ed un 963, e se la cava. Il giorno dopo il gruppo si rimette in marcia, Mimmo tira di nuovo e fa 34. Per un punto Mimmo perse la cap(p)a. Il Master stabilisce che il decesso avverrà alle 23.00. Durante il turno di guardia di quella notte, Mimmo avrà una sincope e cadrà riverso sul fuoco dell'accampamento.

ALBINISMO	
GRADO UNICO +80	<i>Il pg soffre di una grave deficienza di melanina. Oltre ad essere estremamente riconoscibile, l'albino soffre di: Miopia di gravità 1; Fotosensibilità grado 1; Pelle Sensibile.</i>

ALLERGIA	
GRADO 1 +10	<i>In presenza di un allergene specifico il Pg subisce effetti di questo tipo: Il pg starnutisce sonoramente finchè l'allergene non viene allontanato, -5 a tutti i Tiri. (Raffreddore da fieno)</i>
GRADO 2 +20	<i>Il pg soffre di attacchi di tosse, iperlacrimazione, giramenti di testa, -10 a tutti i Tiri. Tiro di Resistenza ai Veleni/Malattie con diff. 30 per non soffocare. Il tiro va ripetuto ogni 20 round finchè l'allergene non è allontanato.</i>
GRADO 3 +30	<i>Il pg soffre di violenti attacchi di tosse, nausea, sudori freddi, palpitazione. -25 a tutti i Tiri, si necessita un tiro di Resistenza ai Veleni e Malattie (non modificato) a difficoltà 40 per non morire, 50 per non perdere i sensi. I tiri vanno ripetuti ogni 5 round finchè l'allergene non è allontanato.</i>
GRADO 4 +50	<i>Il pg cade in preda di una crisi respiratoria, ed è incapace di compiere qualsiasi azione che non sia vomitare, annaspire e tossire sangue. Fallendo un tiro di Resistenza ai Veleni/Malattie con difficoltà 60 il pg muore annegando nel suo stesso vomito. Il tiro va ripetuto ogni round fino a che l'allergene non è allontanato.</i>

DEFORMITA'	
GRADO 1 +30	<i>Il pg è vittima di una qualche malformazione congenita o malattia degenerativa dello scheletro Malformazione minore, incide su di un'abilità primaria a scelta tra Destrezza, Agilità, Aspetto. Le abilità secondarie corrispondenti acquistano costo di base 15 e progressivo 3. L'abilità primaria non può superare il 12.</i>
GRADO 2 +60	<i>Malformazione grave, gli effetti si applicano ad un'abilità primaria a scelta tra quelle sopra elencate. Le abilità secondarie corrispondenti alla primaria scelta oltre al costo maggiorato non possono superare il punteggio 20. La primaria in questione non può superare l'8.</i>

EMICRANIA	
GRADO UNICO +20	<i>Il pg soffre di violente emicranie. Ogni giorno il Pg tira un dado a quattro facce: con 1 il pg non lamenta alcun effetto, con 2 o 3 subisce una penalità di -3 a tutti i tiri (check compresi), con 4 la penalità diventa -5.</i>
GRACILITA'	
GRADO 1 +20	<i>Il pg ha la tendenza a farsi DAVVERO male. Il punteggio nell'abilità primaria Costituzione non può superare 12; Resistenza acquista costo di base 5 e costo progressivo 2.</i>
GRADO 2 +50	<i>Il punteggio nell'abilità primaria Costituzione non può superare 8; Resistenza acquista costo di base 15 e costo progressivo 3.</i>
GOFFAGGINE	
GRADO UNICO +40	<i>Il punteggio nelle abilità primaria Destrezza/Agilità non può superare 12, e tutte le abilità secondarie corrispondente assumono costo di base 15 e costo progressivo 3.</i>
IMMUNODEFICIENZA	
GRADO 1 +20	<i>Il sistema immunitario del pg fa decisamente acqua. Res. a Veleni/Malattie assume costo di base 5 e costo progressivo 2.</i>
GRADO 2 +40	<i>Res. a Veleni/Malattie assume costo di base 15 e costo progressivo 3.</i>
NANISMO	
GRADO UNICO +200	<i>Questa grave degenerazione, oltre ad una statura non superiore al metro (con tutti i problemi che ne conseguono) comporta anche l'acquisto automatico dei difetti Deformità (Agi) 2, Deformità (Asp) 2, Gracilità 2.</i>
OBESITA'	
GRADO 1 +30	<i>I problemi di peso possono costare cari ad un avventuriero professionista... Il pg è decisamente fuori forma. Il punteggio di Agilità (così come quello di Aspetto) non possono essere maggiori di 12. Le abilità corrispondenti acquistano costo progressivo 3; la Resistenza si consideri dimezzata (arrotondando per eccesso) in tutte le azioni che riguardino sforzi aerobici.</i>
GRADO 2 +60	<i>Il pg è grasso da fare ribrezzo. Il punteggio di Agilità e quello di Aspetto non possono essere maggiori di 8; le abilità corrispondenti assumono costo di base 15, costo progressivo 3 e non possono superare il 20. La Resistenza in azioni che implicino sforzi aerobici si considera ridotta ad un terzo (arrotondando per eccesso); tuttavia la coltre di lardo funge da termoregolatore, e tutti i tiri di Resistenza al freddo ricevono un bonus di +5.</i>
OSSATURA FRAGILE	
GRADO UNICO +40	<i>Le fragili ossa del pg sono a rischio di fratture. Per ciò che riguarda lo stato degli arti le ferite da impatto provocano 2pd aggiuntivi, quelle da taglio 1.</i>
PELLE SENSIBILE	
GRADO UNICO +10	<i>Il pg si scotta facilmente al sole. Un'esposizione prolungata senza le adeguate protezioni (cappelli, maniche lunghe et simila) comporta dolorose e antiestetiche bruciature: -5 ad Agi, Des, Asp. Le scottature guariscono in 2d4 giorni.</i>

SONNO PESANTE	
GRADO UNICO +10	<i>Il pg dorme della grossa anche quando non dovrebbe. Non ci sono prove di Ascoltare o Sesto Senso e affini che tengano.</i>

VERTIGINI	
GRADO UNICO +10	<i>Il corpo del pg smette di funzionare come dovrebbe ad altezze elevate, anzi, smette proprio di funzionare. Il pg subisce una penalità di -20 a tutti i Tiri, e per fare qualunque cosa che non sia accucciarsi ad occhi chiusi deve effettuare una prova di Freddezza a difficoltà 50 (tenendo conto della penalità di cui sopra).</i>

Difetti Visivi

CECITA'	
GRADO 1 +50	<i>Pg orbo, visione periferica compromessa, problemi nella percezione della profondità, capacità percettive ridotte. Le seguenti abilità assumono un limite massimo di avanzamento pari a 25: Individuare, Seguire Tracce, Armi da tiro/lancio, Lanciare oggetti. Il loro costo progressivo aumenta a 3. In combattimento, -10 ai tiri di Schivare e Parare attacchi provenienti dall'angolo cieco.</i>
GRADO 2 +100	<i>Pg cieco. Perde accesso a tutti i tiri di Individuare che non riguardino percezioni tattili, oltre che a tutti i tiri di Abilità Secondarie che implicino percezioni visive (es. Seguire Tracce nella grande maggioranza dei casi, Sopravvivenza per orientarsi, etc). Impossibilità di svolgere manovre in movimento che implicino l'uso della vista senza assistenza. L'abilità Ascoltare assume costo progressivo 1.</i>

DALTONISMO	
GRADO UNICO +20	<i>Il Pg non è in grado di distinguere i colori.</i>

FOTOSENSIBILITA'	
GRADO 1 +30	<i>Il Pg subisce una penalità di -10 in tutte le azioni che richiedano l'uso della vista in condizioni di luminosità elevata (come la luce del giorno, ad esempio). Luci intense fissate direttamente accecano il Pg per 1d10 round.</i>
GRADO 2 +50	<i>Il Pg subisce una penalità di -20 in tutte le azioni che richiedano l'uso della vista in condizioni di luminosità elevata (come la luce del giorno, ad esempio). Luci intense fissate direttamente accecano il Pg per 1d10 round.</i>
GRADO 3 +80	<i>Il Pg è così sensibile ad ogni benché minima fonte di luce che è per lui impossibile muoversi liberamente in luoghi direttamente illuminati dalla luce del sole: preferirà muoversi e viaggiare di notte. Durante il giorno avrà una penalità di -40 a qualsiasi tiro di Individuare o di percezione che preveda l'utilizzo della vista.</i>

MIOPIA	
GRADO 1 +20	<i>Le seguenti abilità hanno costo progressivo 3: Individuare, Seguire Tracce, Armi da tiro/lancio, Lanciare oggetti.</i>
GRADO 2 +40	<i>Le seguenti abilità hanno costo di base 15 e progressivo 3: Individuare, Seguire Tracce, Armi da tiro/lancio, Lanciare oggetti. Il punteggio di queste abilità non può superare 25.</i>

VISIONE NOTTURNA RIDOTTA	
GRADO UNICO +10	<i>In condizioni di scarsa illuminazione (penombra, plenilunio, fuoco da campo) al Pg si applica un'ulteriore penalità di -10 in tutte le azioni che richiedano l'uso della vista.</i>

Difetti Auditivi

SORDITA'	
GRADO 1 +30	Il Pg non ci sente da un orecchio. L'abilità Ascoltare assume costo di base 15 e costo progressivo 3. Il suo punteggio non può superare il 20.
GRADO 2 +60	Il Pg è completamente sordo. Falliti automaticamente tutti i tiri di Ascoltare .

Difetti Olfattivi

OLFATTO/GUSTO DIFETTOSO	
GRADO 1 +20	<i>Distinguere odori/sapori assume costo di base 10 e costo progressivo 3, e il suo punteggio non può superare il 20.</i>
GRADO 2 +40	<i>Il pg non percepisce più odori/sapori. L'abilità corrispondente è quindi inutilizzabile, così come tutte le abilità che richiedano percezioni olfattive (es. in rari casi Prof. Alchimia, Seguire Tracce, Zoologia)</i>

Difetti Psicologici

ALLUCINAZIONI	
GRADO UNICO +20	<i>Il pg vede e sente cose che non ci sono, e sulla cui veridicità è pronto a giurare. Ogni giorno viene tirato un dado a sei facce. Se escono 1 o 2, non succede nulla. Con 3,4 o 5 si verificheranno uno o due episodi allucinatori con modalità e tempi a discrezione del master. Con 6 il pg sarà vittima di visioni orrende e disgustose con durata di 1d4 ore (l'inizio del "bad trip" è stabilito dal master) Durante questi attacchi il Pg interagisce con la realtà immaginaria, non con quella effettiva, e se lasciato da solo rischia di farsi male.</i>

ANTIPATIA	
GRADO UNICO +10	<i>Il pg non sa trattare con la gente. Carisma assume costo di base 15 e costo progressivo 3: un tiro a difficoltà variabile è sempre necessario per non indisporre in qualche modo i propri interlocutori.</i>

AMNESIA	
GRADO UNICO +30	<i>Il pg ha dimenticato il suo passato, e con quello il ricordo di amici, nemici, obiettivi. Non c'è modo di recuperare i ricordi perduti, né le conoscenze accademiche pregresse. Il PG non può incominciare il gioco con un punteggio superiore al 5 in una Abilità Secondaria tra quelle sotto Intelligenza (eccettuate, a discrezione del Master, Lingua e Leggere/Scrivere) diverse da Individuare, Ascoltare, Distinguere Odori/Sapori, Sesto senso, Sopravvivenza.</i>

ATTEGGIAMENTO SOSPETTO	
GRADO UNICO +20	<p><i>Il pg si comporta sempre in modo furtivo, anche senza che ce ne sia effettivo bisogno, destando così sospetti nelle persone che lo circondando.</i></p> <p><i>Chiunque parli col pg ha diritto ad una prova di Percepire Emozioni con difficoltà di 50: se fallisce, egli/ella si convince di avere di fronte uno che ha qualcosa da nascondere. (nella maggior parte dei casi ciò non significa molto, ma in alcune situazioni questa diffidenza può risultare disastrosa per il “povero” pg)</i></p>
BALBUZIE	
GRADO UNICO +20	<p><i>Il pg ha una fastidiosa tendenza a balbettare proprio quando avrebbe qualcosa di importante da dire. In queste situazioni (avvertire i compagni di un pericolo imminente durante il turno di guardia, parlare a propria discolpa, chiedere informazioni etc.) dalle sue labbra non escono che suoni abbozzati e comprensibili solo dopo molto, spesso troppo, tempo.</i></p>
CARATTERACCIO	
GRADO UNICO +20	<p><i>Il pg non ha mai imparato l'arte della diplomazia, e ODLA essere contraddetto o insultato. Questo non significa che passi alle vie di fatto, ma che di fronte ad un insulto o ad una critica schietta tenda a zittire il proprio interlocutore con espressioni davvero poco simpatiche. (e questo a prescindere da chi sia l'offendente, potrebbe essere anche un guaritore in dubbio se salvare o meno un compagno del pg in questione)</i></p>
CLEPTOMANIA	
GRADO UNICO +30	<p><i>Il pg sente il bisogno irresistibile di appropriarsi di oggetti “interessanti”, di tanto in tanto. L'unico modo di recuperare Fortuna e Volontà è quello di rubare almeno tre oggetti al giorno. Se trascorrono due giorni senza che sia stato raggiunto il quorum necessario, il pg perde 1d6 punti di Vol.. Se il punteggio di Volontà dovesse scendere sotto a 10, il pg cadrebbe in Depressione. Per uscirne egli deve recuperare i punti di Vol con i soliti furti. Il Master decide di volta in volta cosa sia “interessante” per il pg, non c'è alcun nesso razionale tra il background, i gusti o il censo del pg e ciò di cui egli si vuole appropriare.</i></p>
DEPRESSIONE	
GRADO UNICO +150	<p><i>Il pg soffre di un grave disturbo neurologico. Ha perso la gioia di vivere, l'entusiasmo, la speranza. Nulla sembra avere importanza, egli non fa che trascinarsi stancamente da un giorno all'altro immersi in pensieri cupi e disperati; si sente istupidito, fiacco, vuoto. Il pg subisce una penalità di -5 a tutti i tiri. Il costo progressivo delle abilità secondarie aumenta di 1; recupera i punti di Fortuna/Volontà/Altro al ritmo di 1 al giorno.</i></p>
DIPENDENZA	
GRADO UNICO +20	<p><i>Il pg ha sviluppato un insano desiderio per una sostanza esterna (che sia alcool, tabacco, qualche tipo di droga). Se non ne consuma una congrua quantità (a discrezione del Master) ogni giorno, perde 1d6 punti di volontà e acquista temporaneamente il difetto Caratteraccio.</i></p> <p><i>Sceso sotto i 10 punti di Vol, cade in Depressione. Tutto ciò indipendentemente dai danni specifici che la droga in questione provoca alla psiche ed all'organismo del pg (vedi capitolo sulle Droghe).</i></p>
DISLESSIA	
GRADO UNICO +20	<p><i>Il pg non riesce a leggere/scrivere per un problema neurologico. Non c'è niente da fare, egli è assolutamente incapace di associare simboli e significati, o di riconoscere simboli diversi.</i></p>

DISLESSIA ARITMETICA	
GRADO UNICO +20	<i>Il pg ha un disturbo neurologico che gli impedisce di padroneggiare il concetto di numerazione. Non solo non è in grado di svolgere le operazioni più semplici, non è neanche in grado di comprendere i concetti di maggiore/minore, o informazioni quantitative di qualunque tipo.</i>
DISONESTA' COMPULSIVA	
GRADO UNICO +30	<i>Il pg è portato dalla propria insicurezza a mentire sempre e comunque, creando castelli di menzogne prima o poi destinati a crollargli addosso. Ogni volta che il pg è costretto ad ammettere le proprie responsabilità o cmq a parlare contro il proprio interesse, o in qualunque situazione in cui si senta "esaminato", egli si inventerà storielle piuttosto fantasiose. La pulsione è incontrollabile, e prescinde dagli interlocutori. (il pg mentirebbe a sua madre, mettendola in grave pericolo, per scaricare le proprie responsabilità)</i>
FETICISMI	
GRADO UNICO +10	<i>Il pg è irresistibilmente attratto da un oggetto, da una categoria di persone o di esseri viventi, da una situazione. Ogni giorno in cui egli si trova lontano dalla sua fonte di piacere, si consideri caduto in Depressione. Per un elenco di possibili feticci, vedi la voce Fobie.</i>

FOBIE	
GRADO UNICO +10	<p><i>Il pg è terrorizzato da un oggetto, da una categoria di persone o di esseri viventi, da una situazione. In presenza della causa scatenante, il pg cade in preda ad un attacco di panico: l'unico suo desiderio è quello di fuggire il più possibile lontano dalla fonte del suo terrore, con ogni mezzo; chiunque gli sbarri il cammino è da considerarsi un nemico. Se il pg si trova nell'impossibilità di fuggire, egli cade in uno stato catatonico finchè la causa scatenante non viene eliminata. Segue una lista di possibili fobie:</i></p> <p><i>Acrofobia: paura delle altitudini</i> <i>Agorafobia: paura degli spazi aperti</i> <i>Ailurofobia: paura dei gatti</i> <i>Androfobia: paura degli uomini</i> <i>Astrafobia: paura di tuoni, fulmini e tempeste</i> <i>Belonefobia: paura di chiodi e aghi</i> <i>Botanofobia: paura delle piante</i> <i>Caustrofobia: paura degli spazi chiusi</i> <i>Clinofobia: paura dei letti</i> <i>Demofobia: paura delle folle</i> <i>Dorafobia: paura di pelli/pellicce</i> <i>Entomofobia: paura degli insetti</i> <i>Gefidrofobia: paura dei passaggi sull'acqua</i> <i>Ginefobia: paura delle donne</i> <i>Ematofobia: paura del sangue</i> <i>Iatrofobia: paura dei dottori</i> <i>Monofobia: paura di restare da soli</i> <i>Necrofobia: paura delle cose morte</i> <i>Ofiofobia: paura dei serpenti.</i> <i>Pedofobia: paura dei bambini.</i> <i>Pirofobia: paura del fuoco</i> <i>Scotofobia: paura del buio</i> <i>Talassofobia: paura del mare</i> <i>Vestifobia: paura dei vestiti</i> <i>Xenofobia: paura degli estranei</i> <i>Zoofobia: paura degli animali</i></p> <p><i>Ma ce ne possono essere moltissime altre. Alle fobie corrispondono i feticismi, per cui è possibile parlare di piromania, di entomofilia etc.</i></p>

INCOSCENZA	
GRADO UNICO +20	<p><i>Il pg non ha letteralmente paura di nulla. Non potrà mai sviluppare l'abilità Sesto Senso, e la prudenza non è una virtù che sa apprezzare...se non li ha addosso prima che la situazione diventi calda, di sicuro non pensa a recuperare scudo, elmetto o armature varie.</i></p>

INCUBI RICORRENTI	
GRADO UNICO +20	<p><i>Ogni notte viene tirato 1d4. Con 1 il pg dorme tranquillamente; con 2 o 3 il pg dorme un sonno agitato (recupera dimezzati, -2 a tutti i Tiri del giorno successivo), con 4 egli si sveglia urlando e trascorre la notte insonne, shockato dall'orrore dei propri sogni. (nessun recupero, -5 a tutti i Tiri del giorno successivo.)</i></p>

INSONNIA	
GRADO UNICO +20	<i>Il pg dorme poco e male. Ogni notte viene tirato 1d8. Con 1 il pg dorme normalmente; con 2 dorme solo poche ore (recuperi dimezzati, -5 a tutti i Tiri del giorno successivo; con 3 non riesce a prendere sonno e cade in uno stato di rimbambimento simile alla Depressione finchè non riesce a ottenere un po' di riposo.</i>

METEREOPATIA	
GRADO UNICO +10	<i>Il pg soffre di un disturbo neurologico (S.A.D, seasonal affection disorder) per cui in condizioni di luce diurna insufficiente e di bassa pressione egli cade in una sorta di Depressione (ciò avviene in giornate di pioggia, neve o comunque in condizioni di cielo molto nuvoloso).</i>

ONESTA' COMPULSIVA	
GRADO UNICO +20	<i>Il pg non sa mentire. La sola idea di dire una menzogna lo rende nervoso, gli incrementa la sudorazione, gli fa emergere strani tic nervosi. L'abilità recitare assume costo di base 15 e costo progressivo 3 e può tirare solo in conversazioni superficiali; in ogni caso, se messo alle strette, il pg vuoterà il sacco a prescindere dall'importanza delle informazioni in suo possesso e senza bisogno di alcun Tiro.</i>

PARANOIA	
GRADO UNICO +30	<i>Il pg è incapace di riconoscere un pericolo vero da uno immaginario: ogni pietanza potrebbe essere avvelenata, ogni alleato un traditore, ogni locanda il luogo di un agguato. Per questo non può sviluppare l'abilità Sesto Senso. In più egli tende ad adottare ogni genere di precauzioni, anche e soprattutto se sono solo perdite di tempo. (ad esempio perdere minuti preziosi per indossare un'armatura mentre la battaglia sta infuriando, dormire al gelo per non entrare in una locanda "sospetta" e via di seguito)</i>

RIMORSI DI COSCIENZA	
GRADO UNICO +30	<i>Il pg non riesce a perdonarsi i propri fallimenti, morali e non. Ogni qual volta il pg si comporta in modo moralmente discutibile, non si dimostra all'altezza dei compiti assegnati, è costretto a scendere a compromessi con il proprio ideale di vita, egli cade in preda allo sconforto ed alla Depressione. Questo stato può durare settimane, o anche mesi, a seconda dell'entità del fallimento, o finchè il pg non si riscatta in qualche modo.</i>

SBADATAGGINE	
GRADO UNICO +60	<i>Il pg tende a non fare caso a quello che succede intorno a lui. A meno che non abbia ottimi motivi per stare all'erta, o non stia cercando attivamente qualcosa. Il pg fallisce automaticamente tutte le prove di Individuare, Ascoltare, Distinguere Odori.</i>

SCHIZOFRENIA	
GRADO UNICO +50	<i>Il pg ha una seconda personalità. Ogni giorno viene tirato 1d8. Con 8, durante il giorno la seconda personalità viene alla luce (in un momento determinato dal Master). La seconda personalità può avere sesso, età, carattere e persino abilità secondarie differenti da quelle del pg. Il Master decide le motivazioni e gli obiettivi della seconda personalità. Il pg torna in se' soltanto il mattino successivo alla "possessione" ,(a meno che non il d8 non stabilisca altrimenti) completamente ignaro dell'accaduto.</i>

SINDROME MANIACO-DEPRESSIVA	
GRADO UNICO +60	<i>Il pg alterna stati di euforia a momenti di cupa disperazione. Ogni giorno viene tirato un dado a 4 facce. Con 1 il pg ha un umore "normale". Con 2 o 3 si consideri in Depressione, con 4 è in uno stato di gioiosa esaltazione (vedi Incoscienza) e spavalderia.</i>

SOGGEZIONE	
GRADO UNICO +20	<i>Il pg è molto insicuro e tende a fidarsi ciecamente degli altri, specie se carismatici . Chiunque abbia un punteggio di Carisma o Leadership superiore alla Vol del pg può diventare il suo migliore amico, o comunque dar prova della propria buona fede senza bisogno di alcuna prova di Recitare.</i>

TIMIDEZZA	
GRADO UNICO +20	<i>Il pg ha difficoltà nelle relazioni sociali. Subisce una penalità di –10 alle prove di Freddezza per resistere alle intimidazioni, le abilità Carisma, Leadership, Sedurre acquistano costo di base 15 e costo progressivo 3.</i>

3. Le Azioni di Gioco

v1.0

Il Personaggio in Azione.

Una volta apprese le regole per creare il nostro Personaggio, è necessario prendere coscienza dei meccanismi che ne governano i movimenti e le azioni. Per Azione si intende qualsiasi atto effettuato dal PG, come aprire una porta, arrampicarsi su un albero, montare in sella ad un cavallo o muoversi senza compiere alcun rumore.

Le possibilità di successo o di fallimento di una Azione dipenderanno principalmente da due fattori:

- **L'Abilità del Personaggio nel compiere quella determinata Azione.**
- **La Difficoltà dell'Azione che si desidera effettuare.**

L'Abilità del Personaggio dipende in misura diretta dal Punteggio che egli avrà nell'**Abilità Secondaria** corrispondente (comunicata dal Master sulla base del tipo di Azione da svolgere) e nell'**Abilità Primaria** ad essa relativa: un PG con un punteggio alto in **Cavalcare**, unito ad una buona **Agilità**, avrà di certo maggiori possibilità di spronare un destriero alla massima velocità rispetto a un Personaggio con un punteggio inferiore o privo di quell'Abilità.

La Difficoltà dell'Azione dipenderà invece dalla valutazione del Master, che comunicherà di volta in volta il punteggio da raggiungere per compiere la manovra con successo.

Utilizzo delle Abilità.

Nella maggior parte dei casi, per svolgere una qualsiasi Azione occorrerà sommare l'Abilità Secondaria ad essa relativa (es. **Cavalcare** per spronare il cavallo, o **Furtività** per muoversi silenziosamente) con l'Abilità Primaria corrispondente, ed aggiungere il risultato casuale del Tiro di 3 dadi a 10 facce *open-ended*:

**Abilità Primaria + Abilità Secondaria
+ 3d10 open-ended**

Questo meccanismo è detto **Tiro**, e sarà il principale strumento con il quale i nostri Personaggi svolgeranno le loro Azioni.

Il punteggio totalizzato sommando Abilità Primaria, Abilità Secondaria ed il risultato di 3 dadi a 10 facce andrà confrontato con la Difficoltà stabilita dal Master per compiere quella determinata azione, secondo la seguente Tabella:

TABELLA DELLE DIFFICOLTÀ	
AZIONE	TIRO
Facilissima	10
Facile	20
Media	30
Piuttosto Difficile	40
Difficile	50
Molto Difficile	60
Difficilissima	70
Quasi Impossibile	80
Assurda	90
Miracolo	100

ESEMPIO: Per ascoltare dei rumori sarà necessaria una prova di **Intelligenza + Ascoltare + 3d10**: la somma ottenuta, confrontata con la tabella delle difficoltà, indicherà la complessità dell'Azione effettuata dal Personaggio: se essa sarà uguale o superiore a quella stabilita dal Master per udire quei rumori, il Personaggio sarà riuscito a sentirli.



Open-End e Closed-End.

Nel corso di questo manuale incontreremo più volte queste due definizioni legate al lancio dei dadi: per questo motivo è importante imparare a conoscerle fin da ora.

Un lancio di uno o più dadi **closed-ended** sta a significare ciò che già tutti conosciamo: il dado o i dadi vengono tirati, per un risultato complessivo pari alla somma dei singoli risultati usciti.

Un lancio **open-ended** è del tutto simile, con l'aggiunta che ciascun dado andrà ritirato nel caso in cui il risultato da lui ottenuto sia pari al massimo possibile per quel dado; il ritiro, anch'esso **open-ended**, andrà poi sommato al risultato di quel dado.

Per meglio chiarire questo importante concetto, è utile ricorrere a due esempi:

Lancio di 3d10 **closed-ended**.

Risultati singoli di 2, 10 e 7, per un risultato complessivo pari a $2+10+7 = 19$.

Lancio di 3d10 **open-ended**.

Risultati singoli di 2, 10 e 7: il 10 provoca il ritiro di un dado, per un ulteriore risultato singolo di 5. Il risultato complessivo sarà quindi pari a $2+(10+5)+7 = 24$.

I Check delle Abilità Primarie

In alcuni casi particolari, il Master potrebbe avere il bisogno di misurare un Personaggio sulla base delle sole **Abilità Primarie**, senza dover ricorrere ad una Abilità Secondaria in particolare: stabilire se un Personaggio si ricorda di un particolare nascosto nei meandri della sua memoria può essere utile, o se troverà del denaro per terra, sono cose per cui non è prevista nessuna Abilità Secondaria, e non è quindi opportuno ricorrere ad un **Tiro**.

