

CONTENUTI

FONDAMENTALI	2
Valutazione dell'azione	2
Valutazione della reazione	3
Valutazione del danno	3
PERSONAGGI	3
Punti personaggio	3
Caratteristiche	3
Scheda personaggio d'esempio	4
Aspetto	5
Livello sociale	6
Ricchezza	7
Amici e nemici	8
Vantaggi	9
Svantaggi	11
Peculiarità	13
Abilità	13
Equipaggiamento	18
Tabelle delle armi	19
Evoluzione del personaggio	21
Razze non umane	21
Animali	22
COME GIOCARE	23
Azioni fisiche	23
Azioni mentali	24
Combattimento	24
Lesioni, malattie e fatica	28
MAGIA	31
Alcuni incantesimi comuni	31
AMBIENTAZIONI	32
Lavori	32
Tempo di gioco	33
Livelli tecnologici	33
Viaggiare fra le ambientazioni	33
Scheda personaggio	34

Cos'è GURPS?

GURPS è una sigla che significa "Generic Universal Roleplaying System" ("Sistema di Gioco di Interpretazione di Ruolo Generico e Universale") ed è il gioco d'interpretazione di ruolo di cui queste regole sono la forma condensata. Perché viene chiamato così? Beh...

"*Generico*". **GURPS** comincia con regole semplici e su queste costruisce tutti i dettagli opzionali che possiate desiderare. Questa versione condensata presenta le "regole base" con cui si inizia solitamente a giocare.

"*Universale*". Il sistema base delle regole è stato progettato per enfatizzare il realismo. Può adattarsi a qualunque situazione – fantasy o storica, passata, presente o futura.

"*Gioco d'interpretazione di ruolo*". Questo non è un semplice gioco di combattimenti. Le regole sono scritte per facilitare l'interpretazione di un ruolo – e la incoraggiano.

GURPS è un gioco nel quale assumete il ruolo di un personaggio e, per un po', fingete di essere quel personaggio.

"*Sistema*". Sono stati pubblicati oltre 150 manuali per **GURPS**, in otto diverse lingue (finora). È uno degli standard riconosciuti del gioco di ruolo a livello mondiale.

Riguardo GURPS Lite

Questa è "l'essenza" condensata di **GURPS**, le regole fondamentali, senza le opzioni che possono confondere i nuovi giocatori. Quando vi sentirete pronti potrete passare al **GURPS Basic Set**. Speriamo che queste regole siano per i Registri di Gioco uno strumento di valore per introdurre nuovi amici al gioco di interpretazione di ruolo.



Regole **GURPS** • STEVE JACKSON
 Regole ridotte **GURPS Lite** • SEAN PUNCH
 Editing • STEVE JACKSON e il **GURPS BRAIN TRUST**
 Illustrazioni • DAN SMITH
 Design Grafico • JACK ELMY
 Traduzione italiana • PIER LUIGI ROCCO, MARIO TANI,
 FABIO MILITO PAGLIARA, MARCO DE STEFANI,
 ALESSANDRO NOVIELLO, PAOLO BARBERIS,
 AMBROGIO DI RENZO, YURI ABIETTI
 Supervisione italiana • ANDREA MININI SALDINI

Materiali occorrenti al gioco

Per giocare occorrono, oltre a queste regole, tre dadi a sei facce, una matita e dei fogli di carta.

GLOSSARIO

GURPS è un Gioco d'Interpretazione di Ruolo – (generalmente abbreviato in Gioco di Ruolo o GdR).

Un Gioco di Ruolo è un tipo particolare di gioco da tavolo in cui un arbitro (il Regista di Gioco) guida alcuni giocatori attraverso "un'avventura" nella quale questi interpretano la parte di personaggi immaginari.

Come per ogni altro hobby anche questo ha un suo linguaggio. Per aiutarvi a comprendere i concetti e i termini usati in questo gioco (e in altri GdR), iniziamo con alcune definizioni:

Gioco di Ruolo (GdR): un gioco nel quale i giocatori interpretano le personalità di individui immaginari o

Personaggi, in un mondo di gioco immaginario o storico, cercando di agire come agirebbero i loro "alter-ego".

Regista di Gioco (RG): l'arbitro che sceglie l'avventura, guida i personaggi al suo interno e giudica i risultati delle loro azioni.

Personaggio: ogni essere (persona, animale o altro), interpretato dal Regista di Gioco o da un giocatore in un GdR.

Personaggio Non del Giocatore (PNG): ogni personaggio interpretato dal Regista di Gioco. Il Regista di Gioco può controllare molti personaggi, importanti o marginali.

Personaggio del Giocatore (PG): ogni personaggio interpretato da uno

dei giocatori. Tipicamente, ogni giocatore controlla un singolo personaggio.

Caratteristiche: numeri che definiscono le capacità di un personaggio e che vengono usate per determinare cosa può e non può essere fatto. Vedi pg. 3.

Gruppo: un gruppo di PG che prendono parte all'avventura.

Ambientazione: il "background" per il gioco, il luogo in cui si svolge l'avventura. La creazione della fantasia del Regista di Gioco o un'ambientazione pubblicata specificamente per il sistema sono tutti esempi di "ambientazioni".

Avventura: l'"unità" base del gioco in un GdR, detta alle volte "scenario". Un GdR non è mai terminato fino a che i gio-

catori non vogliono terminarlo, ma una singola avventura avrà un inizio e una fine. Può durare più "sessioni di gioco" o essere giocata nel giro di una serata.

Incontro: una "scena" di un'avventura. Un incontro tra i personaggi giocanti ed uno o più PNG.

Campagna: una serie collegata di avventure. Una campagna avrà di solito un cast ricorrente di personaggi e lo stesso Regista di Gioco. Una campagna può, con motivazioni logiche, spostarsi da un'ambientazione a un'altra.

Razza: la specie a cui appartenete. Nei GdR sono comuni personaggi non umani (per esempio elfi, nani, halfling e marziani).

GURPS Lite è copyright © 1998, 1999 Steve Jackson Games Incorporated. È liberamente distribuibile. Siete incoraggiati a copiare e condividere liberamente queste pagine. Non potete farvi pagare per esse eccetto che per coprire il costo reale della copia. Non potete rimuovere alcuna parte di questo documento. Non potete cambiarlo o modificarlo, eccetto che per distributori, negozianti od organizzatori di convention che possono aggiungere "Offerto da (nome)" in cima a questa pagina. Non potete in alcun caso incorporare questo gioco o parte di esso in un altro prodotto per distribuirlo in una qualsivoglia maniera. La versione originale in inglese di **GURPS Lite** è disponibile in formato PDF a <http://www.sjgames.com/gurps/lite>. Potete distribuire questo file PDF liberamente rispettando le restrizioni sopra riportate e distribuirne copie online. Non potete rivenderlo o includerlo come parte di qualunque prodotto in vendita senza il permesso scritto della Steve Jackson Games Incorporated.

Visitate il nostro sito web <http://www.sjgames.com>. Potete anche scriverci a PO Box 18957, Austin, TX 78760.

FONDAMENTALI

GURPS usa solo dadi a 6 facce. Per calcolare il danno in combattimento (e per altre cose) si usa un sistema "dadi+bonus". Se un'arma infligge "4d+2" punti di danno, questa viene considerata un'abbreviazione per "tirare 4 dadi e sommare 2 al totale ottenuto". Analogamente "3d-3" significa "tirare 3 dadi e sottrarre 3 dal totale". Se vedete semplicemente "2d" ciò significa "tirare 2 dadi". Per numeri davvero grossi, i dadi possono essere moltiplicati. "2d×10" significa "tirare 2 dadi e moltiplicateli per 10".

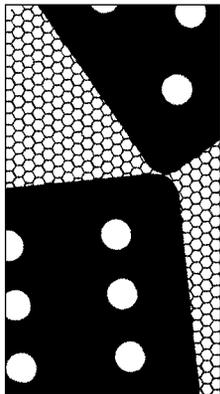
VALUTAZIONE DELL'AZIONE

GURPS Lite ha solo tre "meccaniche di gioco" base: *Valutazione dell'azione*, *Valutazione della reazione* e *Valutazione del danno*.

Una "Valutazione dell'azione" è un tiro di dado fatto quando dovete "mettere alla prova" una delle vostre abilità o capacità. In certi casi tirate voi, in altri il Regista di Gioco tirerà al vostro posto. Per esempio potreste *valutare* la vostra Forza per impedire a una porta pesante di chiudersi.

Per eseguire una Valutazione dell'azione tirate 3 dadi e sommateli. Se il risultato è *minore* o *uguale* all'abilità o capacità che state testando allora l'azione ha avuto successo, in caso contrario, avete fallito. Per esempio, se state valutando la vostra Forza ed avete FO 12, un risultato di 12 o meno indicherà che avete avuto successo.

Perciò, maggiore è il valore contro cui tirate più facile sarà riuscire.



Quando lancia il Regista di Gioco

Di norma il giocatore tira i dadi per il proprio personaggio. Ci sono due eccezioni.

Primo caso: in una situazione in cui un personaggio non dovrebbe poter stabilire se ha avuto successo – specialmente quando sta cercando di ottenere informazioni – il Regista tira in segreto. Se la valutazione riesce il Regista darà al giocatore delle informazioni veritiere. Se fallisce il Regista mentirà o non darà alcuna informazione.

Secondo caso: in una situazione in cui il personaggio non dovrebbe conoscere cosa sta succedendo. Questo include la maggior parte delle valutazioni dei sensi (vedi pg. 24). Il Regista dovrebbe semplicemente tirare in segreto e informare il giocatore delle conseguenze di cui il suo personaggio può essere a conoscenza solo in caso di successo.

Modificatori e abilità effettiva

In alcuni casi ci saranno *modificatori (bonus o penalità)* alla valutazione. Per esempio, se state cercando di impedire a una porta *molto pesante* di chiudersi, può darsi che, a causa della pesantezza della porta, la valutazione sia effettuata contro la vostra FO con una penalità di -2 (abbreviata come FO-2). In questo caso, se avete una Forza di 12, dovrete ottenere un risultato di 10 o meno per avere successo.

Similmente nel caso di un compito davvero semplice, potreste avere un bonus al vostro tentativo. Potreste effettuare una valutazione contro "Addestrare Animali+4" per cercare di fare amicizia con un cane molto amichevole. Se la vostra abilità fosse 12 vi basterebbe un risultato di 16 o meno per avere successo. La vostra *abilità effettiva* per un dato compito è la vostra *abilità di base* (il vostro livello in quell'abilità) più o meno ogni modificatore. Nell'esempio qui sopra la vostra abilità di base è 12 ma la vostra abilità effettiva è 16. Ad eccezione del caso di una valutazione della difesa (vedi pg. 26) non potete tentare valutazioni se la vostra abilità *effettiva* è minore di 3.

Successi e fallimenti critici

Un *Successo critico* è un risultato particolarmente buono di una Valutazione dell'azione. Un *Colpo critico* è un successo critico in un attacco (vedi pg. 26). Ottenete un successo critico nei seguenti casi:

Un risultato di 3 o 4 è sempre un successo critico.

Un risultato di 5 è un successo critico se la vostra abilità effettiva è 15 o più.

Un risultato di 6 è un successo critico se la vostra abilità effettiva è 16 o più.

Il Regista di Gioco determina le conseguenze di un successo critico, in genere positive: migliore il tiro, migliore sarà il "bonus" che otterrete.

Un *Fallimento critico* è un risultato particolarmente cattivo di una Valutazione dell'azione. Ottenete un fallimento critico nei seguenti casi:

Un risultato di 18 è sempre un fallimento critico.

Un risultato di 17 è un fallimento normale se la vostra abilità effettiva è 16 o migliore e un fallimento critico se è minore di 16.

Ogni risultato maggiore di 10 della vostra abilità effettiva è sempre un fallimento critico. Cioè un risultato di 16 se l'abilità è 6, 15 se è 5 e così via.

Il Regista di Gioco determina le conseguenze di un fallimento critico, in genere negative: peggiora il risultato, peggiori le conseguenze.

Successo automatico

Alcune azioni sono totalmente banali. Non sono richieste verifiche dell'azione quando il buon senso indica che sono impossibili fallimenti o successi critici. È comunque richiesta una valutazione dell'azione se c'è una possibilità di fallimento. Trovare il negozio all'angolo non richiede un tiro. Colpire un bersaglio a bruciapelo richiede una valutazione anche a un tiratore esperto poiché potrebbe scivolare su una buccia di banana inattesa oppure la sua arma potrebbe rompersi.

Tentativi ripetuti di valutazione del successo

In certi casi si ha un'unica possibilità di tentare un'azione, mentre altre volte si può ritentare fino a che non si ha successo. Certe volte non saprete se avete avuto successo fino a che non è troppo tardi per ritentare. Infine ci sono casi in cui ci si può permettere di fallire alcuni tentativi. Il Regista di Gioco dovrà usare il suo buon senso per distinguere tra questi casi a seconda della situazione in cui si trovano i personaggi. In generale:

(a) Se il primo fallimento uccide (o distrugge l'oggetto del tentativo), è tutto.

(b) Se il fallimento causa un qualche tipo di danno, assegnatelo e permettete di ritentare dopo un intervallo di tempo "ragionevole".

(c) Se il fallimento non causa danno, permettete di ritentare dopo un ragionevole intervallo di tempo, con una penalità cumulativa di -1 per ogni tentativo oltre il primo.

Confronto di abilità

In alcuni casi due personaggi dovranno paragonare le loro relative abilità per risolvere uno scontro o una competizione. Un *Confronto di abilità* è un modo rapido per risolvere la situazione senza giuocarla dettagliatamente.

Quando è richiesto un confronto di abilità, entrambi i personaggi eseguono una valutazione di successo contro l'abilità appropriata. Ogni modificatore rilevante viene applicato.

Ci sono due tipi di confronto:

Un *Confronto rapido* viene completato in un secondo, per esempio due persone che cercano di afferrare la stessa arma. Ogni personaggio effettua una valutazione dell'abilità. Se uno solo riesce e l'altro fallisce il vincitore è ovvio. Se entrambi riescono (o falliscono) il vincitore è quello che riesce con il margine migliore o che fallisce con il margine minore. Con un risultato di parità nessuno vince.

Un *Confronto regolare* può richiedere qualche istante in più, per esempio un gara di braccio di ferro. Ogni personaggio effettua una valutazione dell'azione. Se uno solo riesce e l'altro fallisce il vincitore è ovvio. Se entrambi riescono o falliscono le posizioni relative sono invariate e possono tentare di nuovo.

Il tempo necessario per ogni tentativo dipende dall'attività e viene determinato dal RG. In una situazione di combattimento ogni tentativo richiede un secondo. In un contesto di ricerche, con il fato del mondo che dipende da chi troverà per primo un oscuro riferimento, ogni tentativo rappresenterà giorni di tempo.

Se i due personaggi hanno un'abilità elevata il confronto potrebbe proseguire indefinitamente. Abbreviatelo come segue: se entrambe le abilità sono maggiori di 14 riducete la maggiore a 14 e sottraete dalla seconda l'ammontare di cui è stata ridotta la prima. Prima o poi uno dei due personaggi otterrà un successo e l'altro fallirà. A questo punto chi ha avuto successo ha vinto il confronto.

VALUTAZIONE DELLA REAZIONE

Una *Valutazione della reazione* è una valutazione fatta dal Regista di Gioco per determinare come i suoi PNG reagiscono ai PG. Questo tiro è sempre opzionale, il Regista di Gioco può predeterminare le reazioni. Perlomeno in certi casi, però, è più divertente lasciare che siano i dadi a determinare le reazioni.

Per verificare le reazioni il Regista di Gioco tira 3 dadi e consulta la *Tabella delle reazioni* (vedi sotto). Maggiore il risultato e meglio reagirà il PNG, quindi migliore sarà il trattamento riservato ai PG.

Le valutazioni della reazione vengono fatte in situazioni di combattimento potenziale, durante transazioni commerciali, in risposta a richieste di aiuto o di informazioni o per determinare l'atteggiamento e la fedeltà dei seguaci.

Modificatori alla reazione

Un *bonus alla reazione* è un fattore che rende i PNG più amichevoli; una *penalità alla reazione* è qualcosa che li rende meno amichevoli. Ci sono diversi tipi di modificatori.

Prima di tutto molti PG hanno modificatori *personali* per l'aspetto, la posizione sociale, ecc... che vengono aggiunti (o sottratti) alla valutazione della reazione.

Occasionalmente, anche la *situazione* può richiedere modificatori alla valutazione della reazione. Proporre una cattiva transazione commerciale o tentare di convincere qualcuno a non attaccarvi quando siete evidentemente in minoranza potrebbe darvi una penalità. Offrire un buon affare o trattare con un vecchio e fidato seguace potrebbe darvi un bonus. Questa decisione viene lasciata al Regista di Gioco.

Tabella delle reazioni

Tirate 3 dadi e applicate i modificatori alla reazione.

0 o meno: disastrosa. Il PNG *odia* i personaggi e agirà nel loro peggior interesse. Tutto è possibile, attaccare, tradire, ridicolizzare in pubblico o ignorare una richiesta d'aiuto in situazioni di vita o morte.

Da 1 a 3: tremenda. Al PNG non piacciono i personaggi e agirà a loro sfavore se questo è per lui conveniente: attaccare, proporre un affare grossolanamente sfavorevole, e così via.

Da 4 a 6: pessima. Il PNG non si cura dei personaggi e agirà contro il loro interesse (come indicato sopra) se questo gli conviene.

Da 7 a 9: cattiva. Il PNG non è impressionato. Può fare minacce, richiedere un'enorme bustarella prima di offrire aiuto o qualcosa di simile.

Da 10 a 12: neutrale. Il PNG ignora i personaggi per quanto gli è possibile. È totalmente disinteressato. Le transazioni commerciali procederanno lisce finché il protocollo verrà rispettato.

Da 13 a 15: buona. Al PNG piacciono i personaggi e si renderà utile entro i normali limiti di ogni giorno. Richieste ragionevoli saranno soddisfatte.

Da 16 a 18: ottima. Il PNG ha una buona considerazione dei personaggi e sarà molto utile e amichevole, offrendo liberamente aiuto e buoni prezzi nella maggior parte dei casi.

19 o meglio: eccellente. Il PNG è estremamente impressionato dai personaggi ed agirà nel loro miglior interesse in ogni caso, nei limiti delle proprie capacità – forse rischiando anche vita, patrimonio o reputazione.



VALUTAZIONE DEL DANNO

Una *Valutazione del danno* è un tiro effettuato in combattimento per stabilire l'ammontare delle lesioni inflitte al vostro avversario. Molte cose possono influire sull'ammontare finale di una lesione e modificarlo: un'armatura protegge chi la indossa, certe armi infliggono danni extra se trapassano l'armatura e i *colpi critici* esulano completamente dalla valutazione del danno. Tutte questi aspetti vengono spiegati nel paragrafo sul *Combattimento* (vedi pg. 24).

PERSONAGGI

Creare un personaggio è la prima parte del gioco ed una delle più importanti. L'intera idea di gioco di interpretazione di ruolo è di assumere il ruolo di un'altra persona – un "personaggio" creato da voi. *GURPS* vi permette di decidere precisamente quale tipo di eroe volete diventare.

La maniera abituale di creare un personaggio è di *progettarlo*, esattamente come se foste il protagonista di una storia che state scrivendo. Iniziate con il decidere quale tipo di persona volete essere. Potete ispirarvi a un eroe o un'eroina dei romanzi – o creare un nuovo "voi stesso" dal nulla. Una volta che avrete un'idea di quale tipo di persona volete essere sarà arrivato il momento di darle vita!

Storia del personaggio: la "storia del personaggio" è la storia dell'alter-ego del giocatore, scritta da colui che lo impersona, ed è di grande aiuto al gioco di interpretazione di ruolo. Potete anche scrivere la storia per prima cosa (o perlomeno parte di essa) e *quindi* a partire da questa decidere le sue caratteristiche reali. Una storia può essere davvero d'aiuto per dare vita al vostro personaggio. Non siete obbligati a prepararla, ma è caldamente consigliata.

Se scrivete la storia dovrete mostrarla al Regista di Gioco, ma non necessariamente agli altri giocatori. Dopotutto il vostro personaggio avrà probabilmente anche dei segreti, ignoti pure ai suoi amici.

PUNTI PERSONAGGIO

Quando create un personaggio iniziate con un certo numero di *punti personaggio* da "spendere" nelle sue abilità. Per la maggior parte dei casi si raccomandano 100 punti per un personaggio eroico. Naturalmente sono possibili altri livelli di potere, da quello di una persona media da 25 punti fino a superuomini da 300 punti o più.

Le seguenti sezioni descrivono le caratteristiche e le abilità in cui potrete spendere i vostri punti personaggio. Trattati positivi (per esempio grande forza, denaro, un aspetto migliore della media, abilità) costano proporzionalmente al loro valore. Trattati negativi (per esempio debolezza, cattiva vista, povertà, fobia delle altezze) danno punti extra che possono essere spesi per comprare tratti positivi aggiuntivi.

CARATTERISTICHE

Quattro numeri detti "caratteristiche" sono usati per definire le vostre abilità base:

Forza (FO), una misura della forza muscolare.

Destrezza (DE), una misura dell'agilità e della coordinazione.

Intelligenza (IN), una misura delle capacità intellettive, di attenzione, di adattabilità e in generale dell'esperienza accumulata.

Salute (SA), una misura dell'energia e della vitalità. Indica anche il numero di punti danno (PD) – l'ammontare di danno fisico che il vostro personaggio può subire. Quando avete ricevuto punti danno in ammontare pari alla vostra Salute cadrete in breve nell'incoscienza. Ulteriori ferite potrebbero uccidervi.

Le quattro caratteristiche sono considerate di pari valore. Il costo in punti per i valori iniziali viene dato nella tabella a destra. Un punteggio di 10 in ogni caratteristica è *gratuito*, dato che 10 è la "media". I punteggi inferiori a 10 hanno un costo negativo – in effetti vi "restituiscono" alcuni punti personaggio!

Una caratteristica di 1 è il valore minimo permesso per un essere umano. *Non* ci sono limiti superiori alle caratteristiche, un punteggio di 10 rappresenta la media umana; valori tra 8 e 12 sono considerati "normali". Valori maggiori di 16 sono inusuali; quelli maggiori di 20 sono superumani!

Livello	Costo Punti
---------	-------------

1	-80
2	-70
3	-60
4	-50
5	-40
6	-30
7	-20
8	-15
9	-10
10	0
11	10
12	20
13	30
14	45
15	60
16	80
17	100
18	125

Ogni punto caratteristica oltre il 18 costa altri 25 punti personaggio.

Vedi pg. 3
 Vedi pg. 5
 Vedi pg. 30
 Vedi pg. 27
 Vedi pg. 18

Vedi pg. 3
 Vedi pg. 24
 Vedi pg. 21
 Vedi pg. 13

GURPS

SCHEDA PERSONAGGIO

Nome DAI BLACKTHORN Giocatore _____
 Aspetto 177 cm, 55 Kg, CARNAGIONE CHIARA, CAPELLI E OCCHI SCURI
 Storia del personaggio RAGAZZO DI STRADA, LADRO

Data creazione	Sequenza
Punti non spesi	Totale punti
	100

FO • 8	FATICA
DE • 15	DANNO BASE
IN • 12	Affondo: 1d-3 Fendente: 1d-2
SA • 12	DANNI SUBITI

Mov 6.75	MOVIMENTO
(SA+DE)/4	Base - Ing. 6

INGOMBRO	DIFESA PASSIVA
Nessuno (0) = FO 16 Leggero (1) = 2 x FO 32 Medio (2) = 3 x FO 48 Pesante (3) = 6 x FO 96 Pesantissimo (4) = 10 x FO 160	Armatura: 1 Scudo: _____ TOTALE 1

DIFESE ATTIVE		
SCHIVATA	PARATA	BLOCCO
6	7	5
= Movimento	COLTELLO Arma/2	Scudo/2

RESISTENZA AI DANNI	TOTALE
Armatura GIUBBOTTO : 1	1

VANTAGGI, SVANTAGGI, PECULIARITÀ
Costo pt. 5 SENDO DELL'ORIENTAMENTO
10 UDITO ACUTO ascolta a 17
5 SNODATO
15 SENSO DEL PERICOLO
-15 NEMICO: Gilda dei Ladri compare con 6 o meno
-10 PRESUNTUOSO
-15 POVERO

-1 PERMALOSO SULLA STATURA
-1 PAURA di AFFOGARE/odia i laghi
-1 AMA I POSTI ALTI
-1 NIENTE DROGHE O ALCOL
-1 SPACCONE
0 ANALFABETA



REAZIONI +/- NESSUNA

ARMI ED EQUIPAGGIAMENTO				
Oggetto	Danni	Livello	€	Peso
	Tipo Amm.	abilità		
COLTELLO CORTO	taq 1d-5	17	30	0.2
	pun 1d-4			
PUGNALE	pun 1d-4	17	20	0.1
ATTREZZI DA SCASSO			30	-
VESTITI (BASSA QUALITÀ)			10	0.5
SCARPE			40	1
GIUBBOTTO DI CUIO			50	2
ANELLO			20	-
ARGENTO €			10	-
Totale: € 200			Kg 3.8	

GITTATA DELLE ARMI				
Arma	TI	Acc	% Danno	Max
COLTELLO	11	0	3	8
PUGNALE	12	0	3	8

ABILITÀ	Costo pt.	Livello
AREA DI CONOSCENZA	2	13
ARRAMPICARSI	-	13
BORSEGGIARE	4	15
COLTELLO	4	17
COLTELLO DA LANCIO	1/2	14
CONOSCENZA DELLA		
MALAVITA	2	12
FURTIVITÀ	2	15
PERSUADERE	2	12
SCASSINARE	4	13
SPADA CORTA	4	16
TRAPPOLE (da scassinare)	1/2	11

SOMMARIO	Totale punti
Caratteristiche	85
Vantaggi	55
Svantaggi	-40
Peculiarità	-5
Abilità	25
TOTALE	100

Questa scheda può essere fotocopiata.

Copyright © 1998 Steve Jackson Games Incorporated. Tutti i diritti riservati.

Vedi pg. 27 e le
 Tabelle delle armi a distanza, pg. 20

Sommate i punti di
 ogni sezione e
 calcolate il totale

Illustrazione:
 trovatene o disegnatene una!

ASPETTO

Queste voci definiscono i tratti “sociali” *intrinseci* del vostro personaggio: apparenza, maniere e portamento. I tratti con punteggi positivi (per esempio un aspetto migliore di uno ordinario, o *Voce*) sono considerati *vantaggi* (pg. 9) e obbediscono alle regole dei vantaggi. Altri (per esempio un aspetto peggiore di quello ordinario, o *Abitudine sgradevole*) hanno valori negativi e sono trattati come *svantaggi* (pg. 11), altri ancora (per esempio altezza, peso e l'essere destri o mancini) aggiungono semplicemente “colore” al vostro “alter-ego” immaginario.

Abitudine sgradevole

-5/-10/-15 punti

Vi comportate, sempre o quasi sempre, in modo fastidioso per gli altri. Peggiorare il vostro comportamento, maggiore sarà il bonus che riceverete. Specificate l'abitudine alla creazione del vostro personaggio e decidete il valore in punti con il Regista di Gioco. Un odore corporeo sgradevole potrebbe valere -5 punti, sputare per terra potrebbe valere -10 punti; abitudini da -15 punti vengono lasciate all'immaginazione di chi è abbastanza depravato da volerle. Per ogni -5 punti di valore del vostro comportamento, sottraete 1 da tutte le valutazioni della reazione di qualcuno in una posizione tale da rilevare la vostra abitudine. Questa penalità alla reazione è per membri della vostra stessa razza: viene lasciata al Regista di Gioco la decisione di valutare le reazioni di altre razze.

Altezza e peso Nessun costo

I giocatori sono liberi di selezionare altezza e peso. La tabella a destra può essere utilizzata per determinare altezza e peso “medi”. L'altezza media è basata sulla FO. Il peso a sua volta è basato sull'altezza. Una variazione massima fino a 15 cm in altezza e 20 Kg. in peso è credibile, ma chiunque con un aspetto migliore della media dovrebbe avere un peso compreso in un intervallo del 20% a partire dal peso “medio” per la sua altezza.

Per ogni 5 cm di altezza oltre i 190 cm, aggiungete 10 Kg. al peso medio.

Questa tabella presuppone un maschio umano del 20° secolo. Nel caso di una donna sottraete 5 cm dall'altezza media e 5 Kg. dal peso medio. Per essere storicamente accurati per un personaggio antecedente al 19° secolo si dovrebbero sottrarre 7,5 cm dall'altezza media. Il peso viene sempre determinato a partire dall'altezza.

Ambidestro

10 punti

Potete usare entrambe le mani con la stessa padronanza. A differenza della maggior parte delle persone non subite un malus di -4 alla DE per utilizzare la mano non predominante e potete combattere (o agire) con una o l'altra mano (sebbene non necessariamente con entrambe contemporaneamente). Se dovesse accadere un incidente a una delle vostre braccia o armi, date per scontato che sia la sinistra.

Aspetto

Variabile

Siete liberi di decidere l'aspetto fisico del vostro personaggio, anche se un aspetto eccezionalmente bello (o brutto) viene considerato un vantaggio (o svantaggio). Un buon aspetto costa punti mentre uno cattivo dà punti bonus da spendere altrove.

Aspetto orribile: ogni tipo di tratto disgustoso che il giocatore specifica: essere gobbo, soffrire di una malattia grave della pelle, essere strabico... anche diverse di queste cose contemporaneamente. Avete un -4 ad ogni valutazione della reazione, tranne rispetto a creature totalmente aliene o per persone che non possono vedervi. **-20 punti.**

Aspetto sgradevole: come sopra ma meno tremendo – forse solo capelli appiccicaticci o denti storti. -2 alla valutazione della reazione, eccetto come indicato sopra. **-10 punti**

Aspetto brutto: avete un aspetto solo lievemente poco attraente. -1 alla valutazione della reazione rispetto a membri della vostra razza, ma nessuna penalità rispetto ad altre razze – il problema è troppo sottile per essere notato. **-5 punti.**

Aspetto ordinario: nessun bonus o penalità di alcun tipo, potete confondervi con facilità in una folla. Nessun costo o bonus.

