

BASIC ROLEPLAYING

System Reference Document v 1.0 – Italian Edition – Edizione Italiana

Greg Stafford, Steve Perrin, Jeff Richard e Jason Durall

EDIZIONE ITALIANA

Direttore responsabile

Roberto Petrillo

Supervisione

Michele Bonelli di Salci

Traduzione

Mirko Tommasino

Revisione

Alessandro Gnasso

Impaginazione e adattamento grafico

Antonio D'Achille

LEGAL INFORMATION

The *Basic Roleplaying System Reference Document 1.0* (“BRPSRD1.0”) describes the rules of *Basic Roleplaying*. You may incorporate the rules as they appear in BRPSRD1.0, wholly or in part, into a derivative work, through the use of the *BRP Open Game License, Version 1.0*. You should read and understand the terms of that License before creating a derivative work from BRPSRD1.0.

Thanks to Wizards of the Coast, the Open Source Initiative, and Creative Commons for their work in creating the framework behind Open Source (and in this case Open Game) licenses. You should be aware that the *BRP Open Game License* for use of the *Basic Roleplaying* system differs from the Wizards Open Game License and has different terms and conditions.

BRP Open Game License, Version 1.0

All Rights Reserved.

1. Definitions:

- (a) “Contributors” means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content;
- (b) “Derivative Material” means copyrighted material including derivative works and translations (including into computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment, or other forms in which an existing work may be recast, transformed, or adapted;
- (c) “Distribute” means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit, or otherwise distribute;
- (d) “Open Game Content” means the *Basic Roleplaying* game, including the game mechanics and the methods, procedures, processes, and routines to the extent such content does not embody Prohibited Content and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Prohibited Content;
- (e) The following items are hereby identified as “Prohibited Content”: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, place names, etc.), plots, story elements, locations, characters, artwork, or trade dress from any of the following: any releases from the product lines of *Call of Cthulhu*, *Dragn Lords of Melniboné*, *ElfQuest*, *Etric!*, *Hawkmoon*, *HeroQuest*, *Hero Wars*, *King Arthur Pendragon*, *Magic World*, *Nephilim*, *Prince Valiant*, *Ringworld*, *RuneQuest*, *7th Sea*, *Stormbringer*, *Superworld*, *Thieves’ World*, *Worlds of Wonder*, and any related sublines; the world and mythology of Glorantha; all works related to the Cthulhu Mythos, including those that are otherwise public domain; and all works related to *Le Morte d’Arthur*. This list may be updated in future versions of the License.

In addition, game mechanics that are substantially similar to the following unique or characteristic features of other Chaosium games are Prohibited Content:

Augments: The use of one ability — whether skill or characteristic — to augment another ability of the same or a different type, in a manner substantially similar to those of the *RuneQuest: Roleplaying in Glorantha* rules.

Glory: If substantially similar to the *King Arthur Pendragon* rules. **Passions:** If substantially similar to the *King Arthur Pendragon* and/or the *RuneQuest: Roleplaying in Glorantha* rules.

Personality Traits: If substantially similar to the *King Arthur Pendragon* rules.

Pushing: If substantially similar to the *Call of Cthulhu* rules. **Reputation:** If substantially similar to the *RuneQuest: Roleplaying in Glorantha* rules.

Rune Magic: If substantially similar to the Rune or divine magic mechanics presented in any version of the *RuneQuest* rules. Original magic systems not derived from *RuneQuest* may be called “rune magic” if they do not include any components of the Gloranthan Runes.

Runes: If substantially similar to the Runes contained in the *RuneQuest: Roleplaying in Glorantha* rules.

Sanity: If substantially similar to the Sanity mechanics in the *Call of Cthulhu* rules, including Bouts of Madness, Temporary, Indefinite, and Permanent Insanity.

Sorcery: If substantially similar to the sorcery mechanics presented in any version of the *RuneQuest* rules. Original magic systems not derived from *RuneQuest* may be called “sorcery.”

Spirit Magic: If substantially similar to the spirit or battle magic mechanics presented in any version of the *RuneQuest* rules. Original magic systems not derived from *RuneQuest* may be called “spirit magic.”