Esiste quindi la possibilità di effettuare uno specifico **Check** su una singola Abilità Primaria, nel seguente modo:

Abilità Primaria – 1d20 – Difficoltà del Check

Il **Check** avrà un esito negativo o positivo a seconda del segno del risultato ottenuto: la dimensione del successo o del fallimento dipenderà invece dal numero dopo il segno. Un risultato di 20 sul tiro del dado a 20 facce indicherà comunque un fallimento, mentre un risultato di 1 indicherà un successo automatico.



Risultati Particolari.

La Tabella seguente mostra una serie di risultati particolari relativi al tiro dei tre dadi a dieci facce: in conseguenza dell'uscita del numero (o della coppia, o del tris di numeri) nella colonna

destra della tabella, occorrerà considerare gli effetti descritti nella colonna sinistra. Il Master avrà cura di gestire gli eventuali effetti "imprevisti" dovuti ai vari **Tris**.

Tabella dei Risultati Particolari dei 3d10	
ZERO (0)	Open-End Si tira un dado extra, anch'esso open-ended, per ogni zero che esce, sommandolo al precedente risultato.
COPPIA DI UNO (1-1)	Fallimento Automatico L'azione fallisce, senza conseguenze particolari.
TRIS DI UNO (1-1-1)	Fallimento Critico L'azione fallisce nel peggiore dei modi, rivolgendosi contro al Personaggio: il PG si ferisce da solo, l'azione sortisce il peggior effetto possibile.
TRIS DI DUE (2-2-2)	Il Personaggio rompe l'oggetto o l'arma che sta utilizzando. L'azione fallisce e provoca la rottura di quello che il PG stava utilizzando: se inapplicabile, danneggia irreparabilmente l'esito dell'Azione.
TRIS DI TRE (3-3-3)	Il Personaggio colpisce o ferisce un amico o un alleato. L'Azione fallisce e viene indirizzata verso qualcuno o qualcosa che non si voleva implicare.
TRIS DI QUATTRO (4-4-4)	Il Personaggio scivola, inciampa o cade rovinosamente. L'Azione fallisce ed intralcia il Personaggio, che accusa impedimenti, ritardi o altri problemi; se inapplicabile, il Personaggio commette una gaffe, un errore o una "caduta" di stile.
TRIS DI CINQUE (5-5-5)	Il Personaggio perde l'oggetto o la presa. Se inapplicabile, il Personaggio perde l'occasione, o il momento propizio, o in alternativa il round per cause varie.
TRIS DI SEI (6-6-6)	Evento imprevisto, innaturale o sovranaturale. L'Azione scatena conseguenze nefaste provocando il risveglio di <i>qualcosa</i> di antico e misterioso (a seconda del Master e dell'Ambientazione).
TRIS DI SETTE (7-7-7)	Il Personaggio si mette in mostra. Questo Risultato particolare non influenza l'esito dell'Azione, ma le modalità con cui il PG cerca di portarla a termine: il Personaggio attira l'attenzione, dà eccessiva mostra di sé o si pavoneggia.
TRIS DI OTTO (8-8-8)	Successo Automatico, ma con conseguenze negative. L'Azione riesce indipendentemente dalla Difficoltà, lasciando però il Personaggio in preda ad un senso di spavento, eccesso di sicurezza, percezione imprecisa di ciò che si è appena fatto (a seconda dei casi).
TRIS DI NOVE (9-9-9)	Eccesso di Zelo. L'Azione riesce indipendentemente dalla Difficoltà, ma con un esito molto più caricato rispetto alle volontà del Personaggio: una spintarella diventerà una spallata, una freccia alla gamba diventerà un colpo all'arteria femorale, e così via.
TRIS DI ZERO (0-0-0)	Successo Automatico. L'Azione riesce nel migliore dei modi, indipendentemente dalla Difficoltà.

I Tris e il “doppio uno”.

Come si è appena visto, alcune combinazioni particolari (coppia di 1, detta anche **doppio uno**, e **Tris**) possono dar luogo a situazioni inaspettate, influenzando l'esito dell'azione e provocandone il successo o il fallimento.

E' importante ricordare che il risultato che fa fede per il verificarsi di un Tris o di una combinazione è il risultato **closed-end** degli stessi: in altre parole, un tiro secco dei primi tre dadi a 10 facce.

Esempio.

Il lancio di 3d10 *open-end* avente i risultati di **8, 8, 10**, con il ritiro aggiuntivo (in conseguenza del 10) pari a **8**, non darà luogo ad un *Tris di otto*: questo perché il ritiro in conseguenza dell'*open-end* va sommato direttamente al risultato del dado che lo ha provocato. Il lancio appena descritto equivale quindi a **8+8+(10+8)**, e non corrisponde dunque ad alcun *Tris*.

Inoltre, un *Tris* non potrà essere cancellato dal ritiro di uno o più dadi (ad esempio spendendo punti di **Fortuna** o utilizzando un **Talento**): potrà però essere generato da un ritiro di questo tipo.

Esempio.

Il lancio di cui sopra, avente i risultati di **8, 8, (10+8)**, può essere trasformato in un *Tris di otto*

ritirando (con la *Fortuna* o avendo il *Talento* in quella Abilità) il 10 e totalizzando un **8**: si perderà però in questo modo il ritiro provocato dall'*open-end*, in quanto verrà meno il dado che lo aveva generato.

Altri Esempi di risultati di 3d10.

- Un Tiro di **4, 6 e 5** non presenta risultati particolari, e si traduce quindi in un risultato di $4+6+5=15$.
- Un Tiro di **1, 3 e 3** non presenta risultati particolari, e si traduce quindi in un risultato di $1+3+3=7$.
- Un Tiro di **1, 1 e 9** contiene un **doppio uno**, e si traduce quindi in un fallimento automatico.
- Un Tiro di **1, 0 e 4** contiene uno **zero**: il giocatore dovrà tirare un dado aggiuntivo e sommarlo al valore dei primi tre: se realizzerà un altro zero, dovrà tirarne un altro ancora, e così via. Se realizzerà un 1, la coppia di uno non dovrà essere considerata valida, poiché risultante da un dado tirato successivamente.
- Un Tiro di **0, 0 e 0** contiene un **Tris di Zero**, e si traduce quindi in un successo automatico.

A differenza del *Tris*, il **doppio uno** potrà essere cancellato dal ritiro di uno o più dadi (nella fattispecie, uno dei due risultati di **1**) spendendo punti di **Fortuna** o con un **Talento**.



4. Il Combattimento

v4.0

Azioni di Combattimento.

Il punto fondamentale che rende le Azioni di Combattimento diverse da qualsiasi altro tipo di Azione è il coinvolgimento diretto di uno o più avversari che abbiano la possibilità di agire a loro volta: per questo motivo, tutte le Azioni che coinvolgono altre persone hanno bisogno di regole specifiche che ne stabiliscano la difficoltà e l'esito. Per comodità, ci riferiremo a questo tipo di manovre chiamandole appunto Azioni di Combattimento: tentare di immobilizzare qualcuno, colpire un avversario con la spada o raccogliere qualcosa prima di un'altra persona saranno quindi tutte operazioni che ricadono dentro questo insieme.

Le Azioni che un Personaggio compie nel corso di un Combattimento prendono il nome di Azioni di **Attacco**; quelle effettuate per difendere se stesso da un'Azione avversaria prendono invece il nome di Azioni di **Difesa**: come sarà possibile vedere, entrambe si svolgeranno facendo uso dello stesso meccanismo utilizzato nelle normali Azioni di gioco:

**Abilità Primaria + Abilità Secondaria
+ 3d10 (open-ended)**

A questo **Tiro**, andranno aggiunti dei bonus o dei *malus* relativi al tipo di arma, alla posizione degli avversari, e così via.

Questo Capitolo si occuperà di tutte le Azioni di Attacco e di Difesa tipiche di una ambientazione di stampo medioevale, che preveda quindi armi da mischia (mazze e spade), armi da lancio (coltelli e accette) ed armi da tiro (archi e balestre). Il Master sarà libero di rimpiazzare o sostituire il contenuto di questo Capitolo, o di integrarlo con altre regolamentazioni per diversi tipi di armi, a seconda dell'*Ambientazione* scelta e/o del periodo storico preso in esame.



L'Iniziativa.

Il Combattimento si svolge nel corso di un certo numero di sequenze, detti **Round**: all'interno di ciascun Round, ogni Personaggio coinvolto ha la possibilità di effettuare la sua Azione e di difendersi da eventuali Azioni indirizzate ai suoi danni: non appena ciascun Personaggio avrà compiuto la sua Azione, il **Round** terminerà dando inizio al successivo.

Per stabilire l'ordine di movimento all'interno di ogni **Round**, ciascun Personaggio che non sia *in mischia* dovrà effettuare un tiro di **Iniziativa** e confrontare il suo risultato con quello degli altri.

**Agilità + 3d10 (closed-ended)
- Fattore di Ritardo dell'arma (WDF)**

Per **Fattore di Ritardo dell'Arma (WDF)** si intende un fattore numerico che varia a seconda delle dimensioni, del peso e della maneggevolezza della stessa: un pugnale avrà un ritardo notevolmente inferiore rispetto ad una spada, che sarà a sua volta più veloce di un'ascia a due mani, e così via. Il WDF di ciascuna Arma è indicato nelle rispettive tabelle contenute nell'Appendice dedicata ad Armi, Armature, Elmi e Scudi.

Il primo a muoversi sarà il PG che avrà ottenuto il punteggio più alto: gli altri si muoveranno a seguire a seconda del risultato.

Un Personaggio *in mischia* è un PG che si trova già ingaggiato in uno scontro con armi da mischia, iniziato in un **Round** precedente, contro uno o più avversari: in uno scontro *in mischia*, l'unica Iniziativa da prendere in considerazione è quella del PG che si muove per primo, che sarà quindi il solo a dover effettuare il tiro e determinerà le azioni degli altri.

Il Master avrà cura di applicare dei *malus* al tiro in situazioni particolari, come nel caso di un Personaggio a terra, o molto appesantito, o colto alla sprovvista: in casi particolari, il Master potrà decidere di non far tirare l'Iniziativa ad un Personaggio, facendogliela perdere in automatico: può essere il caso di un attacco portato alle spalle

senza che la vittima si sia accorta di nulla, o di un colpo inferto a un PG immobilizzato.

Caso Particolare: due o più Personaggi nella stessa Frazione.

I Personaggi effettueranno il Tiro di Attacco in contemporanea: non potranno però Parare (vedi paragrafo Azioni di Difesa) con la stessa arma utilizzata per attaccare.

Il Fattore di Ritardo.

Come già detto, il Fattore di Ritardo (**WDF**) di un'arma è un indice di misura della sua velocità: quando più basso sarà il **WDF**, tanto più l'arma sarà maneggevole e consentirà al PG di colpire per primo.

Il **WDF** è un fattore pensato per le armi, ma può essere utilizzato anche per oggetti di uso comune (torce, lanterne, pozioni): nel caso in cui il PG non abbia nulla da dover utilizzare, si dovrà considerare il **WDF** pari a zero.

Il **WDF**, fisso per ciascuna arma, subisce inoltre delle variazioni a seconda dell'Abilità del Personaggio con quella stessa arma: un punteggio compreso tra 21 e 40 nell'Abilità Secondaria corrispondente all'Arma utilizzata ridurrà il **WDF** della stessa di 1 punto, mentre un punteggio compreso tra 41 e 50 lo ridurrà di 2 punti; il **WDF** relativo a ogni Arma è indicato nel capitolo dedicato all'equipaggiamento.

Azioni di Attacco.

All'interno di un **Round**, ogni Personaggio potrà effettuare una singola Azione di **Attacco**. Una volta raggiunto il suo turno, egli dovrà effettuare un **Tiro** secondo le normali regole:

**Abilità Primaria + Arma utilizzata
+ 3d10 (open-ended)
+ bonus/malus**

Per sferrare un colpo con una spada, ad esempio, occorrerà effettuare un tiro di **Destrezza + Armi da Taglio + 3d10**.

La difficoltà di base dell'operazione dipenderà in primo luogo dalla taglia del bersaglio, come descritto dalla Tabella seguente.

BERSAGLIO	DIFFICOLTA'
Minuscolo (farfalla, calabrone)	70
Molto piccolo (topo, scoiattolo)	60
Piccolo (gatto, cane)	50
Basso (bambino, nano)	40
Normale (uomo, elfo)	30
Grande (orso, cavallo)	20
Molto grande (rinoceronte, giraffa)	10
Enorme (Elefante, drago)	0

Ovviamente, la Tabella si riferisce a bersagli ignari del pericolo o impossibilitati a difendersi: colpire un bersaglio consapevole del pericolo dipenderà dall'esito della manovra di **Difesa** che questi potrà effettuare.

La distanza del bersaglio per le Armi da lancio e da tiro.

Quando si intende colpire un bersaglio di qualunque dimensione con un'arma da lancio o da tiro, la difficoltà andrà incrementata a seconda del numero di metri che separano l'attaccante dal bersaglio. La tabella seguente mostra delle possibili linee-guida, variabili a seconda dell'Ambientazione.

ARMI DA LANCIO	DIFF.
Giorno (condizioni di buona visibilità)	+1 ogni metro
Sera (condizioni di visibilità ridotta)	+2 ogni metro
Notte (condizioni di bassa visibilità)	+3 ogni metro

ARMI DA TIRO	DIFF.
Giorno (condizioni di buona visibilità)	+1 ogni 2 metri
Sera (condizioni di visibilità ridotta)	+1 ogni metro
Notte (condizioni di bassa visibilità)	+2 ogni metro

L'efficacia di una Azione d'Attacco è inoltre influenzata da molteplici fattori e manovre

particolari effettuabili dal PG, descritti nelle Tabelle seguenti, relative alle armi da mischia, da lancio e da tiro (le modifiche influenzano il risultato del Tiro di Attacco).

TIPO DI ATTACCO (Armi da Mischia)	MOD. Al Tiro
Alle spalle	+30
Sul fianco	+20
Tocco* (serve solo toccare l'avversario)	+10
Bersaglio immobilizzato	+20
Bersaglio a terra	+10
Bersaglio su terreno superiore	-10
Bersaglio invisibile	-20
Colpo mirato al corpo o alle gambe*	-10
Colpo mirato a un arto specifico* (es. in testa o a una gamba precisa)	-20

* L'azione va dichiarata al Master con il dovuto anticipo, prima di effettuare il Tiro di Attacco.

TIPO DI ATTACCO (Armi da Lancio e da Tiro)	MOD.
Prendere la mira (per Round, max 3)	+5
Lanciare/scoccare in corsa (variabile a seconda dell'arma)	-10
Lanciare/scoccare da Cavallo (variabile a seconda dell'arma)	-20

Azioni di Difesa.

Il successo o l'insuccesso dell'Azione d'Attacco (o in altre parole, la sua difficoltà) dipenderà in misura diretta dalla contromossa dell'avversario, che potrà schivare o parare con un **Tiro** in tutto e per tutto simile ai precedenti.

Parare.

Utilizzare un oggetto (un'arma o uno scudo) per bloccare o deviare il colpo inferto dall'avversario con un'arma da mischia: l'Abilità secondaria da utilizzare sarà quella relativa all'oggetto utilizzato.

Destrezza + Arma o Scudo
+ 3d10 (*open-ended*)
+ *bonus/malus*

Ciascuna arma o scudo prevede dei *bonus* o dei *malus* al Tiro di Parare a seconda di quanto l'oggetto è atto allo scopo: i vari modificatori

delle Armi e degli Scudi validi nell'ambientazione di *Sarakon*, utilizzabili per qualsiasi ambientazione di stampo medioevale, si trovano nell'appendice dedicata alle **Armi, Scudi ed Armature**.

E' importante tenere presente che armi da lancio o da tiro (un coltello lanciato a distanza, una freccia, un dardo di balestra) non potranno essere Parate: tutto ciò che il PG potrà fare, nel caso in cui disponga di uno scudo, sarà orientarlo nella direzione di arrivo del proiettile coprendosi la parte del corpo che desidera proteggere (a seconda delle dimensioni dello scudo): in tal modo, il colpo verrà assorbito dallo scudo se andrà a cadere su uno degli arti da esso protetti. Nel caso in cui il Personaggio non si accorga del proiettile, sarà il Master a stabilire le parti del corpo protette dallo scudo a seconda della traiettoria del colpo e della posizione del PG.

Il numero massimo di locazioni coperte dai differenti tipi di scudo è indicato nell'apposita Appendice (Armi, Armature, Elmi e Scudi).

Schivare.

Evitare il colpo dell'avversario prevedendone la traiettoria e scartando su un fianco, o abbassandosi, o saltando, facendo uso dell'Abilità secondaria **Schivare**.

Agilità + Schivare
+ 3d10 (*open-ended*)
+ *bonus/malus*

La schivata avrà esito positivo in caso di risultato uguale o superiore a quello dell'Azione di Attacco dell'Avversario, e sarà tanto più efficace quanto maggiore sarà lo scarto tra i due Tiri.

In casi particolari, il Master potrebbe decidere che la schivata (riuscita magari di misura) ha sbilanciato il PG in modo tale da provocargli delle penalità per le azioni successive o da perdere completamente la possibilità di farle. E' il caso di schivate particolarmente acrobatiche, nel corso delle quali il PG è costretto a buttarsi a terra, a saltare all'indietro, e così via.

Operazioni di questo tipo saranno comuni quando si tratta di schivare Armi da Lancio o da Tiro, manovra che il Master dovrà comunque consentire soltanto in circostanze molto particolari e non senza assegnare dei *malus* adeguati: sarà infatti impossibile schivare una freccia senza sapere la direzione di arrivo, e

molto difficile evitare un coltello lanciato a distanza ravvicinata: in tutti questi casi, il PG è costretto a interrompere o annullare qualsiasi altra azione in programma e compiere manovre estremamente veloci ed acrobatiche.

E' possibile effettuare un numero qualsiasi di Azioni di Difesa per **Round**: in altre parole, difendersi da un attacco è sempre possibile... Ma questo non significa che un singolo PG riuscirà a tener testa a più avversari: infatti, in una classica situazione di "tanti contro uno", soltanto un avversario attaccherà da posizione frontale: gli altri avranno l'accortezza di circondare il Personaggio, attaccandolo da più lati e sfruttando così i bonus posizionali descritti nella Tabella delle Azioni d'Attacco.

Chiudersi in Difesa.

All'inizio del Round, ciascun PG ha la possibilità di rinunciare alla sua Azione in cambio di un *bonus* di **+10** a qualsiasi Azione di Difesa che sarà costretto ad effettuare. Chiudersi in Difesa può essere una ottima soluzione per guadagnare tempo in una situazione che vede il PG sotto il diretto attacco da parte di più avversari contemporaneamente.

Chiudendosi in difesa il Personaggio avrà inoltre la possibilità di arretrare di qualche passo, provocando la rottura della mischia (vedi sotto) e il ritiro dell'Iniziativa se riuscirà a parare o schivare con successo.

Combattimento in mischia.

Per combattimento in *mischia*, si intende uno scontro all'arma bianca (o a mani nude) che vede impegnato un Personaggio (giocante o meno) nei confronti di uno o più avversari (**1 contro 1** o **1 contro molti**): in casi particolari, come **molti contro molti**, il Master troverà utile dividere il combattimento in una serie di ulteriori mischie, in modo da pervenire ad una serie di **1 contro 1** e **1 contro molti** in contemporanea, che verranno trattati e gestiti separatamente **Round** dopo **Round**.

N.B.: Gestire un combattimento molti vs molti senza suddividerlo in mischie può essere molto complesso e

per questo motivo non è il sistema consigliato: tuttavia, il Master che volesse gestire tutto insieme potrà sempre decidere di ignorare la regolamentazione specifica per le mischie e procedere normalmente, facendo tirare l'iniziativa a tutti i Personaggi e facendoli agire Round dopo Round secondo le modalità di Attacco e di Difesa descritte sopra.

Le regole specifiche per il combattimento in mischia, appositamente studiate per la gestione realistica ed efficace degli scontri all'arma bianca (duelli, tornei) e a mani nude (risse, incontri di lotta), si concentrano sull'analisi dello scontro **1 contro 1** che vede opposti il PG e l'avversario che lo affronta dalla sua posizione frontale.

Uno contro Uno.

Nel primo Round della mischia si dovrà tirare l'Iniziativa secondo i termini descritti sopra: il PG vincitore prenderà la guida del Round (**Leader** del Round), e sarà il primo a muoversi anche nei successivi fino a quando il suo avversario non riuscirà a colpirlo: da quel momento in poi, la situazione si invertirà e sarà l'avversario ad agire per primo, fino a quando il PG non riuscirà a sua volta a vincere la sua guardia, colpendolo.

La mischia può interrompersi in qualsiasi momento a discrezione del Master (uno o più Personaggi arretrano per riprendere fiato, o accade qualcosa che cattura l'attenzione di tutti): da quel momento in poi, si ritornerà a tirare l'Iniziativa normalmente fino al ritorno di un'altra situazione di mischia.

Uno contro Molti.

Una situazione **uno contro molti** si ha quando un Personaggio si trova circondato da più avversari, che faranno del loro meglio per sfruttare la forza del loro numero: uno di loro (e soltanto uno, per ragioni di spazio) dovrà ingaggiare il PG frontalmente, mentre gli altri lo aggireranno per colpirlo di fianco o alle spalle, sfruttando i *bonus* posizionali. Allo stesso modo, il PG che si trova da solo cercherà di proteggersi le spalle tenendosi gli avversari davanti e sui due fianchi, dove potrà difendersi con maggiore facilità.

Immaginando un combattimento dinamico, in cui il PG è consapevole del numero e della posizione di tutti i suoi avversari, si può pensare che riuscirà a tenerne uno di fronte e uno sul

fianco se sono 2, uno di fronte e due sul fianco se sono in 3, ed uno di fronte, due sul fianco ed uno di spalle se sono 4.

Ovviamente, per un PG sarà molto difficile impedire che un attaccante gli vada alle spalle, ed anche in caso di 1 contro 2 e 1 contro 3 dovrà muoversi in continuazione, arretrando e scartando ad ogni Round, per evitare che questo accada.

Una volta decisa la collocazione degli avversari di fianco e di spalle, il combattimento verrà gestito come un normale **1 contro 1** che vedrà opposti il PG e l'avversario che gli si è parato in posizione frontale: gli altri avversari sfrutteranno i *bonus* posizionali per colpire il PG al momento opportuno: tali colpi, nel caso in cui dovessero andare a segno, provocheranno anch'essi la perdita dell'Iniziativa del PG colpito, a vantaggio dell'avversario in posizione frontale.

A ciascuno di questi Attacchi il PG potrà opporre una Azione di Difesa: non potrà però attaccare un avversario che gli si trova sul fianco o alle spalle, se non vincendo l'Iniziativa (diventando **Leader** del Round) e cambiando avversario frontale, ruotando su se stesso.

Per quanto riguarda l'ordine delle Azioni, tutti i Personaggi coinvolti nello scontro si muoveranno dopo il **Leader** del Round in ordine di WDF (dal più basso al più alto).

N.B.: In conseguenza di quanto detto sopra, appare chiaro che il Personaggio che si trova da solo contro più avversari potrà diventare il **Leader** del Round soltanto se riuscirà a colpire il suo avversario frontale ed a parare tutti gli attacchi a lui diretti da quel momento fino alla fine del Round. L'unica altra possibilità è chiudersi in difesa, arretrando di molti passi e rompendo così la mischia, provocando il ritiro dell'Iniziativa.

Parare ed Attaccare con la stessa Arma.

La maggior parte degli stili di combattimento previsti per le armi più diffuse (ad esempio, la spada) consentono di poter attaccare e difendere facendo uso della stessa arma. In termini di gioco, il PG con una sola arma potrà parare ed attaccare normalmente, senza però avere alcun bonus/malus particolare, salvo quelli previsti dall'arma stessa: inoltre, la sua arma potrebbe facilmente danneggiarsi a seguito degli scontri,

specialmente se si troverà a dover parare armi particolarmente pesanti (asce, martelli, armi a due mani).

Utilizzo dello Scudo.

Come spiegato nel paragrafo relativo alle Azioni di Difesa, un Personaggio munito di scudo potrà aggiungere il *bonus* relativo ad esso a tutti i suoi Tiri di Parare, sia nel caso in cui intenda parare esplicitamente con lo scudo (utilizzando l'Abilità Secondaria Scudo) sia nel caso in cui intenda parare con l'arma: in quel caso, infatti, la parata avverrà tecnicamente con l'arma, ma lo scudo verrà comunque utilizzato per proteggere il corpo e costringere l'avversario a tenerne conto, indirizzando il suo colpo altrove.

Si tenga però presente che vi sono molte armi (specialmente quelle a 2 mani) che danno dei *malus* anche molto grossi quando si tenta di pararle con un'arma come una spada o una daga: inoltre, l'impatto con queste armi di grandi dimensioni può facilmente danneggiare (o persino distruggere, con conseguente fallimento della parata) armi del genere; per questo motivo è preferibile specializzarsi nell'utilizzo dello scudo.

Combattere con 2 Armi.

L'utilizzo della seconda arma, impugnata nella mano sinistra (o destra in caso di PG mancini) ed utilizzata prevalentemente a scopo difensivo, è una caratteristica di molti stili di combattimento all'arma bianca: un combattente con due armi rinuncia all'utilizzo dello scudo e sarà quindi più vulnerabile nei confronti di armi da lancio e da tiro e di armi pesanti come asce e martelli a due mani, ma sarà un temibile avversario negli scontri leggeri e veloci.

Il vantaggio principale della seconda arma è nel bonus che dà ad ogni Parata: **+5**, cumulabile con i *bonus/malus* e le limitazioni previste per quella specifica arma. Il PG potrà decidere l'arma da utilizzare per la parata e quella da utilizzare per l'attacco, potendo comunque disporre del bonus. Quella che riceverà l'impatto (e che potrà rischiare di danneggiarsi) sarà ovviamente quella scelta per effettuare la parata.

Si ricordi che un PG non ambidestro, qualora volesse utilizzare l'arma tenuta con la seconda mano per una Azione di Attacco, subirà

delle penalità al tiro descritta nel paragrafo **Attaccare con l'altra mano**.

Possibili prime e seconde Armi.

Come prima arma, un PG dovrebbe essere libero di poter scegliere qualsiasi arma a una mano (spade, asce, martelli, mazze, etc.); per quanto riguarda l'arma da impugnare nella seconda mano, il Master dovrebbe autorizzare l'uso di armi leggere e veloci, come daghe, accette, pugnali, coltelli, e proibire l'utilizzo di armi non sufficientemente adatte (come una seconda spada lunga).

Attaccare con l'altra mano.

Qualsiasi attacco, o manovra di combattimento che non sia una parata, effettuata dal PG con la mano sinistra (se destro, o con la destra se mancino) subirà una penalità di **-15** al **Tiro**: da questa penalità saranno ovviamente esclusi i PG che avranno acquistato il **Pregio** dell'*Ambidestria*.

5. Il Combattimento:

Regole Avanzate

v0.3

Questo capitolo raccoglie alcune regole opzionali per il Combattimento, ideate per dare più spessore ad alcune situazioni ed attualmente in testing nelle campagne principali: siete liberi di utilizzarle o meno, anche se consigliamo di limitarne l'utilizzo fino a quando non si avrà una buona dimestichezza con le meccaniche basilari del gioco.

Per comodità, chiameremo **Leader** (del Round) il Personaggio vincitore dell'iniziativa, e PG **incalzato** l'avversario che, avendola persa, sarà costretto a difendersi ed eventualmente contrattaccare.

Parare o Schivare di misura: lo *sarto* di Difesa.

Adottando questa regola, verrà attribuito un considerevole vantaggio al Leader del Round, che potrà aggredire il PG incalzato impedendogli di contrattaccare nel caso in cui riesca a difendersi a fatica.