Aspetto attraente: non potrete partecipare a gare di bellezza, ma siete decisamente di aspetto gradevole. +1 a tutte le valutazioni della reazione rispetto a membri della vostra razza. **5 punti.**

Aspetto bello: potreste partecipare a gare di bellezza! +2 alla valutazione della reazione rispetto a membri dello stesso sesso; +4 alla valutazione della reazione rispetto a membri del sesso opposto – purché della stessa razza o abbastanza simile. **15 punti.**

Aspetto bellissimo: partecipate a gare di bellezza e vincete. +2 alla valutazione della reazione rispetto a membri dello stesso sesso; +6 (!) alla valutazione della reazione rispetto ai membri del sesso opposto. **25 punti.**

Carisma

5 punti/livello

Questa è la capacità naturale di impressionare e influenzare altri. Chiunque può assumere una parvenza di carisma grazie a un bell'aspetto, a buone maniere ed all'intelligenza – ma il *vero* carisma funziona indipendentemente da ciò. O lo si possiede o non lo si possiede. Influenza la valutazione della reazione rispetto a qualunque creatura intelligente. Costo: 5 punti per ogni +1 di bonus alla valutazione della reazione.

Grasso

-5/-10/-20 punti

Siete insolitamente grassi secondo lo standard della vostra razza.

Per -5 punti siete *Sovrappeso*. Determinate normalmente il vostro peso secondo la vostra FO e quindi incrementatelo del 30%. Essere sovrappeso implica una penalità alla valutazione della reazione di -1 in società salutiste e in zone in cui il cibo è scarso.

Per -10 punti siete *Grassi*. Determinare normalmente il vostro peso secondo la vostra FO e quindi incrementatelo del 50%. Avete un -1 a tutte le valutazioni della reazione. La SA non può essere maggiore di 15.

Per -20 punti siete *Obesi*. Determinare normalmente il vostro peso secondo la vostra FO e quindi *raddoppiatelo*. Avete un -2 a tutte le valutazioni della reazione. La SA non può essere maggiore di 13.

In ogni caso il peso extra conta come un ingombro del quale non potete liberarvi (*eccezione:* questo non conta quando nuotate). Se siete *Grassi* od *Obesi* i vestiti e le armature normali non vi si adatteranno ed avrete un malus di -3 a *Travestirsi* e a *Pedinare* se cercate di seguire qualcuno in una folla.

I grassi hanno un bonus di +5 a nuotare (+2 se semplicemente sovrappeso).

Manualità

Nessun costo

Decidete se siete destri o mancini. Le regole danno per scontato che siate destri a meno che non decidiate diversamente o paghiate il costo per essere ambidestri. Se decidete di essere mancini e un risultato di combattimento indica che è stata colpita la vostra mano destra, viene invece colpita la sinistra. Non ci sono bonus o penalità per essere destri o mancini. Ogni volta che tentate di fare qualcosa di significativo – colpire con la spada, scrivere una lettera e così via – con la vostra mano non predominante avrete una penalità di -4. Questo non si applica a cose che *normalmente* vengono fatte con la mano non predominante, per esempio usare uno scudo.

Sottopeso

-5 punti

Siete notevolmente sottopeso. Dopo aver calcolato la vostra altezza, calcolate il vostro peso diminuendo quello indicato di 1/3. Non potete scegliere come aspetto Bello o Bellissimo e la vostra SA non può essere maggiore di 14. Abiti e armature normali non vi si adatteranno e avrete un malus di -2 a *Travestirsi* e a *Pedinare* se cercate di seguire qualcuno in una folla.

Voce

10 punti

Avete una voce naturalmente chiara, risonante e attraente. Avete un bonus permanente di +2 a tutte le seguenti abilità: *Cantare*, *Diplomazia*, *Parlare in pubblico*, *Politica*, *Savoir Faire* e *Sedurre*. Avete un bonus di +2 a tutte le valutazioni della reazione rispetto a qualcuno che può udire la vostra voce.

LIVELLO SOCIALE

Questa sezione contiene le regole per definire i tratti sociali *estrinseci* – il posto del personaggio nella società. Come per *Aspetto*, i tratti con valori positivi sono vantaggi, mentre quelli con valori negativi sono svantaggi. La maggior parte di questi tratti hanno un valore significativo solo all'interno della società del personaggio.

Dovere

Avete una responsabilità significativa verso altri e siete personalmente impegnati da questa responsabilità. Un dovere può derivare da un lavoro arduo, una responsabilità feudale o altro. Per definizione un dovere viene imposto dall'esterno.

Il Regista di Gioco verifica all'inizio di ogni avventura se i personaggi saranno impegnati dal proprio dovere per quell'avventura. Il costo in punti di un dovere dipende dalla frequenza con cui si manifesta.

Praticamente sempre (un tiro di 15 o meno): *-15 punti*

Molto spesso (un tiro di 12 o meno): *-10 punti*

Abbastanza spesso (un tiro di 9 o meno): *-5 punti*

Occasionalmente (un tiro di 6 o meno): *-2 punti*

Per essere significativo un dovere dovrebbe essere pericoloso. Un lavoro ordinario non è un "dovere". Se un dovere non richiede di rischiare la propria vita, perlomeno occasionalmente, riducetene il valore di 5, il che elimina quelli meno frequenti di "molto spesso". Comunque un Dovere *estremamente pericoloso* (tipico delle unità di intervento speciali e dei clan ninja, per esempio) che vi richieda di essere impegnati praticamente sempre e che vi faccia rischiare la morte o ferite serie vale 20 punti.

Grado militare

5 punti/livello

La *Posizione sociale* (vedi sotto) riflette la vostra posizione nella società, il Grado militare riflette la vostra posizione in un'organizzazione militare o paramilitare. Ogni grado ha autorità e potere sui gradi inferiori – indifferentemente dalle capacità personali. Costo: 5 punti per grado, fino a 8.

I titoli di grado variano tra le organizzazioni. Gli arruolati sono tipicamente di Grado 0, i caporali e i sottoufficiali saranno Grado 1 o 2, mentre gli ufficiali saranno di Grado 3+; un generale sarà di Grado 7.

In molti luoghi il Grado militare si accompagna a una *Posizione sociale* automatica, che *non* deve essere acquistata separatamente. Il valore normale è di un livello di *Posizione sociale* per ogni 3 livelli di Grado, arrotondando al numero più vicino.

Un Grado militare comprende quasi sempre un *Dovere* significativo (vedi sopra).

Investitura clericale

5 punti/livello di rango

Questo è il vantaggio sociale/politico di essere investiti come sacerdoti della vostra religione. Rappresenta il vostro status e la vostra influenza all'interno della Chiesa. Possedete un certo numero di poteri e privilegi negati a un laico, incluso un bonus alla valutazione della reazione di +1 *per livello di rango* rispetto ai seguaci della vostra fede e a quelli che la rispettano. Vi si rivolge con un titolo – Padre, Sorella, Reverendo, Sciamano – e vi si potrebbe richiedere di officiare cerimonie come Cresime, Matrimoni ed Esorcismi.

Posizione sociale

Variabile

La Posizione sociale è un'indicazione della vostra *classe* nella società. Chiunque può determinare la vostra Posizione sociale osservando voi, i vostri abiti e il vostro portamento. Se possedete una Posizione sociale elevata, la vostra *faccia* potrebbe essere riconosciuta – o forse sarà lo schiamazzare dei servi che vi circondano a far capire la situazione. La Posizione sociale viene misurata in "livelli sociali", da -4 (fecia priva di valore) fino a 8 (un essere divino). Il costo è di 5 punti per "livello" di Posizione sociale; cioè Posizione sociale 5 costa 25 punti, mentre Posizione sociale -3 è uno *svantaggio* da -15 punti.

Posizione sociale elevata: una Posizione sociale elevata indica che siete un membro della classe governante della vostra cultura. Come conseguenza gli altri membri della vostra cultura (e solo questi) si comporteranno in modo deferente verso di voi.

Una Posizione sociale elevata comporta diversi privilegi, a seconda dell'ambientazione, che devono essere decisi dal Regista di Gioco. A causa della relazione tra posizione sociale e ricchezza, una *Livello di ricchezza* uguale o superiore a *Ricco* (vedi pg. 8) vi permette di pagare 5 punti in meno di Posizione sociale. In effetti, ottenete un livello di Posizione sociale gratuitamente.

Posizione sociale inferiore: siete un servo, criminale o schiavo. Tenete presente che questo è diverso dallo svantaggio *Subordinazione sociale* (vedi pg. 7).

Posizione sociale come modificatore alla valutazione della reazione: quando si effettua una valutazione della reazione, la Posizione sociale relativa dei personaggi coinvolti può influenzare la reazione. *Un livello più elevato di Posizione sociale conferisce solitamente un bonus*. Se, per esempio, avete Posizione sociale 3 i personaggi di Posizione sociale 1 reagiranno a voi con un +2.

Una Posizione sociale negativa di solito conferisce una penalità. Se la vostra Posizione sociale è negativa i personaggi di posizione sociale superiore reagiranno male rispetto a voi. Questa penalità è pari alla differenza tra il vostro livello di Posizione sociale e quella del PNG, (massimo -4). *Una Posizione sociale inferiore potrebbe causare una penalità*. Se state trattando con un PNG amichevole la vostra Posizione sociale non avrà importanza (fintantoché sia positiva). Ma se il PNG è neutrale o già arrabbiato, una Posizione sociale inferiore peggiorerà la reazione.

Potere di applicazione della legge

5/10/15 punti

Siete un ufficiale della legge con tutti gli annessi poteri, diritti e restrizioni. In alcuni luoghi e tempi questo equivale a una licenza di uccidere; in altri è poco più del diritto di portare un distintivo e scrivere multe per divieto di sosta.

Il costo in punti viene determinato dai diritti e privilegi della branca di applicazione della legge a cui appartiene il personaggio. Generalmente un poliziotto con giurisdizione locale ha il potere di arrestare sospetti e il diritto di effettuare perquisizioni con un appropriato permesso e *talvolta* il potere di portare un'arma nascosta: in questo caso, si parla di un Potere di applicazione della legge da 5 punti.

Una giurisdizione nazionale o internazionale, o non obbligata a rispettare i diritti civili di altri, o libera di impegnarsi in indagini in incognito o che permetta di uccidere con relativa impunità costa 10 punti.

Un ufficiale con tre o più delle capacità elencate sopra ha un Potere di applicazione della legge da 15 punti.

Il Potere di applicazione della legge solitamente va a braccetto con un appropriato *Dovere* (vedi sopra) e una *Reputazione* (vedi sotto) che può essere un vantaggio, uno svantaggio o entrambe.

Reputazione

Variabile

Alcune persone sono talmente famose che la loro reputazione diventa un vantaggio o uno svantaggio reale. Per gli scopi del gioco la reputazione influenza la valutazione della reazione dei PNG. I dettagli della vostra reputazione sono lasciati a voi: potreste essere rinomati per la vostra audacia, ferocia, per mangiare serpenti verdi o altro. Se possedete una reputazione, il vostro nome o la vostra faccia saranno sufficienti a far scattare una valutazione della reputazione per verificare se le persone che incontrate hanno sentito parlare di voi. Tirate una volta per ogni persona o per ogni piccolo gruppo incontrato. Per un grosso gruppo il vostro RG può tirare più di una volta se così desidera.

Ci sono tre componenti alla vostra reputazione: *Tipo di reputazione*, *Persone che influenzate* e *Frequenza di riconoscimento*.

Il *Tipo di reputazione* influenza il modificatore alla valutazione di reazione che ottenete da chi vi riconosce. Per ogni +1 di bonus alla valutazione (fino a un +4) il costo è di 5 punti. Per ogni penalità di -1 (fino a -4) il costo è di -5 punti.

Le *Persone che influenzate* modificano il valore della vostra reputazione. Più vasto il "gruppo influenzato" (le persone che potrebbero aver sentito parlare di voi) maggiore è il valore della vostra reputazione, come elencato di seguito:

Chiunque incontrate nella vostra campagna: usate il valore indicato sopra.

Una vasta classe di persone (tutte le persone di una particolare fede o tutti i mercenari o tutti i commercianti): metà del valore elencato.

Una classe ristretta di persone (Tutti i preti di Wazoo, i letterati nel 12° secolo in Inghilterra, tutti gli stregoni nell'Alabama moderno): un terzo del valore (arrotondato per difetto).

Se la classe di persone influenzate è così piccola che secondo l'opinione del Regista di Gioco potreste non incontrarne neanche una nel corso di un'avventura normale, la vostra reputazione non costa alcun punto.

La **Frequenza di riconoscimento** modifica anch'essa il valore della vostra reputazione. Più spesso venite riconosciuti dai membri della "classe influenzata", più importante è la vostra reputazione:

Tutte le volte: nessun modificatore.

Qualche volta (un tiro di 10 o meno): metà del valore indicato, arrotondato per difetto.

Occasionalmente (un tiro di 7 o meno): un terzo del valore elencato, arrotondato per difetto.

Subordinazione sociale -5/-10/-15/-20 punti

Appartenete ad una razza, classe o sesso che la vostra cultura considera subordinata. La condizione di "subordinazione" deve essere ovvia a chiunque vi veda, altrimenti è una *Reputazione*. Il bonus dipende dalle penalità alla reazione:

Cittadino di seconda classe (per esempio una donna americana nel 19° secolo o il membro di alcune religioni): -5 punti. -1 a tutte le valutazioni della reazione, eccetto che rispetto ad altri appartenenti al vostro gruppo.

Proprietà di valore (per esempio una donna Americana nel 18° secolo o una giapponese nel 16° secolo): -10 punti. Solitamente prende la forma di una libertà di movimenti limitata o della mancanza di rispetto intellettuale.

Gruppo di minoranza (a discrezione del Regista di Gioco): -10 punti. -2 a tutte le valutazioni della reazione di chiunque, eccetto che da membri del vostro gruppo.

Straniero, fuorilegge o barbaro: (per esempio un Indiano Americano nel territorio dell'uomo bianco, un Goto nella Roma imperiale o un Paria in India): -15 punti. Questo si applica solo se il "barbaro" si trova al di fuori della propria cultura.

Avete un -3 a tutte le valutazioni della reazione, ma un +3 dai membri del vostro gruppo quando vi incontrate al di fuori della vostra cultura.

Chiunque possieda lo svantaggio Subordinazione sociale deve essere legato ad esso. Interpretate le difficoltà che comporta!

RICCHEZZA

La ricchezza e la povertà sono relative; dipendono dall'ambientazione. Il *Livello di ricchezza* stabilisce:

(a) Con quanto denaro iniziate a giocare.

(b) Quanto denaro guadagnate per mese di gioco (il che dipende anche dal vostro tipo di lavoro).

GURPS®

SCHEDA PERSONAGGIO

Nome _____	Giocatore _____	Data creazione _____	Sequenza _____
Aspetto _____	Storia del personaggio _____	Punti non spesi _____	Totale punti _____

FO	FATICA		ABILITÀ Costo pt. Livello
DE	DANNO BASE		
IN	Affondo: _____ Fendente: _____		
SA	DANNI SUBITI		
Mov	VELOCITÀ BASE MOVIMENTO (SA+DE)/4 Base - Ing.		
INGOMBRO	DIFESA PASSIVA	REAZIONI +/- _____	
Nessuno (0) = FO _____ Leggero (1) = 2 x FO _____ Medio (2) = 3 x FO _____ Pesante (3) = 6 x FO _____ Pesantissimo (4) = 10 x FO _____	Armatura: _____ Scudo: _____ TOTALE		
DIFESE ATTIVE			
SCHIVATA	PARATA	BLOCCO	ARMI ED EQUIPAGGIAMENTO Oggetto _____ Danni Livello € Peso Tipo Amm. abilità
= Movimento	Arma/2	Scudo/2	
RESISTENZA AI DANNI			
Armatura _____ : TOTALE _____ : _____ _____ : _____			
VANTAGGI, SVANTAGGI, PECULIARITÀ			
Costo pt. _____ _____			
		Totale: € _____ Kg _____	
GITTATA DELLE ARMI		SOMMARIO	
Arma _____		Caratteristiche _____	
TT Acc 1/4 Danno Max		Vantaggi _____	
		Svantaggi _____	
		Peculiarità _____	
		Abilità _____	
		TOTALE _____	
		Totale punti _____	

Questa scheda può essere fotocopiata. Copyright © 1998 Steve Jackson Games Incorporated. Tutti i diritti riservati.

(c) Quanto tempo dovete impiegare per guadagnarvi da vivere. Tutti i personaggi partono con un *Livello di ricchezza* "standard" per il mondo in cui vivono, a meno che non spendano dei punti personaggio extra per la ricchezza o scelgano di essere poveri come svantaggio; svariati *Livelli di ricchezza* sono illustrati qui di seguito. Realisticamente, i personaggi con un tenore di vita "prestabilito" dovrebbero utilizzare l'80% della loro ricchezza iniziale per le spese relative alla casa, al vestiario, e così via, utilizzando il restante 20% per l'equipaggiamento per l'avventura.

GURPS utilizza il simbolo € per indicare il denaro, indipendentemente dal tipo di ambientazione. La ricchezza standard iniziale è fissata in € 1.000 (che equivale a 1.000 monete di rame) in un mondo fantasy/medievale, € 750 nel tardo diciannovesimo secolo e nei primi del Novecento, € 5.000 nella metà del ventesimo secolo e € 15.000 nelle campagne moderne (tardo ventesimo secolo) e fantascientifiche.

Livelli di ricchezza

Variabile

Miserabile: non avete alcun lavoro, alcuna fonte di reddito, denaro e nessuna altra proprietà oltre ai vestiti che indossate. O non siete in grado di trovare un'occupazione, o non c'è alcun lavoro disponibile. -25 punti.

Povero: la vostra ricchezza iniziale è pari a solo 1/5 della ricchezza media della società in cui vivete. Lavorate 50 ore alla settimana. Alcuni lavori non vi sono accessibili e non riuscirete ad ottenere alcun lavoro ben pagato. -15 punti.

Indigente: la vostra ricchezza iniziale è pari a solo metà della ricchezza media della società in cui vivete. Lavorate 40 ore alla settimana. La maggior parte dei lavori vi sono accessibili, ma non guadagnate molto. Ciò è appropriato se siete (ad esempio) uno studente del ventesimo secolo. -10 punti.

Medio: la vostra ricchezza iniziale è pari alla ricchezza media della vostra società. Lavorate 40 ore alla settimana, e sostenete un tenore di vita medio. 0 punti.

Confortevole: lavorate per vivere, ma il vostro tenore di vita è superiore alla media. Lavorate 40 ore alla settimana. La vostra ricchezza iniziale è pari al doppio della ricchezza media della società in cui vivete. 10 punti.

Ricco: la vostra ricchezza iniziale è pari a 5 volte la ricchezza media della società in cui vivete; siete persone agiate. Lavorate solo 20 ore alla settimana. Un tale o più alto livello di ricchezza non sono consentiti se non dietro esplicito permesso del RG. 20 punti

Molto ricco: la vostra ricchezza iniziale è pari a 20 volte la ricchezza media della società in cui vivete. Passate solo 10 ore alla settimana a badare ai vostri affari (il che difficilmente può essere considerato un "lavoro"). 30 punti.

Sfacciatamente ricco: la vostra ricchezza iniziale è pari a 100 volte la ricchezza media. Dedicate 10 ore alla settimana agli affari. Potete comprare quasi tutto quello che volete senza tener conto del costo. 50 punti.

Multimiliardario: una volta acquistato il vantaggio *Sfacciatamente ricco*, potete acquistare livelli addizionali di ricchezza. Ogni livello incrementa la vostra ricchezza di un fattore di dieci (Es. il primo livello incrementerebbe il vostro livello di ricchezza iniziale a 1.000 volte la ricchezza media). Ogni livello comporta un livello gratuito del vantaggio *Posizione sociale*, fino a un bonus massimo di +2 in aggiunta al livello gratuito già ottenuto grazie all'elevata ricchezza. 25 punti/livello.

AMICI E NEMICI

Molti personaggi hanno PNG che si comportano in modo bendisposto o, al contrario, ostile nei loro riguardi. Degli amici potenti sono un *vantaggio*; i compagni più deboli che dovete difendere sono uno *svantaggio*, così come i nemici potenti.

Frequenza di apparizione: quando un personaggio ha degli amici o dei nemici, il RG tira i dadi, una volta per sessione, per vedere se questi personaggi saranno coinvolti nell'avventura. La probabilità su 3 dadi che un amico si faccia vivo o che vi aiuti, o che un compagno più debole o un nemico vi complichino la vita, è chiamata *frequenza di apparizione*. Questa modifica il valore in punti di un PNG inteso come vantaggio o svantaggio, dopo che tutti gli altri fattori sono stati considerati, nel modo seguente:

Appare praticamente sempre (un tiro di 15 o meno): costo triplo.

Appare molto spesso (un tiro di 12 o meno): costo doppio.

Appare abbastanza spesso (un tiro di 9 o meno): costo indicato.

Appare occasionalmente: (un tiro di 6 o meno): costo dimezzato (arrotondato per eccesso)

Una nota sul valore iniziale in punti dei personaggi: le seguenti regole sono state ideate tenendo in considerazione PG da 100 punti; nel caso di una campagna caratterizzata da PG con un valore in punti maggiore (o minore), modificate i valori in punti di questi PNG dello stesso ammontare.

Alleati

Gli Alleati sono leali compagni, fedeli scudieri, o amici di lunga data che sono abbastanza competenti da accompagnarvi nelle vostre avventure. Avere un alleato è un vantaggio. Un alleato è un PNG, e dovrebbe essere giocato come tale. Sebbene gli alleati siano di solito disponibili ad ascoltare i consigli dei loro PG, non sono mario-

nette. Inoltre, un PG non dovrebbe ricevere alcun punto personaggio per ogni sessione di gioco in cui tradisce, attacca o metta in pericolo un suo PNG alleato senza che questo sia assolutamente necessario.

Un alleato è creato proprio come se fosse un PG. Un alleato creato con 51-75 punti non vale alcun punto, ma deve essere protetto come una persona a carico. Un alleato creato con 76-100 punti costa 5 punti; uno creato con 101-150 punti costa 10 punti, e un alleato creato con oltre 50 punti più del suo PG è in realtà un *patrono* (vedi sotto).

Un alleato che ha delle abilità speciali – poteri magici in un mondo non magico, equipaggiamento molto superiore al livello tecnologico standard (vedi pg. 33) del mondo in cui si trova – costa da 5 a 10 punti extra, a discrezione del RG.

Come per le persone a carico, scegliete una frequenza di apparizione che si addica alla "storia" che sta dietro l'alleato.

Tenete presente che i PNG alleati devono pagare il costo in punti per avere il loro PG per alleato. Per un normale PG da 100 punti, ciò costerà al PNG alleato 5 punti.

Nemici

Un PNG o un'organizzazione che sta operando contro di voi, o sta tentando di uccidervi, è un Nemico. Sta a voi decidere la natura del vostro Nemico nel momento della creazione del vostro personaggio, e dovrete quindi spiegare al RG perché il Nemico è contro di voi. Il RG ha sempre diritto di veto sulla vostra scelta del nemico se questa gli sembra sciocca o troppo difficile da inserire nella campagna.

Il valore in punti di un Nemico è determinato dalla sua (o dalla loro) forza: tanto più il Nemico è potente, tanto più varrà come svantaggio. Un singolo individuo al di sopra della media (creato con 50 punti) vale -5 punti. Un singolo individuo straordinariamente potente (creato con 100 punti) o un gruppo da 3 a 5 persone "medie" da 25 punti ognuna, vale -10 punti. Un gruppo di medie dimensioni (da 6 a 20 persone) vale -20 punti. Un gruppo di grandi dimensioni (da 20 a 1.000 persone) o un gruppo di media dimensione che include alcuni individui formidabili o sovraumani vale -30 punti. Un intero governo o qualche altro gruppo realmente formidabile vale -40 punti.

Una volta determinata il valore base in punti del Nemico, scegliete un'appropriata frequenza di apparizione.

Dal momento che troppi nemici possono intralciare il gioco, a nessun personaggio è consentito avere più di 2 Nemici o di ottenere più di 60 punti dalla scelta dello svantaggio Nemico.

Patroni

I più potenti PNG amici sono conosciuti come *Patroni*. Al pari degli alleati, i patroni sono personaggi inizialmente creati dal giocatore ma poi controllati dal RG. Un patrono può essere un consigliere, protettore, o datore di lavoro (ma potete avere un lavoro senza un patrono; un patrono è più di un normale capo). A differenza di un alleato, un patrono non partecipa alle avventure, ma si limita a offrire consigli, equipaggiamento, influenza, ecc. Il valore in punti di un patrono dipende dal suo potere. Un singolo e potente individuo (creato con almeno 150 punti), o un gruppo con un patrimonio pari ad almeno 1.000 volte la ricchezza iniziale media dell'ambientazione, vale 10 punti. Un individuo potente (creato con almeno 200 punti) o un'organizzazione potente (con un patrimonio pari ad almeno 10.000 volte la ricchezza iniziale media dell'ambientazione) vale 15 punti. Un'organizzazione molto potente (con un patrimonio pari ad almeno 1.000.000 di volte la ricchezza iniziale) vale 25 punti. Un governo nazionale o una gigantesca organizzazione multinazionale (con un valore netto incalcolabile) vale 30 punti. Se un patrono fornisce equipaggiamento utile (e potete utilizzarlo per i vostri scopi), ciò incrementa il suo valore. Nella maggior parte dei casi, ciò aggiunge 5 punti al costo del patrono. Se l'equipaggiamento vale più della ricchezza iniziale standard della campagna, ciò aggiunge 10 punti al costo del patrono. Come un alleato, un patrono che ha delle abilità speciali può costare da 5 a 10 punti extra, a discrezione del RG.

Scegliete, infine, un'appropriata frequenza di apparizione.

Persone a carico

Un PNG per il quale siete responsabili è una *Persone a carico*, ed è considerato uno svantaggio. Questa persona può essere vostro figlio, il vostro assistente, coniu-

ge, o qualsiasi altra persona verso la quale vi sentiate in dovere. Se la persona a carico è rapita durante il gioco, dovete andare a salvarla il più presto possibile. Se la persona a carico è nei guai e voi non accorrete in suo soccorso, il RG può negarvi il bonus in punti per “non aver interpretato correttamente il personaggio” (vedi pg 21). Non otterrete, inoltre, alcun punto personaggio per una sessione di gioco nella quale la persona a carico è stata uccisa o gravemente ferita. La persona a carico è creata proprio come un qualsiasi altro personaggio, ma invece dei 100 punti usati per creare i PG, vanno utilizzati 50 punti o meno. Una persona a carico creata con 0 o meno punti vale -16 punti; una creata utilizzando da 1 a 25 punti vale -12 punti; una creata utilizzando da 26 a 50 punti vale -6 punti. Una persona a carico creata con 51 o più punti non vale alcun punto personaggio.

Quanto più importante è per voi la persona a carico, tanto più moltiplicherete il suo valore in punti. Per un datore di lavoro, conoscente o un'altra persona per cui potete valutare, in modo razionale, i rischi che essi corrono, dimezzate il valore sopra elencato. Per un amico che dovete sempre proteggere, a meno che non sia in ballo qualcosa di molto importante, usate il valore indicato. Per una persona amata la cui salvezza viene prima di qualsiasi cosa, non importa cosa, raddoppiate il valore indicato.

Infine, scegliete una frequenza di apparizione (vedi sopra) che si addica alla “storia” che sta dietro la persona a carico.

Nessun personaggio può ottenere punti per più di 2 persone a carico alla volta.

VANTAGGI

Per vantaggi si intendono le abilità innate dei personaggi. In genere, un personaggio può ottenere dei vantaggi solo al momento della creazione. In seguito, non c'è alcun modo di conseguirli o di “acquistarli” (ma la magia o una tecnologia avanzata possono permettere delle eccezioni a questa regola!). Ogni vantaggio ha un costo in punti personaggio. Un personaggio può avere tanti vantaggi quanti se ne può permettere.

Per alcuni vantaggi, il costo è fisso. Altri possono essere acquistati a un determinato livello, per un determinato costo in punti per ogni livello.

Affinità con gli animali

5 punti

Vi piacciono gli animali, ne capite i bisogni e a loro volta anche gli animali vi amano. Ottenete un +2 su ogni valutazione di reazione di un animale selvaggio e un +4 alla valutazione di reazione di un animale domestico. Inoltre, ottenete un bonus di +4 alle abilità *Addestrare animali*, *Cavalcare* e altre abilità riguardanti gli animali. In ogni modo, non potrete uccidere un animale senza un ottimo motivo, e dovrete cercare di impedire agli altri di farlo. Tenete presente che uccidere per nutrirsi è perfettamente accettabile, e in una situazione di caccia otterrete un bonus di +3 per trovare la preda.

Alfabetismo

Variabile

Il RG decide la norma per l'alfabetismo nella sua campagna. La maggior parte della popolazione è *alfabeta*, *semialfabeta* o *analfabeta*? Alfabetismo è la norma nella maggior parte delle ambientazioni altamente tecnologiche, il semialfabetismo è comune nel Rinascimento e nelle ambientazioni post-olocausto e l'analfabetismo è generalmente la norma nelle ambientazioni fantasy e a bassa componente tecnologica. Saltate a piè pari questa sezione nel caso di ambientazioni dove non vi siano linguaggi scritti!

Avere un grado di alfabetismo *personale* superiore alla norma è considerato un vantaggio. Un grado di alfabetismo inferiore alla norma è considerato uno *svantaggio*.

Alfabetismo: potete leggere e scrivere in ogni lingua conosciuta (vedi *Linguaggi*, pg. 17), essendo limitati solo dalla vostra abilità relativa a quella particolare lingua. Perciò l'alfabetismo vale 0 punti quando è considerato la norma, 5 punti quando il semialfabetismo è la norma e 10 punti quando l'analfabetismo è la norma.

Semi-alfabetismo: potete comprendere parole semplici, comuni, e potete leggere e scrivere lentamente, ma le parole complesse, i poemi scritti, ecc. sono al di sopra delle vostre capacità. Perciò il semialfabetismo vale 0 punti quando è la norma, 5 punti quando l'analfabetismo è la norma e -5 punti quando l'alfabetismo è la norma.

Analfabetismo: non sapete leggere o scrivere alcunchè. Perciò l'analfabetismo vale 0 punti quando è considerato la norma, -5 punti quando il semialfabetismo è la norma e -10 punti quando l'alfabetismo è la norma.

Attenzione

5 punti/livello

Ottenete un bonus generale per *tutte* le valutazioni di un senso (vedi pg. 24), o quando il RG tira sulla vostra IN per controllare se notate qualcosa. Questo vantaggio può essere combinato con uno o più dei vantaggi relativi ai sensi acuti. Costo: 5 punti per ogni bonus di +1 al vostro tiro.