(f) “Trademark” means the logos, names, marks, signs, motifs, and designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the *BRP Open Game License* by the Contributor;

(g) “Use,” “Used,” or “Using” means to use, distribute, copy, edit, format, modify, translate, and otherwise create Derivative Material of Open Game Content;

(h) “You” or “Your” means the licensee in terms of this agreement.

2. **Grant:** Except for material designated as Prohibited Content (see Section 1(e) above), the *Basic Roleplaying System Reference Document* is Open Game Content, as defined in the *BRP Open Game License* version 1.0, Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without permission from Chaosium.

3. The License: This License applies to any work Using *BRP* Open Game Content published by Chaosium. You must affix a complete copy of this License to any *BRP* Open Game Content that You Use and include the Copyright Notice detailed in Section 7 in all appropriate locations. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any *BRP* Open Game Content distributed Using this License.

4. Offer and Acceptance: By Using the *BRP* Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of the *BRP* Open Game License.

5. Grant of License: Subject to the terms and conditions of this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license to Use the Open Game Content.

6. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

7. Copyright Notice: You must update the Copyright Notice portion of this License to include the current version of the text of the Copyright Notice of any *BRP* Open Game Content You are copying, modifying, or distributing.

This work created using the *BRP* Open Game License.

BRP Open Game License v 1.0 © copyright 2020 Chaosium Inc.

Basic Roleplaying © copyright 1980–2020 Chaosium Inc.; Authors, original rules: Greg Stafford, Steve Henderson, Warren James, Steve Perrin, Sandy Petersen, Ray Turney, and Lynn Willis; developed by Jason Durall, James Lowder, and Jeff Richard.

Basic Roleplaying Italian Edition – Edizione Italiana © copyright 2020 Raven Distribution srl. Translation by Michele Bonelli di Salci, Alessandro Gnasso, Mirko Tommasino.

Basic Roleplaying and the *BRP* logo are trademarks of Chaosium Inc. Used with permission.

8. Limitations on Grant: You agree not to Use any Prohibited Content, except as expressly licensed in another, independent Agreement with Chaosium. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing *BRP* Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark.

9. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

10. Updating the License: Chaosium or its designated Agents may publish updated versions of the *BRP* Open Game License, including updates to the Prohibited Content list. Material pub-

lished under any version of the License can continue to be published Using the terms of that version, but You agree to Use the most recent authorized version of this License for any new Open Game Content You publish or for revised or updated works with thirty percent (30%) or more revised or new content.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Reputation: You must not copy, modify, or distribute Open Game Content connected to this License in a way that would be prejudicial or harmful to the honor or reputation of the Contributors.

13. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the *BRP* Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

14. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within thirty (30) days of becoming aware of the breach.

15. Labeling: You must prominently display one of the following *BRP* logos on the front and back exterior and in the interior package, on the title page or its equivalent, of your Use of the Open Content. You are granted permission to reproduce the logo only for that purpose.



16. Severability: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be severed only to the extent necessary to make it enforceable.

17. Governing Law and Venue: The governing law for any disputes arising under this License shall be the laws of the State of Michigan, without reference to its choice of laws provisions. Venue is exclusively vested in the United States Federal District Court for the Eastern District of Michigan.

INTRODUZIONE

Questo è un gioco di ruolo, un sistema di regole che permette ai giocatori di partecipare a storie d'avventura, dell'orrore o d'azione, interpretando il ruolo dei protagonisti. Le regole di gioco offrono delle linee guida su ciò che può e non può essere fatto, e i tiri di dado determinano se i personaggi riusciranno o meno a compiere le azioni tentate. Nei giochi di ruolo, un giocatore assume il ruolo di Game Master (GM), mentre gli altri quello di personaggi giocanti (PG). Il Game Master interpreta anche i personaggi non guidati dai giocatori, chiamati personaggi non giocanti (PNG).