Con le regole normali, il PG incalzato può effettuare la sua azione indipendentemente dal risultato del suo Tiro di Difesa. Con questa regola aggiuntiva, invece, egli perderà l'azione nel caso in cui il suo Tiro di Difesa superi il Tiro di Attacco con uno scarto inferiore a 5.

Tale scarto (che chiameremo lo **sarto di Difesa**) è utile per stabilire quando si compie una parata o schivata "di misura", che impegna il Difensore in modo tale da impedirgli il contrattacco: l'Iniziativa, ovviamente, resterà nelle mani del Leader del Round.

Se il Tiro di Difesa supera il Tiro di Attacco con scarto inferiore a 5, il PG incalzato perderà la sua Azione.

Esempio.

Damien attacca Faye con la sua spada, vincendo l'iniziativa e diventando quindi Leader del Round: il suo Tiro di Attacco (Des + Arma + 3d10) è pari a 62: Faye, incalzata, tenta di schivare, realizzando un Tiro di Difesa pari a 64 e riuscendo quindi ad evitare il colpo: il suo Tiro di Difesa supera però il Tiro di Attacco soltanto di 2 punti, uno scarto inferiore allo **sarto di Difesa** necessario per poter agire. Di conseguenza, Faye perderà la sua azione per quel Round.

Nel caso in cui il Tiro di Difesa sia inferiore al Tiro di Attacco, il PG incalzato verrà colpito e subirà i danni relativi al colpo secondo quanto descritto nel capitolo **Danni e Ferite**; perderà o meno la sua azione a seconda del danno subito e delle sue capacità di Resistenza, secondo le modalità descritte dalla regola seguente.

L'impatto dei colpi subiti: lo *sarto* di Resistenza.

Questa regola attribuisce un'ulteriore vantaggio al Leader del Round, regolamentando gli effetti di un colpo ai danni del PG incalzato.

Con le regole normali, se un PG incalzato subisce un colpo, può effettuare la sua azione indipendentemente dai danni subiti. Con questa regola aggiuntiva, invece, egli perderà l'azione nel caso in cui il suo Tiro per non Svenire (vedi capitolo **Danni e Ferite**) superi la Difficoltà prevista per lo svenimento con uno scarto inferiore a 20.

Tale scarto (che chiameremo lo **sarto di Resistenza**) è utile per stabilire quando il dolore o il rallentamento provocato da una ferita non consentono al PG di reagire "come se niente fosse", obbligandolo a perdere il Round.

Se il Tiro per non Svenire supera la Difficoltà prevista con scarto inferiore a 20, il PG incalzato perderà la sua azione.

N.B.: Il Master potrà decidere, sulla base dell'entità delle ferite inflitte e delle condizioni globali del Personaggio, quando considerare questa regola e quando no.

Contrattaccare con il Corpo a Corpo.

Le stesse regole utilizzate per lo scarto di Difesa possono essere applicate per aggiungere un elemento di realismo al Combattimento, dando la facoltà al PG incalzato di effettuare, in luogo del suo normale tiro di Attacco, delle azioni di contrattacco alternative sfruttando le sue abilità di Corpo a Corpo.

Tali manovre potranno essere effettuate, al posto della normale azione di Attacco, se lo scarto tra Tiro di Difesa e Tiro di Attacco sarà superiore ai valori indicati.

SCARTO	MANOVRA
20 o più	Spinta o Presa.

Spinta.

Il PG in difesa avrà la possibilità di gettare a terra l'avversario con un Tiro di Corpo a Corpo: per evitare di rovinare in terra, questi dovrà effettuare a sua volta un Tiro di Corpo a Corpo di risultato uguale o superiore a quello totalizzato del PG.

Presa.

Il PG difensore avrà la possibilità di stringere l'avversario in una morsa effettuando un Tiro di Corpo a Corpo. Per non essere preso, l'avversario dovrà effettuare un Tiro di Corpo a Corpo uguale o superiore al risultato del PG difensore: in caso riesca a superare il risultato con uno scarto di 20 o più, potrà a sua volta effettuare una contro-presa nel round successivo, e così via.

Se effettuata con successo, la presa infliggerà un danno pari a 1 (modificato dal *bonus* della Forza) in una parte del corpo determinata a caso, senza considerare armature: se vorrà evitare il danno, il PG vittima della presa dovrà evitare di

muoversi, restando bloccato e perdendo così la possibilità di liberarsi.

In aggiunta, la presa si protrarrà nel *round* successivo, costringendo i PG ad una ulteriore prova di Corpo a Corpo fino a quando l'avversario non riuscirà a liberarsi.

Importante.

Come detto in precedenza, al danno della Presa andrà aggiunto il *bonus* di Forza che l'attaccante riuscirà ad applicare in conseguenza dello scarto tra Tiro di Attacco e Tiro di Difesa, secondo le modalità descritte nel capitolo **Danni e Ferite**: in questo caso, i Tiri di Attacco e di Difesa da considerare saranno i punteggi di Corpo a Corpo effettuati.

N.B.: Per applicare la leva su parti del corpo specifiche (ad es. il braccio dell'avversario con l'arma) si potranno osservare le normali regole per il colpo mirato (-20 al Tiro di Corpo a Corpo dell'attaccante).

Se il Tiro di Difesa supera il Tiro di Attacco con scarto inferiore a 20, il PG incalzato potrà effettuare una Spinta o Leva in luogo della sua normale azione d'Attacco.

Combattere con Armi di diverse dimensioni.

Nel caso in cui un PG si trovi a combattere a mani nude contro un avversario armato, e in tutte le situazioni in cui vi siano grandi differenze tra le dimensioni delle armi utilizzate nello scontro, il PG con l'arma più lunga vincerà automaticamente l'Iniziativa: in aggiunta a questo, il Master potrà aumentare lo scarto di Difesa portandolo da 5 a 10, a 15 o a 20 a seconda della differenza tra le armi: in tal modo, verrà simulato tanto l'iniziale vantaggio dell'arma lunga (che costringerà il PG incalzato a difendersi con uno scarto molto alto per poter contrattaccare) quanto il possibile vantaggio dell'arma corta, qualora il PG incalzato riuscisse ad impadronirsi dell'Iniziativa costringendo l'avversario a difendersi a distanza molto ravvicinata con un'arma inadatta allo scopo.

Cariche a piedi o a Cavallo.

Un colpo si definisce “in carica” quando viene inferto con grande forza, sfruttando una rincorsa di diversi metri (5 metri a piedi, 30 metri a cavallo): la caratteristica fondamentale di una carica è la sua tempestività: l’attaccante corre a grande velocità verso il suo avversario, per poi sferrare un colpo in corsa facendo uso di tutta la sua forza: per questo motivo, si potrà effettuare una carica soltanto avendo a disposizione un adeguato spazio di rincorsa. In termini di gioco, le sorti di una carica verranno regolamentate nel modo seguente:

Svolgimento della Carica.

Il Personaggio che carica avrà un malus di -10 alle sue manovre di Difesa, ed un bonus di +1 al danno che infliggerà (+3 se a cavallo).

Nel caso di carica a cavallo, il Personaggio che carica avrà inoltre una penalità al Tiro di Attacco pari alla differenza tra il punteggio dell’Arma in uso ed il suo punteggio di Cavalcare: nel caso in cui il suo punteggio di Cavalcare sia uguale o superiore al punteggio di Arma, non avrà alcuna penalità.

Esempio.

Ryan ha Cavalcare 30 e 42 in Armi ad Asta: effettuando una carica a cavallo, avrà quindi una penalità di 12 (pari a 42-30) al Tiro di Attacco.

Desdemona ha Cavalcare 34 e 34 in Armi ad Asta: effettuando una carica a cavallo, non avrà penalità al Tiro di Attacco (34-34 = 0).

Armi di Fortuna.

Qualsiasi oggetto che possa essere impugnato (sedie, panche, barili, etc.) può essere utilizzato come arma di fortuna utilizzando l’Abilità di Corpo a Corpo: il WDF verrà deciso di volta in volta dal Master, ed il danno sarà nella maggior parte dei casi molto limitato: 1 pD (o 1d2/1d3 pD per oggetti particolarmente pericolosi) con l’aggiunta del *bonus* della Forza secondo le modalità descritte nel capitolo Danni e Ferite. Il Master dovrebbe tenere presente l’enorme fragilità di oggetti di questo tipo, determinando la rottura di sedie, bottiglie etc. dopo uno o due colpi.

Allo stesso modo e con lo stesso danno potranno essere utilizzate anche armi convenzionali, che però verranno “brandite” in

modo improprio e non consentiranno quindi manovre di attacco di alcun tipo (vedi Appendice sulle Armi, Armature e Scudi).

Qualsiasi tentativo di parata con Armi di Fortuna o Armi utilizzate in modo improprio dovrebbe essere consentito solo in casi molto particolari e con penalità elevate (-20, -30).

Esempi di WDF e danno.

Boccale: WDF 4, danno 1 da impatto.

Bottiglia: WDF 5, danno 1 da impatto.

Bottiglia spaccata: WDF 5, danno 1d2 da taglio.

Forcone: WDF 7, danno 1d3 da punta.

Pala o Zappa: WDF 7, danno 1d3 da impatto.

Pentola: WDF 6, danno 1 da impatto.

Sedia: WDF 8, danno 1d2 (a 2 mani) da impatto.

Trave: WDF 7, danno 1d2 da impatto.

Danneggiamento di Armi e Scudi durante la Parata.

Un’arma ed uno scudo utilizzati per parare sono sottoposti, colpo dopo colpo, ad una serie di sollecitazioni che possono comprometterne la struttura: il Master dovrebbe tener conto di un danneggiamento avvenuto ogni qual volta il risultato del Tiro di Parare fosse identico al risultato del Tiro di Attacco. In quella particolare circostanza, lo scontro tra le due armi (o tra l’arma e lo scudo) sarà infatti molto violento.

L’entità del danneggiamento dovrebbe variare a seconda del tipo di arma e di scudo: come regola generale, si consiglia di far rompere un’arma come una spada di media fattura a seguito di 1-2 danneggiamenti, ed uno scudo a seguito di 3-4. Il Master sarà libero di variare tali parametri o di decidere altri metodi per la misurazione del danno, a seconda delle esigenze di gioco. I danneggiamenti non comporteranno penalità all’utilizzo dell’arma o dello scudo fino a quando non ne determineranno la rottura definitiva..

Attaccare con 2 armi: il doppio attacco.

Questa regola consente al Personaggio che combatte con due armi di eseguire, non senza rischi, una manovra di attacco particolarmente efficace.

Per poterla attuare, il Personaggio dovrà necessariamente essere il **Leader** del Round, e dichiarare al Master la sua decisione di tentare un *doppio attacco*. A quel punto, non dovrà far altro che eseguire due diversi Tiri di Attacco, il primo relativo all'arma impugnata con la prima mano, ed il secondo relativo alla seconda arma. Tanto il *bonus* della Forza, quanto eventuali ritiri dovuti a talenti, quanto qualsiasi tipo di colpi speciali (mirati, colpi per disarmare, manovre di attacco specifiche dell'arma, etc.) potranno però essere applicati esclusivamente al primo tiro.

Per difendersi, il PG incalzato dovrà effettuare il consueto tiro di Parare o Schivare, il cui risultato andrà confrontato singolarmente con ciascuno dei due Tiri di Attacco: in questo modo si potrà determinare se sarà riuscito a pararli entrambi, solo uno, o nessuno dei due.

Il Personaggio che effettua un *doppio attacco*, indipendentemente dal risultato, non potrà effettuare Parate per tutto il Round: potrà però schivare senza problemi.

Note.

- Se il Personaggio non è ambidestro, il secondo attacco (quello con la seconda arma) subirà il consueto *malus* di -15.
- Un Personaggio ambidestro potrà decidere quale arma considerare “prima” e quale “seconda”: si ricorda però che potrà applicare la Forza, i talenti ed eventuali colpi speciali soltanto con la prima arma.
- Ai fini dei tiri contro Svenimento e Morte (v. cap. **Danni e Ferite**), i due attacchi andranno considerati come due ferite distinte, anche se colpiranno la medesima parte del corpo.
- Eventuali scarti tra Difesa e Attacco andranno calcolati facendo riferimento al Tiro di Attacco più alto.

Esempio.

Justice, armato di due daghe, sta combattendo con Ryan, che si difende con spada e scudo: Justice, dopo aver vinto l'iniziativa, decide di effettuare un *doppio attacco*. Effettuerà quindi due Tiri di Attacco, uno con la prima daga ed uno con la seconda. Justice totalizza 67 con il primo attacco e 68 con il secondo, che però diventa 53 in conseguenza del *malus* di -15 (poiché Justice non è ambidestro): Ryan si difende con 59, punteggio sufficiente a parare il secondo attacco ma non il primo, che supera la

Difesa di 8 punti: Justice colpisce quindi Ryan con il suo primo attacco, e può applicare un *bonus* di Forza pari a +1 per via dello scarto ottenuto (il funzionamento della Forza è spiegato nel capitolo **Danni e Ferite**).

La Carica di Scudo.

Questa regola consente ai Personaggi armati di scudo di prodursi in un violento spintone (detta *carica di scudo*), in grado di sbilanciare momentaneamente l'avversario. Il Giocatore dovrà dichiarare al Master la sua intenzione di effettuare una *carica di scudo*, subito prima di tirare l'Iniziativa con il suo avversario, purché esso si trovi ad una distanza minima di 3 metri da lui. A quel punto, potrà tirare l'Iniziativa con WDF pari a zero: quando toccherà a lui, dovrà effettuare un Tiro di Destrezza + Scudo + 3d10 (open-ended) da cui ci si potrà difendere unicamente con un Tiro di Schivare.

Nel caso in cui il risultato del Tiro di Scudo sia superiore a quello del Tiro di Schivare, la *carica di scudo* riuscirà: la vittima non subirà alcun danno, ma perderà la sua eventuale azione per quel Round ed avrà un *malus* di -10 a tutte le azioni nel Round successivo. In caso contrario, la *carica di scudo* fallirà e non accadrà nulla.

Note.

- La *carica di scudo* non può essere effettuata se non si è a meno di 3 metri dal bersaglio, se si viene colti di sorpresa, o se il terreno non consente di effettuare uno scatto in avanti con la dovuta velocità.
- La *carica di scudo* non potrà più essere effettuata se il PG perde l'azione (in conseguenza di un colpo subito o di una parata di misura) nel corso del Round.
- La *carica di scudo* conta a tutti gli effetti come un'azione, da effettuare quindi al posto del proprio attacco e non in aggiunta ad esso.

Impugnare a due mani un'Arma a una mano.

E' possibile impugnare con entrambe le mani la maggior parte delle armi normalmente utilizzate con una mano sola. Ai fini del calcolo dei danni, il *bonus* di Forza applicabile al danno dal PG che colpisce con un'arma impugnata in questo modo risulta incrementato di 1; tale incremento consentirà inoltre al PG di poter utilizzare qualsiasi arma a 1 mano a prescindere dal requisito di Forza richiesto.

In aggiunta a questo, tutti i Tiri che il PG dovrà effettuare per resistere ad un colpo per disarmare di qualsiasi tipo acquisteranno un bonus di +10 in conseguenza della maggiore presa.

Esempio.

Devon ha un punteggio di 35 in Forza, che gli consente di applicare un *bonus* massimo di +1 sui danni inflitti con la sua spada: impugnando l'arma a 2 mani, il *bonus* massimo che potrà applicare aumenterà di 1 e diventerà quindi pari a +2. Inoltre, Devon avrà un *bonus* di +10 per resistere a qualsiasi colpo per disarmare ai danni della sua Spada.



6. Danni e Ferite

v2.1

Nei capitoli relativi al Combattimento, abbiamo visto come determinare se un Attacco riesce o meno ad andare a segno: nel caso in cui un attacco riesca effettivamente a colpire il bersaglio, occorrerà anzitutto stabilire il punto d'impatto (l'arto interessato dal colpo) e l'esatto ammontare dei danni inflitti, e poi registrare questi dati sul retro della Scheda del Personaggio e determinare quali effetti avranno sulle sue condizioni di salute.

Il Punto d'Impatto.

Per determinare la parte del corpo colpita, occorrerà lanciare 1d20 e consultare la seguente Tabella:

Risultato del d20	Parte del corpo colpita
1-2	Testa
3-8	Braccia
9-14	Gambe
15-17	Torace
18-20	Ventre

Nel caso di braccia e gambe, un risultato pari indicherà che l'arto colpito è il destro: un risultato dispari, invece, riguarderà l'arto sinistro.

N.B.: Ovviamente, nel caso in cui il PG attaccante abbia effettuato un colpo mirato ad una parte del corpo specifica, non sarà necessario tirare per determinare il punto d'impatto.

Il Calcolo dei Danni.

Una volta designato l'arto colpito, si potrà procedere con l'assegnazione dei danni; questi verranno misurati in termini di punti di Danno (**pD**). Il calcolo dei danni tiene conto principalmente di tre fattori: la **Forza dell'Attaccante**, il **danno minimo dell'Arma** e il **dado (o i dadi) dell'arma**. Al risultato di tale calcolo andrà poi sottratto il **fattore di protezione** della corazza o armatura eventualmente indossata del difensore.

La Forza dell'Attaccante.

Nella maggior parte delle armi da mischia, salvo quando diversamente specificato, un Personaggio potrà utilizzare la propria Forza per causare un danno aggiuntivo ai suoi avversari, secondo il seguente criterio.

Per ogni 5 punti di differenza tra il suo Tiro di Attacco e il Tiro di Difesa (parata, schivata, o il minimo punteggio necessario per colpire se l'avversario non si difende), l'attaccante potrà incrementare il danno di +1 fino al massimo *bonus* consentito dal suo punteggio.

La seguente Tabella mostra i *bonus* applicabili a seconda del punteggio di forza del PG.

Punteggio di Forza	Bonus al Danno
1	-4
2-4	-3
5-8	-2
9-14	-1
15-25	0
26-37	+1
38-45	+2
46-49	+3
50	+4

N.B.: Eventuali *malus* dovuti ad un punteggio di Forza basso andranno sottratti in ogni caso, indipendentemente dalla differenza tra i tiri di Attacco e di Difesa.

Esempio.

Un PG attacca l'avversario con la spada, vincendo l'iniziativa ed effettuando un Tiro di Attacco pari a 67: l'avversario decide di parare il colpo, ed effettua un Tiro di Difesa totalizzando 40. Il PG riesce quindi a colpire, con un divario tra Attacco e Difesa pari a 27: il suo punteggio di 41 in Forza gli consente di sommare al Danno un *bonus* di +1 per ogni 5 punti di scarto, fino a un massimo di +2: lo scarto di 27 ottenuto gli consentirà dunque di sommare al Danno l'intero *bonus* che gli spetta, pari a +2.

La parte di scarto rimanente (pari a 17 punti: 27 meno i 10 utilizzati per il +2 di Forza) verrà utilizzata per calcolare il danno minimo dell'Arma.

Il danno minimo dell'Arma.

Il danno minimo dell'Arma, inizialmente pari a zero, si calcola come se fosse una prosecuzione del calcolo del *bonus* della Forza.

Per ogni 5 punti di differenza tra Attacco e Difesa rimasti dopo aver calcolato il *bonus* della Forza, il danno minimo dell'Arma verrà incrementato di 1.

Esempio.

Continuiamo l'esempio precedente: lo scarto ottenuto fa sì che il PG riesca ad applicare l'intero *bonus* previsto per il suo punteggio di Forza: lo scarto rimanente, pari a 17, verrà utilizzato per il calcolo del danno minimo dell'Arma, che sarà quindi pari a 3.

Il dado (o i dadi) dell'Arma.

Ciascuna arma causa un certo numero di danni, indicato da uno o più dadi a seconda del tipo di danno utilizzato: le informazioni relative ai tipi di danno e ai dadi corrispondenti si trovano nelle Tabelle delle Armi alla fine di questo capitolo. Ad esempio, per calcolare il danno di una spada, occorrerà tirare 1d8.

Si noti che il risultato del dado (o dei dadi) dell'arma non potrà essere inferiore al **danno minimo** calcolato in precedenza: nel caso in cui ciò accada, al posto del risultato del dado si dovrà prendere in considerazione il **danno minimo**.

Esempio.

Ci riferiremo ancora all'esempio precedente: il PG tira 1d8, il dado relativo alla spada utilizzata di piatto, e totalizza 2: il risultato è inferiore al danno minimo calcolato in precedenza, e di conseguenza sarà il valore di quest'ultimo ad essere preso in considerazione: il risultato sarà quindi pari a 3.

Il danno complessivo dell'Attacco sarà pari al risultato del dado dell'Arma (o al danno minimo, a seconda dei casi) sommato al *bonus* della Forza determinato in precedenza.

Danno complessivo:

dado dell'Arma (o danno minimo)
+ *bonus* della Forza

N.B.: Il danno minimo non potrà in nessun caso superare massimo risultato ottenibile con il dado (o i dadi) dell'Arma: nel caso di una spada (1d8 da taglio, 1d6 da punta), ad esempio, non potrà essere superiore rispettivamente di 8 e di 6. Il *bonus* della Forza, invece, si somma al risultato del dado, e potrà quindi

determinare un danno complessivo maggiore del massimo risultato ottenibile con esso.

La Protezione delle Armature.

Al danno complessivo così calcolato andrà sottratto il fattore di protezione relativo all'armatura eventualmente indossata dalla vittima sull'arto colpito: le armature esistenti variano da ambientazione ad ambientazione. Le armature presenti nel Continente di *Sarakon*, compatibili con qualsiasi altra ambientazione di stampo medioevale, potranno essere consultate nell'apposita Tabella delle Armature alla fine di questo capitolo.

Entità della ferita (in pD):

Danno complessivo - Protezione Armatura
(se presente in quel determinato arto)

Danni a mani nude.

Per calcolare i danni di pugni, calci e qualsiasi altra manovra offensiva che non preveda l'utilizzo di oggetti andrà utilizzato lo stesso sistema descritto in precedenza per le armi, con la differenza che il dado dell'Arma corrisponderà sempre e comunque a 1: il *bonus* della Forza si applicherà regolarmente, mentre non andrà calcolato alcun danno minimo. Il Tiro di Attacco, ovviamente, andrà effettuato utilizzando l'Abilità secondaria *Corpo a Corpo*.

Nella maggior parte dei casi, i danni risultanti da scontri a mani nude sono da considerare come **temporanei** (vedi sotto).

Danni Temporanei.

Con il termine "danni temporanei" ci si riferisce a tutto ciò che può essere considerato più una contusione che non una ferita vera e propria: lividi, graffi, botte, ammaccature e così via.

Tali danni non hanno bisogno di essere stabilizzati (vedi sotto), non possono peggiorare a meno che il PG non compia sforzi particolari e tenderanno a sparire completamente nel giro di un paio di notti di riposo; per quanto riguarda le penalità, invece, andranno contati come dei danni normali.

Calcolo delle Ferite.

Sul retro della Scheda del Personaggio è disegnato lo schema **D.A.W.S.** (**D**amages **A**nd **W**ounds status **S**creen), utile per segnare direttamente le ferite subite ed avere sempre sotto controllo la situazione del proprio PG. Come è possibile vedere, il corpo umano è stato diviso per praticità in 7 parti fondamentali (la testa, le due braccia, le due gambe, il torace e il ventre), ciascuna con un indicatore (detto dello **status dell'arto**) con un certo numero di spazi da annerire. Nella parte inferiore della scheda, al di sotto del **D.A.W.S.**, si trova l'indicatore dello **status globale** del Personaggio, che rappresenta il suo stato di salute complessivo.

Ogni volta che il proprio Personaggio subisce una ferita per un certo numero di pD, occorrerà effettuare sul **D.A.W.S.** le seguenti operazioni:

1. Annerire un numero di caselle dello **status dell'arto** colpito pari all'ammontare dei pD subiti.
2. Moltiplicare tale ammontare secondo i criteri indicati dalla tabella seguente, ed annerire un corrispondente numero di spazi nell'indicatore dello **status globale** del Personaggio).

Arto Colpito	Entità della Ferita in pD							
	1	2	3	4	5	6	7	8
Testa	x2	x2	x4	x4	x8	-	-	-
Braccia	x1	x1	x1	x1	x2	x2	x4	x4
Gambe	x1	x1	x1	x1	x2	x2	x4	x4
Torace	x1	x1	x2	x2	x4	x4	x4	x6
Ventre	x1	x1	x2	x2	x4	x4	x4	x6

Ovviamente, in caso di più ferite successive occorrerà annerire partendo dagli spazi rimasti in bianco.

Svenimento.

In conseguenza di ogni ferita, dopo aver annerito gli spazi sullo **status dell'arto** e sullo **status globale**, il Giocatore dovrà effettuare un Tiro di Costituzione + Resistenza + 3d10 per evitare di svenire: la difficoltà di questo Tiro sarà quella posta sopra all'ultima casella annerita sullo **status globale**, ed andrà incrementata di +5 per ogni pD appena subito.

e confrontarlo con la Difficoltà riportata sopra la casella dello status globale corrispondente all'ultimo spazio annerito. Tale difficoltà andrà incrementata di +5 per ogni pD subito con l'ultima

Il Personaggio che dovesse fallire un Tiro contro lo Svenimento crollerà al suolo privo di sensi (o resterà fortemente stordito, e quindi incapacitato) per un numero di Round pari alle caselle annerite sul suo **status globale**, durante i quali non potrà essere rianimato se non con cure o con la forza. In caso di colpi particolarmente violenti o di colpi al capo, il Master potrà decidere di prolungare anche di molto il periodo di Svenimento.

Il Tiro contro lo Svenimento andrà effettuato ogniquale volta il Personaggio subisca dei danni, dovuti sia a nuovi colpi sia all'aggravarsi di ferite già esistenti.

Morte.

Osservando lo **status globale**, si può notare come gli spazi relativi a ferite di una certa gravità presentino una seconda cifra, posta al di sotto della casella da annerire. Quella cifra è relativa alla Difficoltà del Tiro per non Morire (Costituzione + Resistenza + 3d10), che si effettua esattamente come quello per non svenire senza però alcun tipo di somma alla Difficoltà riportata; nel caso in cui questa non vi sia, non ci saranno possibilità di morire e il Tiro non sarà quindi necessario.

Il Personaggio che dovesse fallire un Tiro contro la Morte morirà entro pochi Round, sufficienti ad esalare l'ultimo respiro.

Si tenga presente che, come per il Tiro contro lo svenimento, anche il Tiro contro la morte andrà effettuato ogniquale volta il Personaggio subisca dei danni, dovuti a nuovi colpi o all'aggravarsi di ferite già esistenti.

Risultati analoghi di morte si avranno anche:

- Quando la testa subisce una ferita di entità superiore a 5 pD (morte istantanea).
- Quando il torace o il ventre subiscono una ferita di entità superiore agli 8 pD (morte nel giro di pochi Round).
- Quando viene annerita l'ultima casella dello **status globale** del Personaggio.

N.B.: Sta al Master la facoltà di far valere o meno eventuali fallimenti automatici (**doppi uno** e **tris**) dovuti al lancio del dado) nel corso di un Tiro contro la Morte. Per quanto sia realisticamente possibile,

infatti, la morte di un Personaggio non dovrebbe essere stabilita da un singolo risultato sfortunato; per i Tiri contro lo Svenimento, invece, si consiglia di considerare validi tanto i fallimenti automatici quanto quelli maldestri/critici.

Arto Inservibile.

Un braccio o una gamba che avrà subito una o più ferite per un totale di 5 pD o più dovrà considerarsi inservibile, e da quel momento il PG non potrà effettuare azioni che ne richiedano l'uso. La stessa cosa è valida per torace e ventre, con la differenza che, in quel caso, il PG non potrà muoversi.

La ferita peggiorerà di +1pD sullo Status Globale (comportando nuovi tiri contro svenimento e morte) per ogni Round in cui il PG non rispetterà queste limitazioni.

Fratture.