Attitudine alla magia (Magia)

15/25/35 punti

Siete predisposti all'uso della magia. Quando imparate un incantesimo (pg. 31), lo imparate come se la vostra IN fosse pari a IN+il livello di Attitudine alla magia. Quando *vedete* un oggetto magico la prima volta, e ancora, quando lo *toccate* la prima volta, il RG valuta il vostro livello di IN+Magia per capire se vi accorgete che è magico. Livello 1: 15 punti; livello 2: 25 punti; livello 3: 35 punti.

Buon senso

10 punti

Quando il RG pensa che stiate per commettere qualcosa di STUPIDO, effettua una valutazione sulla vostra IN. Una valutazione riuscita significa che è obbligato ad avvertirvi, “Non sarebbe meglio che ci pensassi un attimo su?”. Questo vantaggio permette a un *giocatore* impulsivo di interpretare la parte di un personaggio riflessivo.

Empatia

15 punti

Avete una particolare affinità per le persone. La prima volta che incontrate qualcuno o lo rivedete dopo un periodo d'assenza, potete chiedere al RG di valutare la vostra IN. Il RG vi dirà cosa “percepisce” riguardo quella persona (con una valutazione fallita il RG può mentire). È eccellente per smascherare impostori, possessioni demoniache, ecc. e determinare la vera lealtà dei PNG. Potete usarlo per capire se qualcuno sta mentendo... ma non per scoprire quale sia la verità, solo l'onestà dei vostri interlocutori.

Fortuna

15/30/60 punti

Alcune persone sono “nate con la camicia”. Una volta per ora di gioco, potete ritirare un tiro di dado non riuscito altre 2 volte e scegliere il risultato migliore dei 3 tiri!!

Se il RG sta tirando (es. per controllare se notate qualcosa), potete dirgli che state usando la vostra fortuna in modo da fargli tirare 3 volte i dadi e scegliere il risultato a voi più favorevole. **15 punti.**

Fortuna straordinaria funziona allo stesso modo, ma è utilizzabile ogni 30 minuti invece che ogni ora. **30 punti.**

Fortuna sfacciata è utilizzabile ogni 10 minuti! **60 punti.**

La fortuna si può applicare solo sui tiri fatti per controllare se il vostro personaggio riesce a portare a termine una determinata azione o meno, OPPURE nel caso di eventi esterni che riguardano voi o il vostro intero gruppo, OPPURE quando state per essere attaccati (in questo caso potete far tirare all'attaccante il suo tiro d'attacco 3 volte e fargli prendere il risultato *peggiore!*).

La fortuna non può essere condivisa. Se Sam il Tosto sta cercando di sfondare a calci una porta, Lou il Fortunato non può stare dietro di lui e trasferirgli la sua fortuna. Dovrà, piuttosto, dare anche lui dei calci alla porta. Dopo aver usato la vostra Fortuna, dovete aspettare almeno un'ora (30 minuti per Fortuna straordinaria, 10 minuti per Fortuna sfacciata) prima di poterla utilizzare di nuovo.

Non potete usare la Fortuna alle 11.58 e quindi di nuovo alle 12.01. E la vostra Fortuna non può essere accumulata. Non potete giocare per ore senza usare la Fortuna e poi utilizzarla molte volte di fila!



Forza di volontà

4 punti/livello

La vostra forza di volontà è superiore alla media. Il vostro livello di Forza di volontà va aggiunto alla vostra IN quando fate una valutazione sulla volontà (pg. 24) per una qualsiasi ragione, inclusi tentativi di evitare di essere distratti, intimiditi, sedotti, torturati, ipnotizzati o per resistere ai tentativi paranormali volti a controllare la vostra mente. In ogni modo, questo vantaggio non aiuta contro lo shock da combattimento e simili. Nei casi ambigui, la parola del RG è legge. Costo: 4 punti per ogni +1 di bonus.

Guarigione rapida

5 o 15 punti

Questo vantaggio è acquisibile solo se la vostra SA di partenza è pari a 10 o più. Recuperate rapidamente qualsiasi tipo di ferita. Ogniqualvolta tirate per recuperare la SA persa (pg. 29), o quando tirate per controllare se potete guarire da una ferita incapacitante (pg. 29), aggiungete 5 alla vostra SA effettiva. Quest'abilità non vi aiuta a superare lo stordimento e altri effetti simili. Costo: 5 punti.

Guarigione rapidissima: come sopra, ma mentre recuperate la SA persa, un tiro riuscito su SA vi fa recuperare 2 punti ferita e non uno. Costo: 15 punti.

Immunità/Resistenza alle malattie

5/10 punti

Il vostro corpo è resistente alle malattie. Virus e funghi sono considerati "malattie", sebbene i parassiti più grandi (es. le tenie) non lo siano. Se siete resistenti alle malattie, ottenete +8 alla SA per evitare di contrarne una qualsiasi. 5 punti.

Se siete immuni alle malattie, non contrarrete in alcun caso infezioni o malattie, anche se vi venissero iniettate! Per avere Immunità è necessaria una SA non inferiore a 12. L'Immunità rimarrà anche se la SA è ridotta, in seguito, a un valore inferiore a 12. 10 punti.

Livello tecnologico superiore

20/50/100 punti

Disponete di una tecnologia che è significativamente migliore di quella a disposizione del PG medio della campagna. Quanto più è grande il gap tecnologico, tanto più il valore in punti di questo vantaggio sarà maggiore. I RG dovrebbero essere cauti nel concedere tale vantaggio, poiché darà ad alcuni PG un equipaggiamento e delle armi significativamente migliori di quelle degli altri. Vedi pg. 33 per i Livelli tecnologici.

+1 LT: 20 punti +2 LT: 50 punti +3 LT: 100 punti

Un vantaggio superiore a 3 Livelli tecnologici non è adatto per i PG, e renderebbe i PNG dei semidei, specialmente nel caso in cui il LT di base della campagna sia 10+.

Monomaniaco

5 punti

Se vi mettete in mente di fare qualcosa, *vi concentrate!* Ottenete un bonus di +3 quando siete impegnati in compiti di lunga durata, ma dovrete ignorare altri compiti importanti se non avrete prima portato a termine ciò che vi siete ripromessi (fate una valutazione della Volontà per evitare una situazione simile). Tirate a -5 per notare chi vuole attrarre la vostra attenzione, mentre siete impegnati nel vostro compito.

Resistenza ai veleni

5 punti

I veleni hanno meno efficacia su di voi; +3 alla SA per resistere agli effetti.

Resistenza al dolore

10 punti

Potete essere ferito come qualsiasi altra persona, ma non soffrite per il dolore. Se venite feriti, non siete storditi e non avete penalità dovute al trauma (vedi pg. 28) nel vostro turno successivo (eccezione: un colpo alla testa può stordirvi). Se venite torturati fisicamente, avete un +3 per resistere. Il RG può farvi tirare a +3 per farvi ignorare il dolore in altre situazioni.

Riflessi da combattimento

15 punti

Siete straordinariamente reattivi e molto raramente siete sorpresi per più di un attimo. Ottenete un +1 a tutte le difese attive in combattimento (vedi pg. 26). Non vi bloccate mai per la sorpresa, e ottenete un +6 a tutte le valutazioni sull'IN per destarvi o recuperare dalla sorpresa o dallo stordimento mentale (vedi pg. 28).

Robustezza

10/25 punti

I vostri muscoli e la vostra pelle sono più resistenti di quelli di un umano medio. Il vostro corpo ha un proprio valore di "resistenza al danno" (RD) – (pg. 18). Questa RD

è trattata come quella di un'armatura: va sottratta dal danno subito da un colpo andato a segno *prima* che siano applicati i modificatori per le armi da taglio o da punta.

Robustezza non fa sì che la vostra pelle "devii" le armi. Queste tagliano la pelle e possono anche fare uscire del sangue, ma non vi *danneggiano*. Se un'arma avvelenata lacerata la vostra pelle, il veleno provocherà il suo danno normale.

Costo: 10 punti per RD 1, o 25 punti per RD 2. RD maggiori che proteggono tutto il corpo non sono ammissibili per dei "normali" esseri umani.

Scavezzacollo

15 punti

La fortuna è dalla vostra parte ogniqualvolta correte dei rischi. Quando correte un rischio non necessario (secondo il RG) ottenete un bonus di +1 a tutte le valutazioni sulle abilità. Potete ritirare, inoltre, ogni fallimento critico che dovesse capitare mentre siete impegnati in azioni altamente rischiose.

Esempio: se siete attaccati da una gang che ha degli Uzi, non ottenete il sopraccitato bonus se vi rannicciate dietro un muro e sparate da dietro la copertura, ma lo ottenete se saltate fuori da dietro il muro e caricate, urlando!

Sensi acuti

2 punti/livello

I vostri sensi sono migliori della media. *Udito acuto* vi dà un bonus alla valutazione dell'udito ogni volta che dovete tirare per sentire qualcosa o il RG lo fa per voi. *Gusto/odorato acuti* vi dà un bonus alla valutazione del gusto e dell'odorato. *Vista acuta* vi dà un bonus alla valutazione della vista. Ogni senso acuto è un vantaggio separato e costa 2 punti per ogni +1 alle valutazioni di quel senso specifico. Es. Udito acuto +6 costa 12 punti.

Senso dell'orientamento

5 punti

Sapete sempre in che direzione si trova il nord e potete sempre ripercorrere un sentiero che avete percorso fino a un mese prima, non importa quanto nascosto o difficile possa essere. Questa abilità non è efficace in ambienti quali lo spazio interstellare o il limbo del piano astrale, ma è *efficace* sottoterra, sott'acqua e su altri pianeti. Dà, inoltre, un bonus di +3 all'abilità *Navigazione*.

Senso del pericolo

15 punti

Non potete farci sempre affidamento, ma qualche volta provate un brivido lungo la schiena che vi avverte di possibili pericoli. Se avete Senso del pericolo, il RG effettua una valutazione sulla vostra IN, in segreto, quando vi trovate in una situazione che comporta un'imboscata, un imminente disastro, ecc. Una valutazione riuscita fa sì che possiate realizzare che c'è qualcosa che non va. Un risultato sul tiro di dado pari a 3 o 4 fa sì che otteniate qualche dettaglio sul tipo di pericolo che state per affrontare.

Snodato

5 punti

Il vostro corpo è insolitamente flessibile. Ottenete un +3 su tutti le valutazioni per *Arrampicarsi*, su tutti i tiri per liberarvi da corde, manette o altri legacci, o su ogni valutazione di *Meccanica* (per destreggiarvi nel vano motore, ovviamente!).

Talento musicale

1 punto/livello

Avete una predisposizione naturale per la musica e per gli strumenti musicali. Il vostro livello di Talento musicale agisce da bonus quando studiate l'abilità *Cantare* o una qualsiasi altra abilità relativa a uno strumento musicale. Perciò, quando studiate un'abilità musicale, la imparate come se la vostra IN fosse pari a IN+Talento musicale. Questo bonus si applica anche alla SA nel caso dell'abilità *Cantare*.

Talento per i linguaggi

2 punti/livello

Imparate le lingue rapidamente. Ogni volta che imparate una lingua (pg. 17), aggiungete il vostro livello di Talento per i linguaggi alla vostra IN.

Vista notturna

10 punti

I vostri occhi si adattano rapidamente all'oscurità. Non potete vedere nell'oscurità *totale* ma se vi è una benchè minima fonte di luce, potete vedere abbastanza bene. Quando il RG impone una penalità dovuta al buio, eccetto nel caso dell'oscurità totale, sarete immuni a tale penalità.

SVANTAGGI

Si tratta di problemi o difetti acquisiti dal personaggio prima di entrare in gioco. Come regola generale, a un personaggio possono essere assegnati degli svantaggi solamente all'inizio, quando viene creato.

Ogni svantaggio ha un costo *negativo* in punti personaggio: peggiore è lo svantaggio, maggiore è il costo. Gli svantaggi vi danno punti personaggio supplementari, che vi possono permettere di migliorare il vostro alter-ego in altre caratteristiche. Inoltre, un'imperfezione o due renderanno il personaggio più interessante e realistico, aggiungendo motivi di divertimento all'interpretazione del ruolo.

È possibile "annullare" certi svantaggi sbarazzandosene più tardi durante il gioco, spendendo lo stesso ammontare di punti del valore dello svantaggio; vedi [pg. 21](#).

Svantaggi "buoni": virtù quali Sincerità e Senso del Dovere sono considerati come "svantaggi" perchè limitano la libertà di azione. Per esempio, una persona sincera avrà dei problemi a mentire, anche se per una buona causa.

Quindi, nella struttura del gioco, diverse virtù vengono trattate come "svantaggi". Se volete un personaggio eroico, non dovete assegnargli alcun "difetto". Potete ottenere ulteriori punti scegliendo soltanto quegli svantaggi che siano effettivamente virtuosi!

Limitare gli Svantaggi: i RG devono fare attenzione al numero di svantaggi che un personaggio acquisisce; troppi svantaggi trasformano il gioco in un circo. **Limite suggerito: gli svantaggi non devono superare il valore complessivo di 40 punti per un normale personaggio creato con 100 punti.** Trattati sociali negativi (povertà, aspetto sgradevole, cattiva reputazione, bassa posizione sociale, ecc.), Persone a carico, Nemici, e punti ricevuti dalla riduzione di una caratteristica a 7 o meno contano in questo limite. Ad ogni modo, se si prende un solo svantaggio, può avere qualsiasi costo.

Problemi mentali: molti svantaggi mentali permettono al personaggio di fare un tiro sull'IN o di volontà per evitarne gli effetti. In questi casi, un risultato di 14 o più costituirà sempre un fallimento. Altrimenti, persone intelligenti o determinate sarebbero quasi sempre immuni ai tratti peggiori del loro carattere: decisamente irrealistico!

Arretratezza culturale

-5 punti per LT

Provenite da una cultura il cui Livello tecnologico (vedi [pg. 33](#)) è inferiore a quello della campagna. Non avete conoscenze (né Minimi delle abilità) relative all'equipaggiamento che appartiene ad un LT superiore al vostro. Potete cominciare solo con abilità ed equipaggiamento della vostra cultura.

Il valore dello svantaggio è di -5 punti per ogni LT di differenza fra il proprio LT e quello della campagna. Non potete acquisire abilità di tipo mentale relative all'equipaggiamento e alle attrezzature ad alto contenuto tecnologico finché non annullate lo svantaggio. Potete acquisire abilità fisiche (guidare, usare armi, e così via) senza subire penalità, se trovate un insegnante.

Avarizia

-10 punti

Come l'*Avidità*, fatta eccezione per il fatto che siete più interessati a mantenere ciò che già possedete. Potete essere *sia avaro sia avido!* Dovete effettuare una valutazione sulla Volontà ogni volta che siete costretto a spendere del denaro, e dovete sempre andare alla ricerca del miglior affare possibile. Se la spesa è grossa, il tiro sulla Volontà può subire una penalità di -5 (o anche superiore). Una valutazione fallita significa che rifiutate di spendere il denaro o, nel caso in cui *vada assolutamente* speso, che contratterete e vi lamenterete all'infinito.

Avidità

-15 punti

Adorate la ricchezza. Quando vi viene offerta una ricompensa di valore in pagamento di un buon lavoro, come guadagno di un'avventura portata a compimento, bottino di un'azione criminale o semplicemente c'è una posta in gioco, serve una valutazione sulla Volontà per resistere alla tentazione. Il RG può modificare questo tiro se la quantità di denaro in questione è esigua rispetto al vostro livello di ricchezza. I piccoli importi non tenteranno (molto) un personaggio ricco, ma un personaggio *povero* dovrà tirare con -5 o anche peggio, se c'è in gioco un ricco bottino. I personaggi *onesti* (vedi [pg. 12](#)) tirano con +5 per resistere alla tentazione di compiere un atto disonesto e a +10 per resistere a un vero e proprio crimine. Quasi tutti i personaggi avidi, comunque, commetteranno prima o poi qualcosa di illegale.

Codardia

-10 punti

Siete estremamente preoccupati del vostro benessere fisico. Ogni volta che siete coinvolti in una situazione in cui il pericolo è costituito da un possibile danno fisico, dovete effettuare una valutazione sulla Volontà. Se il rischio è tale da comportare anche la possibilità di morire, avete un malus di -5. Se fallite, dovete sfuggire alla situazione di pericolo personale, sempre che non subiate una minaccia il cui pericolo sia ancora *più grave!* Soldati, polizia e simili reagiranno nei vostri riguardi con un malus di -2 una volta saputo che siete un codardo.

Codice d'onore

Da -5 a -15 punti

Seguite con orgoglio, in ogni momento della vita, una serie di principi. I codici d'onore sono differenti l'uno dall'altro, ma tutti richiedono, pur se in diversa misura, un comportamento "coraggioso" e "onorevole". Un codice d'onore può talvolta essere considerato "superbia", "machismo" o anche "faccia tosta". Sotto qualunque nome esso vada, si tratta di una propensione a rischiare la vita piuttosto che apparir privo d'onore, qualsiasi cosa ciò significhi. Solamente chi segue realmente il proprio codice può ottenere i punti per esso come svantaggio.

Un codice d'onore costituisce uno svantaggio, perchè può richiedere comportamenti pericolosi (se non temerari). Inoltre una persona d'onore può essere costretta in situazioni sgradevoli, dal momento che i nemici lo conoscono come uomo di principi. Il valore in punti di uno specifico codice dipende dalle difficoltà che crea a coloro che lo seguono e da quanto arbitrari e irrazionali siano i suoi principi. Come regola generale, un codice informale che si applica solo quando ci si trova tra pari (es. codice d'onore dei pirati o dei mercenari) vale -5 punti; uno informale tra pari (es. il codice dei gentiluomini) od uno informale che si segue sempre (es. il codice tra amici) vale -10 punti; un codice di condotta formale a cui ci si attiene sempre (es. cavalleria) o che richiede il suicidio se rotto (es. *bushido*) vale -15 punti. Il RG ha l'ultima parola!

Comportamento compulsivo

Da -5 a -15 punti

Avete una mania (solitamente, anche se non sempre, un vizio) in cui vi sentite costretti ad indulgere giornalmente. Spreocate una buona parte del tempo abbandonandovi ad essa.

Fra gli esempi di comportamenti compulsivi si può includere il gioco d'azzardo, il dongiovannismo, la tendenza a mettere ogni cosa in discussione o anche il combattere.

In generale, è richiesto un tiro sulla Volontà nel caso in cui un giocatore desideri che il proprio personaggio eviti il comportamento compulsivo in un caso specifico (o nel corso di una determinata giornata). Tenete presente che cercare di evitare l'impulso irrefrenabile troppo spesso costituisce un pessimo modo di interpretare il ruolo del personaggio!

Lo specifico valore in punti dello svantaggio dipende dalle caratteristiche del comportamento, dal suo costo e dalla quantità di problemi che presumibilmente può creare al PG. Il giudizio definitivo spetta al RG.

Disabilità motoria

-15/-25/-35 punti

La vostra mobilità ha subito una certa menomazione. Il bonus in punti dipende dal danno, secondo i criteri seguenti:

Gamba invalida: avete soltanto una gamba in cattive condizioni; il valore di Movimento e di Schivata vengono ridotti di 3. Subite una penalità di -3 nell'esercizio di qualunque abilità fisica che richieda camminare o correre. Ciò include anche quelle relative al maneggiare le armi da mischia e il combattimento a mani nude (le abilità con le armi a gittata non viene compromessa). **-15 punti.**

Una sola gamba: avete perduto una gamba. Avete una penalità di -6 se dovete servirvi di un'abilità che richieda l'uso delle gambe. Non potete correre. Facendo uso di grucce o di una gamba di legno, avete un valore massimo di Movimento di 2 (altrimenti non potete camminare affatto). Se avete accesso alle protesi ortopediche di LT6 (XX secolo), potete ridurre gli effetti della menomazione a quelli di una gamba invalida, ma dovete "annullare" la differenza in punti (la tecnologia di LT8+ può rimpiazzare la gamba perduta, con una che è anche migliore dell'originale; in tal caso non si tratterà più di uno svantaggio). **-25 punti.**

Senza gambe o paraplegico: siete costretto su una sedia a rotelle o su qualche piattaforma dotata di ruote. Se la fate muovere con la forza delle braccia, la sua velocità

sarà pari ad $\frac{1}{4}$ della FO, arrotondata per difetto. In alternativa, potete essere portati a spalla o su una barella. Il Regista di Gioco assegnerà le penalità ragionevolmente adeguate a questo handicap. Es. non potete passare attraverso porte strette, fare le scale o scavalcare muretti, viaggiare se non in veicoli adeguatamente equipaggiati, combattere efficacemente (fatta eccezione per le armi da fuoco o la balestra) e così via. Se dovete combattere con un'arma da mischia lo farete con un -6 all'abilità. -35 punti.

Fobie

Una "fobia" è la paura di un oggetto, di una creatura o di una circostanza specifica. Molte paure sono ragionevoli, ma una fobia è invece una sottile paura irrazionale. Quanto più comune è un oggetto o una situazione, tanto più elevato sarà il valore in punti della paura verso di esso. Se soffrite di una fobia, potrete controllarla temporaneamente realizzando con successo una valutazione sulla Volontà... ma la paura persisterà. Anche se riuscirete a padroneggiarla, sarete a IN-2 e DE-2, fintantoché sarà presente la causa della paura, e dovrete fare una valutazione ogni 10 minuti, per verificare se la paura stessa non vi abbia sopraffatti. Se fallirete una valutazione sulla Volontà per superare una fobia, vi acquerterete, scapperete, andrete nel panico, o comunque reagirete in maniera del tutto insensata. Se la vittima di una Fobia viene minacciata con l'oggetto delle sue paure, deve immediatamente compiere una valutazione sulla Volontà +4. Se i nemici usano effettivamente l'oggetto in questione contro di lui, dovrà effettuare una normale valutazione sulla Volontà. Se fallisce il controllo, avrà un collasso nervoso, ma non necessariamente parlerà. Alcune Fobie comuni: sangue (emofobia; -10 punti), gente (demofobia; -15 punti), oscurità (scotofobia; -15 punti), cani (cinofobia; -5 punti), spazi chiusi (claustrofobia; -15 punti), altezza (acrofobia; -10 punti), numero 13 (triscadecafobia; -5 punti), spazi aperti (agorafobia; -10 punti), ragni (aracnofobia; -5 punti), cose sconosciute e insolite (xenofobia; -15 punti).

Giovinezza

Siete un minorenne secondo i canoni della vostra cultura (da 1 a 3 anni di minore età, con -2 per anno). Sarete soggetti a una penalità di -2 alla Valutazione della reazione ogni volta che tentate di rapportarvi agli altri come se foste un adulto; potrete anche essere loro simpatici, ma non vi terranno in considerazione. Potete anche essere esclusi dalla possibilità di entrare nei night club, di guidare veicoli, di far parte di un esercito o di divenire membri di una corporazione, a seconda dell'ambientazione in questione. *Dovete* tener conto del trascorrere del tempo e "annullare" questo svantaggio una volta diventato "maggiorrenne" (solitamente 18 anni) secondo la vostra società.

Ghiottoneria

Siete troppo goloso di cibi e bevande. Avendone la possibilità, cercherete sempre di accollarvi delle provviste supplementari. Non vorreste mai dover saltare un pasto. Trovandovi di fronte ad un bel bocconcino o ad un bicchiere di buon vino al quale, per un qualche motivo, vorreste resistere, dovete effettuare una valutazione sulla Volontà per riuscirci. La ghiottoneria non è una debolezza grave, ma per la sua natura si rivelerà rapidamente a chiunque vi incontri.

Impulsività

Odiare parlare e discutere: preferite l'azione! Quando siete soli, prima agite e poi pensate. In gruppo, quando gli amici vogliono fermarsi e discutere di qualcosa, direte la vostra opinione, se l'avete, in quattro e quattr'otto, e poi farete *qualcosa*. Immedesimatevi! Se è assolutamente necessario attendere e riflettere, dovrete realizzare un tiro sulla Volontà per riuscirci.

Invidia

Avete automaticamente una cattiva reazione contro chiunque appaia più intelligente, attraente o ricco di voi. Vi opponete sistematicamente a ogni piano proposto da un "rivale", e *odiate* chiunque abbia un ruolo più importante del vostro. Se un PNG è invidioso, il Regista di Gioco sottrarrà da -2 a -4 punti dalla sua reazione nei confronti dell'oggetto della propria invidia.

Irascibile

Non siete in grado di controllare appieno le vostre reazioni emotive. In qual-

siasi situazione di stress, dovrete effettuare una valutazione sulla Volontà. Se fallirete, perderete il controllo dei nervi e dovrete insultare, attaccare o agire in qualche altro modo contro la causa dello stress.

Onestà

Dovete obbedire alla legge, e fare del vostro meglio affinché gli altri facciano altrettanto. Non potete fare a meno di farlo e perciò si tratta essenzialmente di un altro tipo di *Codice d'onore* (vedi pg. 11)

Questo è considerato uno svantaggio poiché spesso limita le possibilità di scelta! Avendo a che fare con leggi irragionevoli, dovete comunque tirare sull'IN per capire la "necessità" di trasgredire e sulla Volontà per evitare di seguirle! Se mai vi capitasse di comportarvi disonestamente, il Regista di Gioco potrà penalizzarvi per cattiva interpretazione. Vi è concesso di mentire se ciò non comporta un'infrazione della legge. La *Sincerità* (pg. 13) è uno svantaggio a parte.

Pacifismo

Siete contrari alla violenza. Esistono due diverse forme di questo svantaggio:

Autodifesa: combattete soltanto quando si tratta di difendere voi stessi e coloro di cui vi prendete cura, usando il minimo di forza necessario (non vi è permesso essere i primi ad attaccare). Dovete fare del vostro meglio per scoraggiare gli altri a iniziare uno scontro. -15 punti.

Non uccidere: potete combattere liberamente e anche *iniziare* uno scontro, ma non potete intraprendere alcuna azione dettata dall'intenzione di provocare la morte di qualcuno. Ciò include anche il lasciar morire un avversario ferito. Dovrete fare del vostro meglio affinché i vostri compagni evitino di uccidere. Se uccidete qualcuno (o vi sentite responsabili della sua morte), subite un immediato crollo nervoso. Lanciate 3 dadi e sarete, per il numero di giorni indicati dal risultato, completamente depressi e demotivati (interpretatelo!). Durante questo periodo di tempo, dovete effettuare una valutazione sulla Volontà per poter tentare un *qualsiasi* tipo di azione violenta contro *qualunque* persona e per qualunque motivo. -15 punti.

Pigrizia

Siete assolutamente avverso al lavoro fisico. Le possibilità di ottenere un aumento o una promozione in *qualsiasi* lavoro sono dimezzate! Se lavorate in proprio, la paga settimanale è dimezzata. Dovete evitare il lavoro, in special modo il lavoro duro, a ogni costo. Interpretate questo ruolo!

Piromania

Amate il fuoco! Vi piace *accenderlo*. Per una buona rappresentazione del ruolo, non dovete mai perdere l'occasione di accendere un fuoco, o di apprezzarne uno che vedete. Quando è assolutamente necessario vincere tale amore per le fiamme, fate una valutazione sulla Volontà.

Prepotenza

Amate prendere in giro chi vi sta attorno se potete farla franca. A seconda della personalità e posizione, la prepotenza può prendere la forma di attacchi fisici, provocazioni intellettuali o emarginazione sociale. Riuscite in una valutazione sulla Volontà se volete evitare prepotenze quando sapete che dovrete farne a meno, ma interpretate il ruolo del personaggio correttamente, facendo il bullo con chiunque. Nessuno ama i prepotenti, tutti reagiranno nei vostri riguardi con un malus alla valutazione della reazione di -2.

Presunzione

Pensate di essere molto più potente, intelligente e/o competente di quanto non siate in realtà, e vi comportate in tal modo. Ogni volta (a giudizio del Regista di Gioco) che mostrate un irragionevole grado di cautela dovete fare una valutazione dell'IN. Se fallite, significa che non potete essere così prudente... ma dovete procedere come se foste in grado di tenere in pugno la situazione. Un personaggio presuntuoso beneficerà di +2 sulle valutazioni della reazione di individui giovani o ingenui (credono che siate in gamba quanto affermate di essere), ma -2 alle reazioni dei PNG esperti. Questo lato del carattere richiede una buona interpretazione. Un presuntuoso può essere orgoglioso e millantatore, o anche solo risoluto, in ogni caso rendete al meglio la sua parte!

-10 punti

-15 punti

-10 punti

-5 punti

-10 punti

-10 punti

Variabile

Da -2 a -6 punti

-5 punti

-10 punti

-10 punti

-10 punti

Senso del dovere

-5/-10/-15/-20 punti

Vi siete imposti un senso del dovere. Se provate un senso del dovere nei riguardi di qualcuno, non lo tradite mai, né l'abbandonate quando si trova nei guai o anche soltanto quando soffre o è malato. Se il vostro Senso del dovere è noto, gli altri reagiranno con bonus di +2 per fidarsi di voi in una situazione pericolosa. Se non seguite questo principio, agendo contro gli interessi di coloro verso i quali vi sentite in dovere, il RG vi penalizzerà per cattiva interpretazione.

Il giocatore deciderà quale sarà il gruppo nei confronti del quale il suo personaggio prova il Senso del dovere, e il RG ne stabilirà il valore in punti. Esempi: verso gli amici intimi e i compagni di avventura (-5 punti), verso una nazione o un'altra grande collettività (-10 punti), verso chiunque conosciate personalmente (-10 punti), nei confronti di tutta l'umanità (-15 punti), verso ogni essere vivente (-20 punti).

Sincerità

-5 punti

Odiare dire bugie o ci riuscite malissimo. Per poter mantenere il silenzio quando c'è di mezzo una verità sveniente a dirsi (mentire per omissione), dovete compiere una valutazione sulla Volontà. Per *dire* invece una bugia vera e propria, dovete effettuare una valutazione sulla Volontà con una penalità di -5! Se fallite, spifferate la verità o vi confonderete in modo tale che risulterà evidente a tutti che state mentendo.

Sordità parziale

-10 punti

Non siete sordi, ma avete perso parte dell'udito. Avete IN-4 su qualsiasi valutazione sull'udito. Subite una penalità di -4 nelle abilità di Linguaggi (pg. 17), in qualunque situazione in cui dovete comprendere qualcuno (se siete colui che sta parlando, tale svantaggio non avrà alcun effetto negativo su di voi).