Il gioco di ruolo è un'esperienza sociale, simile a improvvisare la storia di uno spettacolo teatrale o televisivo, o di un film. I personaggi giocanti ricoprono i ruoli principali: sono i protagonisti delle storie che ruotano attorno a loro. Un personaggio giocante può essere un pistolero spavaldo, un investigatore privato depresso, uno stregone mediatore, un potente supereroe o un umile viaggiatore spaziale che cerca di sbarcare il lunario. Il Game Master progetta e presenta le situazioni che saranno vissute dai giocatori, descrivendo il mondo in cui si muovono e come quest'ultimo venga influenzato dalle loro azioni. Mentre ciascun giocatore solitamente controlla un solo personaggio giocante, il Game Master rappresenta l'intera ambientazione di gioco – tutti i suoi individui, luoghi, mostri e perfino le sue divinità.

Il Game Master ha una storia da offrire, uno scenario collaborativo in cui i personaggi giocanti vengono sfidati a interagire con quelli non giocanti da lui impersonati. Il gioco si sviluppa per la maggior parte attraverso la conversazione: il Game Master delinea alcune situazioni o incontri e i giocatori decidono cosa i loro personaggi diranno o proveranno a fare. Le regole offrono delle linee guida imparziali per il successo o il fallimento delle azioni tentate. Utilizzando le regole di gioco, i giocatori dichiarano cosa i loro personaggi intendano fare e tirano dei dadi sulla base delle loro intenzioni iniziali per determinare cosa accadrà effettivamente. Se necessario, il Game Master interpreta le conseguenze delle azioni dei giocatori sul mondo di gioco (sui personaggi non giocanti, ecc...). I personaggi giocanti utilizzano le proprie abilità e capacità per affrontare ostacoli, per scontrarsi con altri personaggi (giocanti o meno) e per esplorare l'ambientazione creata dal Game Master.

I giocatori creano i propri personaggi definendoli attraverso delle regole che aiutano a misurare le loro potenzialità in termini quantificabili. Queste informazioni vengono scritte sulla scheda del personaggio. Le informazioni presenti sulla scheda del personaggio includono termini come forza, intelligenza, abilità e altri elementi astratti che costituiscono una persona – anche se la “personalità” viene evocata dal modo in cui i giocatori interpretano i personaggi giocanti. *Per esempio, anche se*

non c'è alcun punteggio numerico per “irritabile”, il giocatore o il Game Master potrebbero parlare in quel modo e conferire quella personalità al personaggio. La scheda del personaggio è una via di mezzo tra un curriculum e una scheda di valutazione: definisce ciò che può fare e quanto sia bravo nel farlo. È l'interpretazione a dar vita al personaggio.

C'è una differenza sostanziale tra quanto sia conosciuto dal giocatore e quanto sia conosciuto dal personaggio. Al tavolo da gioco, i giocatori sono al corrente di informazioni “dietro le quinte” che i loro personaggi non posseggono, e devono prestare attenzione a non trarne vantaggio. Si utilizza il tiro dei dadi per determinare se un *personaggio* sia a conoscenza di qualcosa, anche se il *giocatore* potrebbe già essere al corrente dell'informazione. Similmente, non c'è motivo per cui la competenza di un personaggio giocante debba essere limitata alle conoscenze del giocatore: un personaggio giocante può essere un esperto in campi totalmente ignoti al giocatore.

Lo scopo del gioco di ruolo è il divertimento. È divertente affrontare dei pericoli che non sono realmente rischiosi, delle minacce che scompaiono quando tutti si alzano dal tavolo e dei mostri che evaporano quando si riaccendono le luci. Se la giocata è andata per il meglio, i giocatori avranno provato l'emozione di essere stati per un po' all'interno di un mondo nuovo e appassionante e di aver trovato la forza per affrontarlo e, forse, avranno anche assaporato il gusto della vittoria.