Un arto completamente annerito a seguito di più ferite sarà da considerare rotto e di conseguenza, inutilizzabile: provocherà inoltre un grande dolore e costringerà il PG ad effettuare un Tiro di Resistenza per non svenire e per non morire, con le difficoltà indicate sulla scheda al di sopra e al di sotto dell'ultimo spazio da annerire. Tali tiri andranno ritirati per ogni Round in cui il PG continuerà a muoversi a velocità da combattimento o in corsa.

Amputazioni.

Una singola ferita di entità superiore al numero di spazi previsti per un arto avrà l'effetto di amputarlo o spappolarlo: il PG perderà subito molto sangue, dovrà effettuare ogni Round i Tiri di Resistenza contro svenimento e morte indicati sulla scheda sopra e sotto all'ultimo spazio da annerire, e non potrà assolutamente muoversi fino a quando non avrà ricevuto le cure del caso.

Stabilizzazione delle Ferite.

Con il termine *stabilizzare una Ferita* si intende una medicazione di fortuna, sufficiente ad arrestare l'emorragia ed a tamponare la ferita quel tanto che basta per poter evitare che possa rapidamente peggiorare o infettarsi.

Per stabilizzare una ferita occorrerà effettuare un Tiro di Intelligenza + Curare +

3d10 (*open-ended*) con una Difficoltà variabile a seconda del **moltiplicatore** della Ferita determinato in precedenza, come indicato dalla Tabella seguente:

	Moltiplicatore della Ferita			
	x1	x2	x4	x8
Difficoltà	30	40	60	80

Qualora il Tiro di Curare non sia sufficiente a stabilizzare la ferita, essa continuerà a sanguinare fino a quando il Personaggio avrà subito un peggioramento sul Globale pari alla differenza tra la Difficoltà del Tiro di Curare ed il risultato del Tiro stesso (ad es., un Tiro fallito di 8 punti provocherà un aggravamento di altri 8 pD nel corso del tempo, prima dell'effettiva stabilizzazione).

Considerazioni:

- La Difficoltà riportata sopra dà per scontato che il Medico si trovi nelle condizioni ideali, con disponibilità dei materiali necessari (bende, garze, acqua bollita, etc.) e di sufficiente tempo a disposizione: in caso di fretta o di mancanza di attrezzature, il Master dovrebbe incrementare di molto la Difficoltà del Tiro.
- Non è consentito stabilizzarsi una Ferita da soli, salvo in condizioni molto particolari (ferite lievi o molto localizzate), a discrezione del Master.

Miglioramenti e Peggioramenti delle Ferite.

Una ferita stabilizzata non migliorerà né peggiorerà per 1 o 2 giorni, tempo entro il quale occorrerà curarla in modo opportuno per evitare che torni nella sua condizione originaria.

Una ferita stabilizzata e successivamente medicata guarirà al ritmo naturale di 1 spazio di **status globale** al giorno: la ferita sullo **status dell'arto** migliorerà in proporzione, a seconda del suo moltiplicatore.

Esempio.

Una ferita alla testa da 3 pD ha un moltiplicatore di x4, e migliorerà quindi di 1 pD ogni 4 giorni sullo **status dell'arto**, in conseguenza del miglioramento di 1pD al giorno sullo **status globale**).

Viceversa, una ferita non stabilizzata causerà ogni ora una perdita allo **status globale** pari alla sua entità in termini di pD.

Esempio.

Una ferita di 5 pD a un braccio, se non stabilizzata, causerà ogni ora una perdita di 5 pD allo **status globale**.

Penalità dovute alle Ferite.

Un Personaggio ferito sarà meno efficiente nello svolgimento di una Azione, qualunque essa sia, in misura pari all'entità dei danni subiti. Avrà infatti un *malus* di -1 a qualsiasi Tiro (con la sola eccezione di quelli di Resistenza contro svenimento e morte) per ogni casella annerita nel suo **status globale**.

-1 a qualsiasi azione
per ogni pD perso nello **status globale**

Infezioni e Cancrena.

Oltre al rischio immediato di morte per dissanguamento o trauma, ogni ferita rischia di portare ad infezioni e, in casi particolarmente gravi, alla cancrena. Le probabilità che una ferita si infetti dipendono dalla gravità della stessa: una ferita da 1 pD ha il 10% di infettarsi, una da 5 pD il 50%, una da 6 pD il 60% e così via.

Molti fattori esterni (valutati di volta in volta dal Master) possono influire sulla probabilità che subentri una infezione, sia positivamente che negativamente. Di seguito riportiamo alcuni esempi:

- Assenza di bende pulite correttamente applicate e cambiate (+ 20% che la ferita si infetti)
- Sforzi fisici sull'arto ferito (+ 10% che la ferita si infetti)
- Ambiente particolarmente insalubre (+ 5-15% che la ferita si infetti, a discrezione del Master)
- costante assistenza medica (- 10% che la ferita si infetti)
- Uso di medicamenti disinfettanti (-10-30% che la ferita si infetti, a seconda del tipo di medicamento)
- Riposo assoluto in condizioni di quiete (-10-20% che la ferita si infetti).

Il Tiro per verificare se la ferita si infetti o inizi il suo decorso naturale di guarigione viene effettuato dopo la prima notte di riposo, prima di poter segnare sulla scheda gli eventuali miglioramenti.

Nel caso in cui la ferita risultasse infetta non ci sarà alcun miglioramento, e il malato dovrà effettuare un tiro di resistenza a veleni e malattie di difficoltà pari al tiro per non svenire, altrimenti la ferita si aggraverà di un punto sull'arto, e sul globale secondo il moltiplicatore corrispondente.

Cure mediche possono aiutare il malato ad affrontare l'infezione, sia alleviandone i sintomi (che sono: febbre, dolore intenso sull'arto, debolezza generale, secrezione di pus), sia combattendola direttamente. L'uso di erbe e sostanze curative può aiutare il paziente ad affrontare il tiro di resistenza a veleni e malattie con bonus fino a +30.

Fino a quando la ferita resterà infetta, occorrerà ripetere il tiro percentuale all'inizio di ogni giornata: se l'infezione si manterrà stabile, il PG dovrà nuovamente effettuare il Tiro di Resistenza per non perdere un ulteriore pD aggiuntivo.

L'infezione si tramuterà in cancrena se si manterrà stabile arrivando a infliggere all'arto 1pD aggiuntivo rispetto al numero massimo di caselle previste: in quel caso, non resterà altra possibilità che procedere ad una amputazione entro 4 giorni, o il PG perderà la vita nel giro di 7-12 giorni.

N.B.: nel caso di ferite da 8pD la cancrena non è automatica: occorrerà comunque effettuare il tiro percentuale per verificare se la ferita si infetta o meno e successivamente, in caso di infezione, il tiro di Resistenza a veleni e malattie superiore alla difficoltà del Tiro contro lo svenimento: in caso di fallimento, sopraggiungerà la cancrena.

Resistere al Dolore.

L'utilizzo di questa regola consente al Personaggio di continuare ad utilizzare un arto nonostante esso abbia subito un numero di ferite sufficiente a renderlo inutilizzabile. Il Giocatore, dopo aver dichiarato l'azione, non dovrà far altro che effettuare un Tiro di Resistenza + Volontà + 3d10, avente Difficoltà pari a quella per svenire indicata sullo Status Globale del Personaggio, nella casella relativa al suo Status Globale attuale.

Se il Tiro avrà esito positivo, la ferita sull'Arto (e, di conseguenza, il suo Status Globale) si aggraverà di 1 punto: il Personaggio potrà quindi effettuare la sua azione (con le penalità del caso, aggiornate al suo nuovo Status).

Se il Tiro avrà esito negativo, la ferita sull'Arto (e il suo Status Globale) si aggraverà ugualmente di 1 punto, ma non sarà possibile per il Personaggio effettuare l'azione.

In entrambi i casi, all'inizio del Round successivo il Personaggio dovrà effettuare un nuovo Tiro contro lo svenimento (e/o contro la morte), a seguito dell'aggravarsi della ferita.



Ambientazioni, Campagne ed Avventure

v1.0

Questo capitolo è stato scritto con lo scopo di introdurre i Master ed i Giocatori alle prime esperienze ai concetti fondamentali alla base del Gioco di Ruolo: ciò che troverete qui di seguito sarà una raccolta di analisi, avvertenze ed osservazioni nate a seguito di esperienze maturate nel corso degli anni dedicati allo sviluppo e al *testing* di questo sistema: il lettore è invitato a considerarle come tali, scegliendo con cura le indicazioni da seguire e accantonando quelle meno compatibili con il suo modo di giocare.

La scelta dell'Ambientazione

Come già spiegato nell'Introduzione a questo Manuale, in un GdR l'*Ambientazione* non è altro che il palcoscenico tracciato dal Master su cui si svilupperanno le vicende di gioco: essa può essere una ricostruzione (più o meno fedele) di un periodo storico, costruita sulla base di spunti presi da libri o romanzi, o creata da zero. Sviluppare una buona ambientazione è il compito principale del Master, e si tratta in ogni caso una operazione molto complessa: una volta creata, costituirà non soltanto la scenografia complessiva del gioco, ma anche la base per l'esistenza stessa di ciascuno dei Personaggi (giocanti e non) che verranno costruiti al suo interno. Esempi di possibili ambientazioni sono l'Impero Romano, la Francia del XIV° secolo, la Terra di Mezzo de "Il Signore degli Anelli", e via dicendo. A seconda del periodo storico prescelto, il Master dovrà necessariamente abolire o introdurre nuove regolamentazioni relative al progresso scientifico, sociale e culturale, e stabilire la presenza o non presenza di elementi quali la magia, le creature fantastiche, i poteri divini ed i poteri divini: l'ambientazione fornita con il presente manuale (il *Continente di Sarakon*) è stata realizzata in modo da poter sfruttare tutte le regole presenti nel

gioco, e costituisce un valido punto di partenza per chi si avvicina per la prima volta ad esso.

Nella scelta o nel corso della creazione di un'ambientazione è fortemente consigliato decidere fin da subito che tipo di scenario si ha intenzione di adottare. Ben sapendo che la lista non sarà completa, proveremo a descrivere a grandi linee alcune tra le tipologie più note e diffuse, in modo da fornire possibili "esempi" a cui riferirsi.

High-Fantasy.

Le ambientazioni di questo tipo, situate in mondi immaginari o paralleli, sono contraddistinte dalla forte presenza di elementi fantastici: l'esistenza di molteplici razze, creature, oggetti magici ed incantesimi influenza notevolmente la struttura sociale, producendo una realtà per forza di cose diversa ed "unica" nel suo genere. Nella maggior parte dei casi, questo tipo di ambientazione si presta a mettere in scena storie dai toni fortemente epici, in cui le azioni, le scelte e le vicende dei Personaggi, spesso coinvolti in prolungati scontri contro terribili nemici, vengono percepite come "eccezionali" e possono avere forti ripercussioni sul mondo che li circonda.

Esempi.

- I romanzi del ciclo **Dragonlance**, di Margareth Weiss & Tracy Hickman.
- **Il Signore degli Anelli**, di J.R.R. Tolkien.

Low-Fantasy.

Caratteristica principale delle ambientazioni di stampo *Low-Fantasy* è che al centro della scena non vengono messi i Personaggi e gli esiti delle loro azioni, ma l'ambientazione stessa e gli eventi che da essa dipendono: la forte limitazione di elementi fantastici e l'assenza di incantesimi e poteri risolutivi mettono i Personaggi alla pari con il mondo che li circonda, e nascondono le loro azioni nelle pieghe della normalità.

Questo tipo di scenario, che potrà forse apparire forse troppo “grigio” per gli appassionati di storie e avventure *high-fantasy*, è ideale per i Master ed i Giocatori che abbiano interesse ad approfondire particolari aspetti della vita dei Personaggi, non più visti come eroi a guardia delle sorti del mondo ma come individui che vivono e interagiscono con l'ambiente esterno: i nemici sovranaturali vengono quindi sostituiti (almeno in parte) con problemi legati alle malattie, al freddo, alla fame ed alla povertà; inoltre, la mancanza di strumenti miracolosi consente di sviluppare una maggiore consapevolezza rispetto ad eventi che spesso l'*High-Fantasy* tende a trascurare (come le conseguenze delle ferite, dormire all'aperto, restare senza soldi, etc.), con il risultato di avere a disposizione un mondo più problematico e per questo ricco di dettagli e particolari.

Esempi.

- **Il Continente di Sarakon.**

Ricostruzione storica.

La Ricostruzione storica prende a modello un particolare periodo dell'esistenza umana e lo utilizza come scenario per ambientare avventure il più possibile verosimili e compatibili con esso. Caratteristica principale delle Ricostruzioni storiche è l'utilizzo di luoghi, nomi e date *reali*: è necessaria dunque una certa documentazione sul periodo preso in esame, che il Master metterà a disposizione ai Giocatori avendo cura di effettuare gli aggiustamenti necessari.

Nonostante spesso venga considerata una variante in senso “estremo” del *Low-Fantasy*, la Ricostruzione storica può essere anche un semplice punto di partenza per ambientare in seguito vicende che si avvicinino più all'*epos* ed alla portata tipici dell'*High-Fantasy*.

Esempi.

- **I Pilastrini della Terra**, di Ken Follett.
- **Alexandros**, di V. Massimo Manfredi.
- **Q**, di Luther Blissett.

Futuro Prossimo.

Con il termine “Futuro Prossimo” ci si riferisce a quelle ambientazioni ambientate in un periodo storico di poco successivo a quello attuale: una caratteristica di questo tipo di scenario è il forte legame che mantiene con le

problematiche del presente, delle quali viene immaginato e messo in scena un possibile sviluppo nel recente futuro: in molti casi, a forti progressi della tecnologia e dell'informatica si contrappongono tensioni e crisi sociali ed economiche: il trionfo dell'individualismo, la cultura della moda e del consumo, la corruzione di polizia ed organi di governo, l'asfissiante e pervasiva diffusione delle multinazionali: è il caso delle ambientazioni di stampo *Cyberpunk*, in cui la ricerca di un buon equilibrio tra innovazione e degenerazione riveste un ruolo fondamentale.

Esempi.

- **Il Cacciatore di Androidi**, di Philip K. Dick.

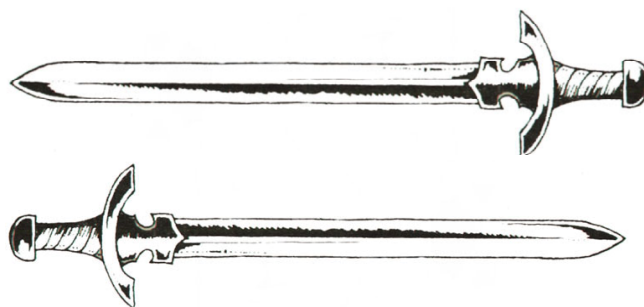
Realtà Alternativa.

Sono riconducibili a questo tipo di scenario le ambientazioni che partono da un determinato periodo storico per poi continuarlo in modo non corrispondente a quanto verificatosi nella realtà: una seconda guerra mondiale vinta dai nazisti, o un'Europa popolata da zombie e vampiri (magari a seguito di un esperimento o catastrofe, o maledizione) sono due esempi di Realtà alternative in cui ambientare una campagna.

Esempi.

- **La Svastica sul Sole**, di Philip K. Dick.
- **Fatherland**, di David Harris.

Questo elenco è stato fornito con il solo scopo di fornire una panoramica, il più possibile completa, sulle varie tipologie di ambientazioni: questo non significa ovviamente che ci si debba limitare a scegliere entro tali schemi, o (errore ancor più grave) che sceglierne uno comporti necessariamente l'allontanamento da tutti gli altri. Le ambientazioni più riuscite saranno al contrario proprio quelle che riusciranno a miscelare nel modo giusto elementi e caratteristiche provenienti dalle tipologie trattate, con la dovuta attenzione e senza essere troppo ortodosse o eccessivamente omnicomprendenti.



Struttura dell'Ambientazione.

Una volta scelto il tipo (o i tipi) di Ambientazione a cui far riferimento, per il Master giunge il momento di metterne per iscritto i punti salienti: la scrittura vera e propria dell'ambientazione costituisce la parte più delicata dell'intero processo di creazione, poiché i Giocatori si affideranno ad essa per la creazione dei loro Personaggi, che finiranno poi con l'esserne i protagonisti o in ogni caso dei rappresentanti di rilievo.

E' importante più che mai tenere presente che il Gioco di Ruolo deve consentire ai Personaggi di spaziare liberamente all'interno dell'ambientazione: non sarà possibile, ad esempio, che il Master dica "qui non si può andare" o "questo non si può fare": gli unici limiti alle possibilità dei Personaggi saranno costituiti da elementi concreti (una porta sbarrata, una persona che parla un'altra lingua), ma non ci dovranno essere limiti alle possibilità di interagire con l'ambiente circostante, di spostarsi in luoghi raggiungibili, di chiedere informazioni di qualsiasi tipo riguardo alla strutturata dell'ambientazione e delle società che essa comprende.

Attenzione, questo non significa che il Master dovrà preparare e pensare a tutti i dettagli! Un lavoro del genere richiederebbe troppo tempo, ed andrebbe in gran parte sprecato, preparando molto più materiale di quanto ne verrà effettivamente richiesto e utilizzato. Ciò che il Master deve fare, invece, è mettere per iscritto delle linee generali, degli orientamenti guida in grado di suggerire già le possibili risposte "di ambientazione" ai Personaggi.

Nel caso di Sarakon, ad esempio, anziché descrivere dettagliatamente la struttura di ogni città, si è scelto di prendere come riferimento generico l'Europa Medioevale del XIV° secolo: una volta immedesimati in tale periodo storico, i Giocatori non avranno più bisogno di farsi troppe domande, e si limiteranno a chiedere informazioni relativamente a ciò che vedono, a dove si trovano... Lasciando libero il Master di approfondire soprattutto quegli aspetti.

Il lavoro "di preparazione" del Master quindi si può così riassumere: la stesura di alcuni "punti salienti" dell'ambientazione, con particolare riferimento alla situazione politica, alla struttura sociale ed all'organizzazione della vita nelle città e

nelle campagne. Una volta fatto questo discorso generico, e dopo aver descritto sommariamente il territorio, ci si dovrà limitare a preparare degli "ingrandimenti" relativi alle zone visitate dai Personaggi, avendo cura di mantenere sempre la medesima coerenza e di collegare in modo fluido e lineare i vari luoghi che verranno via via approfonditi.

Giocatori e Ambientazione.

Anche i Giocatori, che ambientano le storie dei propri PG all'interno dell'ambientazione stabilita dal Master, hanno un ruolo di primo piano all'interno dello scenario: è necessario infatti che rispettino le linee-guida tracciate dal Master, sforzandosi di non interpretarle in modo diverso da come sono state intese, e cercando sempre di costruire protagonisti e vicende consone a quel tipo di ambientazione.

Questo discorso, particolarmente sentito in fase di test di questo ed altri sistemi, non si riferisce soltanto ad anacronismi o forzature (il party di donne-soldato in uno scenario medioevale/maschilista, l'esperto di arti marziali tra i vichinghi), ma anche a stonature più sottili, comunque in grado di far traballare il sistema di credenze, di onore e di ideali su cui può fondarsi un'ambientazione: ad esempio, un PG troppo irriverente in un'ambientazione fondata sull'onore e sul rispetto, o un PG esageratamente comico e burlone in uno scenario d'atmosfera, completamente basato sul senso di oppressione e di inquietudine crescente. Sono solo alcuni esempi di ruoli che, se concordati con il Master e giocati nel *rispetto* dell'ambientazione, possono trovare una loro collocazione senza problemi; risulteranno anzi utili per spezzare l'atmosfera o farne da contraltare. Rischiano però di diventare disfunzionali e dannosi, se giocati all'insegna dell'indifferenza e della noncuranza nei confronti del lavoro svolto dal Master.

Il prossimo paragrafo, dedicato alla costruzione del Party, è strettamente collegato a questo discorso e suggerisce delle linee-guida per evitare l'insorgere di questo tipo di problemi.

Il Party di Personaggi.

La creazione del Personaggio non dovrebbe limitarsi a tenere conto dell'Ambientazione, ma anche degli altri PG con cui egli si troverà ad agire e ad interagire, all'interno del Party che si verrà a formare: con la parola Party si intende, per inciso, il gruppo dei Personaggi creati dai vari Giocatori, i quali per un motivo o per l'altro si troveranno a passare parte della loro vita insieme.

Un sacerdote illuminato, un ladro di cavalli, una guardia civica ed un fervente adoratore di satana sono quattro Personaggi estremamente compatibili nell'ottica di una Ambientazione *low-fantasy* medioevale: d'altro canto, è evidente che un Party costituito da questi quattro figuri avrà una vita molto breve, a meno che non si basi fin dall'inizio sulla menzogna e sulla dissimulazione. Ma anche in questo caso, i rapporti tra i vari PG saranno difficili e tesi: i Personaggi tenderanno a sposare cause diverse, a seguire scopi anche molto diversi l'uno dall'altro, ed alla lunga questo renderà molto difficile lo sviluppo di Avventure che il Master dovrà sforzarsi di pensare "per tutti".



Per quanto la creazione di un Party variopinto e disomogeneo possa portare a risultati di grande divertimento e a veri e propri capolavori di interpretazione, il nostro consiglio è di limitare fortemente queste differenze e puntare (almeno per i primi tempi) su un Party avente le medesime finalità e regole morali sostanzialmente compatibili: questo non significa fare Personaggi tutti uguali, bensì Personaggi che possano realisticamente pensare di collaborare per uno scopo comune.

Tanto più i personaggi saranno diversi tra di loro per finalità e regole morali, quanto più sarà difficile per il Master farli giocare assieme e far divertire tutti allo stesso modo; nel caso dei quattro individui di cui sopra, ad esempio, questo sarebbe possibile soltanto ipotizzando uno scopo comune di enorme importanza per tutti, così sentito da far dimenticare per un attimo le grandi divergenze: un grande sforzo di fantasia, in grado di minare l'equilibrio dell'Ambientazione, e che comunque non avrebbe che un effetto temporaneo, limitato alla conclusione di quel particolare evento.

Le Avventure.

All'interno dell'Ambientazione, una volta che il Master ne avrà descritte le linee-guida e che ciascun Giocatore avrà creato in base ad essa il suo Personaggio, il Party si cimenterà con una serie di Avventure.

Con questo termine si fa riferimento alle vicende in cui si imbattono i PG, a particolari storie o situazioni che dovranno risolvere o portare a termine, o più semplicemente agli eventi che caratterizzeranno la loro vita.

A ben vedere, un'Avventura non è quindi altro che una storia, una "puntata" nella vita dei Personaggi decisa dal Master sulla base della composizione, della struttura e delle finalità del Party: può essere il recupero di un vecchio manoscritto, l'incarico di un omicidio di una persona "scomoda", la scorta di una carovana lungo un percorso irto di pericoli o più semplicemente un viaggio di piacere in cui non tutto va come previsto...

In tutti questi casi, il Master dovrà stabilire molto bene il tipo di Avventure da proporre, tenendo conto degli aspetti morali e attitudinali dei singoli PG: sarà impensabile, ad esempio, supporre che un marito geloso commissioni

dietro pagamento l'omicidio dell'amante della moglie al Party, se esso è composto interamente da uomini di chiesa: allo stesso modo, il recupero di un importante tesoro non verrà mai affidato ad un Party di tagliagole, e così via.

In termini di gioco, un'Avventura può svolgersi interamente all'interno di un castello, nel quartiere di una cittadina, o anche in un'intera regione; potrà inoltre durare poche ore, più giornate o intere settimane; potrà comportare una serie di scontri sanguinosi, o potrà risolversi senza versare una goccia di sangue; analogamente a ciò, potrà essere tranquilla o anche molto rischiosa: tutte queste cose dipenderanno esclusivamente dall'entità, dal numero e dalla difficoltà delle cose da fare, che andranno decise dal Master a priori (sulla base di un canovaccio che contempli le diverse possibilità di azione dei PG) e modificate di volta in volta a seconda dei casi. Nel caso di avventure molto complesse, si consiglia di non essere troppo schematici e di prendere in considerazione l'ipotesi di costruire una vera e propria Campagna (si veda il paragrafo relativo).

Un'Avventura può durare un numero variabile di sessioni di gioco (per sessione si intende un pomeriggio o una serata), a seconda dei progressi del Party e dell'evolversi degli eventi: per evitare che il passare del tempo tra le varie sessioni rovini l'atmosfera delle vicende narrate, si consiglia comunque di separare, per quanto possibile, gli eventi messi in scena tra una sessione e l'altra.

Le Campagne.

Per campagna si intende una serie di avventure, strettamente collegate tra di loro, collegate da un legame che le unisce: si tratta insomma di una vera e propria *Saga*, i cui Capitoli sono formati dalle singole vicende che, in vari momenti della loro vita, capiteranno di fronte ai Personaggi. Nella maggior parte dei casi, nessuno, neppure il Master, può prevedere esattamente quanto durerà una Campagna o in che modo la storia si verrà a costruire avventura dopo avventura: nella maggior parte dei casi, anzi, l'esito di una Campagna finirà per contenere molte sorprese inattese: questo perché ai colpi di scena della storia (stabiliti dal Master a priori o nel corso delle vicende) si aggiungeranno altri,

imprevedibili, colpi di scena derivanti dalle azioni del Party, quando non di singoli Personaggi.

Una Campagna è quindi una sfida a lungo termine, che vede impegnati Master e Giocatori in un progetto duraturo e "aperto" a qualsiasi possibile svolta.

A ben vedere, la caratteristica fondamentale di una Campagna è proprio il suo essere fondamentalmente *aperta*: i Personaggi devono sentirsi liberi di agire, e non pilotati dal Master nell'esecuzione lineare di una serie di eventi funzionali al proseguimento della storia "nella direzione voluta".

Una Campagna così impostata, che definiremo *chiusa*, potrà essere anche molto bella dal punto di vista della storia, ma di certo non regalerà sorprese di alcun tipo né al Master né ai Giocatori: il primo, infatti, si limiterà a raccontare una serie di eventi dall'interattività limitata, e i secondi si accorgeranno presto che il copione è stato già scritto, dando loro ben poca possibilità di intervenire.

Al contrario, le Campagne *aperte* prevedono una storia anche molto accurata, ma non escludono la possibilità di cambiarla anche radicalmente, non soltanto nel finale ma anche nelle modalità di svolgimento, nella durata, e persino nell'inizio: possibilità messe completamente nelle mani dei Giocatori, che in ogni momento saranno consapevoli del fatto che i loro Personaggi stanno effettivamente decidendo le sorti della storia.

Per comprendere meglio la differenza tra Campagne *chiuse* e *aperte*, è opportuno ricorrere ad un esempio: immaginate una Campagna basata sul recupero di un importante oggetto, caduto nelle mani di un esercito nemico, ed indispensabile da recuperare per evitare una guerra sanguinosa.

Il Master ha previsto di far partire la campagna con una prima Avventura, ambientata in una città molto vicina a quella dove si trovano i Personaggi, dove un figuro dall'aria tetra (che poi si scoprirà essere un funzionario dell'Imperatore) li contatterà ed affiderà loro la missione.

Resta solo il problema di far spostare i Personaggi: il Master decide, nel corso della prima Avventura, di organizzare un torneo in quella città, nella speranza che i PG decidano di partecipare: purtroppo, nessuno sembra particolarmente interessato, ed anzi il Party fa

capire chiaramente di non avere alcuna intenzione di muoversi! Che fare?

In una Campagna *chiusa*, il Master non ha previsto altre possibilità di azione se non partendo da quella particolare città: egli tenterà quindi di invogliare il Party a recarsi in quel posto con stratagemmi di vario tipo, sia di gioco (un secondo torneo più ricco e interessante, una pestilenza che costringa il Party a mettersi in viaggio) che non (una serie di “messaggi subliminali” ai singoli Giocatori per far capire “che l'avventura è lì”). Il risultato sarà inevitabilmente quello di rovinare importanti elementi dell'ambientazione, introducendo forzature all'interno dello scenario e nel comportamento stesso dei PG.