Testardaggine

-5 punti

Volete fare sempre di testa vostra e vi rendete, in genere, difficile da sopportare: interpretatelo! I vostri amici dovranno fare un mucchio di tiri di *Persuadere* per convincervi ad accettare anche il più ragionevole dei piani. Gli altri reagiranno verso di voi con un malus di -1.

Un solo braccio

-20 punti

Avete perduto un braccio (oppure siete nato senza di esso). Se siete destri, fate conto di aver perso il braccio sinistro, e viceversa. Non potete usare la spada e lo scudo contemporaneamente, né alcun tipo di arma a due mani, né fare niente che richieda l'uso di entrambe le braccia. Potete tentare qualunque azione che richieda l'impiego di un solo braccio, senza subire alcuna penalizzazione. In casi estremi, è preferibile consentire al personaggio di tentare l'azione desiderata con una penalità di -4 alla DE, oppure cercare di verificare realmente se essa è possibile!



Un solo occhio

-15 punti

Avete solo un occhio buono; potete metterne uno di vetro o coprirlo con una benda. Soffrite di -1 sulla DE in combattimento e nel compiere qualsiasi azione richieda la coordinazione mano/occhio, e -3 se si tratta di far uso di armi a gittata, lanciare oggetti o guidare qualsiasi veicolo più veloce di un carretto tirato da un cavallo. Subite anche una penalità di -1 su tutte le valutazioni della reazione, tranne per quelle realizzate da creature del tutto aliene. *Eccezione:* se possedete *Carisma* oppure un aspetto *Bello* o *Bellissimo*, la benda sull'occhio vi darà un'aria da eroe romantico, e non influenzerà negativamente le valutazioni della reazione.

Vista imperfetta

-10/-25 punti

Potete scegliere di essere miopi o presbiti. Se siete miopi non potete leggere testi in caratteri piccoli da più di 30 cm, o le insegne stradali da più di 10 metri di distanza. Quando usate un'arma, subite una penalità di -2 alla valutazione sull'abilità. Se siete presbiti, non potete leggere un libro se non con grande difficoltà (al triplo del tempo di lettura normale) e siete a DE -3 per quanto riguarda ogni lavoro manuale su oggetti di piccole dimensioni. Qualsiasi personaggio, a LT 5 o superiore, può acquistare un paio di occhiali che compenseranno interamente il difetto di vista, finché li indossa. Nel XX

secolo sono disponibili anche lenti a contatto. Ricordatevi che questi oggetti si possono perdere o danneggiare nelle avventure! Chi inizia a giocare a un LT in cui la vista può essere corretta, riceverà da questi difetti 10 punti. Un personaggio originario di un mondo in cui questi difetti non possono essere corretti riceverà 25 punti.

Volontà debole

-8 punti/livello

Venite facilmente persuasi, intimoriti, tiranneggiati, costretti, provocati e così via. Per ogni livello acquistato, l'IN viene ridotta di 1 ogni volta che dovete fare una valutazione sulla Volontà, compresi i tentativi di resistere a distrazioni, seduzioni, torture, controlli mentali, e così via. La Volontà debole influenza anche tutti i tentativi di tenere sotto controllo le fobie ed evitare problemi mentali. Uno stesso personaggio non può avere contemporaneamente Forza di volontà e Volontà Debole.

Voto

da -1 a -15 punti

Avete giurato di fare (o di non fare) una certa cosa. Per voi è una faccenda seria. Se così non fosse, non sarebbe uno svantaggio. Spetta al Regista di Gioco stabilire il valore esatto di un voto, ma sarà commisurato alle difficoltà che causa al personaggio. Un *Voto banale*, come "veste sempre di rosso", è una peculiarità da -1 (vedi sotto). Un *Voto minore*, come "essere vegetariani", vale -5 punti. Un *Voto maggiore*, come "non usa mai armi affilate", vale -10 punti. Un *Voto grande*, come "combattere sempre con la mano sbagliata", vale -15 punti.

PECULIARITÀ

Una "peculiarità" è un tratto minore della personalità. Non è un vantaggio, né necessariamente uno svantaggio. Per esempio, l'Avidità è uno svantaggio, ma se volete ricevere in pagamento solo monete d'oro, questa è una peculiarità.

Potete assegnare al personaggio fino a 5 "peculiarità" da -1 punto ciascuna e avere così 5 punti in più da spendere in altri aspetti del vostro personaggio. Questi punti *non contano* nel conto del numero massimo di svantaggi consentiti nella campagna. L'unica condizione da rispettare con le peculiarità è: *dovete* interpretarle durante il gioco! Se scegliete la peculiarità "Aversione per i luoghi elevati", ma poi scalate allegramente alberi e rocce a ogni occasione, il RG vi penalizzerà per cattiva interpretazione del ruolo. I punti che perderete in questo modo saranno superiori a quelli che avete guadagnato assumendovi la peculiarità in questione. In breve, non sceglietevi una peculiarità se poi non avete voglia di giocarla! Esempi di peculiarità sono fedi e scopi, aversioni, desideri, comportamenti ed espressioni, abbigliamento particolari e così via.

ABILITÀ

Un'"abilità" è una conoscenza specifica. Il karate, la meccanica e l'inglese sono abilità.

Ognuna delle vostre abilità è rappresentata da un numero detto *livello dell'abilità*; più questo numero è alto, maggiore è la vostra capacità di riuscire. Quando cercate di fare qualcosa, voi (o il RG) dovrete tirare 3 dadi e confrontare la loro somma con il livello dell'abilità appropriata, modificato come il Regista di Gioco ritiene opportuno per quella particolare situazione. Se il numero che otterrete sarà *uguale o minore* del vostro livello (modificato) dell'abilità, sarete riusciti a compiere l'azione tentata! Ma un risultato di 17 o 18 è sempre un fallimento.

Alcune abilità sono diverse a seconda del *Livello tecnologico* ("LT" in breve). Tali abilità sono indicate da /LT. Vedi pg. 33 per avere maggiori informazioni a riguardo.

Apprendere le abilità

Per apprendere o migliorare un'abilità, bisogna utilizzare punti personaggio. Le abilità sono divise in *fisiche* (F) e *mentali* (M). Le tabelle che seguono mostrano il costo in punti per apprendere ogni abilità.

La prima colonna mostra il livello d'abilità che state cercando di raggiungere, *relativo alla caratteristica su cui l'abilità si basa*. Di solito la caratteristica rilevante è la DE per le abilità fisiche e l'IN per le abilità mentali; eccezioni a questa norma vengono indicate nella descrizione delle singole abilità. Se la vostra DE è 12, allora



un livello di “DE-1” sarebbe 11, “DE” sarebbe 12, “DE+1” sarebbe 13, e così via. Le colonne rimanenti mostrano il costo in punti per apprendere abilità di diverse *difficoltà* – Facile (F), Media (M), Difficile (D), Molto difficile (MD) – a quel livello d’abilità. Abilità più difficili richiedono più punti personaggio per essere apprese!

ABILITÀ FISICHE

Livello d’abilità finale	Difficoltà dell’abilità		
	Facile	Media	Difficile
DE-3	–	–	½ punto
DE-2	–	½ punto	1 punto
DE-1	½ punto	1 punto	2 punti
DE	1 punto	2 punti	4 punti
DE+1	2 punti	4 punti	8 punti
DE+2	4 punti	8 punti	16 punti
DE+3	8 punti	16 punti	24 punti
DE+4	16 punti	24 punti	32 punti

ABILITÀ MENTALI

Livello d’abilità finale	Difficoltà dell’abilità			
	Facile	Media	Difficile	Molto difficile
IN-4	–	–	–	½ punto
IN-3	–	–	½ punto	1 punto
IN-2	–	½ punto	1 punto	2 punti
IN-1	½ punto	1 punto	2 punti	4 punti
IN	1 punto	2 punti	4 punti	8 punti
IN+1	2 punti	4 punti	6 punti	12 punti
IN+2	4 punti	6 punti	8 punti	16 punti

Ulteriori miglioramenti seguono la stessa progressione: 8 punti per livello per le abilità fisiche, 4 punti per livello per le abilità mentali Molto difficili e 2 punti per livello per le altre abilità mentali.

Limite sulle abilità iniziali

Il *massimo* numero di punti personaggio che un personaggio in fase di creazione può utilizzare sulle abilità è pari al doppio della sua età. Per esempio, un personaggio di 18 anni d’età non potrebbe spendere più di 36 punti in abilità. Questo limite non si applica ad abilità apprese dopo la creazione del personaggio.

Livello d’abilità minimo

Molte abilità hanno un “Minimo”, cioè un livello con cui si pratica un’abilità *senza addestramento*. Nessuno può conoscere tutte le abilità; un tiro sul Minimo può salvare la vita del vostro personaggio. Un’abilità ha un Minimo se è qualcosa che tutti sono in grado di fare o conoscere... almeno un po’.

Per esempio, il Minimo per *Scassinare* è IN-5. Se l’IN del vostro personaggio è 11, e dovete scassinare una serratura, potete riuscirci con un risultato di 6 o meno (IN 11-5 = 6: Minimo in *Scassinare*). Armecciate con la serratura, fate scorrere la carta di credito sul lato della porta come in quel film che avete visto... e a volte funziona!

Alcune abilità (specialmente quelle Molto difficili) *non* hanno livelli minimi.

Elenco delle abilità

La descrizione di ogni abilità dà le seguenti informazioni:

Nome: il nome dell’abilità. Se l’abilità varia con il livello tecnologico questo dato sarà indicato qui – es. “Fabbro/LT”.

Tipo: il tipo di abilità (mentale o fisica) e la sua difficoltà (Facile, Media, ecc.).

Minimo: la caratteristica di riferimento che stabilisce il Minimo se l’abilità non è conosciuta – per esempio: “DE-6”. Se c’è più di un possibile Minimo, usate quello che dà il Minimo maggiore.

Descrizione: una *breve* descrizione dell’abilità e quando va fatta una valutazione.

Il Regista di Gioco dovrebbe permettere compiti di routine contro il livello d’abilità normale; compiti più o meno difficili e condizioni favorevoli o contrarie porteranno a vari modificatori del livello dell’abilità – decisi dal giudizio del RG.

Acrobazie (Fisica/Difficile)

DE-6

Questa è l’abilità di eseguire gesti ginnici e acrobatici, capriole, cadute e così via. Bisogna effettuare una valutazione per ogni acrobazia che si cerca di compiere.

Addestrare animali (Mentale/Difficile)

IN-6

Questa è l’abilità di addestrare e lavorare con tutti i tipi di animali. Valutazioni giornaliere vanno effettuate quando si cerca di addestrare un animale.

Analizzare indizi (Mentale/Difficile)

Nessuno

L’aspetto della Criminologia che utilizza i risultati scientifici delle analisi di laboratorio degli indizi raccolti. Fate una Valutazione per analizzare ogni indizio materiale.

Armaiolo/LT (Mentale/Media)

IN-5

L’abilità di costruire e riparare armi ed armature appropriate al livello tecnologico dell’abilità. Fate una valutazione per costruire, riparare o individuare i difetti di un arma o di un’armatura.

Armi a gittata (Fisica/Variabile)

Variabile

Le armi a gittata sono armi che lanciano proiettili, a differenze delle armi da lancio (vedi pg. 27). Ogni gruppo di queste armi richiede un’abilità differente; effettuate una valutazione contro tale abilità quando il personaggio compie un’attacco. Il Minimo delle armi F/F è DE-4, delle armi F/M è DE-5 e di quelle F/D è DE-6. Aggiungete 1 all’abilità per una IN di 10-11 e 2 per una IN di 12+ quando usate armi a gittata con l’estensione “/LT”.

Le armi a gittata includono:

Armi a raggio/LT (F/F): tutti i tipi di armi a raggio, come laser, storditori o disintegratori.

Armi a polvere nera/LT (F/F): tutte le armi a polvere nera, inclusi i moschetti, le pistole e i fucili antichi.

Arco (F/D): l’arco lungo, l’arco corto e tutti gli archi simili, nonché il moderno arco con carrucole.

Balestra (F/F): tutti i tipi di balestra, inclusa quella che scaglia pallettoni invece che quadrelle.

Armi da fuoco/LT (F/F): ogni tipo di arma a cartucce del XX secolo richiede un’abilità Armi da fuoco diversa. Alcune di queste sono: rivoltelle, shotgun, fucili e mitragliatrici leggere.

Frombola (F/D): la frombola e la frombola a bastone.

Armi da lancio (Fisica/Facile)

DE-4

L’abilità di lanciare ogni tipo di arma lanciabile. Per ogni arma c’è una diversa abilità; es. Armi da lancio (coltello), Armi da lancio (ascia) e così via.

Armi da mischia (Fisica/Variabile)

Variabile

Ogni categoria di armi da mischia richiede una diversa abilità fisica; effettuate una valutazione su questa abilità quando il personaggio attacca. La maggior parte delle armi da mischia può anche parare (pg. 26); l’abilità base per parare è pari a ½ del livello d’abilità base con l’arma, salvo indicazioni contrarie. Il Minimo delle armi F/F è DE-4, delle armi F/M è DE-5 e di quelle F/D è DE-6. Alcuni esempi di abilità di questo tipo:

Ascia/Mazza (F/M): qualsiasi arma corta di piccola o media taglia a una mano, sbilanciata, come un’ascia, una mazza o un piccone.

Sfollagente (F/F): lo sfollagente è una piccola sacca di cuoio appesantita con sabbia, monete, piombini, pietre o altro che si usa per colpire la nuca e mettere fuori combattimento senza uccidere. Non può parare.

Spada (F/M): qualsiasi arma lunga da 0,6 a 1,2 m, bilanciata e utilizzabile con una sola mano, come una spada o una mazza da baseball.

Scherma (F/M): la sciabola, la striscia e lo spadino. La parata è pari a 2/3 dell’abilità Scherma e non ½. L’ingombro sopportato deve essere *leggero* o meno per poter usare l’abilità Scherma.

Mazzafrusto (F/D): qualsiasi arma sbilanciata con la testa attaccata all’impugnatura da una catena o corda, come il mazzafrusto o il flagello. Qualsiasi tentativo di bloccare un mazzafrusto è a -2; qualsiasi tentativo di parare è a -4, inoltre

coltelli e armi da schermo non possono parare in alcun modo i mazzafrusti!

Spada d'energia (F/M): un'arma che produce un corto raggio d'energia e viene utilizzata come una spada.

La tipica spada d'energia di LT 11 ha un allungo di 1, fa 8d di danni da Taglio (4 da Punta), costa € 3.000, pesa 1 kg e sembra una torcia elettrica finché non viene attivata.

Ci vuole 1 turno per attivarla e un altro perché il raggio si formi e si stabilizzi. Le sue batterie durano circa 5 minuti.

Coltello (F/F): qualsiasi coltello, pugnale o stiletto.

Armi inastate (F/M): tutte le armi su pertiche molto lunghe (almeno 2 m) e sbilanciate, come la falce inastata, la scure inastata o l'alabarda.

Spada corta (F/M): qualsiasi arma lunga da 0,3 a 0,6 m, bilanciata e utilizzabile con una mano, come la spada corta o il manganello.

Lancia (F/M): tutti i tipi di lance, giavellotti, picche, baionette innestate o altre armi lunghe, leggeri e appuntite

Bastone ferrato (F/D): tutti i bastoni spessi almeno 3-4 cm (diametro) e lunghi da 1,2 a 2 m usati con due mani.

Quest'abilità comprende sia il bastone ferrato sia un bastone improvvisato. La parata è pari a $\frac{2}{3}$ dell'abilità e non $\frac{1}{2}$.

Asce/Mazze a due mani (F/M): tutte le armi lunghe, sbilanciate e utilizzabili con due mani come la scure a due mani o il maglio.

Spadone a due mani (F/M): tutte le armi lunghe (da 1,2 a 1,5 m), bilanciata e utilizzabili con 2 mani.

Arrampicarsi (Fisica/Media) DE-5 o FO-5

L'abilità di scalare montagne, muri di roccia, alberi, edifici o altro. Fate una valutazione per cominciare l'arrampicata; arrampicate lunghe possono richiedere più di una valutazione. Vedi pg. 23.

Borseggiare (Fisica/Difficile) DE-6

L'abilità di sottrarre un piccolo oggetto (borsello, coltello ecc.) da una persona. Fate una valutazione per furto; se il bersaglio è vigile, fate un confronto rapido contro l'IN del bersaglio.

Cantare (Fisica/Facile) SA-4

Lo studio di quest'abilità è basato sulla SA e non sulla DE. Quest'abilità permette di cantare in modo piacevole. Fate una valutazione per ogni esecuzione.

Cavalcare (Fisica/Media) DE-5

L'abilità di cavalcare un animale. Una diversa versione di quest'abilità va appresa per ogni tipo di animale. Fate una valutazione quando l'animale è montato per la prima volta e successivamente ogni volta che si affronta una situazione difficile durante il cammino.

Celare (Mentale/Media) IN-5

L'abilità di nascondere oggetti su di una persona, o di trovarli. Fate una valutazione per ogni oggetto da nascondere o trovare.

Comandare (Mentale/Media) FO-5

L'abilità di coordinare un gruppo in una situazione pericolosa o snervante. Fate una valutazione per condurre PNG in una situazione pericolosa.

Conoscenza della natura (Mentale/Difficile) IN-6

Una conoscenza generale di piante, animali e della natura nelle sue varie forme. Fate una valutazione per identificare piante, animali e così via.

Conoscenza della regione (Mentale/Facile) IN-4 per i residenti

Quest'abilità rappresenta la familiarità con la gente, la politica e le caratteristiche geografiche di una particolare regione. Fate una valutazione per ogni elemento di conoscenza che si desidera conoscere.

Consultare (Mentale/Media) IN-5

L'abilità di consultare biblioteche o archivi elettronici. Una valutazione positiva in un luogo adatto alla consultazione permetterà al personaggio di trovare dati utili, sempre che l'informazione sia disponibile nel luogo dove la si è cercata.

Correre (Fisica/Difficile) Nessun minimo

Quest'abilità è basata sulla SA e non sulla DE. Rappresenta l'addestramento negli scatti e nella corsa sulle lunghe distanze. Se vi siete allenati in quest'abilità, dividete il vostro livello d'abilità per 8 (senza arrotondare) e aggiungete il risultato alla vostra Velocità al fine di calcolare il vostro punteggio di Movimento (questo modifica il solo movimento sulla terraferma). Vedi pg. 23 per maggiori dettagli.

Criminologia/LT (Mentale/Media) IN-5

Lo studio del crimine e della mente dei criminali. Fate una valutazione per trovare e interpretare indizi, intuire il comportamento di un criminale e altre azioni simili.

Cucinare (Mentale/Facile) IN-4

L'abilità di preparare un pranzo gradevole partendo dagli ingredienti base. Fate una valutazione per ogni pranzo.

Danzare (Fisica/Media) DE-5

L'abilità di eseguire danze appropriate alla cultura del personaggio e di apprendere nuove danze rapidamente. Fate una valutazione per ogni esecuzione.

Demolire/LT (Mentale/Media) IN-5

L'abilità di demolire con l'ausilio di esplosivi. Una valutazione su Demolire va fatta ogni volta che il personaggio utilizza esplosivi.

Diagnosticare/LT (Mentale/Difficile) IN-6

L'abilità di capire cosa c'è che non va in una persona malata o ferita, o di capire cosa ha ucciso una persona. Fate una valutazione per ogni diagnosi.

Dipingere (Mentale/Difficile) IN-6

L'abilità di disegnare e dipingere belle opere. Fate una Valutazione per ogni opera.

Elettronica/LT (Mentale/Difficile) Nessun minimo

L'abilità di progettare e costruire apparecchiature elettroniche. Una Valutazione positiva permette al personaggio di comprendere lo scopo di un apparecchiatura sconosciuta, identificare un difetto, eseguire una riparazione o progettare un nuovo sistema.

Fabbro/LT (Mentale/Media) IN-5

L'abilità di modellare metalli non preziosi a mano con gli strumenti adatti. Fate una valutazione per ogni ora di lavoro.

Falegnameria (Mentale/Facile) IN-4 o DE-4

L'abilità di costruire oggetti in legno disponendo degli attrezzi adatti. Fate una valutazione per ogni ora di lavoro.

Falsificare (Mentale/Difficile) IN-6 o DE-8

L'abilità di produrre banconote, passaporti o altri documenti falsi. Fate una valutazione per ogni falsificazione.

Fotografia/LT (Mentale/Media) IN-5

L'abilità di utilizzare la macchina fotografica in modo competente, di utilizzare una camera oscura e così via. Fate una valutazione per ogni fotografia scattata o sviluppata.

Furtività (Fisica/Media) IN-5 o DE-5

L'abilità di nascondersi e muoversi silenziosamente. Fate un confronto rapido tra la valutazione dell'abilità di Furtività e la valutazione dell'udito della persona da cui chi si muove furtivamente cerca di nascondersi.

Gioco d'azzardo (Mentale/Media)

L'abilità di giocare a giochi d'azzardo. Una valutazione positiva su Gioco d'azzardo permette di capire se un gioco è truccato, d'identificare un baro in un gruppo di stranieri o di "valutare le possibilità" in una situazione rischiosa.

Influenzare altri (Mentale/Variabile)

Ci sono diversi modi per influenzare gli altri; ognuno è un'abilità diversa. Una valutazione positiva risulterà in una buona reazione da parte del PNG. Una valutazione negativa risulterà in una reazione negativa (tranne che nel caso della Diplomazia che è sempre sicura). Per riuscire a costringere o a manipolare un PNG, bisogna vincere un confronto rapido tra la vostra abilità e la sua Volontà. Alcuni metodi per influenzare gli altri sono:

Conoscenza della malavita (M/M): include contatti che permettono di esercitare un'intimidazione indiretta. Utile solo in situazioni criminali e di "strada". Minimo IN-5.

Diplomazia (M/D): negoziazioni e compromessi. Minimo IN-6.

Intimidire (M/M): minacce e violenza. Minimo FO-5.

Persuadere (M/M): imbrogliare e mentire. Minimo IN-5.

Savoir Faire (M/F): educazione ed etichetta. Principalmente utile nelle situazioni di "alta società". Minimo IN-4.

Sedurre (M/M; basata su SA e non su IN): seduzione e adescamento, di solito utilizzato su personaggi di sesso diverso da quello del proprio personaggio. Minimo SA-3.

Ingegneria (Mentale/Difficile)**Nessun minimo**

L'abilità di progettare e costruire macchinari complessi. Una valutazione positiva permette di comprendere lo scopo di un macchinario sconosciuto, valutare un problema, eseguire una riparazione o progettare un nuovo macchinario.

Insegnare (Mentale/Media)**IN-5**

L'abilità d'istruire altre persone. Il Regista di Gioco può richiedere una o più valutazioni positive per insegnare un'abilità a un'altra persona.

Interrogare (Mentale/Media)**IN-5**

L'abilità di interrogare un prigioniero. Per riuscire il vostro personaggio deve vincere un confronto d'abilità tra la sua abilità d'interrogazione e la Volontà del prigioniero.

Karate (Fisica/Difficile)**Nessun minimo**

Rappresenta l'*addestramento formale* nel colpire con piedi e mani. Quando cercate di colpire con un calcio o un pugno usate l'abilità Karate invece della DE per effettuare la valutazione dell'attacco, ed aggiungete $1/2$ del vostro livello d'abilità (arrotondato per difetto) al danno. Il personaggio con quest'abilità può anche parare attacchi (anche se portati con armi) a $2/3$ dell'abilità. L'ingombro del vostro personaggio deve essere *leggero* o meno per poter usare Karate.

Lanciare (Fisica/Difficile)**Nessun minimo**

L'abilità di lanciare qualsiasi cosa potete raccogliere. Migliora sia la precisione del lancio (effettuate una valutazione per lanciare qualsiasi cosa riusciate a sollevare) sia la gittata (aggiungete $1/6$ dell'abilità Lanciare alla FO quando determinate la gittata). Effettuate una valutazione per ogni lancio. Vedi pg. 23.

Liberarsi (Fisica/Difficile)**DE-6**

L'abilità di liberarsi da corde, manette e vincoli simili. Il primo tentativo di liberarsi richiede 1 minuto; ogni ulteriore tentativo richiede 10 minuti.

Legge (Mentale/Difficile)**IN-6**

Una valutazione positiva di Legge permette di ricordare, dedurre o ricavare la risposta a una domanda sulla legge. Un processo viene rappresentato come un confronto rapido tra le abilità di Legge.

Meccanica/LT (Mentale/Difficile)**IN-6**

L'abilità di valutare e risolvere problemi ordinari nelle macchine del LT del vostro personaggio. Effettuate una valutazione per ogni analisi o riparazione.

Medicina/LT (Mentale/Difficile)**IN-7**

L'abilità professionale di aiutare i malati, prescrivere medicine e cure, ecc. Questa è l'abilità da usare se il Regista di Gioco richiede una singola valutazione per stabilire la competenza o la conoscenza medica generale.

Mercante (Mentale/Media)**IN-5**

L'abilità di essere un "mercante", comprando e vendendo mercanzie. Una valutazione positiva permette di giudicare il valore della merce comune, trovare i mercati e così via.

Meteorologia (Mentale/Media)**IN-5**

Lo studio del tempo e l'abilità di predirlo con l'ausilio degli strumenti adeguati. Fate una valutazione per ogni predizione.

Mimetizzare (Mentale/Facile)**IN-4**

L'abilità di usare materiali naturali o vernici per mimetizzare una persona, dell'equipaggiamento, la vostra posizione o qualsiasi altra cosa. Fate una valutazione per ogni persona, veicolo o accampamento che si tenta di mimetizzare.

Muratore (Fisica/Facile)**IN-3**

L'abilità di costruire cose con mattoni, pietre e gli strumenti adatti. Fate una valutazione per ogni ora di lavoro.

Navigazione/LT (Mentale/Difficile) Nessun minimo

L'abilità di stabilire la posizione osservando le stelle, le correnti oceaniche, ecc. Una valutazione positiva dirà al vostro personaggio dove si trova, sia sul mare che sulla terraferma.

Nuotare (Fisica/Facile)**FO-5 o DE-4**

Quest'abilità viene usata sia per nuotare che per salvare qualcuno dal pericolo di annegamento. Fate una valutazione per ogni nuotata, tuffo o tentativo di salvataggio. Vedi pg. 24.

Occultismo (Mentale/Media)**IN-6**

Lo studio del misterioso e del soprannaturale. Fate una valutazione per identificare ogni credo magico o mistico o per identificare un rituale.

Operatore apparecchiature elettroniche (Mentale/Difficile)**IN-5**

L'abilità di utilizzare apparecchiature elettroniche. Per l'uso normale e quotidiano dell'equipaggiamento non è necessaria alcuna valutazione. La valutazione andrebbe richiesta solo nelle situazioni d'emergenza.

Operatore di computer (Mentale/Facile)**IN-4**

L'abilità di utilizzare un computer. Fate una valutazione ogni volta che dovete estrarre dei dati, eseguire un programma o compiti simili.

Parlare in pubblico (Mentale/Media)**IN-5**

L'abilità di raccontare storie e di parlare di fronte a un pubblico. Fate una valutazione per ogni discorso o per ogni storia.

Pedinare (Fisica/Media)**IN-6**

L'abilità di seguire una persona in una folla senza farsi notare. Fate un confronto rapido tra l'abilità Pedinare di chi pedina e la valutazione di un senso appropriato della persona seguita. Se chi pedina perde il confronto allora perde di vista la persona pedinata – o viene notato!

Programmare computer/LT (Mentale/Difficile) IN-6

L'abilità di scrivere e correggere programmi per computer. Effettuate una valutazione ogni volta che volete scrivere, correggere o comprendere un programma per computer.

Pronto soccorso (Mentale/Facile)**IN-5**

L'abilità di bendare una ferita sul campo di battaglia (vedi pg. 29). Fate una valutazione per ogni ferita.

Pugilato (Fisica/Media)**Nessun minimo**

Quest'abilità rappresenta l'addestramento formale nel pugilato. Quando il personaggio dà un pugno, fate una valutazione per vedere se colpite, e aggiungete $\frac{1}{5}$ del livello d'abilità (arrotondato per difetto) ai danni. Il vostro personaggio può cercare di parare a mani nude a $\frac{2}{3}$ del livello d'abilità (con una penalità di -2 per i calci, -3 per armi con tipo d'attacco *Fendente*).

Recitare (Mentale/Media)**IN-6**

L'abilità di simulare emozioni, manierismi e la voce, di mentire in modo convincente per un lungo periodo di tempo. Eseguite un confronto rapido con l'IN di ogni persona che volete ingannare.

Rissa (Fisica/Facile)**Nessun minimo**

L'abilità non formalizzata nel saper combattere *a mani nude*. Quando cercate di colpire con un pugno o un calcio fate una valutazione, e aggiungete $\frac{1}{10}$ del livello d'abilità (arrotondato per difetto) ai danni. Il vostro personaggio può cercare di parare attacchi senza armi a $\frac{2}{3}$ del livello d'abilità.

Saltare (Fisica/Facile)**Nessun minimo**

Rappresenta l'addestramento formale necessario a usare nel modo migliore la forza per saltare (vedi pg. 23). Fate una valutazione per ogni salto.

Scassinare (Mentale/Media)**IN-5**

Questa è l'abilità di aprire serrature senza la chiave né la combinazione. Ogni tentativo di aprire una serratura richiede 1 minuto e una valutazione; scassinare una cassaforte può richiedere molto più tempo!

Suonare (Mentale/Difficile)**Nessun minimo**

L'abilità di suonare uno strumento musicale. Ogni strumento richiede una versione diversa di quest'abilità. Fate una Valutazione per ogni esecuzione.

Scienze naturali (Mentale/Difficile)**IN-6**

Ogni specialità (come Botanica, Chimica, Geologia, Fisica o Zoologia) è una diversa abilità Mentale/Difficile che ha come Minimo IN-6. Fate una valutazione sull'abilità per far ricordare al vostro personaggio conoscenze generiche nel campo, analizzare dati, eseguire lavoro di laboratorio e così via.

Scienze sociali (Mentale/Difficile)**IN-6**

Ogni "scienza sociale" (es. Antropologia, Archeologia, Psicologia o Sociologia) è una distinta abilità Mentale/Difficile che ha come minimo IN-6. Fate una valutazione per ricordare elementi generali del campo di studio, identificare i tratti che caratterizzano un individuo, una cultura o una società (a seconda del caso), e così via.