1.1 Durata della Partita

Quanto tempo richiede il gioco di ruolo? Ci sono tre modi per misurare il tempo trascorso a giocare. Innanzitutto, c'è la *sessione*. Si tratta del quantitativo di tempo reale richiesto ogni singola volta che ci si riunisce per giocare. Le sessioni di gioco tendenzialmente durano tra le tre e le cinque ore, anche se talvolta possono essere più brevi o sforare di parecchio questa durata indicativa. Il secondo modo per misurare il tempo di gioco è lo *scenario*. Questo termine identifica un capitolo della storia. Solitamente, lo scenario ha un inizio, una parte centrale e una fine, ed è caratterizzato da interpretazione, azione e una conclusione emozionante. Uno scenario può richiedere più di una sessione di gioco per venire concluso. L'unità più ampia con cui si misura il tempo di gioco è la *campagna*, una serie di scenari connessi tra loro a formare una storia più lunga, epica ed entusiasmante. Una campagna può essere autoconclusiva, con un inizio, una parte centrale e una fine, oppure può non avere limiti predefiniti, e proseguire a oltranza.

Per comprendere al meglio questa suddivisione, si può immaginare un parallelismo con un romanzo. La sessione è il tempo richiesto per leggerne un capitolo. Lo scenario è costituito da uno o più capitoli. La campagna equivale all'intero romanzo. Le partite “one-shot” sono degli scenari non inseriti all'interno di una campagna – come

fossoro dei racconti brevi. Possono richiedere più di una serata per essere lette, ma non proseguiranno oltre il termine del racconto.

1.2 Materiali Necessari per Giocare

I giocatori hanno bisogno di poche altre cose, oltre queste regole: una matita, della carta e un set di dadi. I dadi sono reperibili in quasi tutti i negozi di giochi e hobbistica, e ne esistono di tutti i colori, forme e dimensioni. Ci sono anche delle app che simulano il tiro dei dadi. Consulta la sezione successiva per maggiori informazioni sui dadi e sui metodi per tirarli. Alcuni gruppi di gioco utilizzano delle miniature per rappresentare i personaggi: in questo caso, ogni giocatore può portare una miniatura in rappresentanza del proprio personaggio giocante. L'ingrediente principale richiesto è l'energia creativa, ma anche gli snack sono ben accolti.

1.3 Dadi e Lettura dei Risultati

Basic Roleplaying utilizza vari dadi poliedrici per ottenere dei risultati casuali. Ne esistono di varie dimensioni, colori e qualità, reperibili nei negozi di giochi o di hobbistica, o attraverso altri canali di vendita. Per giocare, un gruppo ha bisogno di almeno un set di dadi, anche se sarebbe tutto più semplice e comodo se ogni giocatore avesse un proprio set a disposizione. Un set include i seguenti dadi: a quattro facce (D4), a sei facce (D6), a otto facce (D8), a dieci facce (D10), a dodici facce (D12) e a venti facce (D20). È utile anche un dado delle decine (segnato con numeri multipli di 10).

Il tiro più importante nel *Basic Roleplaying* è quello percentuale, che è dato dal tiro di due dadi a dieci facce (o un dado a dieci facce tirato due volte). Nel tiro percentuale, il primo valore è quello delle “decine”, mentre il secondo è quello delle “unità”. Se tiri due D10, leggi il primo valore ottenuto come “dado delle decine”: pertanto, un risultato di 3 e 7 nel tiro di un dado percentuale darà come risultato finale 37. Generalmente, nel tiro percentuale più è basso il valore ottenuto e meglio è.

Altri tiri prevedono dei multipli, delle combinazioni o dei risultati che vengono modificati. *Per esempio, 3D6 significa che vanno tirati tre dadi a sei facce, 1D10+1D4 significa che va tirato un D10 e un D4 per poi sommarne i risultati, D8+1 significa che va tirato un D8 e va sommato 1 al risultato, mentre D6-2 significa che va tirato un D6 e sottratto 2 al risultato.* Tuttavia, i modificatori ai tiri dei dadi non possono portare il risultato sotto 0. Nell'esempio D6-2, tirare 1 o 2 sul dado darà comunque un risultato finale di 0.