Viceversa, in una Campagna *aperta* il Master si sforzerà di rispettare la decisione dei Personaggi: questo non significa abbandonare ciò che si è preparato, semplicemente il “ruolo” previsto per i Personaggi potrebbe subire delle variazioni: ad esempio, l'emissario Imperiale potrebbe assoldare un altro gruppo, il cui successivo fallimento (o tradimento) potrebbe prima o poi venire alle orecchie dei Personaggi per altre vie... Il Master non dovrà far altro che tenere il Party di PG informato su quanto accade e su quanto arriva alle loro orecchie, senza far nulla per spingerli di peso all'interno dell'avventura.

In molti casi, l'esito di una Campagna *aperta* sarà notevolmente diverso da quanto previsto dal Master al momento della sua ideazione: non di rado, egli sarà costretto ad ambientare situazioni non previste, a descrivere luoghi e itinerari inaspettati, ad allestire una serie di scenografie aggiuntive intorno ai Personaggi: il risultato sarà quindi non soltanto più vario ed inatteso, ma anche enormemente più realistico e coinvolgente per i Giocatori.

Il tempo impiegato per costruire una Campagna *aperta* sarà di molte misure superiore rispetto a quello richiesto per la preparazione di una Campagna *chiusa*: tuttavia, il nostro consiglio è di provare a concedere ai Giocatori la più ampia libertà possibile, affinché la storia venga realmente costruita da tutti e che ciascuno dei partecipanti ne sia al tempo stesso autore e spettatore.



8. I Punti Incremento

v 0.4

Assegnazione dei Punti Incremento.

Al termine di ogni sessione di gioco il Master avrà cura di assegnare ai Personaggi un certo numero di Punti Incremento (P.I.), che rappresentano l'*esperienza* guadagnata nel corso dell'avventura.

Per mantenere una alta equità di gioco, in linea con il regolamento finora presentato, si consiglia di assegnare un numero di P.I. compreso tra 1 e 10, tenendo presente che:

- Non si tratta di “dare un voto” al Personaggio, o al Giocatore: in nessun caso sarà opportuno dare un maggior numero di Punti Incremento ad un Personaggio per il solo fatto che ha avuto più fortuna con i dadi, o che ha condotto con successo il maggior numero di azioni: i P.I. devono rappresentare l'incremento del bagaglio di esperienze del Personaggio, e non sono quindi un parametro di valutazione dell'abilità di gioco.
- Per esperienza di un Personaggio non si intendono, ovviamente, solo le conoscenze culturali apprese; ben si adatta a questa definizione anche un'intuizione, una manovra particolarmente rischiosa portata a buon fine, o più in generale qualsiasi atto o comportamento che metta il personaggio di fronte a eventi o a situazioni con cui difficilmente aveva avuto modo di misurarsi in precedenza.

Utilizzo dei Punti Incremento.

I Punti Incremento guadagnati possono essere utilizzati in due modi: sarà possibile acquistare un'Abilità Secondaria (pagandone il relativo Costo di Base o CdB), o incrementare il proprio punteggio in un'Abilità Secondaria o Speciale che si possiede. In nessun caso dovrebbe essere permesso ad un Personaggio di acquistare un'Abilità Speciale o un Talento con i Punti Incremento guadagnati, in quanto si tratta di Abilità legate a filo doppio con la vita del

Personaggio; per questo motivo si consiglia di renderne possibile l'acquisto unicamente durante la Creazione del Personaggio (vedi Capitolo apposito).

Per quanto riguarda l'incremento del punteggio di un'Abilità Secondaria o Speciale, il numero di P.I. necessario dipenderà dal punteggio che già si possiede in quella determinata Abilità. Si ricorda per comodità la tabella già presentata nel Capitolo dedicato alla Creazione del Personaggio:

Punteggio Attuale	CP	CP	CP
1-10	1	2	3
11-20	2	4	6
21-30	3	6	9
31-40	4	8	12
41-50	5	10	15

Come si può facilmente vedere, quanto più alto è il punteggio di un'Abilità Secondaria o Speciale, tanto più alto sarà il suo Costo Progressivo e di conseguenza sarà più costoso aumentarlo in termini di P.I..

Altre possibilità di guadagno dei Punti.

In aggiunta a quelli guadagnati in conseguenza delle Avventure, il Master potrà ideare modalità aggiuntive con cui procedere all'assegnazione di Punti Incremento: la presente regola, che noi suggeriamo di utilizzare, "premia" in un certo senso il Personaggio che riesce ad effettuare un'azione particolarmente ben riuscita, e quindi con tutta probabilità a conseguire un risultato determinante.

Tramite la realizzazione di tre o più zeri durante i Tiri.

- La realizzazione di 3 Zeri, anche a seguito di eventuali tiri aggiuntivi, ritiri o tiri o acquistati mediante Fortuna (o altro), farà guadagnare al Personaggio 3 Punti Incremento.
- Ogni Zero realizzato successivamente al terzo farà a sua volta guadagnare al Personaggio 1 Punto Incremento aggiuntivo.

L'incremento delle Abilità Secondarie.

Il Master può decidere di gestire personalmente gli incrementi dei vari Personaggi del Party, o di supervisionare direttamente la gestione e la spesa di Punti Incremento assegnati, ma nella maggior parte dei casi si consiglia di limitare controlli troppo oppressivi: migliorare le capacità del proprio PG è un compito che andrebbe lasciato ai gusti del Giocatore, fermo restando che nessun Personaggio dovrebbe subire incrementi esagerati o eccessivi.

Allo scopo di evitare questo, il Master potrà trovare utile fissare dei paletti, di comune accordo con tutti i Giocatori, per evitare che si vengano a creare situazioni surreali: una saggia decisione, ad esempio, può essere quella di impedire che un'abilità subisca incrementi superiori ai 2-3 punti al mese; questa limitazione eviterà che un Personaggio possa raggiungere in qualche settimana gli stessi risultati di chi, magari per ragioni di *Background*, si applica da anni in quella stessa Abilità.

E' consigliabile inoltre che ad essere incrementate siano soprattutto le Abilità che il Personaggio si trova effettivamente ad utilizzare:

un'avventura ambientata in mare potrà dare ai Personaggi ottime nozioni di Cartografia, Nuotare e Pilotare navi, ma di certo non li renderà migliori come cavalieri o geologi.

Tali motivazioni non dovrebbero essere trascurate soprattutto per quanto riguarda incrementi di Abilità nelle quali il Personaggio possieda un punteggio già molto elevato: per un PG con 40 in Corpo a Corpo sarà molto difficile imparare qualcosa che già non sa, e le normali scaramucce da taverna non saranno certo motivazioni sufficienti per farlo diventare ancora più bravo. In ogni caso, le motivazioni andranno discusse di comune accordo con il/i Master di competenza.

A1. Armi, Armature, Elmi e Scudi.

v0.3

Quella che segue è una guida, da utilizzare insieme ai capitoli relativi al Combattimento e al calcolo di Danni e Ferite, all'utilizzo delle principali Armi, Armature e Scudi in uso nell'ambientazione del *Continente di Sarakon* e generalmente pensate per uno scenario di tipo *low-fantasy* medioevale.

I Gruppi delle Armi.

Le Armi che presentiamo, scelte sulla base di esigenze sentite nel corso della preparazione dell'ambientazione di *Sarakon*, sono divise in sei gruppi fondamentali, ciascuno relativo ad una singola Abilità Secondaria avente **CdB** e **CP** indicati: acquistandola, sarà possibile utilizzare tutte le armi contenute all'interno del gruppo.

Archi.

Arco corto, arco lungo.

CdB 15, CP 2

Armi ad Asta.

Lancia da fante, alabarda, bastone, bastone rinforzato.

CdB 15, CP 2

Armi da Corpo a Corpo.

Black-Jack, tirapugni.

Utilizzabili con l'abilità di Corpo a Corpo.

Balestre.

Balestra leggera, balestra pesante.

CdB 5, CP 2

Lance da Cavaliere.

Lancia da cavaliere, lancia da torneo.

CdB 5, CP 2

Mazze, Martelli ed Asce.

Ascia da battaglia (a 1 o a 2 mani), clava, flail, martello da guerra (a 1 o a 2 mani), mazza, morning star.

CdB 15, CP 2

Pugnali.

Pugnale da lancio, pugnale da mischia, stiletto, coltello.

CdB 5, CP 2

Spade.

Daga, falcata, falcione, grande scimitarra, kyber, sciabola, scimitarra, spada bastarda, spada lunga, spadone, stocco, Zweihander.

CdB 15, CP 2

N.B.: Utilizzando un'arma senza aver pagato il CdB relativo al suo Gruppo di appartenenza, si otterrà un *malus* pari al CdB su tutti i Tiri effettuati con quell'arma ed in tutti i tiri di Iniziativa per eseguire azioni che ne contemplino l'utilizzo.

Le Armi da Corpo a Corpo.

Esistono armi che per dimensioni e metodo di utilizzo devono essere impiegate a distanza estremamente ravvicinata. Queste armi, come il Black Jack e il tirapugni, sono da considerare a tutti gli effetti come delle estensioni all'abilità di Corpo a Corpo: per questo motivo, CdB e CP non sono riportati, in quanto il loro utilizzo è vincolato all'acquisto di tale abilità.


Il Personaggio che ne farà uso potrà attaccare con tali armi in luogo di semplici calci e pugni, e potrà utilizzarne le manovre di attacco speciali.


Descrizione delle Armi.

Segue una descrizione particolareggiata delle armi, completa di caratteristiche e modalità di utilizzo: per ciascuna arma, sarà indicato il Fattore di Ritardo (**WDF**) da utilizzare per il calcolo dell'Iniziativa, ed il *bonus* o *malus* da applicare ad eventuali Tiri di Parata effettuati.




Per alcune armi, verranno inoltre elencate una serie di **caratteristiche** e di **manovre di attacco aggiuntive**. Le prime saranno particolarità dell'arma, che avverranno in automatico al verificarsi della situazione prevista: le seconde saranno invece effettuabili in aggiunta a quelle descritte nel paragrafo relativo alle Azioni di Attacco.

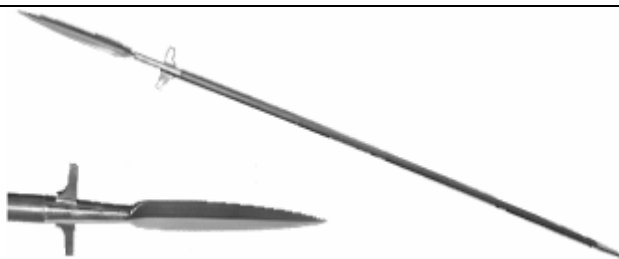
Archi.

<p>Arco Corto.</p> <p>Gruppo: Archi e Balestre. Danno: 1d6 da punta (freccia). WDF: 7 Modificatore alla Parata: Non può essere utilizzato per Parare. Requisito di Forza: 11 Note: Arma da tiro a 2 mani; gittata di 50 metri; non può essere utilizzata per Parare; con la freccia incoccata, ha un WDF pari a zero.</p>	
Caratteristiche	
<p>Arma da Tiro: Gittata di 120 metri. +1 ogni 2 metri in condizioni di visibilità ottimali; +1 ogni metro in condizioni di visibilità incerta; +2 ogni metro, in condizioni di visibilità scarsa.</p> <p>Ricarica: Dopo ogni colpo, necessita di 1 Round da impiegare per la ricarica. Se si possiede il Talento nell'arma specifica, è possibile ricaricare più velocemente (a discrezione del Master).</p> <p>Prendere la Mira: +5 al Tiro di Attacco per ogni Round impiegato a prendere la mira. Il <i>bonus</i> è cumulabile fino a un Massimo di 3 Round.</p> <p>Colpo Passante: Ogni volta che esce un risultato di 20 sul tiro per la locazione. Il colpo trapassa l'armatura: ritirare il d20 senza considerare la protezione dell'armatura per l'arto colpito.</p>	
Manovre di Attacco	
<p>Colpo Critico: Effettuabile solo su bersagli non in movimento: -30 al Tiro di Attacco. Trapassa l'armatura (non considerare la protezione per l'arto colpito) e provoca una emorragia di 1pD per Round.</p>	


<p>Arco Lungo.</p> <p>Gruppo: Archi e Balestre. Danno: 1d6 da punta (freccia). WDF: 8 Modificatore alla Parata: Non può essere utilizzato per Parare. Requisito di Forza: 11 Note: Arma da tiro a 2 mani; gittata di 120 metri; non può essere utilizzata per Parare; con la freccia incoccata, ha un WDF pari a zero.</p>	
Caratteristiche	
<p>Arma da Tiro: Gittata di 120 metri. +1 ogni 2 metri in condizioni di visibilità ottimali; +1 ogni metro in condizioni di visibilità incerta; +2 ogni metro, in condizioni di visibilità scarsa.</p> <p>Ricarica: Dopo ogni colpo, necessita di 1 Round da impiegare per la ricarica. Se si possiede il Talento nell'arma specifica, è possibile ricaricare più velocemente (a discrezione del Master).</p> <p>Prendere la Mira: +5 al Tiro di Attacco per ogni Round impiegato a prendere la mira. Il <i>bonus</i> è cumulabile fino a un Massimo di 3 Round.</p> <p>Colpo Passante: Ogni volta che esce un risultato di 20 sul tiro per la locazione. Il colpo trapassa l'armatura: ritirare il d20 senza considerare la protezione dell'armatura per l'arto colpito.</p>	
Manovre di Attacco	
<p>Colpo Critico: Effettuabile solo su bersagli non in movimento: -30 al Tiro di Attacco. Trapassa l'armatura (non considerare la protezione per l'arto colpito) e provoca una emorragia di 1pD per Round.</p>	

Armi ad Asta.

Alabarda. Gruppo: Armi ad Asta. Danno: 1d10 da Taglio / 1d8 punta. WDF: 9 Modificatore alla Parata: +5 Requisito di Forza: 15 Note: Arma a 2 mani.	
Manovre di Attacco Atterramento: Effettuabile come un normale tiro di Attacco con <i>malus</i> di -10. Colpo alle gambe: il bersaglio, se colpito, cade in terra invece di subire un danno.	
Bastone. Gruppo: Armi ad Asta. Danno: 1d4 da impatto. WDF: 5 Modificatore alla Parata: +10 Requisito di Forza: 9 Note: Si rompe con grande facilità, sia in Attacco che in Parata.	
Manovre di Attacco Colpo per Stordire: Normale colpo mirato in testa. La difficoltà del Tiro contro lo svenimento del PG colpito incrementa di +10 per pD inferto anziché +5. Atterramento: Effettuabile come un normale tiro di Attacco con <i>malus</i> di -10. Colpo alle gambe: il bersaglio, se colpito, cade in terra invece di subire un danno.	
Bastone Rinforzato. Gruppo: Armi ad Asta. Danno: 1d6 da impatto. WDF: 5 Modificatore alla Parata: +10 Requisito di Forza: 9 Note: Arma a 2 mani; è un bastone lavorato con rinforzi in ferro.	
Manovre di Attacco Colpo per Stordire: Normale colpo mirato in testa. La difficoltà del Tiro contro lo svenimento del PG colpito incrementa di +10 per pD inferto anziché +5. Atterramento: Effettuabile come un normale tiro di Attacco con <i>malus</i> di -10. Colpo alle gambe: il bersaglio, se colpito, cade in terra invece di subire un danno.	


Lancia da Fante.	
Gruppo: Armi ad Asta.	
Danno: 1d8+1 da punta.	
WDF: 9	
Modificatore alla Parata: +5	
Requisito di Forza: 15	
Note: Arma a 2 mani.	
Manovre di Attacco	
Atterramento: Effettuabile come un normale tiro di Attacco con <i>malus</i> di -10. Colpo alle gambe: il bersaglio, se colpito, cade in terra invece di subire un danno.	

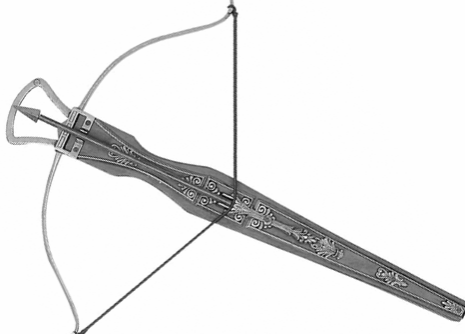
Armi da Corpo a Corpo.

Black Jack.	
Gruppo: Nessuno (si usa con il Corpo a Corpo).	
Danno: 1d3 da impatto.	
WDF: 5	
Modificatore alla Parata: Non può essere utilizzato per parare.	
Requisito di Forza: 5	
Note: Provoca danni di lieve entità.	
Manovre di Attacco	
Colpo Stordente: Effettuabile soltanto di spalle e con bersaglio statico o ignaro: -30 al Tiro d'Attacco. Ignora la protezione dell'elmo, +15 per svenire per pD anziché +5	
Atterramento: Effettuabile in qualsiasi momento con un Tiro di Destrezza + Arma + 3d10. Consente di estrarre l'arma all'istante, senza perdere la propria Azione. La difficoltà è pari a 50 se l'arma si trova a portata di mano, o superiore a discrezione del Master, in altri casi.	


Tirapugni.	
Gruppo: Nessuno (si usa con il Corpo a Corpo).	
Danno: 1d2 da impatto.	
WDF: 0	
Modificatore alla Parata: Non può essere utilizzato per parare.	
Requisito di Forza: 5	
Note: Provoca normali danni da impatto.	
Manovre di Attacco	
Nessuna.	


Balestre.


Balestra leggera.	
Gruppo: Archi e Balestre.	
Danno: 1d8 da punta (dardo).	
WDF: 8	
Modificatore alla Parata: Non può essere utilizzata per parare.	
Requisito di Forza: 9	
Note: Arma da Tiro a 2 mani; con dardo incoccato, ha WDF pari a zero.	
Caratteristiche	
Arma da Tiro: Gittata di 80 metri. +1 ogni 2 metri in condizioni di visibilità ottimali; +1 ogni metro in condizioni di visibilità incerta; +2 ogni metro, in condizioni di visibilità scarsa.	
Ricarica: Dopo ogni colpo, necessita di 3 Round da impiegare per la ricarica. Se si possiede il Talento nell'arma specifica, è possibile ricaricare più velocemente (a discrezione del Master).	
Prendere la Mira: +5 al Tiro di Attacco per ogni Round impiegato a prendere la mira. Il <i>bonus</i> è cumulabile fino a un Massimo di 3 Round.	
Colpo Passante: Ogni volta che esce un risultato di 20 sul tiro per la locazione. Il colpo trapassa l'armatura: ritirare il d20 senza considerare la protezione dell'armatura per l'arto colpito.	
Manovre di Attacco	
Colpo Critico: Effettuabile solo su bersagli non in movimento: -30 al Tiro di Attacco. Trapassa l'armatura (non considerare la protezione per l'arto colpito) e provoca una emorragia di 2 pD per Round.	


Balestra Pesante.	
<p>Gruppo: Archi e Balestre.</p> <p>Danno: 1d10 da punta (dardo).</p> <p>WDF: 8</p> <p>Modificatore alla Parata: Non può essere utilizzata per parare.</p> <p>Requisito di Forza: 15</p> <p>Note: Arma da Tiro a 2 mani; con dardo incoccato, ha WDF pari a zero.</p>	
Caratteristiche	
<p>Arma da Tiro: Gittata di 120 metri. +1 ogni 2 metri in condizioni di visibilità ottimali; +1 ogni metro in condizioni di visibilità incerta; +2 ogni metro, in condizioni di visibilità scarsa.</p> <p>Ricarica: Dopo ogni colpo, necessita di 6 Round da impiegare per la ricarica. Se si possiede il Talento nell'arma specifica, è possibile ricaricare più velocemente (a discrezione del Master).</p> <p>Prendere la Mira: +5 al Tiro di Attacco per ogni Round impiegato a prendere la mira. Il <i>bonus</i> è cumulabile fino a un Massimo di 3 Round.</p> <p>Colpo Passante: Ogni volta che esce un risultato di 20 sul tiro per la locazione. Il colpo trapassa l'armatura: ritirare il d20 senza considerare la protezione dell'armatura per l'arto colpito.</p>	
Manovre di Attacco	
<p>Colpo Critico: Effettuabile solo su bersagli non in movimento: -30 al Tiro di Attacco. Trapassa l'armatura (non considerare la protezione per l'arto colpito) e provoca una emorragia di 2 pD per Round.</p>	


Mazze, Martelli ed Asce.


Ascia da Battaglia (a 1 mano).			
<p>Gruppo: Mazze, Martelli ed Asce.</p> <p>Danno: 1d8+1 da Taglio / 1d6 punta.</p> <p>WDF: 7</p> <p>Modificatore alla Parata: -5</p> <p>Requisito di Forza: 15</p> <p>Note: Non sempre dotata di punta.</p>			
Caratteristiche			
<p>Colpo Potente: Ogni volta che l'arma colpisce una parte del corpo protetta da una qualsiasi Armatura. Toglie alle armature colpite un numero di pS pari al danno inflitto (anziché pari al danno non trattenuto dal FdP, come le armi normali), anche se viene completamente assorbito.</p> <p>Difficile da Parare: <i>malus</i> di -5 se parata con arma ad una mano.</p>			

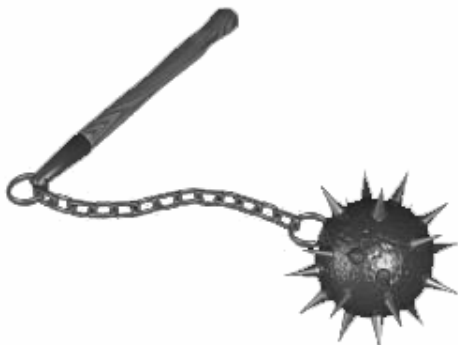
Ascia da Battaglia (a 2 mani).		
Gruppo: Mazze, Martelli ed Asce. Danno: 2d6 da Taglio / 1d8 punta. WDF: 9 Modificatore alla Parata: -10 Requisito di Forza: 26 Note: Arma a 2 mani; non sempre dotata di punta.		
Caratteristiche		
Colpo Potente: Ogni volta che l'arma colpisce una parte del corpo protetta da una qualsiasi Armatura. Toglie alle armature colpite un numero di pS pari al danno inflitto (anziché pari al danno non trattenuto dal FdP, come le armi normali), anche se viene completamente assorbito.		
Colpo Violento: Ogni volta che l'arma colpisce una spada o uno scudo utilizzati per Parare. Possibilità di danneggiare l'arma con cui viene parata (a discrezione del Master).		
Difficile da Parare: <i>Malus</i> di -10 se parata con armi a 1 mano, -20 se parata con daga o equivalente.		

Clava.	
Gruppo: Mazze, martelli ed asce.	
Danno: 1d4+1 da impatto.	
WDF: 5	
Modificatore alla Parata: -5	
Requisito di Forza: 15	
Note: Nessuna.	
Manovre di Attacco	
Colpo per Stordire: Normale colpo mirato in testa. La difficoltà del Tiro contro lo svenimento del PG colpito incrementa di +10 per pD inferto anziché +5.	
Atterramento: Effettuabile in qualsiasi momento con un Tiro di Destrezza + Arma + 3d10. Consente di estrarre l'arma all'istante, senza perdere la propria Azione. La difficoltà è pari a 50 se l'arma si trova a portata di mano, o superiore a discrezione del Master, in altri casi.	

Martello da Guerra a 1 mano.	
Gruppo: Armi da Impatto. Danno: 1d8 da impatto / 1d6 punta. WDF: 7 Modificatore alla Parata: -5 Requisito di Forza: 15 Note: Non sempre dotato di punta.	
Caratteristiche	
Colpo Potente: Ogni volta che l'arma colpisce una parte del corpo protetta da una qualsiasi Armatura. Toglie alle armature colpite un numero di pS pari al danno inflitto (anziché pari al danno non trattenuto dal FdP, come le armi normali), anche se viene completamente assorbito. Difficile da Parare: <i>malus</i> di -5 se parata con arma ad una mano.	


Martello da Guerra a 2 mani.	
Gruppo: Armi da Impatto. Danno: 1d10 da impatto / 1d8 punta. WDF: 9 Modificatore alla Parata: -10 Requisito di Forza: 26 Note: Non sempre dotato di punta.	
Caratteristiche	
Colpo Potente: Ogni volta che l'arma colpisce una parte del corpo protetta da una qualsiasi Armatura. Toglie alle armature colpite un numero di pS pari al danno inflitto (anziché pari al danno non trattenuto dal FdP, come le armi normali), anche se viene completamente assorbito. Difficile da Parare: <i>Malus</i> di -10 se parata con armi a 1 mano, -20 se parata con daga o equivalente.	

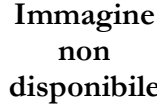
Mazza.	
Gruppo: Armi da Impatto. Danno: 1d6+1 da impatto. WDF: 5 Modificatore alla Parata: -5 Requisito di Forza: 15 Note: Nessuna.	
Caratteristiche	
Difficile da Parare: <i>Malus</i> di -5 se parata con armi a 1 mano.	
Manovre di Attacco	
Colpo per Stordire: Normale colpo mirato in testa. La difficoltà del Tiro contro lo svenimento del PG colpito incrementa di +10 per pD inferto anziché +5.	

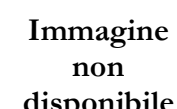
Morning Star.		
Gruppo: Armi da Impatto. Danno: 1d8 da impatto. WDF: 6 Modificatore alla Parata: -20 Requisito di Forza: 15 Note: Nessuna.		
Caratteristiche		
Difficile da parare: Cancella il <i>bonus</i> dello scudo o della seconda arma.		
Manovre di Attacco		
Colpo per Disarmare: Effettuabile come un normale attacco, con un <i>malus</i> di -20 al Tiro. In caso di riuscita, occorre effettuare un Tiro di Arma aggiuntivo superiore ad un Tiro di Arma effettuato dall'avversario: in caso di successo, l'avversario perderà l'arma.		
Colpo per Disarmare automatico: Effettuabile ogni volta che l'avversario para utilizzando l'arma Occorre effettuare un Tiro di Arma aggiuntivo (con penalità di -10) superiore ad un Tiro di Arma effettuato dall'avversario: in caso di successo, l'avversario perderà l'arma.		

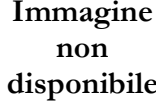
Spade.

Daga o Spada Corta.	
Gruppo: Spade.	
Danno: 1d6 da taglio / 1d3 da impatto.	
WDF: 4	
Modificatore alla Parata: 0	
Requisito di Forza: 9	
Note: Nessuna.	
Manovre di Attacco	
Colpo per Disarmare: Effettuabile come un normale attacco, con un <i>malus</i> di -20 al Tiro. In caso di riuscita, occorre effettuare un Tiro di Arma aggiuntivo superiore ad un Tiro di Arma effettuato dall'avversario: in caso di successo, l'avversario perderà l'arma.	
Affondo: Effettuabile come un normale attacco: il danno diventa 1d4 da punta. Utilizzando l'arma in affondo, si avrà un <i>malus</i> di -10 al Parare con la stessa per tutto il Round.	

Falcata.	
Gruppo: Spade.	
Danno: 1d6+1 da taglio.	
WDF: 4	
Modificatore alla Parata: 0	
Requisito di Forza: 15	
Note: Nessuna.	
Caratteristiche	
Colpo Potente: Ai fini della penetrazione delle armature, il danno si considera da Impatto.	
Impugnatura piccola: Non può essere impugnata con due mani.	
Arma esotica: Praticamente irreperibile nella maggior parte delle ambientazioni medioevali.	