Scienze umanistiche (Mentale/Difficile)**IN-6**

Ogni soggetto accademico "umanistico" o "artistico" (come Storia, Letteratura, Filosofia o Teologia) è un'abilità Mentale/Difficile separata che ha come minimo IN-6. Fate una valutazione dell'abilità per ricordare citazioni, fare analisi critiche, ecc.

Scrivere (Mentale/Media)**IN-5**

L'abilità di scrivere in modo chiaro e/o piacevole. Fate una valutazione per ogni articolo, o ogni giorno per lavori più lunghi, come romanzi, rapporti o testi di saggistica.

Scudo (Fisica/Facile)**DE-5**

L'abilità di usare uno scudo di tipo medievale o uno scudo antisommossa della polizia per scopi difensivi e offensivi. La difesa attiva dello scudo, cioè il punteggio di Blocco del vostro personaggio, (vedi pg. 26) è uguale alla metà del suo livello nell'abilità Scudo.

Seguire tracce (Mentale/Media)**IN-5**

L'abilità di seguire un uomo o un animale dalle tracce che lascia. Fate una valutazione su Seguire tracce per trovare le tracce e poi un'altra valutazione ogni 5 minuti di viaggio.

Sopravvivenza (Mentale/Media)**IN-5**

L'abilità di sopravvivere nella natura, trovare cibo e acqua, evitare i pericoli, costruire un riparo, ecc. Per ogni tipo di territorio è richiesta una diversa abilità di Sopravvivenza. Fate una valutazione per ogni giorno in una situazione di vita all'aperto senza attrezzature e viveri.

Tattica (Mentale/Difficile)**IN-6**

L'abilità di sviluppare una strategia migliore del nemico quando il combattimento è uno contro uno o tra piccoli gruppi. Una valutazione positiva della Tattica durante una battaglia a volte (a discrezione del Regista di Gioco) consentirà di dedurre esattamente le prossime mosse del nemico.

Trappole/IT (Mentale/Media)**IN-5 o DE-5**

L'abilità di costruire o evitare trappole e strumenti d'individuazione. Fate una valutazione per costruire, individuare, attivare o disattivare una trappola.

Travestirsi (Mentale/Media)**IN-5**

L'abilità di sembrare qualcun altro. Fate un confronto rapido di abilità (Travestirsi contro IN) per ogni persona (o gruppo) che il travestimento deve ingannare.

Veicoli (Fisica/Variabile)**Minimi variabili**

Ogni tipo di veicolo richiede un'abilità differente per poter essere adoperato. Fate una valutazione per farlo partire e poi ogni volta che si presenta un pericolo (un esito negativo indica che si è perso tempo o che si verifica un incidente). Le abilità Veicoli hanno come minimo DE-4 (Facili), DE-5 (Medie), o DE-6 (Difficili); i veicoli a motore hanno anche un minimo basato sulla IN con penalità simili. Alcuni tipi di veicoli e relative abilità sono: *Ciclismo (F/F)*, *Barche (F/M)* per barche a remi e a vela, *Guidare (F/M)* per le automobili, *Motociclismo (F/F)* per le motociclette, *Pilotare (F/M)* per gli aereoplani, e *Barche a motore (F/M)*.

Linguaggi

I linguaggi vengono trattati come abilità. Il *Talento per i linguaggi* (vedi pg. 10) rende più facile apprendarli.

Linguaggi (Mentale/Variabile)**Nessun minimo**

Ogni linguaggio richiede un'abilità mentale separata. L'abilità iniziale nel linguaggio nativo del vostro personaggio è pari alla sua IN, e costa solo 1 punto per ogni livello d'abilità superiore. Gli altri linguaggi vanno invece migliorati come tutte le altre abilità. Ogni linguaggio ha una sua difficoltà:

Facile: Inglese popolare, Esperanto e altri linguaggi simili.

Media: quasi tutti i linguaggi – Francese, Cinese, Elfico, Rumeno, ecc.

Difficile: Basco, Navajo e quasi tutti i linguaggi alieni.

Molto difficile: linguaggi alieni che non possono essere parlati con le capacità vocali naturali di chi tenta di riprodurli né con l'ausilio di semplici aiuti meccanici.

Quando due persone cercano di comunicare in un linguaggio che non è il linguaggio nativo per uno o per entrambi allora fate una valutazione sul Linguaggio usato per capire o farvi capire.

Gestualità (Mentale/Facile)**IN-4**

L'abilità di comunicare con semplici gesti delle mani improvvisati al momento. Fate una valutazione per cercare di comunicare un concetto generale.

Linguaggio gestuale (Mentale/Media) Nessun minimo

Ognuno dei tanti linguaggi che utilizzano solo segni. Ogni forma di linguaggio gestuale è un'abilità diversa, è trattata come qualsiasi altro linguaggio e va appresa separatamente.

EQUIPAGGIAMENTO

Adesso dovete decidere l'equipaggiamento a disposizione del vostro personaggio. Solitamente il Regista di Gioco darà un costo e un peso ragionevole a ogni oggetto d'equipaggiamento richiesto dai giocatori per i loro personaggi. In un gioco ambientato nel mondo moderno, può anche indicare come riferimento un catalogo reale! Armi e armature sono un caso speciale perché il loro uso richiede meccaniche di gioco più intricate. Questa sezione vi darà abbastanza informazioni per lasciarvi scegliere il vostro equipaggiamento da battaglia in modo intelligente.

Una nota sugli acquisti: il vostro personaggio comincia con fondi pari alla ricchezza iniziale della campagna, modificati dal suo personale *Livello di ricchezza* (vedi pg. 8). Il Regista di Gioco fornirà elenchi di equipaggiamenti dove sarà indicato il costo, il peso e altre informazioni utili sugli oggetti più importanti, darà inoltre una valutazione per qualsiasi altra cosa richiederete (il personaggio d'esempio a pg. 4 ha alcuni oggetti che non troverete sulle tabelle che seguono). Sottraete il prezzo di ogni oggetto che il vostro personaggio acquista dai suoi fondi iniziali per stabilire con quanti soldi resterà.

Armature

Le armature sono di vitale importanza nelle situazioni di combattimento. Le armature pesanti danno la protezione migliore, ma rallentano chi le indossa! Un altro problema è quello del costo: le armature migliori sono molto costose.

L'armatura protegge in due modi. La sua *Difesa passiva* (DP) aumenta l'abilità difensiva di chi l'indossa. La sua *Resistenza ai danni* (RD) protegge chi la indossa quando viene colpito. In entrambi i casi, i numeri più alti indicano una protezione migliore; vedi pg. 27.

Caratteristiche delle armature

Per ogni tipo di armatura vengono elencate le seguenti informazioni:

Descrizione generale: il nome dell'oggetto e come viene usato.

Difesa passiva (DP): il valore che si aggiunge all'abilità difensiva di chi l'indossa, e rappresenta il fatto che alcuni colpi verranno devianti dall'armatura. Il DP delle armature di solito va da 1 a 6.

Resistenza ai danni (RD): questa è la protezione fornita dall'oggetto in termini di danni sottratti da un colpo quando vi raggiunge. Es. se un personaggio è colpito mentre indossa un'armatura RD 6, e l'attaccante infligge 8 punti di danno, solo 2 oltrepasseranno la difesa fornita dall'armatura.

Peso: viene fornito in kg, va considerato ai fini dell'ingombro (si veda *Velocità, ingombro e movimento* a seguire).

Costo: il prezzo dell'armatura in €.

Tipo	LT	DP	RD	Costo	Peso
Vestiti ordinari	tutti	0	0	variabile!	0,5
Armatura di vestiti imbottiti	1-4	1	1	€ 180	7
Giustacuore in cuoio††	1-8	1	1	€ 50	2
Armatura in cuoio leggero	1-4	1	1	€ 210	5
Armatura in cuoio pesante	1-4	2	2	€ 350	10
Cotta di maglia	3-4	3*	4*	€ 550	22,5
Armatura di scaglie	2-4	3	4	€ 750	25
Armatura frontale di piastre**	2-4	4	5	€ 2.000	35
Armatura leggera di piastre**	3-4	4	6	€ 4.000	45
Armatura pesante di piastre**	3-4	4	7	€ 6.000	55
Giubbotto antiproiettile†	6	2	3	€ 220	8,5
Kevlar (leggera)	7	2*	4*	€ 220	2,5
Kevlar (pesante)	7	2*	12*	€ 420	4,5
Armatura completa leggera	7+	4	15	€ 270	11
Armatura completa media	8+	6	25	€ 1.520	16
Armatura completa pesante	9+	6	50	€ 2.520	26

* DP 1, RD 2 contro armi da Punta.

** I livelli di tutte le abilità di combattimento sono ridotti di -1 a causa dell'elmo. Vista e Udito di -3.

† Protegge solo il busto.

†† Protegge solo busto e braccia.

Scudi

Gli scudi sono estremamente importanti nel combattimento con armi a bassa tecnologia; essi proteggono chi li utilizza sia passivamente che attivamente. Innanzitutto uno scudo fermerà molti colpi automaticamente, senza che chi lo adopera debba fare nulla di particolare. Più grande è lo scudo e migliore sarà quest'effetto. Questa è la *difesa passiva* (DP) dello scudo. Inoltre chi utilizza uno scudo può deliberatamente cercare di "bloccare" un colpo. Questa è una *difesa attiva* (vedi pg. 26).

Uno scudo non fornisce "resistenza ai danni" - non riduce i danni da un colpo andato a segno, ma rende più difficile essere colpiti grazie alle difese passive ed attive.

Armi

Le armi che il vostro personaggio trasporta dovrebbero essere scelte in base alle sue abilità nell'usarle e quindi da considerazioni sulla sua forza e sulla sua disponibilità economica. Se non può usare un'arma è inutile che la compri. Armi ad alta tecnologia (come le pistole) funzioneranno per chiunque sappia come usarle. Armi a bassa tecnologia, come randelli e spade, faranno più danni se usate da persone forti.

Danno base delle armi

Il *danno base* è il danno d'impatto inflitto da un'arma, prima che la sua punta o la sua lama vengano considerate. Il danno base dipende dalla FO di chi usa l'arma. Il danno viene indicato come "dadi+bonus" (vedi pg. 2). Per esempio "2d+1" significa che dovete tirare 2 dadi sommarli ed aggiungere 1 al totale. Così un risultato di 7 dalla somma dei dadi significa che si sono inflitti 8 punti danno.

Tipi di attacco

Ci sono due tipi principali di attacchi: *Affondi* (A) e *Fendenti* (F). Un fendente infligge un danno maggiore, perché l'arma funziona come una leva e moltiplica gli effetti della FO di chi la usa. La tabella che segue mostra i danni base di ogni arma in base alla FO di chi la usa. La colonna mostra il numero di dadi da tirare per i danni:

Tipi di danno e danni bonus

Le armi fanno tre tipi di danno: *Punta*, *Taglio* e *Impatto*.

Le armi da *Punta* sono quelle che colpiscono con un'estremità appuntita. Quando si colpisce con un'arma da punta, il danno che oltrepassa l'armatura viene *raddoppiato*.

Le armi da *Taglio* colpiscono con una lama. Quando si colpisce con un'arma da taglio, il danno che oltrepassa l'armatura viene *aumentato della metà* (arrotondato per difetto).

Le armi da *Impatto* colpiscono con una superficie piatta. Non infliggono danni aggiuntivi.

Danno minimo: se colpite con un'arma da *Taglio* o da *Punta* o con un proiettile riuscite sempre a infliggere almeno 1 punto di danno base prima che si consideri la RD dell'armatura. Così se colpite con un pugnale per "1d-4" danni, e tirate un 2, infliggete comunque 1 punto di danno. Se colpite con un attacco da *Impatto*, invece, potete anche infliggere zero danni.

Danno massimo: alcune armi, specialmente le armi da Punta come i pugnali, non possono fare più di tanti danni in un colpo solo, indipendentemente dalla forza di chi l'utilizza.

Tipo	DP	Costo	Peso
Rotella	1	€ 25	1 Kg
Piccolo	2	€ 40	4 Kg
Medio	3	€ 60	7,5 Kg
Grande	4	€ 90	12,5 Kg

Tipo: il tipo di scudo.
DP: il valore da aggiungere all'abilità difensiva, anche se non si sa usare lo scudo.
Peso: il peso dello scudo espresso in chili.
Costo: il costo dello scudo in €.

TABELLA ARMI DA MISCHIA ANTICHE/MEDIEVALI

Le armi sono elencate in gruppi in base all'abilità necessaria a usarle.

Le armi che si possono usare in due modi (per esempio una spada corta può essere usata sia come arma da *Taglio* che come arma da *Punta*) hanno due linee, una per ogni tipo di attacco che possono eseguire.

"Tipo" è il tipo di danno (pg. 18) che l'arma infligge P (Punta), T (Taglio) e I (Impatto).

"Danni" indica i dadi da usare (pg. 18) per determinare i danni che l'arma infligge A (Affondo) e F (Fendente).

"Allungo" indica la distanza a cui l'arma può essere usata, se giocata utilizzando delle pedine su di una mappa marcata con esagoni; questo dato non viene usato in **GURPS Lite** ma viene indicato per lasciare la tabella compatibile con quelle presenti in **GURPS**.

Il "Peso" comprende il peso del fodero per spade, coltelli e altre armi che ne fanno uso.

"FO min." è la "Forza minima". Se il personaggio ha una caratteristica di FO inferiore riduce il suo livello d'abilità nell'arma di -1 per ogni punto di differenza: quell'arma è troppo grande per lui!

Arma	Tipo	Danno	Allungo	Costo	Peso	FO min.	Note speciali
ASCIA/MAZZA (DE-5)†							
Ascia	T	F+2	1	€ 50	2 Kg	12	1 turno per prepararla.
Mazza	I	F+3	1	€ 50	2,5 Kg	12	1 turno per prepararla.
SFOLLAGENTE (DE-4)							
Sfollagente	I	A	C	€ 20	0,5 Kg	7	Non può parare.
SPADA (DE-5, Spada corta-2 o Spada d'energia-3) Vedi pg. 15 per caratteristiche Spada d'energia.							
Spada	T	F+1	1	€ 500	1,5 Kg	10	Normalmente ha una punta <i>smussata</i> .
	I	A+1	1				
Bastone	I	F+1	1	€ 10	1,5 Kg	10	
SCHERMA (DE-5) Vedi pg. 26 per le regole sulle parate nella scherma.							
Spadino	P	A+1	1	€ 400	0,5 Kg	—	Danno massimo 1d+1.
Striscia	P	A+1	1, 2	€ 500	0,7 Kg	—	Danno massimo 1d+1.
Sciabola	T	F	1	€ 700	1 Kg	7	Danno massimo in Affondo: 1d+2.
	P	A+1	1				
MAZZAFRUSTO (DE-6) Qualsiasi tentativo di <i>parare</i> un mazzafrusto è a -4. Le armi da scherma <i>non possono</i> parare i mazzafrusti. †							
Mazzafrusto	I	F+3	1	€ 80	3 Kg	12	1 turno per prepararlo.
Flagello	I	F+4	1, 2*	€ 100	4 Kg	13	Usato a due mani. 1 turno per prepararlo.
COLTELLO (DE-4)							
Coltello lungo	T	F-2	C, 1	€ 40	0,5 Kg	—	Danno massimo 1d+2.
	P	A	C				Lanciabile; Danno massimo 1d+2.
Coltello corto	T	F-3	C, 1	€ 30	0,5 Kg	—	Danno massimo 1d+1.
	P	A-1	C				Lanciabile; Danno massimo 1d+1.
Pugnale	P	A-1	C	€ 20	0,2 Kg	—	Lanciabile; Danno massimo 1d.
ARMI INASTATE (DE-5) Tutte le armi in asta richiedono due mani.							
Falce inastata	T	F+3	2, 3*	€ 100	4 Kg	11	2 turni per prepararla.
	P	A+3	1-3*				1 turno per prepararla dopo un affondo.
Scure inastata	T o I	F+4	2, 3*	€ 120	5 Kg	12	2 turni per prepararla dopo un fendente.
Alabarda	T	F+5	2, 3*	€ 150	6 Kg	13	2 turni per prepararla dopo un fendente.
	P	F+4	2, 3*				2 turni per prepararla. Può <i>incastrarsi</i> .
	P	A+3	1-3*				1 turno per prepararla.
SPADA CORTA (DE-5, Spada-2 o Spada d'energia-3)							
Spada corta	T	F	1	€ 400	1 Kg	7	Le sciabole sono usate con l'abilità Spada corta.
	P	A	1				
Randello	I	F	1	€ 20	0,5 Kg	7	Un bastone corto e ben bilanciato.
	I	A	1				
LANCIA (DE-5 o Bastone ferrato-2)							
Giavelotto	P	A+1	1	€ 30	1 Kg	—	Usato principalmente per essere lanciato.
Lancia	P	A+2	1*	€ 40	2 Kg	9	Usata a una mano. Lanciabile.
		A+3	1, 2*				La stessa lancia usata a due mani.
BASTONE FERRATO (DE-5 o Lancia-2) Richiede due mani.							
Bastone ferrato	I	F+2	1, 2	€ 10	2 Kg	6	La parata è pari a 2/3 del livello d'abilità.
	I	A+2	1, 2				
ASCIA/MAZZA A DUE MANI (DE-5) Richiede due mani. †							
Scure a due mani	T	F+3	1, 2*	€ 100	4 Kg	13	1 turno per prepararla.
Maglio	I	F+4	1, 2*	€ 80	6 Kg	14	1 turno per prepararlo.
SPADONE A DUE MANI (DE-5 o Spada d'energia-3) Richiede due mani.							
Spadone a due mani	T	F+3	1, 2	€ 800	3,5 Kg	12	Normalmente ha una punta <i>smussata</i> .
	I	A+2	2				

* Devono essere *preparate* per 1 turno per cambiare da presa lunga a corta o viceversa.

† Diventa *non pronta* se usata per parare.

TABELLA ARMI A GITTATA E DA LANCIO ANTICHE/MEDIEVALI

Le armi sono elencate in gruppi, in base all'abilità necessaria per usarle. L'unica delle 4 gittate che ha importanza in **GURPS Lite** è la Max (massima), che è la gittata massima dell'arma, espressa in metri. Si badi che la gittata massima di un'arma lanciata dipende dalla FO di chi la lancia! Per il significato di TI e Acc vedi pg. 25.

Arma	Tipo	Danno	Gittate				Costo*	Peso†	FO min.	Note speciali
			TI	Acc	1/2D	Max.				
LANCIARE ASCE (DE-4)										
Scure da lancio	T	F+2	10	2	FO	FO×1½	€60	2 Kg	11	
ARCO (DE-6) Richiede 2 mani. 2 turni per renderlo pronto.										
Arco corto	P	A	12	1	FO×10	FO×15	€50/€2	1 Kg	7	Danno max. 1d+3.
Arco	P	A+1	13	2	FO×15	FO×20	€100/€2	1 Kg	10	Danno max. 1d+4.
Arco lungo	P	A+2	15	3	FO×15	FO×20	€200/€2	1½ Kg	11	Danno max. 1d+4.
Arco composito	P	A+3	14	3	FO×20	FO×25	€900/€2	2 Kg	10	Danno max. 1d+4.
Faretra							€10	¼ Kg		Contiene 10 frecce/quadrelle.
BALESTRA (DE-4) Richiede 2 mani, 4 turni per renderla pronta (8 se la FO è superiore a quella del personaggio).										
Balestra	P	A+4	12	4	FO×20	FO×25	€150/€2	3 Kg	7	Danno max. 3d.
Balestra a pallettoni	I	A+4	12	2	FO×20	FO×25	€150/€0,10	3 Kg	7	Tira pesi in piombo.
LANCIARE COLTELLI (DE-4)										
Coltello lungo	P	A	12	0	FO-2	FO+5	€40	½ Kg	–	Danno max. 1d+2.
Coltello corto	P	A-1	11	0	FO-5	FO	€30	¼ Kg	–	Danno max. 1d+1.
Pugnale	P	A-1	12	0	FO-5	FO	€20	⅛ Kg	–	Danno max. 1d.
FROMBOLA (DE-6) Richiede 2 mani per caricare, 1 per lanciare. 2 turni per renderla pronta.										
Frombola	I	F	12	0	FO×6	FO×10	€10	¼ Kg	–	Tira sassi.
Frombola a bastone	I	F+1	14	1	FO×10	FO×15	€20	1 Kg	–	Tira sassi.
LANCIARE LANCE (DE-4 o Lanciatore di lance-4)										
Giavellotto	P	A+1	10	3	FO×1½	FO×2½	€30	1 Kg	7	
Lancia	P	A+3	11	2	FO	FO×1½	€40	2 Kg	9	
DE-3 o LANCIARE										
Sasso	I	A-1	12	0	FO×2	FO×3½	–	½ Kg	–	

*Costo: il numero dopo lo "/" indica il costo di ogni proiettile per l'arma.

†Una freccia pesa 60 g; una quadrella, una pietra per fionda o un peso di piombo 30 g.



TABELLA ARMI DA FUOCO

Le armi da fuoco hanno 3 caratteristiche aggiuntive. *CdF*: la cadenza di fuoco dell'arma. È il numero di colpi che si possono sparare in un turno.

Colpi: il numero di colpi che sono contenuti nell'arma

LT: livello tecnologico dell'arma (vedi pg. 33). Il costo indicato è quello del LT in cui l'arma è stata introdotta; assicuratevi di cambiarlo in funzione del cambio dei livelli di ricchezza da LT a LT. Per esempio una .38 che costa €20 nel 1900 (LT6, ricchezza iniziale €750) costerebbe €400 nel 1998 (LT7, ricchezza iniziale €15.000).

Arma	Tipo	Danno	TI	Acc	Peso	CdF	Colpi	FO Min.	Costo	LT
RIVOLTELLE – Usa abilità Armi da fuoco/LT (Rivoltelle).										
.38 Special	I	2d-1	10	2	1 Kg	3	6	8	€20	6
Luger	I	2d+2	9	4	1,2 Kg	3	8	9	€25	6
Colt .45	I	2d	10	2	1,2 Kg	3	7	10	€30	6
Walther PPK	I	2d-1	10	2	½ Kg	3	7	8	€75	6
.44 Mag. Revolver	I	3d	10	2	1½ Kg	3	6	11	€100	7
Glock 17	I	2d+2	10	3	1 Kg	3	17	9	€450	7
SHOTGUN – Usa abilità Armi da fuoco/LT (Shotgun).										
Remington 12G	I	4d	12	5	4 Kg	3	5	12	€235	7
FUCILI – Usa abilità Armi da fuoco/LT (Fucili).										
Winchester .44-40	I	3d	13	7	3,2 Kg	2	6	10	€40	5
Winchester .30-30	I	5d	13	8	3 Kg	2	6	10	€475	5
Lee-Enfield .303	I	6d+1	14	10	4½ Kg	1	10	12	€130	6
M1 Garand .30-06	I	7d+1	14	11	4½ Kg	3	8	12	€590	6
AR-15 .223	I	5d	12	11	4 Kg	3	20	9	€540	7
ARMI A RAGGIO – Usa abilità Armi a raggio/LT.										
Pistola laser	I	1d	9	7	1 Kg	4	20	–	€1.000	8
Fucile laser	I	2d	15	13	2½ Kg	3	12	–	€2.000	8
Blaster	I	6d	10	6	1 kg	3	20	8	€2.000	9
Fucile blaster	I	12d	14	13	4½ Kg	3	12	9	€3.000	9

Registrazione le caratteristiche delle armi

Costo e Peso vanno copiati direttamente dalle **Tabella delle armi** sulla scheda del vostro personaggio (vedi pg. 4).

Forza minima: è la FO minima richiesta per usare adeguatamente quell'arma. Si può utilizzare in combattimento l'arma anche se si è troppo deboli per usarla, ma per ogni punto di FO in meno, il livello d'abilità dell'arma sarà ridotto di -1.

Danni: vanno copiati dalla Tabella delle armi. Alcune armi possono essere usate in più di un modo. Ad esempio, alcune spade possono essere usate per portare un affondo per danni da punta o un fendente per infliggere danni da taglio. Prima di cercare di colpire con queste armi, bisogna specificare come vengono usate. Per calcolare i danni, considerate i danni base dati dalla FO per quel tipo di attacco e aggiungete i danni mostrati sulla tabella per quell'arma. Ad esempio un personaggio con FO 10 ha un danno base per i fendenti di 1d; se una spada infligge "fendente+1", il danno fatto con una spada da un personaggio con FO 10 sarà 1d+1.

Armi a distanza: se il vostro personaggio possiede armi a distanza (qualsiasi cosa che può essere lanciata o tirata con un'arma a gittata), vedi pg. 27; allora copiate le caratteristiche dalle **Tabella armi a distanza**. In **GURPS Lite** viene usata solo la gittata massima (Max.)

Velocità, Ingombro e Movimento

Il punteggio di *Velocità* di un personaggio (o *Velocità base*) determina i vostri tempi di reazione e la velocità nel correre. Viene ricavato dalle caratteristiche di SA e DE, e mostra quanto veloce potete correre se non siete troppo carichi (vedi dopo). Una persona media ha una Velocità di 5: questo significa che senza ingombro corre alla velocità di 5 metri al secondo.

Per calcolare la Velocità base sommate i valori di SA e DE e dividete il totale per 4, senza arrotondare! Se (ad esempio) la vostra Velocità base è 5,25 il vostro movimento senza ingombro è sempre di 5 metri al secondo. Ma ci saranno occasioni in cui quel 5,25 varrà più di un semplice 5!

Ingombro

L'*ingombro* è il peso totale che una persona trasporta: riduce la velocità di movimento e rende nuotare e scalare molto più difficile, e rallenta durante gli spostamenti (pg. 23).

I *Livelli d'ingombro* di un personaggio misurano il peso trasportato relativamente alla forza del personaggio. Una persona forte può portare più peso di una debole; per cui, il rapporto del peso trasportato con la forza determina il Livello d'ingombro, come segue:

Peso fino a FO in Kg: Nessun ingombro. Nessuna penalità.

Peso fino a 2×FO in Kg: Ingombro leggero. Penalità al Movimento di 1.

Peso fino a 3×FO in Kg: Ingombro medio. Penalità al Movimento di 2.

Peso fino a 6×FO in Kg: Ingombro pesante. Penalità al Movimento di 3.

Peso fino a 10×FO in Kg: Ingombro estremo. Penalità al Movimento di 4.

Non si può trasportare un peso superiore a FO×10 in Kg per più di qualche metro alla volta; 15×FO è il massimo assoluto che si può trasportare.

Movimento

Il *Movimento* del personaggio è la distanza (in metri) che può percorrere correndo per 1 secondo. Per calcolare il Movimento del personaggio sommate il peso di ciò che trasporta e trovate il suo Livello d'ingombro. Adesso sottraete la penalità dalla Velocità base del personaggio e arrotondate per difetto. Il risultato è il Movimento del personaggio, che sarà sempre un numero intero e non una frazione. Il Movimento determina:

(1) Quanto velocemente si può muovere il personaggio (se questi possiede l'abilità *Correre*, aggiungete $\frac{1}{8}$ del Livello d'abilità in *Correre* alla Velocità base ma solo per questo scopo. Non arrotondate fino alla fine! *Correre* non influenza la vostra Velocità, ma aumenta il Movimento).

(2) Quando vi muovete.

(3) Il valore della difesa Schivata del personaggio (pg. 26). Questa *difesa attiva* è uguale al Movimento del personaggio. Meno è ingombrato e meglio può Schivare!

Il Movimento del personaggio non può mai essere ridotto a 0 a meno che il personaggio non sia svenuto, incapace di usare le gambe o stia sollevando oltre 15 volte la sua FO in Kg.

EVOLUZIONE DEL PERSONAGGIO

Alla fine di ogni sessione di gioco, il RG può concedere *punti personaggio come bonus* per una buona interpretazione, cioè lo stesso tipo di punti che avete usato per creare il vostro alter-ego. Per "buona interpretazione" s'intende qualunque cosa che vi faccia avanzare nella missione o che sia coerente con il vostro ruolo (compreso l'interpretare le proprie peculiarità e svantaggi) o, ancora meglio, entrambi. I punti bonus sono concessi separatamente a ogni personaggio, e normalmente vanno da 1 a 3 punti, con un massimo di 5 per un'interpretazione *ottima*. Tenete presente che non otterrete punti per una sessione durante la quale una *persona a vostro carico* (vedi pg. 8) sia stata uccisa, seriamente ferita oppure rapita e non liberata. I punti bonus sono utilizzati per sviluppare e far crescere il vostro personaggio e vanno registrati come "non spesi" sulla vostra scheda. In seguito potrete spenderli come in fase di creazione, con solo qualche piccola differenza:

Caratteristiche: per incrementare una delle caratteristiche (FO, IN, DE, SA), dovete spendere il *doppio* della differenza in punti tra il vecchio valore e quello nuovo. Ad esempio, per incrementare la forza da 10 (costo iniziale 0) a 11 (costo iniziale 10), dovete spendere 20 punti. Se si incrementa una caratteristica, tutte le abilità su di essa basate aumentano dello stesso valore.

Vantaggi: la maggior parte dei vantaggi sono innati, e non possono essere "comprati" successivamente. Fra le eccezioni: i Riflessi da combattimento e l'Alfabetismo, che possono essere imparati, e vantaggi sociali come Posizione sociale che possono essere guadagnati (in alcune società). Per aggiungere un vantaggio, dovete pagare il costo appropriato in punti personaggio.

Annullare gli svantaggi: nessun personaggio può guadagnare punti acquisendo svantaggi dopo la sua creazione, tuttavia potete *liberarvi* da molti degli svantaggi iniziali "pagandoli" con un numero di punti personaggio equivalente al loro valore. Il Regista o il giocatore dovranno trovare una spiegazione *logica* per la scomparsa dello svantaggio.

Aggiungere e incrementare abilità: i punti personaggio guadagnati possono essere usati per migliorare le vostre abilità o aggiungerne delle nuove. Normalmente, si tratterà di abilità che, secondo il RG, sono state sufficientemente usate nell'avventura durante la quale i punti sono stati guadagnati. Il costo per migliorare un'abilità equivale alla differenza di valori tra il nuovo livello e quello vecchio.

RAZZE NON UMANE

Molte ambientazioni, specialmente quelle fantasy o fantascientifiche, includono personaggi che non sono umani. In queste regole per *razza* si intende una singola specie con le proprie usanze e la propria cultura.

Modelli razziali

Ogni razza non umana possiede un *modello razziale*, una serie di bonus e penalità alle caratteristiche, ai vantaggi, agli svantaggi, alle abilità, nonché peculiarità che si applicano a ogni membro della razza. Come nella fase di creazione dei personaggi, ognuno di questi elementi ha un proprio costo. Sommando e sottraendo tutti i valori dei modificatori specifici si troverà il "valore" di una determinata razza. Tutti gli elementi del modello razziale devono essere comprati da ogni membro di quella razza, una sorta di *costo razziale*. Normalmente è compito del RG decidere i modelli razziali e i relativi costi razziali per ciascuna razza presente nella campagna.

Modificatori delle caratteristiche

Questi modificatori vengono usati per delineare le caratteristiche medie di un membro di una certa razza.

Le caratteristiche vengono pagate secondo la tabella a pg. 3, leggendo le caratteristiche sopra il 10 come bonus e sotto il 10 come malus: per esempio un -1 a IN indica un'Intelligenza razziale media di 9 e costa -10 punti, mentre un +3 a FO indica una Forza razziale media di 13 e costa 30 punti.

Un personaggio paga i punteggi delle sue caratteristiche normalmente, poi applica qualunque modificatore. Es., un personaggio la cui razza ha un modificatore di +3 FO paga 20 punti per avere Forza 12, poi aggiunge il suo modificatore per un totale di FO 15.

Decisioni riguardanti le regole

Per ogni problema di regole, il RG detta *legge*. Il RG decide quali regole opzionali utilizzare e ha l'ultima parola sulle possibili discussioni. Un buon RG si confronterà sempre coi giocatori prima di una decisione importante - ma un buon giocatore accetterà sempre la sua decisione. Se una situazione non è coperta dalle regole potete usare:

Lanci di valutazione del successo: tirate 3 dadi e valutateli con la FO, DE, abilità, o altra caratteristica appropriata. Usate questo sistema ogni volta che sia necessario valutare il successo di un'azione che coinvolge una particolare caratteristica o un'abilità.

Tiri di valutazione della casualità: se sorge una domanda del tipo: "Ci sono le chiavi in macchina?" un tiro sulla valutazione della casualità è spesso la scelta migliore. Il RG decide quante possibilità ci siano ed effettua il lancio di valutazione, affidandosi al fato.

Decisione arbitraria: non usate i dadi! Se una sola decisione è quella giusta per la continuazione e la riuscita dell'avventura, allora prendetela!

Vantaggi, svantaggi e peculiarità

Una razza non umana può possedere quasi tutti i vantaggi e gli svantaggi ragionevolmente adatti a un individuo. Per Peculiarità razziali si intendono svantaggi secondari o tratti psicologici comuni a un'intera razza, possono essere uno strumento utile per definire la "personalità" di una razza. Gli svantaggi e le peculiarità razziali non contano per i -40 punti di svantaggi e i -5 punti di peculiarità suggeriti in precedenza.

Abilità

Una razza può avere delle abilità che tutti i suoi membri acquisiscono automaticamente, normalmente abilità innate o istintive. Una razza dai piedi con cuscinetti carnosì, ad esempio, potrebbe possedere l'abilità *Furtività*. Un'abilità razziale potrebbe essere descritta, per esempio, come "Furtività a livello Destrezza". È da notare che il vero livello dell'abilità posseduta da un individuo varierà secondo il punteggio della caratteristica coinvolta. Il costo in punti di un'abilità razziale è calcolato secondo la tabella a pg. 14, e si può aumentare in seguito con l'esperienza come per qualunque altra abilità.

Descrizione della razza

Una volta definiti i meccanismi di gioco, bisogna stilare la descrizione della razza creata: a cosa assomiglia, quali combinazioni di condizioni ambientali hanno dato luogo ai vantaggi e agli svantaggi posseduti; come vivono, pensano, si governano e come sono i loro rapporti con gli altri.

È facile immaginare a che cosa assomiglino esseri non umani, e persino come agiscano, ma la parte più difficile è interpretare il *loro pensiero* - ovvero la parte più importante per un buon gioco di ruolo.

Quando si scelgono vantaggi e svantaggi razziali, è preferibile evitare di assegnare costi in punti ad alterazioni puramente estetiche nell'anatomia della razza, cercando invece di concentrarsi su quelle abilità che realmente influenzano le fasi di gioco.

La cosa più importante da tenere a mente quando si progetta una razza non umana è che l'aspetto esteriore è *solo un effetto speciale*.

ANIMALI

Spesso durante il gioco appaiono animali o altri mostri. Il valore in punti di tali esseri è assolutamente irrilevante - il RG semplicemente assegna loro dei punteggi ragionevoli. Ci sono solo alcune note sugli animali:

Caratteristiche: hanno lo stesso significato sia per gli animali che per gli umani, con un'eccezione: per gli animali i punti danno (PD) che possono subire non necessariamente sono uguali alla SA. I PD indicano quanto sia duro da abbattere un animale, ma i PD sono strettamente dipendenti dalla taglia, e creature molto grandi oppure molto piccole possono avere più o meno PD rispetto alla SA.

Abilità: la maggior parte degli animali ha sensi molto acuti. Il generico tiro di valutazione di un animale per "sentire" qualcosa (vista, odorato, gusto, udito) è 14, a prescindere dall'IN, sebbene questa possa variare. Alcuni possono avere anche l'equivalente di un'abilità; ad esempio, un cane da fiuto potrà avere l'abilità *Seguire tracce* a 18!

DP e RD: molte creature possono avere uno strato di cuoio, gusci, scaglie o uno spesso strato di grasso che protegge come un'armatura.

Valutazione dell'attacco: un animale, per colpire, effettua una valutazione sulla sua DE, applicando gli stessi modificatori di un umano.

Danni: usate la tabella a destra; il danno di un morso (o di una zampata) di un animale varia secondo la sua forza. Il morso di un carnivoro è trattato come un attacco da *Taglio*, usando come punteggio di riferimento la FO.

Il morso di un erbivoro è trattato come un attacco da *Impatto* e come punteggio di riferimento viene usato metà del punteggio di FO. Il morso di un animale - persino quello di un carnivoro - può anche non infliggere alcun danno.

Velocità base: eccetto nel caso di un animale da sella o da soma, la velocità base è uguale al valore di Movimento della creatura.

Schivata: è l'unica difesa attiva per la maggior parte degli animali. È uguale a metà DE o metà Movimento, scegliendo il valore più alto, con un massimo di 10.

Ingombro e Movimento: le regole per l'ingombro degli animali sono uguali a quelle degli umani, cioè l'ingombro riduce il movimento. La tabella per l'ingombro degli animali a 4 zampe è tuttavia diversa:

Peso fino a FO in Kg: Nessun ingombro. Nessuna penalità.

Peso fino a 3×FO in Kg: Ingombro leggero. Penalità al Movimento di 2.

Peso fino a 5×FO in Kg: Ingombro medio. Penalità al Movimento di 4. Pochi animali porteranno più di un ingombro medio sulla loro schiena!

Peso fino a 7,5×FO in Kg: Ingombro pesante. Penalità al Movimento di 6.

Peso fino a 10×FO in Kg: Ingombro estremo. Penalità al Movimento di 8, fino a un minimo di Movimento 2.

Peso fino a 15×FO in Kg: Ingombro massimo. Movimento ridotto a 1. Solo un animale dotato di grande forza di volontà sarà disposto a muoversi portando un carico del genere sulla propria schiena.

FO	Danno
1-2	1d-5
3-5	1d-4
6-8	1d-3
9-11	1d-2
12-15	1d-1
16-20	1d
21-25	1d+1
26-30	1d+2
31-35	2d-1
36-40	2d
36-40	2d
41-45	2d+1
46-50	2d+2
51-55	3d-1
e così via . . .	

ANIMALI DA SELLA E DA SOMA

Tipo	FO	DE	IN	SA	Mov.	Costo	Peso (Kg)	Note
Asino	25	10	4	13	8	€1.000	250	
Mulo (piccolo)	30	10	4	14	8	€1.000	400	Troppo piccolo per essere cavalcato.
Mulo (grande)	40	10	4	14	9	€2.000	700	
Pony	30	10	4	13	13	€1.500	400	
Cavallo da corsa	32	9	4	13	18	€4.000+	550	Alcuni sono più veloci!
Cavallo da sella	35	9	4	14	12	€1.200	600	Il comune cavallo da sella.
Destriero	40	9	4	15	16	€4.000	700	Un cavallo da guerra leggero.
Cavallo da guerra	50	9	4	16	15	€5.000	950	Solitamente bizzoso.
Cavallo da tiro	60	9	4	16	12	€2.000	1.000	
Bue	80	8	4	17	8	€1.500	1.250+	
Cammello	40	9	4	15	10	€1.500	700	Beve poco. Bizzoso.

COME GIOCARE

Finora abbiamo visto le regole per creare ed equipaggiare i personaggi, in seguito potrete leggere le regole del gioco *vero e proprio*. In sostanza il RG descrive una situazione e chiede ai giocatori le azioni dei rispettivi personaggi. I giocatori rispondono e il RG descrive loro cosa avviene in seguito. In alcuni punti il RG non sarà certo che i personaggi riusciranno a fare automaticamente ciò che i giocatori dicono. "Vuoi saltare il baratro trasportando *cosa?*"... ed ecco che i dadi vi saranno d'aiuto.

AZIONI FISICHE

Correre

In combattimento la corsa è considerata una serie di manovre di Movimento. La velocità della corsa è uguale al punteggio della velocità base più il bonus per l'abilità correre (pg. 15), più un metro al secondo come "scatto bonus" se si corre diritti per più di un turno. Questi valori sono modificati negativamente dall'ingombro (pg. 21).

Quando si affrontano *corse lunghe* (ad esempio, una corsa di centinaia di metri piuttosto che una breve corsa durante un combattimento), *non* approssimate per difetto il valore della velocità base. Una velocità base di 5,5 permetterà di correre 65 m in 10 secondi se il personaggio non è ingombrato.

Saltare

Solitamente, quando si vuole saltare oltre un ostacolo normale, il RG dice: "Okay, lo hai fatto" e il gioco continua. Durante il combattimento saltare un ostacolo normale comporta un costo di movimento aggiuntivo di 1 metro ma è automaticamente un successo. Solo se l'ostacolo sembra veramente difficile da saltare si deve calcolare se il personaggio ne sia veramente capace!

La distanza massima che si può saltare è determinata dal punteggio di Forza, come segue:

Salto in alto: $(3 \times FO) - 25$ cm. Aggiungere 60 cm se si prende una rincorsa di almeno 4 metri.

Salto in lungo da fermo: $(FO - 3) \times 30$ cm.

Salto in lungo con rincorsa: come sopra con 30 cm di bonus per ogni metro di rincorsa, fino al doppio della distanza del salto in lungo da fermo.

Abilità Saltare: se si ha quest'abilità, è possibile sostituirla al punteggio di forza nelle formule sopra descritte.



Scalare

Per scalare qualunque cosa più impegnativa di una scala, è richiesta una valutazione del successo su *Arrampicarsi*. La valutazione è richiesta per cominciare la scalata, poi vi sono ulteriori valutazioni ogni cinque minuti; un fallimento significa che state cadendo. Gli eventuali modificatori al tiro dipendono dalla difficoltà della scalata, secondo la tabella sottostante. Anche il livello di ingombro deve essere sottratto dal punteggio dell'abilità *Arrampicarsi*.

Tipo di scalata	Modificatore	Scalata breve	Scalata lunga
Scala a pioli	nessun tiro	3 pioli/sec.	1 piolo/sec.
Scala a pioli (discesa)	nessun tiro	2 pioli/sec.	1 piolo/sec.
Albero normale	+5	30 cm/sec.	30 cm/3 secs.
Montagna normale	0	30 cm/2 secs.	3 m/min.
Muro verticale in pietra	-3	30 cm/5 secs.	1,2 m/min.
Edificio moderno	-3	30 cm/10 secs.	60 cm/min.
Corda (salendo)	-2	30 cm/sec.	6 m/min.
Corda (scendendo)			
(con equipaggiamento)	-1	60 cm/sec.	9 m/min.
(senza equipaggiamento)	-1	3,6 m/sec.	3,6 m/sec.

Solleverare e muovere oggetti

In generale il RG può far sollevare qualunque cosa serva al personaggio, senza valutazioni, ma quando sono coinvolti oggetti molto pesanti sono necessarie delle valutazioni della Forza. Il massimo peso che si può sollevare è dato dalla FO.

Con una mano: $3 \times FO$ Kg.

Con due mani: $12,5 \times FO$ Kg.

Sulla schiena: $15 \times FO$ Kg. In questo modo si può trasportare più di quanto si possa sollevare, (si ricordi, però, che ogni qualvolta si trasporta più di $10 \times FO$ Kg, si acquisisce un punto Fatica al secondo; vedi pg. 30).

Spingere: $12,5 \times FO$ Kg, o $25 \times FO$ Kg con una rincorsa.

Muovere leggermente: $50 \times FO$ Kg.

Trascinare: su una superficie ruvida, si può trascinare più o meno ciò che si può sollevare, mentre su di una superficie liscia si considera il peso come dimezzato.

Trasporto su ruote: come per trascinare, ma bisogna dividere il peso per dieci se si trasporta l'oggetto su un carro a due ruote, per 20 su un trasporto dotato di 4 ruote e dividere il peso ulteriormente per 2 se si percorre una buona strada.

In combattimento: un oggetto leggero è sollevato con la manovra "preparare" nel giro di un turno, mentre un oggetto pesante (peso maggiore di $FO/2$ Kg) può essere sollevato nel giro di 2 turni.



Scagliare oggetti

Qualunque cosa possa essere sollevata, ovvero qualunque cosa con un peso entro 12,5 volte la propria Forza, può essere lanciata. Per colpire un bersaglio è necessario effettuare una valutazione del successo col punteggio di DE-3, oppure usare l'abilità *Lanciare*. Per gettare qualcosa in un'area generica, effettuate il tiro col punteggio di DE o *Lanciare*.

La distanza massima coperta da un oggetto scagliato dipende dalla FO del personaggio e dal peso dell'oggetto.

Trovate il peso più vicino a quello dell'oggetto in questione nella tavola a fianco, poi moltiplicate la distanza indicata in metri per la FO.

Abilità Lanciare: aggiungete 1/6 dell'abilità lanciare alla vostra Forza quando calcolate la distanza massima coperta da un oggetto lanciato.

Oggetti lanciati in combattimento: lanciare un oggetto durante un combattimento, che si tratti di un attacco o meno, richiede una manovra di attacco (pg. 25). I danni dipenderanno dalla tabella della pagina seguente.

Logicamente dovrete prima sollevare l'oggetto come descritto sopra. Per vedere se avete colpito, effettuate una valutazione del successo dell'abilità *Lanciare* oppure della specifica abilità *Armi da lancio (arma)*. Se un oggetto pesa più di $12,5 \times FO$ Kg, dimenticatevi della formula: non è comunque possibile lanciarlo! Se si è colpiti da un oggetto scagliato e non appuntito, i danni dipendono dal peso e dalla forza con cui è stato scagliato.

DISTANZA DI LANCIO

Peso	Distanza
0,5 Kg o meno	3.5
0,75 Kg	3.0
1 Kg	2.5
1,5 Kg	1.9
2 Kg	1.5
2,5 Kg	1.2
3,75 Kg	1.0
5 Kg	0.8
7,5 Kg	0.7
10 Kg	0.6
12,5 Kg	0.5
15 Kg	0.4
20 Kg	0.3
25 Kg	0.25
30 Kg	0.2
40 Kg	0.15
50 Kg	0.1
100 Kg	0.05

FO	da 0,2 a 5 Kg	da 5 a 25 Kg	da 25 a 50 Kg	oltre 50 Kg
5-6	1d-5	1d-4	1d-5	—
7-8	1d-4	1d-3	1d-3	—
9-10	1d-3	1d-2	1d-2	1d-3
11-12	1d-2	1d-1	1d-1	1d-2
13-14	1d-1	1d	1d	1d
15-16	1d	1d+1	1d+2	1d+2
17-18	1d+1	1d+2	2d-2	2d-1
19-20	1d+2	2d-2	2d-1	2d

Un oggetto fragile (o un personaggio scagliato) subirà gli stessi dadi di danno che infligge: tirare per i danni separatamente per l'oggetto scagliato e per il bersaglio.

Nuotare

Nuotando per corte distanze, si copre una distanza pari a $\frac{1}{10}$ dell'abilità *Nuotare*, minimo 1 m/s. Sulle lunghe distanze, il numero di metri che si possono coprire in 10 secondi equivalgono al punteggio di *Nuotare* meno 2 volte il proprio ingombro. Ricordate che nuotare a lungo può determinare fatica (vedi pg.30).

Dovrete effettuare una valutazione sull'abilità *Nuotare* quando entrate in acqua, poi ogni 5 minuti. Sottraete 2 volte il livello d'ingombro e aggiungete 3 se entrate in acqua volontariamente.

Personaggi in sovrappeso hanno un bonus al tiro (pg. 5). Se fallite il tiro, perderete un punto fatica e tirerete ogni 5 secondi, finché non arriverete a FO 0 e comincerete ad affogare, finché non verrete recuperati o non effettuerete positivamente la valutazione. Se riuscite a recuperare, tirate ancora dopo un minuto, e se riesce la valutazione tornate a tirare ogni 5 minuti.

Le valutazioni sull'abilità *Nuotare* possono essere effettuate quando si vuole salvare una persona che sta affogando. Effettuate una valutazione a -5, più o meno la differenza tra la propria FO e quella della persona da recuperare.

Viaggiare

Le distanze percorse in un giorno, sia a piedi che a cavallo, sono strettamente legate al peso trasportato. In condizioni di viaggio ideali, un gruppo in buona forma può coprire in un giorno di marcia le seguenti distanze:

Nessun ingombro: 80 chilometri

Ingombro leggero: 65 chilometri

Ingombro medio: 50 chilometri

Ingombro pesante: 30 chilometri

Ingombro pesantissimo: 15 chilometri

La velocità di un gruppo è uguale alla velocità del suo membro più lento. Qualunque sia il proprio percorso giornaliero, il tempo impiegato per percorrerlo sarà lo stesso.

Tuttavia, più pesante è il carico e peggiori sono le condizioni di viaggio, più lentamente si viaggerà e più frequentemente ci si fermerà per riposare. Un gruppo con un mezzo di trasporto meccanizzato, si muoverà alla migliore velocità possibile considerate le condizioni del terreno. Ricordatevi che guidare o pilotare per più di otto ore al giorno oppure per un singolo turno di quattro ore ininterrotte, può essere pericolosamente stancante e noioso e può richiedere una valutazione sull'abilità di guida adatta onde evitare un incidente.



AZIONI MENTALI

Valutazioni di un senso

Le valutazioni di un senso includono quelle della vista, dell'udito e del gusto/odorato. Tutte queste valutazioni sono effettuate prendendo come punteggio la IN del personaggio. Il vantaggio *Attenzione* dà un bonus a tutti i tiri.

Vista

Per vedere un oggetto piccolo o nascosto, bisogna fare una valutazione sull'IN con un eventuale bonus uguale al livello di *Vista acuta*. Il RG può dare ulteriori bonus o malus a seconda che la cosa sia più o meno visibile. L'oscurità parziale può dare malus da -1 a -9, una persona miope ha -6 a tutte le valutazioni che coinvolgono oggetti a più di un metro di distanza, mentre un presbite ha lo stesso malus per gli oggetti a meno di un metro. I personaggi ciechi, o al buio totale, non possono vedere niente!

Udito

Per udire un rumore flebile occorre una valutazione positiva sull'IN, con un eventuale bonus uguale al livello di *Udito acuto*. *Sordità parziale* dà un -4. Il RG può dare ulteriori bonus o malus a seconda della chiarezza del suono, del rumore di fondo e così via. Una volta che un suono sia stato sentito, un'altra valutazione dell'IN è necessaria per *capirne* il significato. I personaggi sordi non sentiranno niente!

Gusto e olfatto

Sono due manifestazioni dello stesso senso. Per sentire un odore o un sapore, bisogna effettuare una valutazione sull'IN con un eventuale bonus uguale al livello di *Gusto/Olfatto acuti*. In alcuni casi il RG può richiedere una valutazione sull'IN per *comprendere* il significato di un odore o gusto che chiunque nota.

Valutazione della volontà

Quando un personaggio è messo di fronte a una situazione spaventosa, oppure ha bisogno di superare uno svantaggio mentale, il RG dovrebbe richiedere una *valutazione della volontà*. Normalmente la volontà è uguale all'IN, quindi la valutazione della volontà non è nient'altro che una valutazione sull'IN. Tuttavia, se il personaggio possiede il vantaggio *Forza di volontà*, oppure lo svantaggio *Volontà debole*, questi sono aggiunti o sottratti all'IN. Con un tiro favorevole, il personaggio supera le sue paure, controlla i suoi istinti, ecc. Se il tiro fallisce, è spaventato, cede all'istinto e così via... Qualunque risultato di 14 o più è un fallimento automatico (questo limite non si applica alle valutazioni della volontà effettuate per resistere all'influenza di abilità o controlli mentali). Quindi se qualcuno ha IN uguale a 14 o più, va gestito come se avesse IN 14 *prima* di sottrarre eventuali malus da *Volontà debole*. Se si ha Intelligenza 14 o più e tre livelli di *Volontà debole*, il punteggio di volontà sarà uguale a 11.

COMBATTIMENTO

Seppur violento e pericoloso, il combattimento è spesso il perno di un'avventura, e i personaggi finiranno, prima o poi, per combattere. Ecco un semplice sistema per risolvere tali conflitti:

Sequenza dei turni di combattimento

I personaggi agiscono uno alla volta finché non abbiano tutti impiegato il proprio *turno*, quindi si ricomincia. La *sequenza d'azione* è decisa come segue: prima che cominci un combattimento si comparano i punteggi di Movimento di tutti i personaggi. Chi ha il punteggio più alto comincia per primo, poi il secondo nell'ordine e così via. In caso di parità, si muove per primo chi ha la *Velocità base* più alta, ecco perché un 5,5 è migliore di un 5,25. In caso di *ulteriore* parità si tira un dado. Il proprio turno *inizia* quando si sceglie una manovra e *termina* quando si decide la manovra successiva, cioè dopo che *tutti* i personaggi abbiano agito una volta. Ogni turno rappresenta *un* secondo di tempo di gioco.

Manovre

Il turno comincia scegliendo una delle manovre elencate sotto. Le manovre scelte possono influenzare la propria difesa (pg. 26) se si viene attaccati prima dell'inizio del turno successivo. Non si deve scegliere una difesa prima di essere realmente attaccati, ma le manovre che si scelgono possono decidere quali difese è possibile adottare.

Muovere

Muovere *senza fare altro* (tranne un'azione libera – vedi sotto). Si può usare una qualsiasi difesa attiva permessa. Il movimento e le azioni sono astratte; nessuna mappa di gioco è richiesta*. Se il dettaglio del movimento è importante, può decidere il RG. I metri che si possono percorrere in un secondo sono uguali al valore di Movimento.

Cambiare postura

Passare dalla postura eretta a quella prona, dall'inginocchiata all'eretta, o qualunque altro cambio di postura (per passare dalla postura prona a quella eretta ci vogliono due turni: si passa per la postura in ginocchio). *Eccezione*: si può passare dalla postura eretta a quella inginocchiata (e viceversa) e attaccare nello stesso turno.

Si può usare qualunque difesa mentre si cambia postura. La seguente tabella riassume gli effetti delle varie posture sul combattimento:

TABELLA DELLE POSTURE

Postura	Attacco	Difesa
In piedi	Normale	Normale
Accucciati	-2	-2 per essere colpiti da armi a distanza; normale contro il resto
Inginocchiati	-2	-2 alle difese attive; -2 per essere colpiti da armi a distanza
Strisciando	Impossibile attaccare	-3 alle difese attive -4 per essere colpiti da armi a distanza
Seduti	-2	Come da inginocchiati
Proni	-4, eccetto con balestre e fucili	Come strisciando

Preparare

Preparare un'arma o un altro oggetto. Ogni arma è “non pronta” se è nella propria fodera o fondina. Un'ascia, una mazza o qualunque arma non bilanciata, diventa “non pronta” quando viene menato un fendente, quindi dev'essere ripreparata dopo ogni utilizzo! Alcune armi devono essere ripreparate per più di un secondo.

Si può parare con un'arma o bloccare con uno scudo, non appena questo è stato preparato – cioè nello stesso turno! Si può inoltre utilizzare qualsiasi difesa attiva nel turno in cui si prepara un oggetto. *Eccezione*: se state preparando un arma a gittata, ricaricandola, la vostra unica difesa è la schivata – e se schivate perdetevi i benefici di quel turno di ricarica. Anche se siete ambidestri, non potete preparare un'arma nello stesso turno in cui attaccate con un'altra.

Ricaricare

È possibile usare la manovra “preparare” per caricare un'arma a gittata, anche se si possono impiegare diversi turni. Per una frombola bisogna avere un secondo per preparare la pietra, poi un altro per metterla nella frombola. Se non si mira, si può tirare nel terzo secondo. Con le balestre si impiega molto di più. Prima bisogna *tendere* l'arco (due secondi con una balestra adatta alla propria forza, di più per quelle più pesanti), poi si deve preparare il dardo (un turno) e poi caricarlo (un turno).

Alcuni esempi di tempi di ricarica:

Frombola: 2 secondi – si può tirare ogni 3 secondi.

Arco: 2 secondi – si può tirare ogni 3 secondi.

Balestra (della propria FO o meno): 4 secondi – si può tirare ogni 5 secondi. Se la FO è fino a 2 volte la propria: 8 secondi – si può tirare ogni 9 secondi.

Pistole: il caricatore per le automatiche richiede 3 secondi. Le pistole a tamburo richiedono 3 secondi per la preparazione e un secondo per ogni colpo ricaricato.

Mirare

Mirare, con un'arma a distanza, pronta, un bersaglio specifico. Bisogna dichiarare il bersaglio. L'attacco è a -4 se si tira con un'arma a gittata senza mirare, a meno che l'abilità d'attacco sia maggiore o uguale al valore di *Tiro istintivo* (TI) di un'arma (vedi la *tabella delle armi* a pg. 20). Se si mira per un turno, il proprio punteggio di attacco equivale alla propria abilità più il bonus di *Accuratezza* (Acc.) dell'arma (anch'esso è nelle *tabelle delle armi*). Si può mirare per altri tre turni, guadagnando per ognuno di questi turni un bonus di +1 all'abilità d'attacco.

Si può impiegare qualunque difesa attiva mentre si mira, ma questa disturberà la mira e saranno persi tutti i bonus accumulati. Se si è feriti mentre si mira, bisogna fare un tiro di valutazione della volontà per evitare di perdere tutti i bonus per la mira.

Attaccare

Attaccare un nemico con una qualunque arma pronta. Il RG ha sempre la possibilità di decidere (per qualunque ragione, a seconda dalla situazione) che alcuni combattenti non possano attaccare taluni nemici. Se la battaglia è a corta distanza, archi e altre armi a gittata simili possono tirare un solo colpo, poi la lotta continuerà in corpo a corpo. Si può parare (con un'arma pronta), bloccare (con uno scudo pronto) o schivare, nello stesso turno di attacco.

Attacco totale

Si può attaccare con le mani, coi piedi o con qualsiasi arma da corpo a corpo pronta. Si hanno tre scelte:

(a) Effettuare due attacchi contro lo stesso nemico, se si hanno due armi pronte o un'arma che non dev'essere preparata dopo l'uso;

(b) Effettuare un singolo attacco ma con un bonus all'abilità di +4!

(c) Effettuare un singolo attacco ma con un bonus ai danni inflitti di +2.

Tuttavia, se si sceglie una qualsiasi forma di attacco totale, *non si possono utilizzare difese attive* fino al turno successivo!

Difesa totale

Difendersi e non fare nient'altro nel turno in corso. Se si fallisce una valutazione della difesa, si può tentare un *altro* tipo di difesa (in altre parole si ottengono *due tiri diversi* per la valutazione della difesa attiva per quel turno, contro lo stesso attacco). Bisogna limitarsi a *due* blocchi o *due* parate per turno quando si sceglie una Difesa totale, e non si può parare due volte con un'arma che diventa “non pronta” dopo un'azione.

Azioni lunghe

Questa è una scelta “generica” d'azione che permette di impiegare il proprio turno concentrandosi su una qualunque azione che duri più turni (per esempio forzare una serratura oppure disinnescare una bomba.). Il RG decide quanto duri un'azione lunga. Di regola, nessuna difesa, eccetto la schivata, è consentita durante un'azione lunga, ma il RG può variare questa regola secondo le circostanze. Qualunque difesa può anche interferire con qualsiasi cosa si stia tentando di fare.

Azioni libere

Cose che si possono fare durante qualsiasi manovra, come parlare, far cadere un'arma o un altro oggetto, e accucciarsi dietro un riparo (non inginocchiarsi).

Effettuare un attacco

Se si sceglie di *Attaccare* o di effettuare un *Attacco totale*, si può tentare di colpire un nemico. Si può attaccare un nemico a meno che il RG non decida che la cosa è impossibile per qualche motivo. Non si può attaccare se l'arma non è *pronta*. Una spada o un coltello sono sempre pronte. Un'arma sbilanciata, come un'ascia, diventa “non pronta” dopo ogni attacco o parata, quindi si può usare un turno sì e uno no. Un attacco è risolto dal tiro di tre dadi. Il primo è la *valutazione dell'attacco*. Se è positiva l'attacco ha successo. Ora è il *nemico* che deve fare una *valutazione della difesa*. Se riesce non è colpito. Se fallisce, l'attacco colpisce e si *tira per i danni*.

* Il sistema completo di **GURPS** comprende le *regole avanzate* per il combattimento che consentono l'utilizzo di una mappa suddivisa in esagoni, ciascuno rappresentante un metro di spazio. Se incontrate un riferimento a un “esagono” in un manuale di **GURPS** dovrete interpretarlo come un riferimento a un metro di distanza.

Valutazione dell'attacco

Si tratta di un normale tiro di valutazione. Calcolate l'abilità *effettiva* (l'abilità di base più o meno i *modificatori* appropriati) con l'arma utilizzata.

I modificatori applicabili sono:

Oscurità: da -1 a -9 (a discrezione del RG). Buio totale: -10.

Un solo occhio: -1 con armi da mischia. -3 con armi a gittata.

Cieco: -6; accecato improvvisamente -10.

Terreno accidentato: -2 o peggio (a discrezione del Regista).