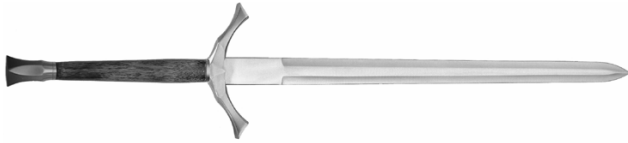
Falcione.	
Gruppo: Spade.	
Danno: 1d6+1 da taglio.	
WDF: 6	
Modificatore alla Parata: 0	
Requisito di Forza: 15	
Note: Nessuna.	
Caratteristiche	
Arma esotica: Praticamente irreperibile nella maggior parte delle ambientazioni medioevali.	
Colpo Potente: Ai fini della penetrazione delle armature, il danno si considera da Impatto.	
Impugnatura piccola: Non può essere impugnata con due mani.	

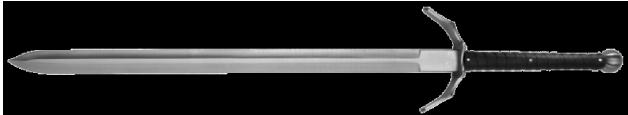
Grande Scimitarra.	
Gruppo: Spade. Danno: 3d4 da taglio. WDF: 9 Modificatore alla Parata: 0 Requisito di Forza: 26 Note: Arma a 2 mani.	
Caratteristiche	
Arma esotica: Praticamente irreperibile nella maggior parte delle ambientazioni medioevali. Pesante: Infligge un <i>malus</i> di -5 se parata con armi impugnate ad una mano.	


Kyber.	
Gruppo: Spade.	
Danno: 1d6 da taglio.	
WDF: 3	
Modificatore alla Parata: 0	
Requisito di Forza: 9	
Note: Nessuna.	
Caratteristiche	
Arma esotica: Praticamente irreperibile nella maggior parte delle ambientazioni medioevali.	
Inadatta a parare armi di grandi dimensioni: -20 alle parate contro armi a due mani	
Questo valore sostituisce le penalità inflitte da armi a due mani con le caratteristiche Pesante e Molto Pesante.	


Sciabola.	Immagine non disponibile	
Gruppo: Spade. Danno: 1d6+1 da taglio. WDF: 4 Modificatore alla Parata: 0 Requisito di Forza: 15 Note: Nessuna.		
Caratteristiche		
Impugnatura piccola: Non può essere impugnata con due mani.		
Manovre Speciali		
Arma esotica: Praticamente irreperibile nella maggior parte delle ambientazioni medioevali. Colpo per Disarmare: Effettuabile come un normale attacco, con un <i>malus</i> di -20 al Tiro. In caso di riuscita, occorre effettuare un Tiro di Arma aggiuntivo superiore ad un Tiro di Arma effettuato dall'avversario: in caso di successo, l'avversario perderà l'arma.		


Scimitarra.	Immagine non disponibile	
Gruppo: Spade. Danno: 2d4 da taglio. WDF: 5 Modificatore alla Parata: 0 Requisito di Forza: 15 Note: Nessuna.		
Caratteristiche		
Impugnatura piccola: Non può essere impugnata con due mani.		
Manovre Speciali		
Arma esotica: Praticamente irreperibile nella maggior parte delle ambientazioni medioevali. Colpo per Disarmare: Effettuabile come un normale attacco, con un <i>malus</i> di -20 al Tiro. In caso di riuscita, occorre effettuare un Tiro di Arma aggiuntivo superiore ad un Tiro di Arma effettuato dall'avversario: in caso di successo, l'avversario perderà l'arma.		

Spada Bastarda. Gruppo: Spade. Danno: 1d8/1d8+1 da taglio, 1d4/1d4+1 da impatto. WDF: 6 Modificatore alla Parata: 0 Requisito di Forza: 15 Note: Nessuna.	
Caratteristiche	
Arma ad una mano e mezza: Può essere impugnata ad con entrambe le mani garantendo un bonus di +1 al danno (non cumulabile con il <i>bonus</i> derivante dalla regola convenzionale).	
Manovre Speciali	
Colpo per Disarmare: Effettuabile come un normale attacco, con un <i>malus</i> di -20 al Tiro. In caso di riuscita, occorre effettuare un Tiro di Arma aggiuntivo superiore ad un Tiro di Arma effettuato dall'avversario: in caso di successo, l'avversario perderà l'arma.	
Affondo: Effettuabile come un normale attacco: il danno diventa 1d6/1d6+1 da punta. Utilizzando l'arma in affondo, si avrà un <i>malus</i> di -10 al Parare con la stessa per tutto il Round.	

Spada Lunga. Gruppo: Spade. Danno: 1d8 da taglio, 1d4 da impatto. WDF: 5 Modificatore alla Parata: 0 Requisito di Forza: 15 Note: Nessuna.	
Manovre Speciali	
Colpo per Disarmare: Effettuabile come un normale attacco, con un <i>malus</i> di -20 al Tiro. In caso di riuscita, occorre effettuare un Tiro di Arma aggiuntivo superiore ad un Tiro di Arma effettuato dall'avversario: in caso di successo, l'avversario perderà l'arma.	
Affondo: Effettuabile come un normale attacco: il danno diventa 1d6 da punta. Utilizzando l'arma in affondo, si avrà un <i>malus</i> di -10 al Parare con la stessa per tutto il Round.	

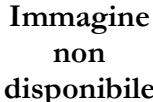
Spadone. Gruppo: Spade. Danno: 1d10 da taglio, 1d6 da impatto. WDF: 8 Modificatore alla Parata: 0 Requisito di Forza: 26 Note: Arma a 2 mani.	
Caratteristiche	
Pesante: Infligge un <i>malus</i> di -5 se parata con armi impugate ad una mano.	
Manovre Speciali	
Affondo: Effettuabile come un normale attacco: il danno diventa 1d8 da punta. Utilizzando l'arma in affondo, si avrà un <i>malus</i> di -10 al Parare con la stessa per tutto il Round.	

Stocco	
Gruppo: Spade.	
Danno: 1d6 da punta.	
WDF: 5	
Modificatore alla Parata: 0	
Requisito di Forza: 15	
Note: Nessuna.	

Zweihander.	
Gruppo: Spade.	
Danno: 1d10+1 da taglio, 1d6+1 da impatto.	
WDF: 9	
Modificatore alla Parata: 0	
Requisito di Forza: 36	
Note: Arma a 2 mani.	


Caratteristiche
Pesante: Infligge un <i>malus</i> di -5 se parata con armi impugnate ad una mano.
Manovre Speciali
Affondo: Effettuabile come un normale attacco: il danno diventa 1d8 da punta. Utilizzando l'arma in affondo, si avrà un <i>malus</i> di -10 al Parare con la stessa per tutto il Round.


Lance da Cavaliere.

Lancia da Cavaliere.		
Gruppo: Lance da Cavaliere Danno: 1d10+1 da punta. WDF: 10 Modificatore alla Parata: Non può essere utilizzata per parare. Requisito di Forza: 26 Note: Se in resta, può essere utilizzata con una mano sola ed ha un WDF pari a zero.		
Caratteristiche		
Colpo Violento: Ogni volta che l'arma colpisce uno scudo utilizzato per Parare. Possibilità di danneggiare lo scudo con cui viene parata (a discrezione del Master).		
Imparabile: Non può essere parata se non con uno scudo. Se non dispone di scudo, l'avversario sarà obbligato a schivare.		

Lancia da Torneo.	Immagine non disponibile	
Gruppo: Lance da Cavaliere Danno: 1d3+1 da punta. WDF: 10 Modificatore alla Parata: Non può essere utilizzata per parare. Requisito di Forza: 15 Note: Una replica in legno della Lancia da Cavaliere utilizzata nei tornei. Se in resta, può essere utilizzata con una mano sola ed ha un WDF pari a zero.		
Caratteristiche		
Imparabile: Non può essere parata se non con uno scudo. Se non dispone di scudo, l'avversario sarà obbligato a schivare.		
Punta fragile: Ogni volta che l'arma colpisce con successo una superficie dura, la punta si romperà.		

Pugnali.

Pugnale da Lancio. Gruppo: Pugnali. Danno: 1d3 da taglio / 1d3 da punta. WDF: 2 Modificatore alla Parata: -5 Requisito di Forza: 15 Note: Utilizzabile a scelta da taglio o da punta.	
Caratteristiche	
Arma da lancio: Può essere lanciato con l'Abilità di Lanciare oggetti. 1d3 danni da taglio, non si applica il <i>bonus</i> della Forza. Arma inadatta alla parata: Non può essere utilizzato per parare Armi a 2 mani. Estrazione rapida: Consente di estrarre l'arma all'istante, senza perdere la propria Azione. Effettuabile in qualsiasi momento con un Tiro di Destrezza + Arma + 3d10 (open-ended) di Difficoltà pari a 50 (se l'arma si trova a portata di mano) o superiore, a discrezione del Master.	
Manovre di Attacco	
Colpo dell'Assassino: Effettuabile soltanto di spalle e con bersaglio immobile, con una difficoltà di -40. Non si conta l'armatura, se colpisce effettua il massimo danno e l'intero punteggio di Forza.	

Pugnale da Mischia. Gruppo: Pugnali. Danno: 1d4 da taglio / 1d4 da punta. WDF: 3 Modificatore alla Parata: -5 Requisito di Forza: 15 Note: Utilizzabile a scelta da taglio o da punta.	
Caratteristiche	
Arma da lancio: Può essere lanciato con l'Abilità di Lanciare oggetti. 1d2 danni da taglio, non si applica il <i>bonus</i> della Forza. Arma inadatta alla parata: Non può essere utilizzato per parare Armi a 2 mani. Estrazione rapida: Consente di estrarre l'arma all'istante, senza perdere la propria Azione. Effettuabile in qualsiasi momento con un Tiro di Destrezza + Arma + 3d10 (open-ended) di Difficoltà pari a 50 (se l'arma si trova a portata di mano) o superiore, a discrezione del Master.	
Manovre di Attacco	
Colpo dell'Assassino: Effettuabile soltanto di spalle e con bersaglio immobile, con una difficoltà di -40. Non si conta l'armatura, se colpisce effettua il massimo danno e l'intero punteggio di Forza.	

Armature, Elmi e Scudi.

Nelle tabelle di seguito, vengono elencati i principali tipi di protezioni presenti su *Sarakon*. Ciascun tipo di armatura, elmetto e scudo ha delle caratteristiche che lo rendono diverso e unico rispetto a tutti gli altri, consentendo a ciascun Personaggio di trovare il suo equilibrio tra protezione e praticità. Nel corso del paragrafo, verranno spiegate dettagliatamente le

regole specifiche che governano il funzionamento del Fattore di Protezione, il calcolo delle Penalità alle Abilità Primarie e secondarie, e l'utilizzo dei Punti Strutturali. Il Master sarà libero di utilizzare a piacimento le protezioni e le regole proposte, di modificare quelle esistenti o aggiungerne di nuove a seconda delle esigenze dell'Ambientazione scelta.

ARMATURE	Fattore di Protezione (FdP)			PENALITA'* (Peso in Kg)			pS (Punti Strutturale)	COSTO (in SIa)			
				Tronco	Braccia	Gambe					
TIPO DI ARMATURA	T	I	P	Agilità	Destrezza	Agilità	Per Arto	TRONCO	BRACCIA	GAMBE	COMPLETA
VESTITI PESANTI	0	1	0	- (1)	- (1)	-		-	-	-	-
CUOIO LEGGERO	1	2	1	- (2)	1 (2)	- (1)	4	5-10	5-10	5-10	15-30
CUOIO RIGIDO	2	3	1	1 (5)	1 (3)	1 (2)	4	10-25	10-25	10-25	30-75
CUOIO IMBOTTITO	2	2	2	1 (5)	1 (3)	1 (2)	4	30-50	30-50	30-50	90-150
CUOIO RINFORZATO	3	3	2	1 (8)	2 (4)	2 (3)	4	25-45	25-45	25-45	75-135
MAGLIA LEGGERA	4	3	3	2 (10)	2 (6)	2 (4)	4	50-80	50-80	50-80	150-240
MAGLIA RINFORZATA	5	3	3	2 (13)	3 (7)	3 (5)	4	70-100	70-100	70-100	210-300
MAGLIA IMBOTTITA	4	3	4	2 (13)	3 (7)	3 (5)	4	80-120	80-120	80-120	240-360
PIASTRE FLESSIBILE	6	4	4	3 (15)	4 (9)	4 (6)	4	100-150	100-150	100-150	300-450
PIASTRE RIGIDA	7	5	4	3 (18)	5 (10)	5 (7)	4	150-200	150-200	150-200	450-600
PIASTRE DA CAVALIERE	8	6	4	4 (20)	6 (12)	6 (8)	4	200-400	200-400	200-400	600-900
PELLI e PELLICCE	1	1	0	-	1	1	4	Var.	Var.	Var.	Var.
ARMATURA AD ANELLI	4	3	2	2	3	3	4	Var.	Var.	Var.	Var.

* Le penalità ed il costo delle armature per gambe e braccia si intendono comprensive per entrambi gli arti (o, nel caso del tronco, per torace e ventre). Nel caso si indossassero protezioni per uno solo dei due arti, occorrerà dividere la penalità per due (arrotondando per eccesso).

ELMI	Fattore di Protezione			PENALITA' ALLA PERCEZIONE E PESO			pS (Punti Strutturale)	COSTO DELL'ELMETTO (in SIa)
				Individuare	Ascoltare	Peso in Kg		
TIPO DI ELMETTO	T	I	P					
CUOIO	1	1	0	-1	-2	(0,25)	1	3-6
CUOIO IMBOTTITO	2	2	1	-1	-3	(0,5)	1	5-10
CUOIO RINFORZATO	3	2	2	-2	-2	(0,5)	1	5-10
ELMO DI MAGLIA	4	2	3	-2	-4	(0,75)	1	15-20
ELMETTO IN METALLO	5	3	3	-3	-4	(1)	1	30-50
PENTOLARE	6	4	4	-3	-4	(1)	1	30-50

SCUDI	Fattore di Protezione			PENALITA'		pS (Punti Strutturale)	Diametro medio (in cm)	Bonus Alla Parata	Parti del corpo protette*	PESO (in Kg)	COSTO (SIa)
				DES	AGI						
TIPO DI SCUDO	T	I	P								
PICCOLO	2	2	2	1	2	4	40	+5	1	3-5	5
MEDIO	2	2	2	2	4	4	70	+10	2	5-15	10
GRANDE	2	2	2	3	6	4	100	+15	3	15-25	15
ENORME	2	2	2	4	8	4	140	+20	4	25-40	20

* In aggiunta al braccio dello scudo (valido solo quando ci si protegge da Ami da Lancio o da Tiro).

Note.

- T, I e P stanno rispettivamente per Taglio, Impatto e Punta.
- Per quanto riguarda il costo, esso è relativo all'ambientazione di *Sarakon*: lo Scudo Imperiale d'argento (SIa) è equivalente grossomodo al soldo in uso in età medioevale (1/20esimo di libbra d'argento).
- Per le regole specifiche sui **Punti Strutturale**, consultare il paragrafo seguente.

Il Fattore di Protezione (FdP)

Armature ed Elmetti.

Il Fattore di Protezione (**FdP**) di ciascuna armatura ed elmetto indica quanti danni la protezione riesce a trattenere: il FdP è espresso con una sequenza di tre cifre, relative rispettivamente alla Protezione per i danni da Taglio, da Impatto e da Punta. Il FdP, ovviamente, sarà valido soltanto per le parti del corpo protette da quella particolare armatura.

Ad esempio, un tronco di cuoio rigido (FdP pari a 2-3-1) assorbirà 2 pD in caso di danno da Taglio, 3 pD in caso di danno da Impatto, e 1 pD in caso di danno da Punta, per tutti i colpi che interesseranno torace e ventre.

Quando l'armatura o l'elmetto non riescono ad assorbire completamente il danno, il PG subirà una ferita pari al numero di pD non assorbiti, e l'armatura perderà un **punto struttura** (vedi sotto).

Scudi.

Il Fattore di Protezione degli scudi entra in funzione soltanto quando ad essere colpito è il braccio che porta lo scudo stesso: questa eventualità capiterà quindi soltanto a parata fallita, quando la guardia del PG sarà stata aggirata. In questo caso, lo scudo verrà colpito in modo anomalo (lungo il bordo o sul retro), ed assorbirà una parte molto limitata del colpo, limitandosi a funzionare come una normale "seconda armatura".

In questa particolare circostanza, se lo scudo non riesce ad assorbire completamente il danno, perderà anche un **punto struttura** (vedi sotto) in conseguenza del colpo anomalo.

I Punti Struttura.

I Punti Struttura (**pS**) rappresentano i punti danno delle Armature, degli Elmetti e degli Scudi: man mano che la protezione subirà dei danni, la sua efficacia si ridurrà progressivamente fino alla rottura definitiva.

Il loro funzionamento è estremamente simile a quello dei pD subiti dal Personaggio: non occorrerà far altro che annerire una casella in conseguenza dell'armatura (o dell'elmetto, o dello scudo) in conseguenza di ogni **pS** perso. Una volta che anche l'ultima casella sarà stata annerita, il FdP dell'armatura dovrà essere ridotto di un punto per ciascuna delle 3 cifre (Taglio, Impatto e Punta, purché siano maggiori di zero). Subito

dopo, le caselle dei **pS** torneranno alla loro condizione originaria e potranno essere nuovamente annerite, a partire dalla prima, per registrare eventuali danneggiamenti ulteriori.

Un'armatura (o elmo o scudo) cadrà in pezzi quando tutte le cifre che compongono il Fattore di Protezione (Taglio, Impatto o Punta) scenderanno a zero.

Le Penalità.

Ciascuna armatura, elmetto o scudo impaccia il Personaggio che ne fa uso in vari modi: nel caso delle Armature e degli Scudi, come si può vedere consultando le tabelle, le penalità vanno applicate a tutti i Tiri che coinvolgono Destrezza e Agilità; nel caso degli elmi, le penalità riguardano invece Individuare ed Ascoltare.

Tali penalità non contemplano eventuali problemi che l'armatura comporta in particolari situazioni, che il Master dovrà gestire secondo logica. Ad esempio, è evidente che (al di là della semplice penalità all'Atletica) un Personaggio con un'armatura di piastre non potrà nuotare in nessun caso, così come il tintinnare metallico di quella stessa armatura provocherà il fallimento della maggior parte dei Tiri di Furtività.

Più in generale, il Master dovrebbe fare il possibile per ricordare al Personaggio in armatura che sta indossando un oggetto molto scomodo, inadatto ad essere portato in tutte le situazioni e del quale è opportuno liberarsi ogni qual volta ci si voglia cimentare in qualcosa di diverso da un combattimento.

Descrizione delle Armature.

Per comodità, le Armature vengono riportate divise per elementi (le due braccia, le due gambe, e il tronco che protegge torace e ventre). Nella maggior parte dei casi, sono reperibili anche parti singole (ad esempio una protezione in cuoio rigido per il braccio destro, o in maglia leggera per la gamba sinistra): se un Personaggio vorrà acquistare solo parte di un'armatura, sarà sufficiente dividere la penalità del 50%, arrotondando per eccesso.

Si tenga presente che in molti casi, la parte superiore del corpo (ventre, torace e braccia) costituisce un solo pezzo indivisibile

Vestiti Pesanti

Si considerano vestiti pesanti quelli utilizzati generalmente in inverno, che abbiano quindi uno spessore adeguato. Danno una protezione minima contro i danni da impatto.

Cuoio Leggero

Si tratta del cuoio più flessibile e morbido, generalmente dallo spessore inferiore al mezzo centimetro. Particolarmente adatto ad attutire i danni da impatto.

Cuoio Rigido

E' cuoio trattato ed indurito attraverso il calore ed olii particolari, al punto da risultare privo di flessibilità. Queste armature hanno uno spessore che può arrivare quasi al centimetro, ma risultano comunque maggiormente adatte contro danni da impatto.

Cuoio Imbottito

Sono corpetti costituiti da due sottili strati di cuoio leggero ed estremamente flessibile, che racchiudono uno strato centrale di tessuto.

E' un tipo di protezione efficace contro tutti i tipi di danno.

Cuoio Rinforzato

Sono armature costituite da una base di cuoio rigido dallo spessore di almeno 1 centimetro, e rinforzate nei punti più esposti da sottili lamine di metallo o da altri strati di cuoio: ciò le rende particolarmente efficaci contro danni da taglio o da impatto.

Maglia Leggera

Un intreccio costituito da una sottile e complessa trama di metallo: la lavorazione richiesta è assai lunga e costosa, ed il risultato è un'armatura che unisce ad una discreta manovrabilità un'ottima protezione.

Maglia Rinforzata

Alla cotta di maglia vengono applicate delle lamine e delle piccole lastre di metallo nelle zone più esposte. Un'ottima protezione contro i danni da taglio.

Maglia Imbottita

E' una normale armatura di maglia a cui viene aggiunto uno strato interno di veltro, che la rende maggiormente efficace contro frecce e

dardi, sebbene un po' più ingombrante. Risulta efficace contro tutti i tipi di danni.

Piastre Flessibile

Sono armature costituite da lastre di metallo giunte tra loro, in maniera da conservare un minimo di manovrabilità. Sebbene alquanto scomode, possono essere indossate per lunghi periodi di tempo, se necessario anche per una intera giornata.

Garantiscono un'ottima protezione, sebbene risultino meno impenetrabili ai danni da impatto.

Piastre Rigida (tutto il corpo)

In questo caso le lastre di metallo sono di maggiori dimensioni e spessore; ovviamente si tratta di armature estremamente scomode, che difficilmente si possono indossare per più di qualche ora, generalmente direttamente sul campo da battaglia o in torneo.

Anch'esse garantiscono un'ottima protezione, sebbene risultino meno impenetrabili ai danni da impatto.

Piastre da Cavaliere

Vantano il maggior peso e spessore di metallo. La grande protezione che garantiscono ovviamente si paga con una mobilità pressoché pari a zero. Generalmente vengono usate solo a cavallo o in torneo.

Come tutte le armature di piastre risultano maggiormente vulnerabili ai danni da impatto.

Pelli e Pellicce

Vestiti pesanti fatti di pelle e pellicce, sempre che siano di spessore adeguato, possono essere considerati come rudimentali protezioni. Sebbene risultino inefficaci contro i danni da penetrazione, forniscono comunque un minimo di protezione contro gli altri tipi di danno (da Taglio e da Impatto).

Armatura ad anelli

E' costituita da anelli in metallo intrecciati tra di loro. Questo tipo di armature, considerate ormai obsolete nella maggior parte dei territori civilizzati, sono piuttosto diffuse presso alcune tribù Nomadi. Estremamente ingombrante e tutto sommato poco efficace, in particolare contro i danni da penetrazione.

Descrizione degli Elmi.

Cuoio, Cuoio imbottito, Cuoio rinforzato.



Gli elmi in cuoio rappresentano la forma di protezione più leggera ed economica in assoluto: il loro punto di forza è senza dubbio la praticità, che pagano però pesantemente in termini di protezione: infatti, anche nei modelli imbottiti e in quelli con rinforzi e borchie di metallo, elmi di questo tipo lasciano scoperte molte parti del volto e non sempre riescono ad essere efficaci.

Elmo di Maglia.



Questo elmo garantisce un'ottima protezione per tutto il capo, il volto e la base del collo. Sebbene non riesca a proteggere efficacemente dai colpi più violenti, costituisce un'ottima alternativa all'elmo di metallo e si rivela efficace nella maggior parte delle situazioni.

Elmetto in metallo.



Nato in origine come una semplice calotta metallica (denominata *cervelliera*) che ricopre e protegge la parte superiore della testa, l'elmetto in metallo è stato in seguito migliorato con l'aggiunta di un paranaso, un para orecchie ed una rudimentale visiera per proteggere gli zigomi. Ne esistono diversi modelli, che differiscono sia per estetica che per parti del capo e del volto protette.



Elmo Completo.



Con il termine Elmo Completo ci si riferisce in realtà ad una categoria molto vasta di elmi da cavaliere, contraddistinti dalla copertura completa del viso. L'esempio più rudimentale è il pentolare, che garantisce un elevato livello di protezione per tutto il capo, il volto, la nuca e la base del collo: il nome, non a caso, ricorda la pentola da cucina, in



quanto si dice che i primi elmi di questo tipo fossero stati ricavati da delle stoviglie opportunamente modificate. Col tempo, il pentolare ha assunto una forma più affusolata per deviare i fendenti, in modo che la forza di questi non impattasse interamente sul capo ma venisse deviata all'esterno. Altri tipi di elmo completo, molto più costosi del pentolare, sono quelli provvisti di celata, ovvero di visiera, che dà la possibilità di prender fiato nei momenti di riposo: questa necessità si accentua in alcuni modelli (detti "a muso di cane"), provvisti di una sorta di "camera d'aria" che permette una più facile respirazione anche con l'elmo chiuso.



AZ. Equipaggiamento

v0.8

Questa Appendice fornisce un elenco dei principali oggetti di uso comune reperibili nell'ambientazione di *Sarakon*: il Master potrà adattare alla sua Ambientazione le tabelle presentate, o utilizzarle come un possibile esempio per costruirne di proprie.

I prezzi suggeriti sono da considerarsi a titolo indicativo, seguendo la moneta più diffusa sul territorio. Nel caso di *Sarakon*, la moneta di uso comune è lo Scudo Imperiale d'Argento (**SIa**), equivalente grossomodo al soldo in uso in età medioevale (1/20esimo di libbra d'argento): tale moneta sarà utilizzata come punto di riferimento per le tabelle dell'equipaggiamento e per la tabella di conversione monetaria qui in basso:

1 SI = 2 SIa = 10 SIb = 100 Sir

N.B.: **SI** (Scudo Imperiale d'oro), **SIa** (d'argento), **SIb** (di bronzo), **Sir** (di rame).

Abbigliamento.

Qui di seguito sono elencati i principali capi di vestiario in uso nell'ambientazione di *Sarakon*: oltre ad avere la funzione di coprire e di tener caldo, i vestiti indicano il ceto sociale di appartenenza.

Nella maggior parte dei casi, l'abbigliamento cittadino prevede un abito completo (una sorta di tunica in cotone) per mercanti e popolani, pantaloni e giacche per artigiani, lavoratori e guardie fuori servizio, e tuniche per sacerdoti e uomini di legge. Molto diffuse sono anche le camicie, solitamente utilizzate soltanto dai cittadini più facoltosi, non di rado assieme a mantelli e/o cappelli di vario tipo.

L'abito completo femminile è lungo fino alle caviglie e fermato in vita da una cintura: nelle versioni più eleganti, la parte superiore ha la forma di una giacca ben sagomata, magari bordata di pelliccia. Quello dell'uomo, più corto, arriva fino alle ginocchia, ed anch'esso è fermato in vita da una cintura o cordone. Nella maggior parte dei casi, in luogo della tasca, questi abiti

hanno appesa alla cintola la "scarsella", una specie di borsa in stoffa, originariamente utilizzata dai pellegrini.

L'abbigliamento militare prevede una tunica particolarmente leggera, la cui cintura è portata più bassa per poter meglio sostenere le armi: tale tunica è anche nota con il nome di "fratino".

Nelle campagne, i contadini ed i braccianti sono soliti utilizzare giacche, braghe e mantelli con il cappuccio, non troppo costosi ma utili per difendersi da pioggia e vento.

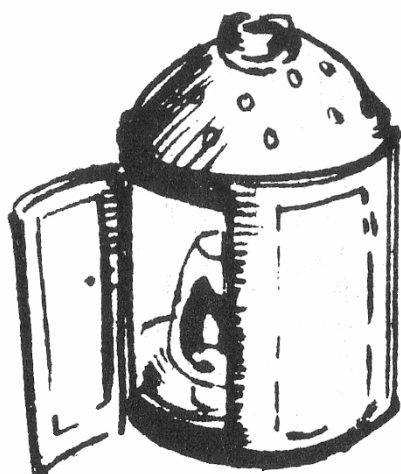
Infine, la biancheria si compone di lunghi camicioni, ricamati al collo e alle maniche.

ABITO	COSTO
ABITO COMPLETO	5-7 Sia
ABITO COMPLETO ELEGANTE	10-15 Sia
ABITO COMPLETO INVERNALE	10 Sia
BRETTELLE REGGIPANTALONI	1 Sib
CINTURA	3 Sib
CINTURA CON TASCHE	5-10 Sib
CINTURA INGIOIELLATA	1 SI o più
CAMICIA DI, SETA	5-10 Sia
CAMICIA DI LINO	1 Sia
CAPPA COMPLETA, INVERNALE	3-5 Sia
CAPPELLO	5 Sib
CAPPELLO ELEGANTE	2-4 Sia
CAPPOTTO PESANTE	5 Sia
CAPPUCCIO DI STOFFA	5 Sir
CAPPUCCIO DI PELLE	1 Sia
GIACCA ELEGANTE	5-10 Sia
GIACCA NORMALE	2 Sia
GIOIELLI, ORNAMENTI	1-100 Si
GUANTI IN PELLE	6-8 Sib
GUANTI INVERNALI	10-15 Sib
MANTELLO	15 Sib
MANTELLO INVERNALE	2-3 Sia
MOCASSINI	3 Sia
PANTALONI CORTI	6 Sib
PANTALONI LUNGHI	1 Sia
PANTALONI DI LUSSO	3-5 Sia
PERIZOMA IN CUOIO	2 Sib
SANDALI	2 Sib
SCARPE NORMALI	1 Sia
SCARPE ELEGANTI	3-5 Sia
SCARPONI DA NEVE	5 Sia
STIVALETTI IN PELLE	2-3 Sia
STIVALI	5 Sia
STIVALI DA PALUDE	6-8 Sia
TOGA	15-20 Sib
TUNICA	15-20 Sib
VESTAGLIA DA CASA	2-3 Sia
ZOCCOLI	15 Sir

Oggetti di uso comune.

Nella tabella seguente sono elencati i principali oggetti che costituiscono l'equipaggiamento classico di ogni buon Personaggio: zaini, corde, chiodi e tutto il necessario per muoversi lungo il territorio senza cader vittima di brutte sorprese.

OGGETTO	COSTO
ACCIARINO	3 Sib
AMO E FILO	2 Sib
APPARATO DA ALCHEMISTA	4-10 Si
BASTONE (2 metri)	2 Sir
BILANCIA	5 Sia
BISACCIA	2 SIA
BORRACCIA (1 litro)	2 Sib
BORSA DI CUIOIO	2 SIA
CATENA (al metro)	3 SIB
CHIODI (50)	2 Sib
COPERTA	1 SIA
CORDA (al metro)	5 SIR
GIOCHI (dadi, pedine, carte, etc.)	5-50 Sib
GRIMALDELLO	5 Sib
INCHIOSTRO	3 SIB
LAMPADA A PETROLIO	2 Sia
MICCIA (1 metro)	7 SIB
OPPIO	1 Si/dose
OTRE DA 2L.	5 SIB
PENNA	2 Sir
PERGAMENE	3 Sib
PETROLIO (1 carica per lanterna)	2-4 SIB
POSATA DI STAGNO	2 Sir
SACCO DI TELA (1000 monete)	3 Sir
SAPONE VEGETALE	3 Sir
SCALA DI CORDA (10 metri)	10-15 SIB
SECCHIO DI METALLO	3 Sib
SPECCHIO TASCABILE	2 SIA
SPUGNA	5-10 Sir
STRUMENTI MUSICALI	5-15 SI
TABACCO	3 Sia/dose
TORCIA	3 SIR
ZAINO DA AVVENTURIERO	2 Sia



Alloggi e Pernottamenti.

La tabella seguente presenta alcuni prezzi indicativi per pernottamenti in locanda: il costo è espresso in riferimento ad una locanda di media qualità.

TIPO (Locanda Media)	COSTO
STALLA per cavalli (con nutrimento)	3 Sib
LETTO IN CAMERATA	2-3 Sib
CAMERA SINGOLA	1 Sia
CAMERA DOPPIA	15 Sib

Materiali ed Elementi da Costruzione.

La tabella seguente mostra alcuni dei costi indicativi per materiali da costruzione (finestre, porte, fossati, etc.).

OGGETTO	COSTO (Sia)
FINESTRA	5 Sib-10 Sia (dipende dal materiale)
FOSSATO	2 al metro cubo (manodopera compresa)
MURO LEGNO (1x1x0,05 metri)	1-3 Sib
MURO PIETRA (1x1x0,1 metri)	5 Sib
MURO DI CINTA (al metro cubo)	5 Sia
PAVIMENTAZIONE (al metro quadrato)	1-50 e piu' (dipende dal materiale)
PASSAGGIO SEGRETO	25
PORTA DI LEGNO / FERRO	20-25
PORTA DI LEGNO	8-10
PORTA SEGRETA IN PIETRA	40-50
POZZO	40 o piu' (dipende dalla profondità)
TETTO DI TEGOLE (al metro quadro)	1-2
TORRE (cilindro di 3x9 m)	750
TORRE (cilindro di 4x12 m)	1500
TORRE (cilindro di 5x15 metri)	3000
TORRE (altre dimensioni)	A seconda del Master

N.B.: Al prezzo totale della costruzione si deve aggiungere 1/3 per la manodopera; il tempo totale di costruzione, con la massima manodopera, sarà di 1 giorno ogni 50 SI.

Le Armi.

A fianco di ogni arma, viene indicato il Paese di provenienza ed il suo costo in Scudi Imperiali.

ARMA	PAESE	Costo
Accetta	Ovunque	5-8
Alabarda	Delos-Greyhaven	20-40
Arco	Ovunque	25-45
Arco Lungo	Zone elfiche	35-60
Arpione	Northside	40-60
Ascia Bipenne	Greyhaven-Northside	7-15
Ascia da battaglia	Greyhaven-Delos	30-50
Balestra	Greyhaven-Delos	35-55
Balestra pesante	Greyhaven-Delos	60-85
Boomerang	Terre dei Nomadi	5-10
Cerbottana (+ di 60 cm)	Zedghast-Nomadi	2-6
Cerbottana (10-60 cm)	Zedghast-Nomadi	1-4
Clava	Ovunque	1-5 Sib
Daga	Delos	10-20
Dardo per balestra	Greyhaven-Delos	2-3 Sib
Dardo per balestra pes.	Greyhaven-Delos	5 Sib
Falce	Ovunque	1-3
Falcetto	Ovunque	6-10 Sib
Fionda	Ovunque	5 Sib
Forca	Ovunque	1-3
Freccia	Vedi archi	2-4 Sib
Frusta	Zedghast	1-2
Gatto a nove code	Zedghast	5-8
Giavellotto	Ovunque	1-3
Katana	Sconosciuta	40-60
Lancia da cavaliere	Delos-Greyhaven	40-60
Lancia da guerra	Delos-Greyhaven	50-70
Martello da guerra	Ovunque	10-15
Martello da guerra (2 mani)	Delos-Greyhaven	25-35
Mazza	Delos-Greyhaven	10-25
Mazza Chiodata	Delos-Greyhaven	20-40
Mazza Ferrata	Delos-Greyhaven	20-40
Morning Star (chiodata, con catena)	Delos-Greyhaven	30-50
Picca	Delos-Greyhaven	10-20
Proiettile per cerbotana	Sconosciuta	3 Sir
Pugnale	Ovunque	4-12
Randello	Ovunque	N/A
Rete	Ovunque	2-3
Sciabola	Zedghast	20-40
Scimitarra	Zedghast	35-55
Spada bastarda	Greyhaven	35-45
Spada lunga	Greyhaven-Delos	20-40
Spadone	Greyhaven-Delos	40-60
Stiletto	Ovunque	3-8
Stocco	Greyhaven-Delos	30-60
Thunderball	Terre dei Nomadi	5-15
Tomahawk	Terre dei Nomadi	5-10
Tridente	Terre dei Nomadi	5-15
Zweihander	Northside	60-80

Armi di Fortuna.

Vengono qui presentati alcuni esempi di “Armi di Fortuna”, che è possibile utilizzare con le Regole di Combattimento Avanzate (vedi capitolo relativo).

ARMA	DANNI	WDF	MANI
Barile	1d2	9	2
Boccale	1	4	1
Bottiglia	1	5	1
Bottiglia spaccata	1d2	5	1
Catena	1d2	7	1
Coltello	1d3	4	1
Cucchiaio	1	3	1
Forchetta	1	2	1
Forcone	1d3	7	1
Freccetta	1	3	1
Mannaia	1d4	7	1
Mattarello	1	7	1
Mezzaluna	1d3	7	1
Moneta	0	3	1
Olio e/o Torce	1/round	5	1
Padella	1	6	1
Pala o zappa	1d3	7	2
Panca	1d2	12	2
Pentola	1	6	1
Piede di porco	1d3	6	1
Porta	1d3	15	2
Rasoio	1d3	3	1
Scodella	1	5	1
Sedia	1d2	9	2
Sega	1d3	7	1
Tavolo	1d2	12	2
Trapano	1d2	5	1
Trave	1d2	8	2



Cibo, pietanze e costumi alimentari.

Il pasto svolge un ruolo centrale all'interno della società di Sarakon, e differisce in portate e qualità a seconda dello stile di vita e delle possibilità economiche dei commensali.

La tavola dei nobili è solitamente ricca di carni arrostate, solitamente bianche (capponi, oche, galline, polli) e rosse (manzo e maiale), ma soprattutto selvaggina come cervi e cinghiali.

La caccia è infatti una delle attività preferite dai nobili, che vi si recano anche per allenarsi all'uso dei cavalli e delle armi.

Tale occupazione è però esclusivo appannaggio della nobiltà: un popolano colto ad uccidere un capo di grossa selvaggina all'interno di un possedimento, infatti, è soggetto a sanzioni anche molto severe.

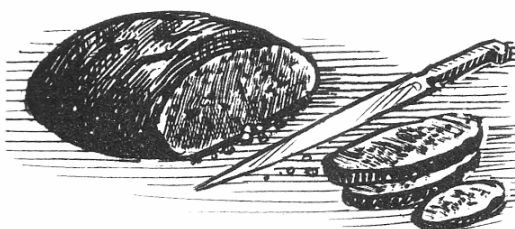
Per cuocere i cibi si utilizza soprattutto la bollitura, eseguita solitamente in un brodo ricco di spezie: tra queste ultime spicca in particolare il pepe, molto prezioso per via della scarsa reperibilità e non di rado utilizzato come vera e propria merce di scambio: la stessa cosa avviene con molte altre spezie, come il coriandolo e la noce moscata, che oltre ad insaporire i cibi ne ritardano la putrefazione.

Gli stessi arrosti vengono solitamente prima bolliti, e soltanto in seguito infilati nello spiedo.

Il pranzo del signore inizia di solito con i vini bianchi o rossi e confetture di zucchero: seguono le carni, servite con intingoli vari fatti con mandorle, zucchero e altre spezie. Un pasto completo prevede anche molte pietanze di contorno come formaggi, torte salate con strati di pollo, salsicce, cipolle, datteri, mandorle, zucchero e dolci alle mandorle e al miele. La scarsa diffusione dello zucchero in alcuni paesi rende il miele uno degli unici dolcificanti utilizzabili nella preparazione dei dolci.

L'etichetta prevede che il cibo venga consumato principalmente con cucchiari e coltelli, ma per molte pietanze è consentito l'uso delle mani; le forchette, invece, vengono utilizzate soprattutto per passare il cibo. Per piatti vengono utilizzate delle ciotole di legno, spesso usate da più persone.

ALIMENTO	COSTO
Acqua	/
Anatra	7 Sib
Birra	8-10 Sir
Bistecca	1 Sia
Brodo ecc.	2 Sir
Carne affumicata	7-8 Sib
Carne secca	6 Sib
Cervo	2 Sia
Cinghiale	15 Sib
Coniglio	5-6 Sib
Costolette di cavallo	25 Sib
Costolette di mucca	10 Sib
Crostacei	1-10 Sib
Cucurbitacee	2 Sir
Dolci	1-10 Sia
Focaccia	3 Sir
Frittata	5 Sib
Frutta	5-15 Sir
Legumi	4 Sir
Liquore	1-3 Sia
Pane azzimo	6 Sir
Pane bianco	5-8 Sib
Pesce	10-50 Sib
Pollo	8 Sib
Prosciutto	4 Sib
Quaglia	8 Sib
Salsicce	10 Sib
Sidro	10-15 Sir
Tacchino	8 Sib
Uova	1 Sib
Vino	5-30 Sib
Vitello	5 Sib
Zampone di maiale	20-30 Sir



Reagenti e sostanze.

Segue un elenco dei principali reagenti e sostanze officinali in uso nell'ambientazione di *Sarakorn*: alcuni di questi materiali risulteranno fondamentali per il loro utilizzo con potenti Incantesimi, altri saranno utili per la preparazione di tisane e decotti.

REAGENTE	COSTO
Acanto (foglie)	8 Sir
Aconito (fiore)	1 Sia
Aglio (spicchio)	1 Sir
Alcool	5 Sia
Bacca di Sangue	1 Sir
Bacca di Xensedrina	5 Sib
Balsamina (foglie)	3 Sib
Belladonna (fiore, bacche)	1 Sia
Brionia (bacca)	1 Sib
Carbone	1 Sir
Cera d'api	2 Sia
Dente di morto (fungo)	1 Si
Drosera (foglie)	1 Sia
Foglia del Male	1 Sia
Fiore del Male	5 Sia
Fungo del sonno	5 Sia
Incenso	6-10 Sir
Licopodio (pianta)	5 Sib
Lingua di Drago (foglia)	3 Sib
Limarura di ferro	1 Sir
Menta	1 Sir
Ortica Selvatica (foglie)	1 Sir
Prisma	2 Si
Radice di Mandragora	7 Sia
Radice di Zaam	1 Si
Scaglie di serpente	3 Sia
Specchio	5 Sia
Talco	1 Sia
Zolfo	1 Sia

Aconito

Pianta erbacea, con fiori di colore azzurro cupo riuniti in grappolo: sebbene abbia alcune proprietà medicinali, risulta velenosa se assunta in grandi quantità, e per questo viene utilizzata in impacchi, tisane, etc. insieme ad altre erbe.

Bacche di Sangue

Bacche piuttosto comuni all'interno del Granducato di Greyhaven, molto meno a Delos per via del clima più moderato: sono di colore rosso scuro, e quando vengono schiacciate producono una grande quantità di liquido rosso (da qui il loro nome). Non sono commestibili, pur non essendo sostanzialmente nocive.

Bacche di Xensedrina

Simili a grossi mirtilli, di colore nero lucido, queste bacche crescono nel sottobosco, e la pianta che le produce è piuttosto rara: in aggiunta a questo, solo pochissime bacche raggiungono la maturazione necessaria per poter essere utilizzate come reagenti.

Balsamina

Pianta erbacea, con fiori colorati e foglie a lancia.

Belladonna

Pianta erbacea medicinale con fiori di color marrone e bacche nere. Non molto usata nel Continente, malgrado i suoi effetti vasodilatatori.

Brionia

Pianta rampicante con foglie palmate e bacche di colore verdastro: queste ultime sono utilizzate come rimedio per le malattie respiratorie, per la tosse e simile.

Dente di Morto

Uno dei funghi più rari di tutto il Continente, difficilissimo da trovare per via della sua brevissima vita (tende a seccarsi uno o due giorni dopo la sua nascita): può essere trovato un po' ovunque in giro per il Continente, prevalentemente in zone collinari o montane (le spore attecchiscono solo ad una certa altitudine). Per via della sua scarsa longevità, è praticamente impossibile trovarlo se non a ridosso di un giorno di pioggia. Si conserva secco.

Drosera, Foglie

Pianta erbacea, carnivora, con foglie disposte a rosetta e cosparsa di piccoli tentacoli per catturare gli insetti. Utilizzata in qualche paese come rimedio contro le difficoltà di respirazione.

Fiore del Male, Foglia del Male

Sono i fiori del Cespuglio del Male, una delle piante più pericolose che si trovano nel Continente: questo tipo di pianta è solita crescere in luoghi dove la vegetazione è molto fitta, o presso rovine o luoghi inesplorati (anche perché viene bruciata a vista dalle Guardie Civiche): la pianta è un rampicante di colore verde scuro, somigliante per certi versi all'edera per via della forma singolare delle foglie: il Fiore invece, grosso come un pugno, assomiglia a quello dell'Oleandro, con i petali di un rosso vivo e l'interno striato di nero. Sia le foglie sia (soprattutto) il fiore sono pericolosissimi per via del veleno mortale che producono, con il quale la pianta si difende dai parassiti e dagli insetti. Anche se non tutti lo sanno, il veleno è prodotto dal fiore (e tende poi a depositarsi sulle foglie).

Licopodio (Lycopodium)

Pianta selvatica, dalle proprietà officinali, poco utilizzata nel Granducato poiché le sue proprietà risultano ancora essere piuttosto misteriose.

Lingua di Drago, Pianta del Drago

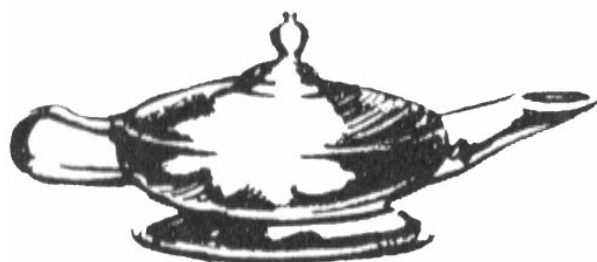
La pianta del Drago è un arbusto che cresce solitamente all'interno di boschi e di foreste, spesso attorno a laghi o a corsi d'acqua di una certa dimensione: le foglie, aguzze e rigide, sono denominate "Lingue di Drago". Il nome minaccioso è derivato dal movimento ondulatorio che la pianta produce quando viene mossa dal vento, che la fanno sembrare (per via del fogliame ispido) una sorta di mostro nell'atto di ghermire una preda.

Radice di Mandragora

Una radice molto rara, che cresce su terreni spesso impervi e necessita di un notevole "occhio" per essere notata, visto che cresce sotto terra: si trova nei cimiteri e nei terreni dissestati, e ovunque vi siano stati dei grossi sommovimenti di terreno (terremoti, slavine, frane). Famosa per le sue proprietà magiche ed alchemiche.

Radice di Zaam

Una radice estremamente rara, i cui effetti sono piuttosto misteriosi: sembra che, masticandola o ingerendone una piccola parte, possa provocare forti allucinazioni ed uno stato prolungato di stordimento, simile a quello indotto da una droga. In pochissimi sanno come procurarsela, e ancora meno è il numero di coloro che sanno dove poterla raccogliere.



Animali domestici.

ANIMALE	COSTO (SIa)
ANIMALI SELVAGGI (tigri, orsi etc.)	25 SI o più
ASINO	3-4 Sia
CAMMELLO COMUNE	10-30 Sia
CANE DA GUARDIA	15 Sia
CANE DA PASSEGGIO	10 Sia
CAVALLO DA BATTAGLIA	30-50 SIa
CAVALLO DA SELLA	10-30 SIa
CAVALLO DA TIRO	5-10 SIa
FALCONE DA CACCIA	40-50 Sia
GALLO / GALLINA	1 Sia
GATTO	15 Sib
GATTO SELVATICO	3 Sia
MUCCA	10 Sia
MULO	4 Sia
OCA	15 Sib
PAPPAGALLO	10 Sia o +
PECORA	3 Sia
PONY	5-6 Sia
TORO	10-20 Sia

N.B.: Per l'affitto di animali (solo quelli da tiro o da sella), si consideri il 5% del costo al giorno ove non previsto dall'ambientazione specifica.

Carri e imbarcazioni.

TIPO	COSTO (SI)
BATTELLO DA COSTA	25-50
BATTELLO FLUVIALE	20-35
CANOA DA FIUME (Monoposto)	10-25 Sia
CARRO, 2 RUOTE, 2 POSTI (1 cavallo)	15-35 Sia
CARRO, 4 RUOTE, 6 POSTI (2 cavalli)	20-60 Sia
CARROZZA, 12 POSTI (4 cavalli)	50-80 Sia
BARCA A VELA, DA PESCA	15-40 Sia
NAVE A VELA, TRASPORTO	1000-5000
NAVE DA GUERRA	3000-10000
VASCELLO, CARAVELLA	3500

N.B.: Per le navi, occorrono un numero di marinai pari al 20% del numero totale di posti, oltre ad un capitano ed ad un cartografo, indispensabili per mantenere la rotta.

Battello da Costa.

Diffuso per le traversate costa-a-costa (vedi il Fluviale).

Battello fluviale.

25 Posti diffuso per le traversate.

Canoa da fiume.

Poco usata per muoversi, va comunque veloce.

Carro, 2 ruote.

Non molto usato, né diffuso.

Carro, 4 ruote.

Molto usato per spostarsi, è molto comune.

Carrozza.

È usata per le traversate a pagamento (3-5 SI a tappa).

Barca a vela, da pesca.

5 posti, molto usata per pescare.

Nave a vela (trasporto).

Da 30 a 100 posti, usata per le traversate oceaniche.

Nave da guerra.

Da 50 a 150 posti, molto resistente e munita di armi.

Vascello o Caravella.

Nave da 50 posti, ottima per attraversare l'oceano.

A3. Modifiche Razziali

v 0.2

Le modifiche presentate valgono a tutti gli effetti come *bonus* (o *malus*) da applicare all'Abilità Primaria e/o Secondaria, da sommare al risultato del Tiro per compiere l'azione: in altre parole, un Elfo con un punteggio di 50 in Agilità effettuerà un Tiro pari a Destrezza + 50 3d10 (*open-ended*) +2.

MODIFICHE RAZZIALI (ABILITA' PRIMARIE e SECONDARIE)	
<i>ELFI</i>	
ABILITA' PRIMARIE	MODIFICA
AGILITA'	+2
ABILITA' SECONDARIE	MODIFICA
DISTINGUERE ODORI E SAPORI	+2
INDIVIDUARE (solo se al buio o in condizioni di scarsa luminosità)	+5
INTIMIDIRE	-5
FREDDEZZA	-3
FURTIVITA'	+3
FORZA	-5
RESISTENZA	-2
<i>NANI</i>	
ABILITA' PRIMARIE	MODIFICA
AGILITA'	-3
COSTITUZIONE	+2
ABILITA' SECONDARIE	MODIFICA
FREDDEZZA	+5
RESISTENZA	+3
INTIMIDIRE	+2
NUOTARE	-5
ATLETICA	-3
CAVALCARE	-2

N.B.: Le Modifiche Razziali non influenzano l'eventuale Costo Progressivo dell'Abilità Secondaria: un Nano con Intimidire 18 avrà diritto a un bonus di +2, ma ai fini del Costo Progressivo la sua Agilità sarà comunque da considerare pari ad 18, e non a 20.

Condizioni di Licenza

GNU Free Documentation License

Version 1.2, November 2002

Copyright (C) 2000,2001,2002 Free Software Foundation, Inc.
59 Temple Place, Suite 330, Boston, MA 02111-1307 USA
Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies
of this license document, but changing it is not allowed.

0. PREAMBLE

The purpose of this License is to make a manual, textbook, or other functional and useful document "free" in the sense of freedom: to assure everyone the effective freedom to copy and redistribute it, with or without modifying it, either commercially or noncommercially. Secondly, this License preserves for the author and publisher a way to get credit for their work, while not being considered responsible for modifications made by others.

This License is a kind of "copyleft", which means that derivative works of the document must themselves be free in the same sense. It complements the GNU General Public License, which is a copyleft license designed for free software.

We have designed this License in order to use it for manuals for free software, because free software needs free documentation: a free program should come with manuals providing the same freedoms that the software does. But this License is not limited to software manuals; it can be used for any textual work, regardless of subject matter or whether it is published as a printed book. We recommend this License principally for works whose purpose is instruction or reference.

1. APPLICABILITY AND DEFINITIONS

This License applies to any manual or other work, in any medium, that contains a notice placed by the copyright holder saying it can be distributed under the terms of this License. Such a notice grants a world-wide, royalty-free license, unlimited in duration, to use that work under the conditions stated herein. The "Document", below, refers to any such manual or work. Any member of the public is a licensee, and is addressed as "you". You accept the license if you copy, modify or distribute the work in a way requiring permission under copyright law.

A "Modified Version" of the Document means any work containing the

Document or a portion of it, either copied verbatim, or with modifications and/or translated into another language.

A "Secondary Section" is a named appendix or a front-matter section of the Document that deals exclusively with the relationship of the publishers or authors of the Document to the Document's overall subject (or to related matters) and contains nothing that could fall directly within that overall subject. (Thus, if the Document is in part a textbook of mathematics, a Secondary Section may not explain any mathematics.) The relationship could be a matter of historical connection with the subject or with related matters, or of legal, commercial, philosophical, ethical or political position regarding them.

The "Invariant Sections" are certain Secondary Sections whose titles are designated, as being those of Invariant Sections, in the notice that says that the Document is released under this License. If a section does not fit the above definition of Secondary then it is not allowed to be designated as Invariant. The Document may contain zero Invariant Sections. If the Document does not identify any Invariant Sections then there are none.

The "Cover Texts" are certain short passages of text that are listed, as Front-Cover Texts or Back-Cover Texts, in the notice that says that the Document is released under this License. A Front-Cover Text may be at most 5 words, and a Back-Cover Text may be at most 25 words.

A "Transparent" copy of the Document means a machine-readable copy, represented in a format whose specification is available to the general public, that is suitable for revising the document straightforwardly with generic text editors or (for images composed of pixels) generic paint programs or (for drawings) some widely available drawing editor, and that is suitable for input to text formatters or for automatic translation to a variety of formats suitable for input to text formatters. A copy made in an otherwise Transparent file format whose markup, or absence of markup, has been arranged to thwart or discourage subsequent modification by readers is not Transparent. An image format is not Transparent if used for any substantial amount of text. A copy that is not "Transparent" is called "Opaque".

Examples of suitable formats for Transparent copies include plain ASCII without markup, Texinfo input format, LaTeX input format, SGML or XML using a publicly available DTD, and standard-conforming simple HTML, PostScript or PDF designed for human modification. Examples of transparent image formats include PNG, XCF and JPG. Opaque formats include proprietary formats that can be read and edited only by proprietary word processors, SGML or XML for which the DTD and/or processing tools are not generally available, and the machine-generated HTML, PostScript or PDF produced by some word processors for output purposes only.

The "Title Page" means, for a printed book, the title page itself,

plus such following pages as are needed to hold, legibly, the material this License requires to appear in the title page. For works in formats which do not have any title page as such, "Title Page" means the text near the most prominent appearance of the work's title, preceding the beginning of the body of the text.

A section "Entitled XYZ" means a named subunit of the Document whose title either is precisely XYZ or contains XYZ in parentheses following text that translates XYZ in another language. (Here XYZ stands for a specific section name mentioned below, such as "Acknowledgements", "Dedications", "Endorsements", or "History".) To "Preserve the Title" of such a section when you modify the Document means that it remains a section "Entitled XYZ" according to this definition.

The Document may include Warranty Disclaimers next to the notice which states that this License applies to the Document. These Warranty Disclaimers are considered to be included by reference in this License, but only as regards disclaiming warranties: any other implication that these Warranty Disclaimers may have is void and has no effect on the meaning of this License.

2. VERBATIM COPYING

You may copy and distribute the Document in any medium, either commercially or noncommercially, provided that this License, the copyright notices, and the license notice saying this License applies to the Document are reproduced in all copies, and that you add no other conditions whatsoever to those of this License. You may not use technical measures to obstruct or control the reading or further copying of the copies you make or distribute. However, you may accept compensation in exchange for copies. If you distribute a large enough number of copies you must also follow the conditions in section 3.

You may also lend copies, under the same conditions stated above, and you may publicly display copies.