Attaccante in una strana posizione (ad esempio, sottosopra): -2 o peggio (a discrezione del RG).

L'attaccante striscia o è prono: -4.

L'attaccante è abbassato, inginocchiato o seduto: -2.

Attaccare con la sinistra (destra per i mancini): -4 (questa penalità è azzerata se si possiede il vantaggio *Ambidestro*).

Scudo: -2 se si usa uno scudo grande.

FO più bassa della FO minima dell'arma: -1 per ogni punto di differenza tra la FO Min. dell'arma e quella del personaggio.

Danni: penalità uguali ai danni subiti nel turno precedente. Il vantaggio *Resistenza al dolore* elimina questa penalità.

Ora tirate tre dadi. Se il risultato è *inferiore o uguale* alla vostra "abilità effettiva", allora l'attacco ha colpito il nemico che deve effettuare un tiro di valutazione della difesa. Altrimenti l'attacco manca.

Colpi critici: indipendentemente dal punteggio finale dell'abilità effettiva, un risultato di tre o quattro colpisce sempre ed è un *colpo critico*. Un risultato di 5 o 6 può essere un colpo critico, a seconda del livello di abilità: se l'abilità effettiva è 15, allora il risultato di 5 o meno è un colpo critico, se l'abilità effettiva è 16, allora il risultato di 6 o meno è un colpo critico. Un colpo critico colpisce automaticamente – non sono concessi tiri per la difesa. Con un risultato di 3 non si tirano i dadi per stabilire i danni, poiché se ne infligge sempre *il massimo possibile*. Ad esempio, il massimo danno per un colpo da 1d6+2 danni è 6+2=8. Altri risultati critici superano automaticamente la difesa ma infliggono ferite normalmente.

Fallimenti critici: qualsiasi sia il valore dell'abilità d'attacco, un risultato di 17 o 18 indica sempre un fallimento.

Difesa

La riuscita del tiro di valutazione dell'attacco, a meno che il risultato non sia un colpo critico, non significa ancora aver colpito il nemico: vuol dire aver tirato un colpo *abbastanza preciso* da colpire *a meno che* il bersaglio non riesca a difendersi.

Le difese di un personaggio sono uguali alla somma delle sue difese *passive* (armatura e scudo) e delle sue difese *attive* (Schivata, Blocco o Parata). Le difese passive proteggono sempre mentre quelle attive vanno scelte tra quelle che sono "utilizzabili" in quel momento. L'utilizzabilità di una difesa attiva dipende dalla manovra effettuata dal personaggio nel suo ultimo turno – vedi pg. 25.

Chi si difende tira 3 dadi, se la somma di questo tiro è *minore o uguale* alla sua difesa totale, allora è riuscito a bloccare il colpo (o pararlo o schivarlo). Altrimenti la sua difesa ha fallito e l'attacco portato contro di lui ha avuto successo. Se un attacco colpisce allora si possono valutare i danni.

Una Valutazione della difesa con risultato di 3 o 4 corrisponde *sempre* a un successo – anche se la difesa totale è solo 1 o 2! Un risultato di 17 o 18 fallisce sempre.

Un personaggio non può tentare di difendersi se l'attacco portato contro di lui era risultato in un colpo critico.

Difese attive

Ci sono tre *difese attive* che possono proteggere un personaggio dagli attacchi, ognuna delle quali si calcola in precedenza e non durante il combattimento. Quando un personaggio viene attaccato, può scegliere di utilizzare una difesa attiva su cui valutare la difesa (se ha scelto *Difesa totale* può fare *due* valutazioni della difesa separate, usando difese diverse).

La difesa attiva di un personaggio dipende dalla sua situazione (*specialmente* dalla manovra utilizzata nell'ultimo turno). Alcune manovre limitano le difese attive utilizza-

bili. Un personaggio stordito riceve comunque e sempre una penalità di -4 alle sue difese attive.

In alcuni casi il personaggio *non* avrà difese attive disponibili. Un colpo alla schiena da un "amico", il tiro di un cecchino, una trappola completamente inaspettata, sono tutti attacchi contro cui non sono possibili difese attive.

Se il personaggio possiede il vantaggio *Riflessi da combattimento* ha un +1 a tutte le sue difese attive.

Schivare

La vostra difesa in Schivata è uguale al vostro punteggio di Movimento (*senza* però la modifica data dall'abilità *Correre*). Il punteggio di Schivata di un *animale* è pari al punteggio più alto tra la metà del suo Movimento e la metà della sua DE – fino a un massimo di 10.

Un personaggio può schivare *qualsiasi* attacco, tranne quelli di cui non è a conoscenza! Non ci sono limiti al numero di volte che si può schivare in un turno.

Bloccare

Per poter bloccare un personaggio deve avere uno scudo pronto all'uso. Il punteggio nella difesa Blocco è pari alla metà del livello d'abilità in *Scudo* (arrotondato per difetto). Come regola generale si può bloccare qualsiasi arma utilizzata con le mani sia che venga lanciata, sia usata per un affondo o un fendente. Si possono anche bloccare frecce e altri proiettili di basso livello tecnologico. *Non si possono* bloccare invece proiettili di armi di livello tecnologico (LT) 5+ o armi a raggio, poiché sono troppo veloci per essere fermati da uno scudo. La difesa *passiva* dello scudo, però, aiuta anche contro questi proiettili. Si può bloccare un solo attacco per turno, a meno che non si scelga la manovra *Difesa totale*, nel qual caso si possono anche bloccare due attacchi per turno.

Parare

Le armi da mischia (lame, bastoni, asce, lance, armi in asta) possono essere usate per difendersi oltre che per attaccare. Quando viene effettuata una parata con un'arma, la *metà* del livello di abilità relativa (arrotondato per difetto) conta come una difesa attiva. Così se un personaggio ha l'abilità *Spada* a livello 20, avrebbe un valore di Parata di 10 quando usa quest'arma.

Non si può parare a meno che l'arma non sia *pronta*. Parare con un'arma non bilanciata la renderà "non pronta". Per esempio, non si può parare con un'ascia nello stesso turno in cui la si usa per attaccare e viceversa; andrà dapprima "preparata".

La parata con un'arma non fermerà nessun attacco se non quello fatto con un'altra arma da mischia. Se un'arma viene usata per parare un'altra pesante il triplo o più, inoltre, c'è una possibilità su tre (pari a un risultato di 1 o 2 sul tiro di un dado) che si rompa (ma la parata riesce ugualmente).

Un personaggio può parare un attacco per turno, a meno che non abbia due armi (nel qual caso può parare una volta per arma) o scelga la manovra *Difesa totale* (nel qual caso può parare due volte, o due volte con ogni arma se ne ha più di una).

Se un personaggio riesce a parare con un'arma un attacco fatto a mani nude, può ferire l'attaccante. Deve immediatamente fare una valutazione del successo sull'abilità dell'arma con cui ha parato (a -4 se chi attaccava usava l'abilità *Karate*). Se la valutazione è positiva, la parata ha colpito in pieno l'arto dell'aggressore, e si dovrà valutare il danno normalmente.

Alcune regole speciali per parare:

Le *armi lanciate* possono essere parate ma a -1. Coltelli da lancio e altri armi da lancio di piccole dimensioni a -2.

Coltelli ed altre armi piccole parano a -1.

I *mazzafrusti* vengono parati con -4 di penalità al parare.

I *bastoni ferrati* parano a $2/3$ del livello in *Bastone ferrato* invece che a $1/2$.

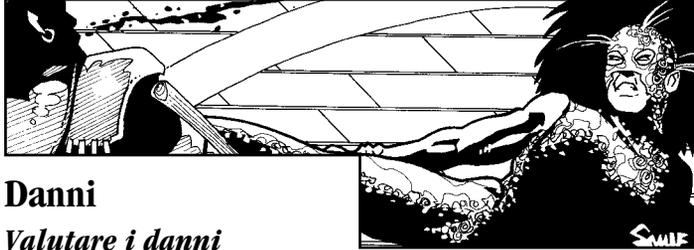
Le *armi da scherma* hanno una tecnica di combattimento che enfatizza la difesa, permettendo allo schermidore di parare meglio. Un personaggio con l'abilità *Scherma* e le armi adatte (uno spadino, una striscia o una sciabola; uno scudo piccolo e un ingombro leggero o inferiore) avrà una Parata pari a $2/3$ del livello in *Scherma* (arrotondato per difetto). Può inoltre parare *due volte* per turno invece che una sola volta (con la manovra *Difesa totale* può parare un numero *qualsiasi* di attacchi).

Difese passive

Quando un personaggio viene attaccato, può *anche* avere un fattore “passivo” di difesa che opera a suo vantaggio, dovuto allo scudo e all’armatura. Le difese passive proteggono *sempre* un personaggio, anche se è svenuto o ignaro dell’attacco. Se un personaggio ha una qualsiasi difesa passiva, una valutazione della difesa con risultato di 3 o 4 sarà sempre un successo!

Armatura: la difesa passiva di un armatura dipende dal suo tipo e va da 1 a 6.

Scudo: la difesa passiva di uno scudo dipende dalle sue dimensioni, da 1 per una rotella a 4 per uno scudo grande. Gli scudi non proteggono dagli attacchi alle spalle.



Danni

Valutare i danni

Se un personaggio ottiene una valutazione negativa delle sue difese è stato colpito e l’attaccante dovrà fare una valutazione dei danni. Questa valutazione indica quanti danni sono stati inflitti al personaggio. Il numero di dadi che vengono tirati per valutare i danni sono determinati dall’arma usata dall’attaccante (e per armi a bassa tecnologia dalla forza dello stesso).

Se il personaggio indossa un’armatura, la resistenza ai danni (RD) dell’armatura viene sottratta dal totale dei danni inflitti. Il vantaggio *Robustezza* può fornire una RD supplementare, che funziona come quella delle armature e va aggiunta ad essa.

Se l’attaccante è fortunato, otterrà abbastanza danni da superare la protezione del personaggio per ferirlo!

Ferite

Se il totale dei danni inflitti supera la resistenza ai danni del personaggio (armatura, pelle e altro) i danni in eccesso feriscono il personaggio. *Esempio:* il “danno base” del vostro personaggio quando sferra un fendente con la spada è 2d. Per valutare i danni si tirano 2 dadi e si sommano i risultati ottenendo, ad esempio un 8. Il bersaglio ha 3 punti di RD, così 5 punti di danno superano le sue difese. Aggiungete il 50% di danno bonus per le armi da taglio (2 punti, perché si arrotonda sempre per difetto). Il totale è 7. Il bersaglio subisce 7 punti di danno.

Effetti delle ferite

Si suppone che tutte le ferite colpiscano il busto del bersaglio; i colpi a parti del corpo specifiche vanno oltre lo scopo di *GURPS Lite*. Sottraete i danni ricevuti dal vostro punteggio di SA. Vedi [pg. 28](#) per ulteriori dettagli.

Trauma: quando ricevete una ferita, la valutazione dell’attacco del personaggio verrà ridotta (ma nel solo turno successivo) dello stesso valore dei danni subiti. Ferite subite nello stesso turno danno una penalità per trauma cumulativa. Vedi [pg. 28](#).

Atterramento e stordimento: se un personaggio riceve una singola ferita che infligge più danni della metà della sua SA base, dovete fare una valutazione sulla SA base: una valutazione negativa comporta l’atterramento del personaggio!

Sia che il personaggio caschi a terra o meno, sarà comunque *stordito*. Tutte le valutazioni sulle difese attive sono a -4 fino al prossimo turno del personaggio. Quando giungerà il turno successivo, il personaggio dovrà compiere una nuova valutazione sulla propria SA base. Una valutazione positiva significa che il personaggio si riprende dallo stordimento e può agire normalmente da quel turno in poi. Una valutazione negativa significa che è ancora stordito, e resta in piedi (o a terra) senza poter fare alcuna manovra (e continuerà ad avere un malus di -4 a tutte le valutazioni sulle difese attive!).

Ferite gravi: se il personaggio è ridotto a 3 punti danno o meno, i suoi punteggi di Movimento e di Schivata vengono entrambi dimezzati (arrotondando per difetto). Le ferite rallentano il personaggio!

Svenimento: se un personaggio subisce abbastanza ferite da essere ridotto a 0 SA o meno non è svenuto per pura forza di volontà. All’inizio di ogni turno in cui la SA del personaggio è 0 o meno, bisogna effettuare una valutazione sulla SA base modificata da

Forza di volontà o *Volontà debole* (se sono stati acquistati). Una valutazione positiva significa che il personaggio potrà agire normalmente mentre una valutazione negativa significa che perderà i sensi! Effettuare una valutazione a ogni turno, finché non sarà negativa e il personaggio cadrà svenuto.

Morte: se la SA del personaggio diventa completamente negativa (per esempio, -10 se la SA base era 10), questi rischia di morire – vedi [pg. 28](#).

Armi a distanza

Armi da lancio

Ci saranno momenti in cui un personaggio vorrà lanciare un’arma. *Non* fate una valutazione sul suo livello d’abilità nell’arma quando la lanciate, fate invece una valutazione sull’abilità *Lanciare arma*. Un tiro istintivo (un tiro fatto cioè senza mirare) è a -4. Vedi *Mirare*, [pg. 25](#). Se un’arma può essere lanciata, dovrete usare sempre *Lanciare* come un’abilità separata. Tutte le abilità di *Armi da lancio* sono “facili” da imparare e hanno come minimo DE-4.

Vi è anche un’abilità generica chiamata *Lanciare* che è “difficile”. Se il personaggio conosce questa abilità la può usare per lanciare qualsiasi cosa – un coltello, una palla da baseball, un mattone, una lancia.

Un bersaglio può schivare, bloccare o parare un’arma lanciata.

Se si riesce a colpire con un’arma lanciata, essa infliggerà danni normalmente. Sia che si colpisca sia che si manchi, l’arma usata cadrà sul pavimento. In un lungo combattimento, il RG non dovrebbe permettere al personaggio di recuperare l’arma lanciata, mentre in un piccolo scontro potrebbe valutare il numero di turni necessari a recuperare l’arma con il tiro di un dado.

Armi a gittata

Le armi a gittata vengono trattate come le altre armi: viene fatta una valutazione dell’attacco, il bersaglio fa una valutazione della difesa, quindi si valutano i danni. In *GURPS Lite* si suppone che tutti gli attacchi avvengano a una distanza ridotta, a meno che il RG non decida altrimenti. Per colpire con un’arma a gittata, il personaggio dovrà fare una valutazione sul suo livello d’abilità nell’arma usata. Tale valutazione riceverà una penalità di -4 se si effettua un tiro istintivo (senza mirare); vedi *Mirare* [pg. 25](#). Il bersaglio di un’arma a gittata può schivare ma non può parare. Frecce e quadrelle possono essere bloccate con uno scudo, proiettili di tecnologia superiore no.

Con archi e frombole non si può tirare ogni turno. Un arco per esempio, richiede normalmente 2 secondi per essere pronto, quindi si potrà tirare solo ogni 3 secondi. Vedi *Ricaricare*, [pg. 25](#).

Modificatori per attacchi a distanza

Il Regista di Gioco potrà applicare i seguenti modificatori, dovuti alla situazione, alle valutazioni degli attacchi a distanza. Per esempio, se il bersaglio è:

prono o disteso: -4 (-7 se dietro una copertura)

accovacciato, seduto o inginocchiato: -2 (-4 se dietro una copertura)

dietro qualcun altro: -4

solo parzialmente scoperto: -3

Esplosioni

Le esplosioni procurano danni da impatto a *tutto ciò* che si trova nelle vicinanze. Le granate della 2ª Guerra Mondiale possono provocare da 2 a 5 dadi di danno, a seconda del tipo. Anche solo 5 Kg di TNT infliggono 6d×20 danni. Applicate tutto il danno a chiunque si trovi nel raggio di 2 metri dell’esplosione. Per i bersagli più lontani, dividete i danni per 4 per ogni 2 metri di distanza (1/4 a 2 metri, 1/16 a 4 metri e così via). Solo armature completamente sigillate, o la RD di un veicolo sigillato, proteggono da questo tipo di danno da impatto.

Le esplosioni possono anche produrre schegge: il raggio dell’effetto delle schegge è di 5 metri per ogni dado di danno da impatto. La possibilità che qualcuno venga colpito da tali schegge dipende da troppi fattori (copertura, posizione, tipo di esplosione) per essere discussa qui; il RG dovrà assegnare una probabilità che gli sembri ragionevole e tirare i dadi! Chiunque venga colpito da una scheggia riceve danni da Taglio, da 1d-4 per terriccio scagliato a 2d per le schegge di una granata a frammentazione.

Combattimento senza armi

Ci saranno situazioni in cui i personaggi si troveranno a dover combattere senz'armi. Tutti i personaggi possono combattere senz'armi, ma ci sono alcune abilità, *Karate e Rissa*, che rendono un personaggio più efficiente nel combattere senza armi.

Pugni

Un pugno è un attacco. L'abilità di un personaggio nel colpire con un pugno è il punteggio più alto fra DE, *Rissa* o *Karate*. Il danno che s'infligge viene determinato dalla FO del personaggio. Si tratta di danni da impatto pari ad Affondo-2, determinato dalla tabella a pg. 18. *Esempio*: Con FO 12, il danno da Affondo è 1d-1, così il danno di un pugno sarà 1d-3.

Un tirapugni o il guanto di un'armatura di piastre aggiungono +2 ai danni di un pugno. Una pietra o una pila di monete strette nella mano aggiungono +1 al danno di un pugno. Anche le abilità di *Karate* e *Rissa* danno dei bonus al danno – vedere la descrizione delle abilità per i particolari.

Calci

Un calcio viene trattato come un pugno, ma si fa una valutazione con una penalità addizionale di -2: i danni inflitti, però, sono danni da impatto pari all'Affondo – o Affondo +1 se il personaggio che dà il calcio indossa stivali pesanti o calzature simili. Se un personaggio dà un calcio e *non colpisce*, deve fare una valutazione sulla DE o sull'abilità utilizzata per combattere per evitare di cadere a terra!

Parare a mani nude

Se il personaggio sta combattendo a mani nude, può parare un *calcio* o un *pugno* con le sue mani usando metà della sua DE base come valore di Parata. Le abilità di combattimento senza armi danno un miglior valore di Parata a mani nude: $\frac{2}{3}$ dell'abilità di *Karate* o *Rissa* (arrotondato per difetto).

Se un personaggio vuole parare un'arma a mani nude, ha una penalità alla difesa di -3, a meno che non stia parando un *affondo* o non stia usando l'abilità *Karate* (nel qual caso userà il suo normale valore di Parata). Una parata fallita significa che l'arma colpisce; l'attaccante può decidere di colpire il suo bersaglio oppure il braccio usato per parare! Se il braccio riceve più danni della metà della SA base, viene automaticamente *incapacitato* (vedi pg. 29).



LESIONI, MALATTIE E FATICA

La vita di un avventuriero non è tutta rose e fiori. Vi stancherete, vi sporcherete e potrete effettivamente essere *feriti* o, peggio, rimanere *uccisi*.

Le ferite e le altre lesioni causano danni al corpo. Il vostro punteggio di SA (Salute) esprime quanti danni potete sopportare. Un personaggio che scenderà a 0 punti danno cadrà presto privo di sensi. È *possibile* sopravvivere con un totale di punti danno negativo.

Danno generico (Punti danno persi)

Se venite feriti ripetutamente, prima o poi vi indebolirete e sverrete, anche se nessuna delle singole lesioni è troppo grave. Prendete nota dei danni subiti sulla vostra scheda del personaggio. Gli effetti dei punti danno persi sono:

3, 2, 1 punti danno rimasti: i vostri punteggi di Movimento e Schivata sono dimezzati, state vacillando a causa delle ferite.

0 o meno punti danno rimasti: siete in imminente pericolo di svenimento. All'inizio di ogni turno, eseguite una valutazione sulla SA, più o meno *Forza di volontà/Volontà debole*. Un successo indica che potrete giocare il turno normalmente. Un fallimento indica che cadrete privi di sensi.

-SA punti danno: dovrete riuscire in una valutazione sulla SA (non modificata) o morire. È richiesta un'altra valutazione dopo ogni perdita di ulteriori 5 punti danno.

-5×SA: morte automatica. Avete perso una quantità pari a 6 volte i vostri punti danno originali. Nessuno può sopravvivere a tante lesioni.

Trauma

Quando venite feriti i vostri punteggi di IN e DE vengono ridotti dello stesso ammontare, ma *solo per il turno successivo*.

Esempio: se subite 3 punti danno i vostri punteggi di IN, DE, e le abilità correlate saranno a -3 nel turno successivo.

Attenzione: le difese attive non vengono considerate abilità basate sulla DE per quanto riguarda gli effetti del trauma.

Questa sottrazione influenzerà, nella maggior parte dei casi, anche gli attacchi con le armi, ma *ogni* utilizzo di IN, DE, o abilità relative, ne è influenzato.

Di conseguenza, nel turno successivo a quello in cui venite seriamente feriti, può essere una buona idea tentare la fuga, una manovra di Difesa Totale, o qualcosa di simile, piuttosto che contrattaccare immediatamente.

Questo effetto è temporaneo ed è dovuto al trauma. Nel turno seguente le vostre abilità ritorneranno alla normalità.

Atterramento

Chiunque subisca un danno *maggiore della metà* del suo punteggio di SA in un unico colpo deve immediatamente eseguire una valutazione sulla SA non modificata. Se fallisce, *cadrà* a terra *stordito* (vedi sotto). Se ha successo, riuscirà a mantenersi in piedi, ma in ogni caso sarà stordito.

Stordimento

Si rimane *storditi* se si subisce un danno *maggiore della metà* del proprio punteggio di SA base in un unico colpo.

Se siete storditi, tutte le vostre difese attive saranno a -4 fino al turno successivo, momento in cui potrete eseguire una valutazione sulla SA per sapere se riuscirete a riprendervi.

Una valutazione riuscita indica che potrete agire normalmente *in quel turno*, mentre un fallimento indica che siete ancora storditi e impossibilitati ad agire. Lo stato di "stordimento" perdurerà finché non riuscirà la valutazione. Potrete tornare ad agire nel turno in cui verrà eseguita la valutazione con successo e potrete riprendervi dallo stordimento.

Stordimento mentale: se venite colti di sorpresa o scioccati, potrete anche essere "storditi" mentalmente. Gli effetti di questa tipologia di stordimento sono esattamente gli stessi, ma la valutazione dovrà essere eseguita sull'IN, piuttosto che sulla SA. Non siete feriti: siete confusi.

Lesioni incapacitanti

In alcuni casi il RG può stabilire che un particolare arto è stato ferito (da una trappola, da un attacco maldestro, da una parata a mani nude o simili disgrazie). In questo caso, un danno sufficientemente elevato a un braccio, una gamba, una mano o un piede in un singolo colpo, lo incapaciterà. Una mano o un piede sono incapacitati se subiscono *un danno superiore a 1/3 del punteggio di SA*. Un braccio o una gamba sono incapacitati se subiscono *un danno superiore a metà del punteggio di SA*.

Per semplicità, ci si riferirà a una qualunque parte del corpo ferita in questo modo come "incapacitata". Un braccio o una mano incapacitati non possono essere utilizzati per attaccare o stringere qualcosa, mentre per gli effetti di una gamba o di un piede incapacitato si può leggere lo svantaggio *Disabilità motoria*. Eseguite una valutazione su SA per ogni arto incapacitato. In caso di successo, l'arto ritornerà perfettamente sano una volta che avrete riguadagnato *tutti* i punti ferita persi, in caso di fallimento l'arto rimarrà incapacitato per 1d mesi. Un fallimento critico indica che il braccio è *mozzato* o reso permanentemente inutilizzabile per un qualsiasi altro motivo.

Pronto soccorso

La maggior parte delle perdite di SA derivanti da una lesione è dovuta allo shock piuttosto che al reale danno fisico, quindi un sollecito trattamento dopo un combattimento potrà guarire alcuni dei punti danno persi.

Una semplice fasciatura, *anche se eseguita da una persona non competente*,

guarirà un punto danno perso per ogni combattimento — ma non di più, a prescindere da quanto sia grave la lesione. Quest'azione richiede 30 minuti per ogni paziente.

Pronto soccorso: una valutazione riuscita sull'abilità Pronto soccorso, o relativo minimo, guarirà un numero variabile di punti danno, a seconda del livello tecnologico (vedi tabella qui sopra) e a seconda del grado di successo. Un minimo di 1 punto danno viene sempre guarito. I punti guariti in questo modo *non* sono cumulativi con la semplice fasciatura: qualche volta il pronto soccorso non riesce a fare di meglio.

Successo o fallimento critico: in caso di successo critico, il paziente riguadagna la massima SA possibile per il suo livello tecnologico. In caso di fallimento critico, il paziente perde 2 ulteriori punti danno che le fasciature non potranno guarire.

Guarigione naturale

La *guarigione naturale* può guarire un qualunque numero di ferite. Alla fine di ogni giorno di riposo e di cibo (almeno passabile), il paziente potrà eseguire una valutazione sulla sua SA base. Una valutazione positiva porterà alla guarigione di 1 punto ferita. Il Regista di Gioco può penalizzare la valutazione se le condizioni sono pessime o fornire un bonus nel caso siano molto buone.

Se il paziente è affidato alla cura di un personaggio competente (*Medicina* a livello 12 o superiore) esso ottiene un +1 a tutti i tiri di guarigione.

Riprendere i sensi

Riuscire a riprendere i sensi dopo essere svenuti dipende dalla gravità delle vostre lesioni. Se la vostra SA è ancora positiva, effettuate una valutazione su questa caratteristica allo scadere di ogni ora per risvegliarvi (se non avete perso più di 2 SA, effettuate la valutazione ogni 15 minuti).

Se la vostra SA è negativa ma non avete raggiunto lo stesso punteggio naturale in negativo, riacquisterete i sensi in tante ore quanti sono i punti negativi di SA, fino ad un massimo di 12 ore. *Esempio:* la vostra SA è a -8 dopo la battaglia. Vi sveglierete, ancora con -8 SA, in 8 ore. Quando riprendete conoscenza potete cercare soccorso urlando oppure provare a trascinarvi verso un luogo sicuro.

Se invece la vostra SA è "completamente negativa" — cioè un punteggio di SA di -10 o peggiore per qualcuno che abbia un punteggio di SA normale pari a 10 — siete in una situazione pericolosa. Se riuscite in una valutazione della SA vi sveglierete (come sopra) dopo 12 ore, e potrete tentare di trovare un soccorso. Se la valutazione fallisce, rimarrete in coma e morirete, a meno che non veniate aiutati entro (SA) ore.

Altri pericoli

Gli avventurieri spesso devono affrontare altri pericoli, tra i quali...

Fiamme

Camminare attraverso le fiamme causa 1d-3 punti danno al secondo (1d+1 al secondo se *rimanete fermi* nel fuoco). L'armatura proteggerà completamente dal fuoco e dal calore normale per un numero di turni pari a 3 volte la sua RD, dopodiché proteggerà ancora contro le fiamme, ma chi la indossa dovrà effettuare una valutazione sulla SA a ogni turno per resistere al calore. Una valutazione fallita costa 1 punto di fatica (vedi pg. 30).

Esempio: un'armatura in cuoio rinforzato proteggerà completamente dalle fiamme per 6 secondi. Trascorsi 6 turni sarà necessario cominciare a effettuare le valutazioni sulla SA.

Cadere

Quando cadete, valutate il danno seguendo questa tabella:

1 o 2 m: (1d-4) punti danno/m
3 o 4 m: (1d-3) punti danno/m
5 o più m: (1d-2) punti danno/m

Se cadete su qualcosa di soffice, sottraete 1 punto per ogni metro di caduta. Una valutazione positiva su *Acrobazie* ridurrà l'effettiva distanza della caduta di 5 metri.

Velocità terminale: la massima velocità che un corpo in caduta può raggiungere varia per gli esseri umani, ma si stabilizza di norma dopo 3 o 4 secondi. Trattate quindi una qualunque caduta superiore a 50 metri come se fosse solamente di 50 metri.

Per semplicità, considerate che l'armatura protegga contro i danni derivanti da cadute per la metà della sua normale RD.

Oggetti che cadono

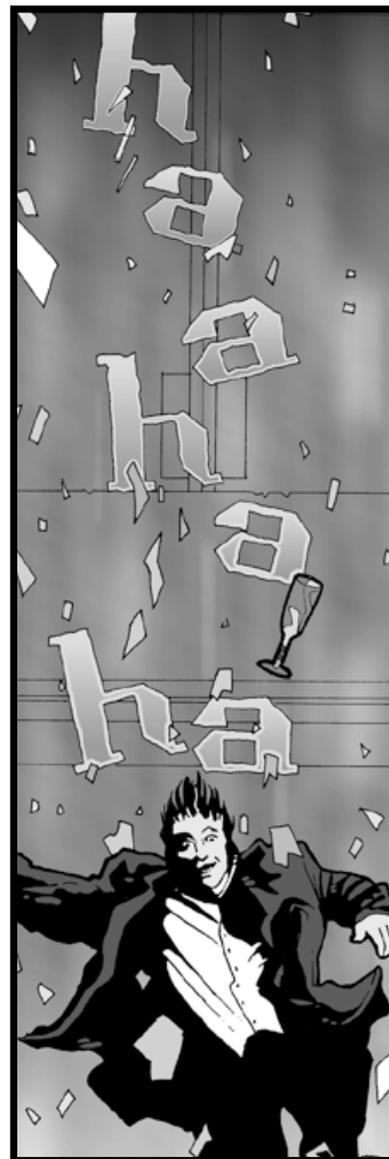
Se venite colpiti da un oggetto *rigido* in caduta, calcolate il danno subito come segue: arrotondate il peso dell'oggetto fino ai più vicini 5 chili e la distanza di caduta alla più vicina decina di metri. Moltiplicate il numero degli incrementi di 5 chili per gli incrementi di decine di metri e subite un numero di dadi di danno pari al risultato. Per semplicità, quando avete a che fare con gli oggetti che cadono, trattate ogni caduta superiore a 200 metri come se fosse di 200 metri.

Esempio: un peso di 10 chili che cade per 30 metri, infligge $(2 \times 3) = 6$ dadi di danno.

Un oggetto *leggero* o che cade per una breve distanza, procura meno danno.

Pesi inferiori uguali o inferiori a un chilo dovrebbero essere equiparati a 5 chili, dimezzando il danno ottenuto.