3. COPYING IN QUANTITY

If you publish printed copies (or copies in media that commonly have printed covers) of the Document, numbering more than 100, and the Document's license notice requires Cover Texts, you must enclose the copies in covers that carry, clearly and legibly, all these Cover Texts: Front-Cover Texts on the front cover, and Back-Cover Texts on the back cover. Both covers must also clearly and legibly identify you as the publisher of these copies. The front cover must present the full title with all words of the title equally prominent and visible. You may add other material on the covers in addition. Copying with changes limited to the covers, as long as they preserve the title of the Document and satisfy these conditions, can be treated as verbatim copying in other respects.

If the required texts for either cover are too voluminous to fit legibly, you should put the first ones listed (as many as fit reasonably) on the actual cover, and continue the rest onto adjacent pages.

If you publish or distribute Opaque copies of the Document numbering more than 100, you must either include a machine-readable Transparent copy along with each Opaque copy, or state in or with each Opaque copy a computer-network location from which the general network-using public has access to download using public-standard network protocols a complete Transparent copy of the Document, free of added material. If you use the latter option, you must take reasonably prudent steps, when you begin distribution of Opaque copies in quantity, to ensure that this Transparent copy will remain thus accessible at the stated location until at least one year after the last time you distribute an Opaque copy (directly or through your agents or retailers) of that edition to the public.

It is requested, but not required, that you contact the authors of the Document well before redistributing any large number of copies, to give them a chance to provide you with an updated version of the Document.

4. MODIFICATIONS

You may copy and distribute a Modified Version of the Document under the conditions of sections 2 and 3 above, provided that you release the Modified Version under precisely this License, with the Modified Version filling the role of the Document, thus licensing distribution and modification of the Modified Version to whoever possesses a copy of it. In addition, you must do these things in the Modified Version:

- A. Use in the Title Page (and on the covers, if any) a title distinct from that of the Document, and from those of previous versions (which should, if there were any, be listed in the History section of the Document). You may use the same title as a previous version if the original publisher of that version gives permission.
- B. List on the Title Page, as authors, one or more persons or entities responsible for authorship of the modifications in the Modified Version, together with at least five of the principal authors of the Document (all of its principal authors, if it has fewer than five), unless they release you from this requirement.
- C. State on the Title page the name of the publisher of the Modified Version, as the publisher.
- D. Preserve all the copyright notices of the Document.
- E. Add an appropriate copyright notice for your modifications adjacent to the other copyright notices.
- F. Include, immediately after the copyright notices, a license notice giving the public permission to use the Modified Version under the terms of this License, in the form shown in the Addendum below.
- G. Preserve in that license notice the full lists of Invariant Sections

- and required Cover Texts given in the Document's license notice.
- H. Include an unaltered copy of this License.
 - I. Preserve the section Entitled "History", Preserve its Title, and add to it an item stating at least the title, year, new authors, and publisher of the Modified Version as given on the Title Page. If there is no section Entitled "History" in the Document, create one stating the title, year, authors, and publisher of the Document as given on its Title Page, then add an item describing the Modified Version as stated in the previous sentence.
 - J. Preserve the network location, if any, given in the Document for public access to a Transparent copy of the Document, and likewise the network locations given in the Document for previous versions it was based on. These may be placed in the "History" section. You may omit a network location for a work that was published at least four years before the Document itself, or if the original publisher of the version it refers to gives permission.
 - K. For any section Entitled "Acknowledgements" or "Dedications", Preserve the Title of the section, and preserve in the section all the substance and tone of each of the contributor acknowledgements and/or dedications given therein.
 - L. Preserve all the Invariant Sections of the Document, unaltered in their text and in their titles. Section numbers or the equivalent are not considered part of the section titles.
 - M. Delete any section Entitled "Endorsements". Such a section may not be included in the Modified Version.
 - N. Do not retitle any existing section to be Entitled "Endorsements" or to conflict in title with any Invariant Section.
 - O. Preserve any Warranty Disclaimers.

If the Modified Version includes new front-matter sections or appendices that qualify as Secondary Sections and contain no material copied from the Document, you may at your option designate some or all of these sections as invariant. To do this, add their titles to the list of Invariant Sections in the Modified Version's license notice. These titles must be distinct from any other section titles.

You may add a section Entitled "Endorsements", provided it contains nothing but endorsements of your Modified Version by various parties--for example, statements of peer review or that the text has been approved by an organization as the authoritative definition of a standard.

You may add a passage of up to five words as a Front-Cover Text, and a passage of up to 25 words as a Back-Cover Text, to the end of the list of Cover Texts in the Modified Version. Only one passage of Front-Cover Text and one of Back-Cover Text may be added by (or through arrangements made by) any one entity. If the Document already includes a cover text for the same cover, previously added by you or by arrangement made by the same entity you are acting on behalf of, you may not add another; but you may replace the old one, on explicit permission from the previous publisher that added the old one.

The author(s) and publisher(s) of the Document do not by this License give permission to use their names for publicity for or to assert or imply endorsement of any Modified Version.

5. COMBINING DOCUMENTS

You may combine the Document with other documents released under this License, under the terms defined in section 4 above for modified versions, provided that you include in the combination all of the Invariant Sections of all of the original documents, unmodified, and list them all as Invariant Sections of your combined work in its license notice, and that you preserve all their Warranty Disclaimers.

The combined work need only contain one copy of this License, and multiple identical Invariant Sections may be replaced with a single copy. If there are multiple Invariant Sections with the same name but different contents, make the title of each such section unique by adding at the end of it, in parentheses, the name of the original author or publisher of that section if known, or else a unique number. Make the same adjustment to the section titles in the list of Invariant Sections in the license notice of the combined work.

In the combination, you must combine any sections Entitled "History" in the various original documents, forming one section Entitled "History"; likewise combine any sections Entitled "Acknowledgements", and any sections Entitled "Dedications". You must delete all sections Entitled "Endorsements".

6. COLLECTIONS OF DOCUMENTS

You may make a collection consisting of the Document and other documents released under this License, and replace the individual copies of this License in the various documents with a single copy that is included in the collection, provided that you follow the rules of this License for verbatim copying of each of the documents in all other respects.

You may extract a single document from such a collection, and distribute it individually under this License, provided you insert a copy of this License into the extracted document, and follow this License in all other respects regarding verbatim copying of that document.

7. AGGREGATION WITH INDEPENDENT WORKS

A compilation of the Document or its derivatives with other separate and independent documents or works, in or on a volume of a storage or distribution medium, is called an "aggregate" if the copyright resulting from the compilation is not used to limit the legal rights of the compilation's users beyond what the individual works permit. When the Document is included in an aggregate, this License does not

apply to the other works in the aggregate which are not themselves derivative works of the Document.

If the Cover Text requirement of section 3 is applicable to these copies of the Document, then if the Document is less than one half of the entire aggregate, the Document's Cover Texts may be placed on covers that bracket the Document within the aggregate, or the electronic equivalent of covers if the Document is in electronic form. Otherwise they must appear on printed covers that bracket the whole aggregate.

8. TRANSLATION

Translation is considered a kind of modification, so you may distribute translations of the Document under the terms of section 4. Replacing Invariant Sections with translations requires special permission from their copyright holders, but you may include translations of some or all Invariant Sections in addition to the original versions of these Invariant Sections. You may include a translation of this License, and all the license notices in the Document, and any Warranty Disclaimers, provided that you also include the original English version of this License and the original versions of those notices and disclaimers. In case of a disagreement between the translation and the original version of this License or a notice or disclaimer, the original version will prevail.

If a section in the Document is Entitled "Acknowledgements", "Dedications", or "History", the requirement (section 4) to Preserve its Title (section 1) will typically require changing the actual title.

9. TERMINATION

You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Document except as expressly provided for under this License. Any other attempt to copy, modify, sublicense or distribute the Document is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

10. FUTURE REVISIONS OF THIS LICENSE

The Free Software Foundation may publish new, revised versions of the GNU Free Documentation License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns. See <http://www.gnu.org/copyleft/>.

Each version of the License is given a distinguishing version number. If the Document specifies that a particular numbered version of this License "or any later version" applies to it, you have the option of following the terms and conditions either of that specified version or of any later version that has been published (not as a draft) by the Free Software Foundation. If the Document does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published (not as a draft) by the Free Software Foundation.

ADDENDUM: How to use this License for your documents

To use this License in a document you have written, include a copy of the License in the document and put the following copyright and license notices just after the title page:

Copyright (c) YEAR YOUR NAME.

Permission is granted to copy, distribute and/or modify this document under the terms of the GNU Free Documentation License, Version 1.2 or any later version published by the Free Software Foundation; with no Invariant Sections, no Front-Cover Texts, and no Back-Cover Texts. A copy of the license is included in the section entitled "GNU Free Documentation License".

If you have Invariant Sections, Front-Cover Texts and Back-Cover Texts, replace the "with...Texts." line with this:

with the Invariant Sections being LIST THEIR TITLES, with the Front-Cover Texts being LIST, and with the Back-Cover Texts being LIST.

If you have Invariant Sections without Cover Texts, or some other combination of the three, merge those two alternatives to suit the situation.

If your document contains nontrivial examples of program code, we recommend releasing these examples in parallel under your choice of free software license, such as the GNU General Public License, to permit their use in free software.

GNU Free Documentation License – Trad. Italiana

Versione 1.1, Marzo 2000

Copyright (C) 2000 Free Software Foundation, Inc. 59 Temple Place,
Suite 330, Boston, MA 02111-1307 USA Chiunque può
copiare e distribuire copie letterali di questo documento di
licenza, ma non ne è permessa la modifica.

0. PREAMBOLO

Lo scopo di questa licenza è di rendere un manuale, un testo o altri documenti scritti "liberi" nel senso di assicurare a tutti la libertà effettiva di copiarli e redistribuirli, con o senza modifiche, a fini di lucro o no. In secondo luogo questa licenza prevede per autori ed editori il modo per ottenere il giusto riconoscimento del proprio lavoro, preservandoli dall'essere considerati responsabili per modifiche apportate da altri.

Questa licenza è un "copyleft": ciò vuol dire che i lavori che derivano dal documento originale devono essere ugualmente liberi. È il complemento alla GNU General Public License, che è una licenza di tipo "copyleft" pensata per il software libero.

Abbiamo progettato questa licenza al fine di applicarla alla documentazione del software libero, perché il software libero ha bisogno di documentazione libera: un programma libero dovrebbe accompagnarsi a manuali che forniscano la stessa libertà del software. Ma questa licenza non è limitata alla documentazione del software; può essere utilizzata per ogni testo che tratti un qualsiasi argomento e al di là dell'avvenuta pubblicazione cartacea. Raccomandiamo principalmente questa licenza per opere che abbiano fini didattici o per manuali di consultazione.

1. APPLICABILITÀ E DEFINIZIONI

Questa licenza si applica a qualsiasi manuale o altra opera che contenga una nota messa dal detentore del copyright che dica che si può distribuire nei termini di questa licenza. Con "Documento", in seguito ci si riferisce a qualsiasi manuale o opera. Ogni fruitore è un destinatario della licenza e viene indicato con "voi".

Una "versione modificata" di un documento è ogni opera contenente il documento stesso o parte di esso, sia riprodotto alla lettera che con modifiche, oppure traduzioni in un'altra lingua.

Una "sezione secondaria" è un'appendice cui si fa riferimento o una premessa del documento e riguarda esclusivamente il rapporto dell'editore o dell'autore del documento con l'argomento generale del documento stesso (o argomenti affini) e non contiene nulla che possa essere compreso nell'argomento principale. (Per esempio, se il documento è in parte un manuale di matematica, una sezione secondaria non può contenere spiegazioni di matematica). Il rapporto con l'argomento può essere un tema collegato storicamente con il soggetto principale o con soggetti affini, o essere costituito da argomentazioni legali, commerciali, filosofiche, etiche o politiche pertinenti.

Le "sezioni non modificabili" sono alcune sezioni secondarie i cui titoli sono esplicitamente dichiarati essere sezioni non modificabili, nella nota che indica che il documento è realizzato sotto questa licenza.

I "testi copertina" sono dei brevi brani di testo che sono elencati nella nota che indica che il documento è realizzato sotto questa licenza.

Una copia "trasparente" del documento indica una copia leggibile da un calcolatore, codificata in un formato le cui specifiche sono disponibili pubblicamente, i cui contenuti possono essere visti e modificati direttamente, ora e in futuro, con generici editor di testi o (per immagini composte da pixel) con generici editor di immagini o (per i disegni) con qualche editor di disegni ampiamente diffuso, e la copia deve essere adatta al trattamento per la formattazione o per la conversione in una varietà di formati atti alla successiva formattazione. Una copia fatta in un altro formato di file trasparente il cui markup è stato progettato per intralciare o scoraggiare modifiche future da parte dei lettori non è trasparente. Una copia che non è trasparente è "opaca".

Esempi di formati adatti per copie trasparenti sono l'ASCII puro senza markup, il formato di input per Texinfo, il formato di input per LaTeX, SGML o XML accoppiati ad una DTD pubblica e disponibile, e semplice HTML conforme agli standard e progettato per essere modificato manualmente. Formati opachi sono PostScript, PDF, formati proprietari che possono essere letti e modificati solo con word processor proprietari, SGML o XML per cui non è in genere disponibile la DTD o gli strumenti per il trattamento, e HTML generato automaticamente da qualche word processor per il solo output.

La "pagina del titolo" di un libro stampato indica la pagina del titolo stessa, più qualche pagina seguente per quanto necessario a contenere in modo leggibile, il materiale che la licenza prevede che compaia nella pagina del titolo.

Per opere in formati in cui non sia contemplata esplicitamente la pagina del titolo, con "pagina del titolo" si intende il testo prossimo al titolo dell'opera, precedente l'inizio del corpo del testo.

2. COPIE ALLA LETTERA

Si può copiare e distribuire il documento con l'ausilio di qualsiasi mezzo, per fini di lucro e non, fornendo per tutte le copie questa licenza, le note sul copyright e l'avviso che questa licenza si applica al documento, e che non si aggiungono altre condizioni al di fuori di quelle della licenza stessa. Non si possono usare misure tecniche per impedire o controllare la lettura o la produzione di copie successive alle copie che si producono o distribuiscono. Però si possono ricavare compensi per le copie fornite. Se si distribuiscono un numero sufficiente di copie si devono seguire anche le condizioni della sezione 3.

Si possono anche prestare copie e con le stesse condizioni sopra menzionate possono essere utilizzate in pubblico.

3. COPIARE IN NOTEVOLI QUANTITÀ

Se si pubblicano a mezzo stampa più di 100 copie del documento, e la nota della licenza indica che esistono uno o più testi copertina, si devono includere nelle copie, in modo chiaro e leggibile, tutti i testi copertina indicati: il testo della prima di copertina in prima di copertina e il testo di quarta di copertina in quarta di copertina. Ambedue devono identificare l'editore che pubblica il documento. La prima di copertina deve presentare il titolo completo con tutte le parole che lo compongono egualmente visibili ed evidenti. Si può aggiungere altro materiale alle copertine. Il copiare con modifiche limitate alle sole copertine, purché si preservino il titolo e le altre condizioni viste in precedenza, è considerato alla stregua di copiare alla lettera.

Se il testo richiesto per le copertine è troppo voluminoso per essere riprodotto in modo leggibile, se ne può mettere una prima parte per quanto ragionevolmente può stare in copertina, e continuare nelle pagine immediatamente seguenti.

Se si pubblicano o distribuiscono copie opache del documento in numero superiore a 100, si deve anche includere una copia trasparente leggibile da un calcolatore per ogni copia o menzionare per ogni

copia opaca un indirizzo di una rete di calcolatori pubblicamente accessibile in cui vi sia una copia trasparente completa del documento, spogliato di materiale aggiuntivo, e a cui si possa accedere anonimamente e gratuitamente per scaricare il documento usando i protocolli standard e pubblici generalmente usati. Se si adotta l'ultima opzione, si deve prestare la giusta attenzione, nel momento in cui si inizia la distribuzione in quantità elevata di copie opache, ad assicurarsi che la copia trasparente rimanga accessibile all'indirizzo stabilito fino ad almeno un anno di distanza dall'ultima distribuzione (direttamente o attraverso rivenditori) di quell'edizione al pubblico.

È caldamente consigliato, benché non obbligatorio, contattare l'autore del documento prima di distribuirne un numero considerevole di copie, per metterlo in grado di fornire una versione aggiornata del documento.

4. MODIFICHE

Si possono copiare e distribuire versioni modificate del documento rispettando le condizioni delle precedenti sezioni 2 e 3, purché la versione modificata sia realizzata seguendo scrupolosamente questa stessa licenza, con la versione modificata che svolga il ruolo del "documento", così da estendere la licenza sulla distribuzione e la modifica a chiunque ne possieda una copia. Inoltre nelle versioni modificate si deve:

- A. Usare nella pagina del titolo (e nelle copertine se ce ne sono) un titolo diverso da quello del documento, e da quelli di versioni precedenti (che devono essere elencati nella sezione storia del documento ove presenti). Si può usare lo stesso titolo di una versione precedente se l'editore di quella versione originale ne ha dato il permesso.
- B. Elencare nella pagina del titolo, come autori, una o più persone o gruppi responsabili in qualità di autori delle modifiche nella versione modificata, insieme ad almeno cinque fra i principali autori del documento (tutti gli autori principali se sono meno di cinque).
- C. Dichiarare nella pagina del titolo il nome dell'editore della versione modificata in qualità di editore.
- D. Conservare tutte le note sul copyright del documento originale.
- E. Aggiungere un'appropriata licenza per le modifiche di seguito alle altre licenze sui copyright.
- F. Includere immediatamente dopo la nota di copyright, un avviso di licenza che dia pubblicamente il permesso di usare la versione modificata nei termini di questa licenza, nella forma mostrata nell'addendum alla fine di questo testo.
- G. Preservare in questo avviso di licenza l'intera lista di sezioni non modificabili e testi copertina richieste come previsto dalla licenza del documento.
- H. Includere una copia non modificata di questa licenza.
- I. Conservare la sezione intitolata "Storia", e il suo titolo, e aggiungere a questa un elemento che riporti al minimo il titolo, l'anno, i nuovi autori, e gli editori della versione modificata come figurano nella pagina del titolo. Se non ci sono sezioni intitolate "Storia" nel documento, createne una che riporti il titolo, gli autori, gli editori del documento come figurano nella pagina del titolo, quindi aggiungete un elemento che descriva la versione modificata come detto in precedenza.
- J. Conservare l'indirizzo in rete riportato nel documento, se c'è, al fine del pubblico accesso ad una copia trasparente, e possibilmente l'indirizzo in rete per le precedenti versioni su cui ci si è basati. Questi possono essere collocati nella sezione "Storia". Si può omettere un indirizzo di rete per un'opera pubblicata almeno quattro anni prima del documento stesso, o se l'originario editore della versione cui ci si riferisce ne dà il permesso.
- K. In ogni sezione di "Ringraziamenti" o "Dediche", si conservino il titolo, il senso, il tono della sezione stessa.
- L. Si conservino inalterate le sezioni non modificabili del documento, nei propri testi e nei propri titoli. I numeri della sezione o equivalenti non sono considerati parte del titolo della sezione.
- M. Si cancelli ogni sezione intitolata "Riconoscimenti". Solo questa sezione può non essere inclusa nella versione modificata.

N. Non si modifichi il titolo di sezioni esistenti come "miglioria" o per creare confusione con i titoli di sezioni non modificabili.

Se la versione modificata comprende nuove sezioni di primaria importanza o appendici che ricadono in "sezioni secondarie", e non contengono materiale copiato dal documento, si ha facoltà di rendere non modificabili quante sezioni si voglia. Per fare ciò si aggiunga il loro titolo alla lista delle sezioni immutabili nella nota di copyright della versione modificata. Questi titoli devono essere diversi dai titoli di ogni altra sezione.

Si può aggiungere una sezione intitolata "Riconoscimenti", a patto che non contenga altro che le approvazioni alla versione modificata prodotte da vari soggetti--per esempio, affermazioni di revisione o che il testo è stato approvato da una organizzazione come la definizione normativa di uno standard.

Si può aggiungere un brano fino a cinque parole come Testo Copertina, e un brano fino a 25 parole come Testo di Retro Copertina, alla fine dell'elenco dei Testi Copertina nella versione modificata. Solamente un brano del Testo Copertina e uno del Testo di Retro Copertina possono essere aggiunti (anche con adattamenti) da ciascuna persona o organizzazione. Se il documento include già un testo copertina per la stessa copertina, precedentemente aggiunto o adattato da voi o dalla stessa organizzazione nel nome della quale si agisce, non se ne può aggiungere un altro, ma si può rimpiazzare il vecchio ottenendo l'esplicita autorizzazione dall'editore precedente che aveva aggiunto il testo copertina.

L'autore/i e l'editore/i del "documento" non ottengono da questa licenza il permesso di usare i propri nomi per pubblicizzare la versione modificata o rivendicare l'approvazione di ogni versione modificata.

5. UNIONE DI DOCUMENTI

Si può unire il documento con altri realizzati sotto questa licenza, seguendo i termini definiti nella precedente sezione 4 per le versioni modificate, a patto che si includa l'insieme di tutte le Sezioni Invarianti di tutti i documenti originali, senza modifiche, e si elenchino tutte come Sezioni Invarianti della sintesi di documenti nella licenza della stessa.

Nella sintesi è necessaria una sola copia di questa licenza, e multiple sezioni invarianti possono essere rimpiazzate da una singola copia se identiche. Se ci sono multiple Sezioni Invarianti con lo stesso nome ma contenuti differenti, si renda unico il titolo di ciascuna sezione aggiungendovi alla fine e fra parentesi, il nome dell'autore o editore della sezione, se noti, o altrimenti un numero distintivo. Si facciano gli stessi aggiustamenti ai titoli delle sezioni nell'elenco delle Sezioni Invarianti nella nota di copyright della sintesi.

Nella sintesi si devono unire le varie sezioni intitolate "storia" nei vari documenti originali di partenza per formare una unica sezione intitolata "storia"; allo stesso modo si unisca ogni sezione intitolata "Ringraziamenti", e ogni sezione intitolata "Dediche". Si devono eliminare tutte le sezioni intitolate "Riconoscimenti".

6. RACCOLTE DI DOCUMENTI

Si può produrre una raccolta che consista del documento e di altri realizzati sotto questa licenza; e rimpiazzare le singole copie di questa licenza nei vari documenti con una sola inclusa nella raccolta, solamente se si seguono le regole fissate da questa licenza per le copie alla lettera come se si applicassero a ciascun documento.

Si può estrarre un singolo documento da una raccolta e distribuirlo individualmente sotto questa licenza, solo se si inserisce una copia di questa licenza nel documento estratto e se si seguono tutte le altre regole fissate da questa licenza per le copie alla lettera del documento.

7. RACCOGLIERE INSIEME A LAVORI INDIPENDENTI

Una raccolta del documento o sue derivazioni con altri documenti o lavori separati o indipendenti, all'interno di o a formare un archivio o un supporto per la distribuzione, non è una "versione modificata" del documento nella sua interezza, se non ci sono copyright per l'intera raccolta. Ciascuna raccolta si chiama allora "aggregato" e questa licenza non si applica agli altri lavori contenuti in essa che ne sono parte, per il solo fatto di essere raccolti insieme, qualora non siano però loro stessi lavori derivati dal documento.

Se le esigenze del Testo Copertina della sezione 3 sono applicabili a queste copie del documento allora, se il documento è inferiore ad un quarto dell'intero aggregato i Testi Copertina del documento possono essere piazzati in copertine che delimitano solo il documento all'interno dell'aggregato. Altrimenti devono apparire nella copertina dell'intero aggregato.

8. TRADUZIONI

La traduzione è considerata un tipo di modifica, e di conseguenza si possono distribuire traduzioni del documento seguendo i termini della sezione 4. Rimpiazzare sezioni non modificabili con traduzioni richiede un particolare permesso da parte dei detentori del diritto d'autore, ma si possono includere traduzioni di una o più sezioni non modificabili in aggiunta alle versioni originali di queste sezioni immutabili. Si può fornire una traduzione della presente licenza a patto che si includa anche l'originale versione inglese di questa licenza. In caso di discordanza fra la traduzione e l'originale inglese di questa licenza la versione originale inglese prevale sempre.

9. TERMINI

Non si può applicare un'altra licenza al documento, copiarlo, modificarlo, o distribuirlo al di fuori dei termini espressamente previsti da questa licenza. Ogni altro tentativo di applicare un'altra licenza al documento, copiarlo, modificarlo, o distribuirlo è deprecato e pone fine automaticamente ai diritti previsti da questa licenza. Comunque, per quanti abbiano ricevuto copie o abbiano diritti coperti da questa licenza, essi non ne cessano se si rimane perfettamente coerenti con quanto previsto dalla stessa.

10. REVISIONI FUTURE DI QUESTA LICENZA

La Free Software Foundation può pubblicare nuove, rivedute versioni della Gnu Free Documentation License volta per volta. Qualche nuova versione potrebbe essere simile nello spirito alla versione attuale ma differire in dettagli per affrontare nuovi problemi e concetti. Si veda <http://www.gnu.org/copyleft>.

Ad ogni versione della licenza viene dato un numero che distingue la versione stessa. Se il documento specifica che si riferisce ad una versione particolare della licenza contraddistinta dal numero o "ogni versione successiva", si ha la possibilità di seguire termini e condizioni sia della versione specificata che di ogni versione successiva pubblicata (non come bozza) dalla Free Software Foundation. Se il documento non specifica un numero di versione particolare di questa licenza, si può scegliere ogni versione pubblicata (non come bozza) dalla Free Software Foundation.

Come usare questa licenza per i vostri documenti

Per applicare questa licenza ad un documento che si è scritto, si includa una copia della licenza nel documento e si inserisca il seguente avviso di copyright appena dopo la pagina del titolo:

Copyright (c) ANNO VOSTRO NOME.

È garantito il permesso di copiare,
distribuire e/o modificare questo documento

seguendo i termini della GNU Free Documentation License, Versione 1.1 o ogni versione successiva pubblicata dalla Free Software Foundation; con le Sezioni Non Modificabili ELENCARNE I TITOLI, con i Testi Copertina ELENCO, e con i Testi di Retro Copertina ELENCO.

Una copia della licenza è acclusa nella sezione intitolata "GNU Free Documentation License".

Se non ci sono Sezioni non Modificabili, si scriva "senza Sezioni non Modificabili" invece di dire quali sono non modificabili. Se non c'è Testo Copertina, si scriva "nessun Testo Copertina" invece di "il testo Copertina è ELENCO"; e allo stesso modo si operi per il Testo di Retro Copertina.

Se il vostro documento contiene esempi non banali di programma in codice sorgente si raccomanda di realizzare gli esempi contemporaneamente applicandovi anche una licenza di software libero di vostra scelta, come ad esempio la GNU General Public License, al fine di permetterne l'uso come software libero.

Ringraziamenti

Lo staff di Myst desidera ringraziare:

- Simone Bocchetta, per il valido aiuto fornito nelle fasi iniziali del gioco e nei primi esperimenti di Playtest, e ad i suoi indimenticabili Personaggi giocanti e non.
- Diego Daddeo, per il validissimo apporto nelle regole, nello sviluppo dell'ambientazione e nel *playtest*.
- Stefano Tirelli, per la disponibilità e l'entusiasmo dimostrato verso questo gioco: i suoi personaggi e le loro incredibili azioni resteranno per sempre impresse negli annali di Myst.
- Andrea Cioni, per l'insostituibile aiuto e supporto e i numerosi contributi al playtesting delle regole e dell'ambientazione.
- Emanuele Barbieri, ed alle strepitose *performances* messe in atto nelle poche sessioni giocate.
- Rossella de Figlio, per l'entusiasmo dimostrato nell'apprendere le regole del gioco e per le ottime interpretazioni fornite.
- Daltanius, Heremberg e Isacco, che per primi misero piede su Sarakon nel lontano 1993.
- Il Gigante Keanu, "buono ma vendicativo"... Se solo non lo avessimo svegliato.
- Infine, desideriamo ringraziare tutti quelli che amano sperimentare e che non si faranno intimorire da questo manuale, favorendo la nascita di altri Personaggi, altri mondi e altre avventure.