Allo stesso modo, distanze inferiori ai 2 metri dovrebbero essere equiparate a 10 metri, dimezzando il danno ottenuto. Gli oggetti *morbidi* (gli esseri viventi per esempio) procurano solo metà danno per il loro peso.



Veleni

I veleni possono agire per contatto (devono semplicemente toccare la pelle), per iniezione (devono entrare nel corpo tramite una ferita o, per l'appunto, un'iniezione), per ingestione (è necessario berli o mangiarli) e tramite inalazione (devono essere respirati).

Luoghi od oggetti in cui è possibile trovare veleni sono le armi, gli aghi o le punte nelle trappole, oppure i cibi e le bevande offerti da un subdolo nemico, o ancora il morso di alcuni animali.

Gli effetti di un particolare veleno vengono lasciati alla discrezione del Regista di Gioco. A parte l'eventuale danno fisico, i veleni possono temporaneamente ridurre caratteristiche quali FO, DE o IN (e tutte le abilità correlate).

Di regola, chiunque venga avvelenato dovrà eseguire una valutazione sulla SA per resistere agli effetti del veleno: più il veleno è tossico, più la valutazione sarà difficile. Alcuni veleni particolarmente tossici avranno un effetto ridotto anche su chi riesce nella valutazione.

La descrizione di un veleno dovrebbe includere:

Nome, descrizione generale e fonte.

Tipo: per contatto, per iniezione, per ingestione, per inalazione o una qualsiasi combinazione.

Costo per dose (una dose è la quantità sufficiente ad avvelenare una persona o a rendere velenosa un'arma).

Effetti del veleno se la valutazione sulla SA fallisce: la maggior parte dei veleni sono lenti e il tempo d'effetto dev'essere specificato. A meno che non sia detto diversamente, dosi multiple di un veleno non avranno ulteriori effetti.

Valutazione sulla SA: va indicato se è possibile resistere al veleno.

Effetti del veleno (se ve ne sono) per chi abbia successo nella valutazione sulla SA.

Malattie

L'avventuriero che viaggia in terre lontane può essere colpito da strani morbi. L'inserimento di una malattia in un'avventura è un'eccezionale opportunità per il RG di esercitare una certa forma di creatività!

Chiunque si trovi in una zona colpita da una malattia, oppure incontri un portatore sano, è in pericolo.

Eccezione: il vantaggio *Immunità alle malattie* protegge completamente contro qualsiasi morbo.

La maggior parte delle malattie concede una valutazione sulla SA per resistere, effettuata in segreto dal Regista di Gioco. Effettuate questa valutazione una volta al giorno: un fallimento indicherà che il personaggio ha contratto la malattia. Dalla tabella riportata più sotto, scegliete il tiro meno vantaggioso ogni giorno:

Avete evitato ogni contatto con possibili malati: SA+4

Siete entrati nell'abitazione o nel negozio di un malato: SA+3

Avete parlato a distanza ravvicinata con un malato: SA+2

Avete toccato per breve tempo un malato: SA+1

Avete utilizzato gli abiti, il mantello di un malato o cose simili: SA

Avete mangiato la carne di un malato (un animale vero?...): cotta: SA

Avete mangiato la carne di un malato (come sopra!) cruda: SA-1

Avete avuto un contatto prolungato con uno o più malati viventi: SA-2

Avete baciato o avete avuto altri rapporti intimi con un malato: SA-3

Queste possibilità non sono cumulative. Effettuate la valutazione ogni giorno; il Regista di Gioco può richiedere un tiro più difficile per una piaga virulenta, oppure uno più facile per una malattia meno contagiosa.

Sintomi

I sintomi di una malattia, di solito, appaiono almeno 24 ore dopo che si è stati contagiati e fino a quel momento la maggior parte delle malattie non sono contagiose. Alcuni sintomi abituali comprendono: perdita giornaliera di SA (che può risultare pericolosa per la vita del malato) che può durare diversi giorni; perdita di Forza, Destrezza e Intelligenza; affaticamento; starnuti, colpi di tosse, chiazze, irritazioni o esantemi. Sintomi più gravi possono includere deliri, perdita dei sensi, cecità e così via.

Diagnosi

Quando i sintomi di una malattia sono visibili, il Regista di Gioco dovrebbe effettuare una valutazione sull'abilità Diagnosticare, o IN-6, di ogni personaggio. Un successo in questa valutazione indica che il personaggio in questione sarà riuscito a identificare la malattia.

Guarigione

In genere, un ammalato deve eseguire una valutazione quotidiana sulla SA (con una eventuale penalità).

Questa valutazione e gli effetti del fallimento variano per ogni malattia. Per un malattia "generica", una valutazione fallita indicherà una perdita di 1 punto SA; un successo indicherebbe la guarigione di 1 punto SA.

Quando avete riguadagnato tutta la SA persa a causa di una malattia, siete guariti. Se la vostra malattia permette delle valutazioni sulla SA e avete ottenuto un risultato di 3 o di 4, la malattia va considerata guarita (la SA persa deve essere recuperata secondo i normali metodi).

Nel caso di alcune malattie, la guarigione sarà aiutata dall'utilizzo di appropriate medicine. Per la maggior parte delle malattie la cura di un medico (come accade per le lesioni) faciliterà i tentativi di guarigione.

Fatica

La fatica rappresenta la forza persa, proprio come i punti danno rappresentano la salute persa. Se la vostra FO è 10, potete perdere fino a 10 "punti fatica" prima di perdere i sensi a causa dello sfinimento. Prendete nota separatamente di ogni punto fatica perso o riguadagnato. La fatica non ha nessun effetto sulla SA.

Vi potete affaticare a causa degli sforzi, correndo lunghe distanze, per via di colpi di calore e così via. Vi affaticherete, per un ammontare pari al vostro ingombro più 1, anche alla fine di ogni combattimento che dura più di 10 secondi. Combattere in armatura è un lavoro faticoso!

Mentre la vostra FO è ridotta a causa della fatica, ogni valutazione delle abilità, ogni tentativo di sollevare o lanciare un oggetto od ogni altro utilizzo della FO sarà eseguito considerando il punteggio di FO ridotto. Analogamente, il vostro punteggio in ogni abilità basata sulla FO sarà ridotto di un valore pari ai punti fatica persi.

Il danno che infliggete con le armi rimane invariato per questioni di giocabilità e per evitare di dover ricalcolare costantemente gli effetti di ogni singola arma! Anche il punteggio di Movimento non subisce gli effetti dell'affaticamento, almeno fino a quando la vostra FO raggiunge un valore di 3. A quel punto, dimezzate il punteggio di Movimento, arrotondando per difetto.

Se la fatica riduce la vostra FO a 0, cadrete privi di sensi e riposerete automaticamente fino al momento in cui la caratteristica non raggiungerà 1, momento in cui potrete svegliarvi. Non potete avere un numero di punti fatica "negativo" o un punteggio di FO "negativo".

Tipiche perdite di punti fatica

Marciare: ogni ora di viaggio su strada vi fa perdere un numero di punti fatica pari al vostro livello di ingombro +1. Aggiungete un punto nei climi caldi.

Correre o nuotare: dopo ogni 100 metri, effettuate una valutazione su SA. In caso di fallimento perdetevi un punto fatica.

Grandi sforzi: trasportare più di 10 volte la propria FO in chili, o spingere/tirare un carico molto pesante costa 1 punto fatica al secondo.

Rimanere svegli: una notte senza dormire procura una perdita di 5 punti fatica; dormire solo per 4 ore procura una perdita di 2 punti fatica.

Riprendersi dalla fatica

Chiunque sia affaticato può recuperare la FO persa riposando tranquillamente. È concesso parlare e pensare, ma camminare o qualunque altra azione più impegnativa non può essere considerato riposarsi!

Ogni 10 minuti di riposo recupererete 1 punto fatica. Il Regista di Gioco può permettere il recupero di un ulteriore punto fatica se consumate un buon pasto durante il periodo di riposo. L'affaticamento dovuto all'essere rimasti svegli è recuperabile solo con una nottata di sonno! Questo consente di recuperare, inoltre, tutta la fatica persa.

La magia è una forza sovranaturale instabile che può, talvolta, essere sfruttata per compiere gesta miracolose.

Concetti di base

Attitudine alla magia: il vantaggio (vedi pg. 9) di essere in sintonia con la magia.

Mago: chiunque possiede il vantaggio Attitudine alla magia.

Incantesimo: un'abilità magica. Gli incantesimi sono, di solito, abilità Mentali/Difficili. Quando imparate un incantesimo sommate il livello di *Attitudine alla magia* al punteggio di IN (se avete IN 15 e Attitudine alla magia 3, imparate incantesimi come se la vostra IN fosse pari a 18). Dovete spendere almeno 1 punto per imparare ciascun incantesimo.

Stregone: chiunque conosca incantesimi.

Lanciare un incantesimo: utilizzare un'abilità magica. Richiede una valutazione sull'incantesimo relativo.

Lanciatore: la persona che lancia un incantesimo.

Bersaglio: il bersaglio di un incantesimo, che può essere una persona (incluso il lanciatore), un luogo o un oggetto.

Mana: la fonte della magia. La sua forza (livello del mana) varia a seconda del luogo, a seconda delle scelte del Regista di Gioco o dell'ambientazione. Senza mana la magia non funziona, con poco mana solo i maghi possono lanciare incantesimi, ma con una penalità di -5 al livello di abilità. Con un livello di mana normale solo i maghi possono lanciare incantesimi e non subiscono penalità. Con molto mana chiunque può lanciare una magia senza penalità.

Specifiche degli incantesimi

Ciascun incantesimo ha alcune specifiche di base:

Tempo di lancio: il tempo richiesto per attivare l'incantesimo. A meno che non sia specificato diversamente, il tempo di lancio è pari a un secondo.

Durata: per quanto tempo durano gli effetti dell'incantesimo. Finché un incantesimo non ha termine, viene considerato "attivo" e dà al mago una penalità di -1 se lancia ulteriori incantesimi.

Costo: il numero di punti FO temporaneamente persi dallo stregone per alimentare l'incantesimo (vedi Fatica, pg. 30). Si recupera un punto di FO per ogni dieci minuti di riposo completo.

Prerequisiti: prerequisiti di IN e Attitudine alla Magia che devono essere rispettati ed eventuali incantesimi che bisogna conoscere almeno a livello 12+ prima che il nuovo incantesimo possa essere imparato. Alcuni incantesimi non hanno prerequisiti.

Lanciare incantesimi

Per lanciare un incantesimo uno stregone deve concentrarsi per tutto il *Tempo di lancio*. All'inizio del suo turno successivo egli effettuerà una valutazione della sua abilità con l'incantesimo. Il lanciatore è soggetto a una penalità di -1 per ogni incantesimo attivo e a un'ulteriore penalità di -5 se non può vedere o toccare il bersaglio. La *Resistenza alla magia* del bersaglio (se presente) è anch'essa sottratta dal tiro.

Se la valutazione ha esito positivo, il lanciatore paga il costo e l'incantesimo viene attivato; in casi di successo critico non paga il costo in punti FO!

Se la valutazione fallisce, il lanciatore paga 1 FO e non avviene nulla; in caso di *fallimento critico*, non solo paga il costo completo, ma subirà anche una piccola disgrazia (un cattivo odore, un lampo che lo acceca, un piccolo danno, ecc. – a scelta del Regista di Gioco).

Al di là di quello che possa essere il risultato della valutazione sull'incantesimo utilizzato, il lanciatore può agire normalmente dopo che ha tirato i dadi: quest'azione non conta per il turno attuale.

Distrazione: uno stregone che venga afferrato, ferito o costretto a utilizzare una valutazione della Difesa (pg. 26) mentre si concentra, può essere distratto. Dovrà effettuare una valutazione positiva sulla *Volontà* con una penalità di -3 o perdere l'incantesimo.

Danni: uno stregone che viene ferito mentre si concentra lancerà l'incantesimo con una penalità pari alle lesioni subite.

Mantenere gli incantesimi

Alcuni incantesimi possono essere *mantenuti* oltre il termine della loro durata naturale. Sarà necessario spendere un ulteriore punteggio di FO per mantenere l'incantesimo attivo per un altro lasso di tempo pari alla durata naturale. Questa procedura può essere ripetuta fino a che lo stregone non esaurisce la FO. Se è possibile mantenere un incantesimo, viene elencato fra le sue specifiche anche un "costo di mantenimento".

Annullare gli incantesimi

Una volta lanciato, un incantesimo dura per tutta la sua durata naturale. Se vi si vuole porre termine prima del tempo, si dovrà spendere un ulteriore punto di FO.

Tipologie di incantesimi

Ogni incantesimo appartiene a una tipologia: *Normale*, ad *Area*, a *Distanza*, *Contrastabile*. Gli incantesimi *Normali* seguono le regole già presentate.

Gli incantesimi ad *Area* estendono i loro effetti su di un'area circolare. Essi hanno una specifica denominata "Costo di base" al posto di "Costo" che deve essere moltiplicato per il raggio desiderato in metri in modo da ottenere il costo finale in punti FO. Se l'incantesimo riesce tutta l'area subisce il suo effetto.

Un incantesimo a *Distanza* appare nelle mani del lanciatore quando la valutazione dell'incantesimo viene eseguita. In seguito, egli dovrà scagliarlo come un'arma da lancio (pg. 27). La valutazione dell'attacco è basata sull'abilità *Lanciare incantesimi* (Fisica /Facile). Nel caso il colpo vada a segno, il proiettile ferirà il bersaglio come indicato nella descrizione dell'incantesimo.

Gli incantesimi *Contrastabili* vengono gestiti come un confronto rapido (pg. 2). Il lanciatore effettua una valutazione dell'incantesimo, modificata come al solito. Il bersaglio effettua una valutazione sulla caratteristica (specificata nella descrizione dell'incantesimo) più *Forza di volontà* o *Resistenza alla magia* (se presenti). Il lanciatore deve vincere il confronto perché l'incantesimo abbia effetto sul bersaglio.

ALCUNI INCANTESIMI COMUNI

Vi sono *molte* più incantesimi nel manuale *GURPS Magic* (ed. americana).

Accendere il fuoco

Normale

Accende il fuoco sfruttando come combustibile un oggetto *disponibile* non vivente.

Durata: 1 secondo.

Costo: dipende dal calore che si vuole produrre.

1 fornirà il fuoco di una candela o di un acciarino in 1 secondo;

2 incendierà la carta in 1 secondo o gli abiti di qualcuno in 4;

3 appiccherà il fuoco a della legna da ardere secca o degli abiti in 1 secondo, al cuoio in 2 secondi e a un ceppo in 6 secondi;

4 appiccherà il fuoco a del carbone in 1 secondo, a un ceppo in 2.

Lo stesso costo è richiesto per mantenere gli effetti dell'incantesimo.

Creare il fuoco

Area

Creo fuoco senza il combustibile. Il fuoco riempirà l'intera area, incendiando i materiali infiammabili e infliggendo danni secondo le normali regole sulle fiamme (vedi pg. 29). Non può essere lanciato all'interno di un oggetto.

Durata: 1 minuto.

Costo di base: 2; la metà per mantenerlo.

Prerequisiti: Accendere il fuoco.

Guarigione minore

Normale

Guarisce fino a 3 punti SA al bersaglio.

Il livello dell'abilità è penalizzato di 3 per ogni tentativo successivo al primo, quando viene utilizzato su di un dato bersaglio più di una volta in un giorno dallo stesso lanciatore.

Guarire completamente qualcuno da ferite gravi, utilizzando questo incantesimo, non è un compito agevole.

Durata: i punti danno sono completamente guariti.

Costo: da 1 a 3 – l'ammontare di SA guarita al bersaglio.

Intontire

Il bersaglio appare e agisce in maniera normale, ma non noterà cosa sta succedendo attorno a lui, né lo ricorderà in seguito. Qualunque danno o qualunque valutazione positiva di resistenza a un incantesimo pone fine ai suoi effetti.

Tempo di lancio: 2 secondi.

Costo: 3 per lanciare; 2 per mantenere.

Durata: 1 minuto.

Prerequisiti: Stupidità.

Luce

Produce una piccola luce simile a quella della fiamma di una candela. Il lanciatore la può spostare di 5 metri al secondo concentrandosi.

Durata: 1 minuto.

Costo: 1 per lanciarlo, 1 per mantenerlo.

Prerequisiti: Prestare Salute.

Modellare il fuoco

Permette al lanciatore di muovere le fiamme nei dintorni, cambiandone la forma ma lasciandone inalterato il volume. Il fuoco può essere mosso di 5 metri al secondo, ma non si muoverà in un luogo dove non potrebbe bruciare naturalmente.

Durata: 1 minuto.

Costo di base: 2, la metà per mantenerlo.

Prerequisiti: Accendere il fuoco.

Palla di fuoco

Permette di scagliare una palla di fuoco dalle mani. Quando colpisce infligge danni e scompare in uno sbuffo di fiamme che possono incendiare gli oggetti infiammabili.

Tempo di lancio: 1 secondo per ogni 1d di danno (massimo 3).

Durata: finché non viene scagliata.

Costo: da 1 a 3, la palla infligge 1d di danni per punto di FO speso (massimo 3).

Prerequisiti: Attitudine alla magia, Creare il fuoco, Modellare il fuoco.

Percepire la magia

Permette al lanciatore di determinare se un oggetto è magico. Un successo critico identifica anche il tipo di incantamento dell'oggetto in questione.

Tempo di lancio: 5 secondi.

Costo: 2.

Durata: Istantanea.

Prerequisiti: Attitudine alla magia.

Prestare Forza

Permette al lanciatore di spendere FO per far recuperare la FO persa da qualcun altro. Non può alzare la FO del bersaglio a un livello superiore a quello originario.

Durata: la FO del bersaglio viene recuperata istantaneamente. Quella del lanciatore viene recuperata normalmente.

Costo: qualunque; viene trasferito 1 punto di FO per ogni punto speso.

Prerequisiti: Attitudine alla magia o il vantaggio Empatia.

Prestare Salute

Permette al lanciatore di spendere FO per guarire temporaneamente un qualunque ammontare di SA persa dal bersaglio; quando l'incantesimo ha termine, i danni curati ritornano. Non può aumentare la SA al di sopra del suo valore originario.

Durata: 1 ora.

Costo: 1 per ogni punto di SA guarito. Non può essere mantenuto.

Prerequisiti: Prestare Forza.

Scudo

Aumenta la difesa passiva del bersaglio. Questa DP agisce a tutti gli effetti come se si trattasse di un'armatura.

Durata: 1 minuto.

Costo: il doppio della DP aggiunta al bersaglio, fino a un massimo di +5 DP (costo 10); la metà per mantenerlo.

Prerequisiti: Attitudine alla magia 2.

Contrastabile da SA

Sonno

Il bersaglio si addormenta (se è in piedi cade senza svegliarsi) e dorme per 8 ore se non viene svegliato. Quando si sveglia è mentalmente stordito (pg. 28) e deve effettuare una valutazione sulla IN con successo per riprendersi.

Tempo di lancio: 3 secondi

Durata: un istante, il sonno che ne deriva non è magico.

Costo: 4

Prerequisiti: Intontire

Contrastabile da SA

Stupidità

Riduce temporaneamente l'IN del bersaglio. Il livello degli incantesimi e tutte le altre abilità che si basano sull'IN sono parimenti ridotte.

Durata: 1 minuto.

Costo: 1 per ogni punto di IN da ridurre (massimo 5), la metà (arrotondata per eccesso) per mantenerlo.

Prerequisiti: IN 12+.

Contrastabile da IN

Sveltezza

Aumenta il Movimento e la Schivata da 1 a 3 punti.

Tempo di lancio: 2 secondi.

Durata: 1 minuto.

Costo: 2 per lanciarlo e 1 per mantenerlo per ogni punto sommato a Movimento e Schivata (massimo 3).

Normale

AMBIENTAZIONI

Quando create una nuova ambientazione per le vostre partite, iniziate dalla seguente lista di punti importanti. Non è, e non vuole essere, completa, ma se vi prenderete la briga e il tempo per descrivere questi elementi, avrete cominciato con il piede giusto.

Culture e costumi	Spunti per le avventure
Abilità, lavori e professioni	Medicina
Mostri e animali	Mezzi di trasporto
Tecnologia e mezzi di comunicazione	Mappe
Armi e combattimento	Politica e religione
Vantaggi e svantaggi speciali	Livello/i di mana

LAVORI

È compito del Regista di Gioco definire i lavori disponibili nell'ambientazione di gioco. Un lavoro è descritto da alcune caratteristiche:

Descrizione: il nome del lavoro, ed esattamente cosa comporta.

Abilità richieste: le abilità necessarie per compiere il lavoro e il livello minimo richiesto in ognuna di esse. Alcuni lavori richiedono anche dei vantaggi.

Valutazione del lavoro: alla fine di ogni mese durante il quale un personaggio lavora, dovrà eseguire una valutazione su una delle abilità richieste per la sua professione (selezionate dal Regista di Gioco) – possibilmente con una penalità per i lavori più difficili.

I lavori che non richiedono abilità particolari possono avere un punteggio fisso da valutare (per esempio tutti i personaggi effettuano una valutazione su 12) o richiedere una valutazione su di una caratteristica (per esempio, FO o IN). Se l'esito della valutazione non è un successo o un fallimento critico, il personaggio otterrà semplicemente la *paga mensile* (vedi sotto).

In caso di successo critico otterrà un aumento del 10%. Le conseguenze di un fallimento critico possono variare; la perdita del lavoro non è insolita, ma il Regista di Gioco dovrebbe essere creativo.

Paga mensile: il quantitativo di soldi guadagnati con una valutazione positiva. Ricordatevi che, a meno di non essere in piena crisi economica, o in un'economia controllata dall'esterno, i lavori non saranno mai pagati molto a meno che non siano difficili (una valutazione del successo difficile), pericolosi (gravi conseguenze in casi di fallimento della valutazione), richiedano conoscenze specialistiche (abilità richieste difficili) o privilegiati (sia necessaria un'alta Posizione sociale o un elevato *Livello di ricchezza*, vedi pagina successiva).

Livello di ricchezza: ogni lavoro ha un livello di ricchezza, che può essere Povero, Indigente, Medio, Confortevole oppure Ricco. Questa caratteristica rappresenta il **Livello di ricchezza** minimo che un *personaggio* deve possedere per svolgere quel lavoro. Personaggi con livelli di ricchezza *Molto ricco* o *Sfacciatamente ricco* ottengono lavori di “livello Ricco”, ma le persone con livello di ricchezza *Molto ricco* guadagnano il doppio per qualunque lavoro, e le persone con livello di ricchezza *Sfacciatamente ricco* ottengono 10 volte la paga normale!

TEMPO DI GIOCO

Il tempo di gioco è il tempo che passa nell'ambientazione. È il Regista di Gioco che decide quanto tempo passa fra le varie azioni o avventure.

Tempo durante le avventure

Il combattimento viene giocato al “rallentatore”; un turno di combattimento dura circa un secondo. Può trascorrere anche un minuto per ogni turno di combattimento nel tempo “reale”, specialmente se i giocatori non sono molto esperti o se è in corso una grande battaglia. Siccome il combattimento è spesso una situazione di vita o di morte dovrete lasciare ai giocatori il tempo per pensare.

Le conversazioni, i tentativi di scassinare le serrature, i tentativi di evadere le trappole, e altre situazioni simili, sono giocati in “tempo reale”. Se i giocatori passano 10 minuti discutendo come presentarsi a un mercante PNG... allora i loro *personaggi* avranno passato 10 minuti discutendo all'esterno del negozio.

I viaggi di routine, e così via, sono giocati in “tempo veloce”. Se la compagnia sta camminando lungo un sentiero, per esempio, il Regista di Gioco può semplicemente saltare il tempo fra gli incontri. Avvertite i giocatori quando incontrano qualcuno, quando arrivano in un paese, o quando scende la notte e comprimate il resto del tempo, come accade nei film o nelle opere di narrativa.

Tempo fra le avventure

In una campagna continuativa avrete anche bisogno di tenere appunti del tempo fra le avventure. Può trattarsi sempre dello stesso lasso di tempo, oppure il Regista di Gioco e i giocatori possono accordarsi su di un periodo di tempo “ragionevole” da far passare tra la fine di un'avventura e l'inizio di quella successiva. È spesso una buona idea lasciar passare un mese o due, per dare il tempo di guarire da eventuali ferite, guadagnare dei soldi tramite lavori “normali”, e così via.

Naturalmente, nessun tempo di gioco deve passare tra le *sessioni*, se non è possibile finire un'avventura in una singola sessione di gioco. Se, quando smettete di giocare, la compagnia di giocatori ha appena affrontato un furioso tirannosauro, quel tirannosauro non si avvicinerà durante la settimana che passa nel mondo reale prima che possiate giocare ancora.

LIVELLI TECNOLOGICI

Un livello tecnologico (LT) è una descrizione generica del massimo ottenuto in una tecnologia da una cultura. È possibile che un luogo, una nazione o un mondo abbia LT diversi in campi diversi. I LT vanno da 0 a 16. Gli alti LT possono essere scambiati per magia da chiunque abbia un LT più basso! I Livelli tecnologici normali sono descritti nella colonna seguente.

Personaggi e livelli tecnologici

Abilità: molte abilità sono differenti a ogni Livello tecnologico e vengono indicate con “LT” nella lista delle abilità. Quando selezionate queste abilità dovete inserire il “LT” corrispondente a quello della vostra ambientazione. Un ingegnere in un'ambientazione medievale, avrà imparato Ingegneria/LT3. Mentre un ingegnere al giorno d'oggi, imparerebbe Ingegneria/LT8; agli effetti di gioco si tratta di abilità *distinte*.

Quando i personaggi provengono da differenti LT, arrivare da un Livello tecnologico più alto di quello medio della campagna è da considerarsi un vantaggio; provenire da un LT più basso è naturalmente uno svantaggio. Per riflettere ciò vi sono il vantaggio *Livello tecnologico superiore* (pg. 10) e lo svantaggio *Arretratezza culturale* (pg. 11).

0. Età della pietra: fuoco, leve, linguaggi.	11. Energia: scudi d'energia, raggi trattori, comunicazioni più veloci della luce.
1. Età del bronzo: ruota, scrittura, agricoltura.	12. Gravitazionale: antigravità, compensatori di gravità, scudi d'energia personali.
2. Età del ferro (Roma): chiave di volta.	13. Terraformazione: terraformazione completa di mondi.
3. Medievale (pre-1450): armi in acciaio, matematica con l'uso dello zero.	14. Dysoniana: costruzione di mondi, mondi ad anello e così via.
4. Rinascimento/Coloniale (1450-1700): polvere da sparo, stampa.	15. TM: trasmissione della materia, potere cosmico.
5. Rivoluzione industriale (1701-1900): catene di montaggio, vapore, telegrafo.	16. Fate voi . . .
6. Guerre mondiali I - II (1901-1950): auto, aerei, radio.	
7. Moderna (1951-2000): computer, laser, miniaturizzazione, fissione nucleare.	
8. Microscienza (2001-2050?): ingegneria genetica, microtecnologie, longevità, prima fusione nucleare.	
9. Nanoscienza: ingegneria ambientale, nanomacchine, IA senzienti, fusione nucleare controllata.	
10. Antimateria: energia AM, gravità artificiale, prime comunicazioni più veloci della luce.	



VIAGGIARE FRA LE AMBIENTAZIONI

Uno degli scopi principali della struttura di **GURPS** è lasciare ai giocatori la possibilità di passare da un'ambientazione all'altra senza dover imparare un nuovo regolamento ogni volta. Un giocatore può partecipare a svariate campagne, ognuna in un luogo o in un tempo differente, e giocare un personaggio diverso in ognuna. Ogni personaggio rimane nel proprio mondo, ma i *personaggi* si possono anche muovere da un mondo all'altro:

(1) Un giocatore può sviluppare un personaggio in un'ambientazione e poi trasportarlo in un'altra. Un esempio potrebbe essere quello di un mago medievale, scagliato nel futuro da un incantesimo, che partecipa a un'avventura nella Seconda Guerra mondiale.

(2) Un'intera campagna può essere spostata da un'ambientazione all'altra. Supponiamo che la compagnia sia l'equipaggio di una nave mercantile interstellare. La loro nave compie un atterraggio di fortuna su un pianeta primitivo. Finché non riescono a raggiungere lo spazioporto, sull'altro lato del mondo, si trovano di fatto trasportati nel dodicesimo secolo!

Differenze fra le ambientazioni

Di regola più due ambientazioni sono differenti, più difficile dovrebbe essere per i PG muoversi fra di loro deliberatamente. Differenze degne di nota sono:

Un'ambientazione a livello tecnologico basso comparata a una di livello tecnologico alto.

Un'ambientazione a basso mana, con poca o nessuna magia, comparata a un mondo con mana alto.

Un'ambientazione completamente o largamente umana comparata a un mondo o un universo con molte razze.

Un'ambientazione distrutta dalla guerra o da una malattia comparata a una completamente in pace o decadente.

Sicuramente una o tutte queste differenze possono esistere in un unico pianeta ma non sarà facile trovarle vicine l'una all'altra. Il Regista di Gioco dovrebbe far sì che i viaggi fra ambientazioni molto diverse siano *difficili*. Questo permetterà di raggiungere una cosa che è molto rara nel gioco: migliorare sia la giocabilità che il realismo. Cambiare questa regola può essere molto divertente, ma è meglio *non esagerare*.

Ci siamo! Potete utilizzare **GURPS** per ogni tipologia di campagna, in ogni mondo che riusciate a immaginare... e vi potete muovere facilmente da un'ambientazione all'altra, con lo stesso personaggio o con personaggi differenti. Tutto quello di cui avete realmente bisogno è all'interno di questo opuscolo. Divertitevi!

GURPS sul World Wide Web

GURPS è supportato massicciamente sul World Wide Web. La nostra pagina principale si trova a www.sigames.com. La sezione su **GURPS** è a www.sigames.com/gurps. C'è talmente tanto materiale gratuito in rete (articoli, avventure, descrizioni di ambientazioni, personaggi...) che solamente con **GURPS Lite** e una connessione, potreste giocare per il resto della vostra vita senza spendere nemmeno un centesimo. Noi speriamo, ovviamente, che il sistema vi piaccia al punto da comprare un libro d'ambientazione o un modulo d'avventura, una volta ogni tanto... Potreste anche voler leggere la nostra rivista online, Pyramid (www.sigames.com/pyramid), che non parla solo di **GURPS**, o solo di giochi di ruolo, ma di tutti i tipi di giochi: giochi per computer, da tavolo, di carte... insomma tutte le attività a cui potreste essere interessati.