1.4 Responsabilità del Game Master

Talvolta, il Game Master è colui che si diverte di più nel corso di una partita, ma a ciò corrisponde assumersi an-

che la maggior parte delle responsabilità. Ogni giocatore deve condividere i riflettori con gli altri, mentre il Game Master interagisce costantemente con tutti loro. Che lo faccia utilizzando uno scenario realizzato da altri o uno di sua creazione, il Game Master narra l'universo di gioco e agisce in “contrapposizione” ai personaggi giocanti. Questa contrapposizione deve costituire una sfida e un divertimento per i giocatori (altrimenti si annoieranno), e deve essere gestita con imparzialità (altrimenti i giocatori si sentiranno presi in giro); in caso contrario, il gioco non sarà divertente (ovvero, verrà meno al suo scopo principale).

Il Game Master dovrebbe leggere e acquisire familiarità con queste regole. Dovrebbe conoscere le procedure generali del combattimento, ma non è necessario che impari a memoria ogni cosa – molti dubbi possono essere affrontati e risolti nel momento in cui emergono.

Riguardo gli scenari, ne esistono diversi tipi, per molte ambientazioni e giochi. Chaosium Inc. ha pubblicato molte avventure per *Il Richiamo di Cthulhu*, *RuneQuest* e altre linee di giochi, molte delle quali sono basate sul sistema *Basic Roleplaying*. Esistono moltissimi altri giochi, e convertire un loro scenario nel sistema *Basic Roleplaying* è piuttosto semplice. È anche facile trovare una nuova idea per uno scenario: quasi tutti i film o i libri con momenti di pericolo o emozionanti possono essere riconvertiti in uno scenario da gioco di ruolo.

In fin dei conti, tutto quel che è richiesto è proporre una storia, prendere nota di alcuni nemici e incontri, e invitare degli amici a casa, facendo loro creare dei personaggi. Si illustrano loro le regole e si inizia a giocare.

2. CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

Questa sezione esamina il procedimento di creazione di un personaggio giocante per *Basic Roleplaying*. Il procedimento per la creazione di un personaggio non giocante è meno complesso e verrà illustrato in seguito.

2.1 La Scheda del Personaggio

Ogni giocatore ha bisogno di una copia della scheda del personaggio, inclusa a pagina 22§ di questo documento. È anche possibile scrivere il tutto su un normale foglio di carta, ma la scheda del personaggio rende le cose molto più semplici. La scheda del personaggio include le seguenti sezioni:

- **Identità:** include le informazioni generali sul personaggio, aspetti che non hanno alcuna influenza in termini di gioco ma che aiutano ad approfondire chi sia il personaggio.
- **Caratteristiche:** questi punteggi descrivono alcune qualità del personaggio, per esempio quanto sia forte,

intelligente, svelto o attraente. Alcuni tiri sono basati su queste caratteristiche, e vengono confrontati con dei punteggi percentuali basati su di esse per scoprire se il personaggio avrà successo o fallirà in un'azione.

- **Punti Ferita:** un punteggio che misura quanto danno può incassare un personaggio giocante prima di morire. I personaggi più imponenti e/o in salute hanno un maggior numero di Punti Ferita (PF), mentre i più minuti o fragili ne avranno meno.
- **Abilità:** le competenze del personaggio, ottenute tramite conoscenza innata, addestramento o studio. Ognuna è espressa come una percentuale di successo, che va tirata per determinare se il personaggio avrà successo o fallirà nel suo tentativo di usarla.
- **Armi & Scudi:** armi e attacchi utilizzati dal personaggio, accompagnati dalla descrizione del modo in cui essi danneggiano gli altri personaggi.
- **Armatura:** qualsiasi armatura indossata dal personaggio che possa ridurre il danno ricevuto a causa di un attacco.
- **Equipaggiamento:** gli altri oggetti che il personaggio può portare con sé e utilizzare.

2.2 Identità

In questa sezione vengono approfondite le informazioni generali sul personaggio, aspetti della sua esistenza che hanno un'influenza minima (o nulla) sullo svolgimento del gioco. Sono aspetti legati all'interpretazione: le peculiarità che rendono un personaggio tale e non solo una successione di caratteristiche e abilità. Il giocatore può riempire sin da subito queste informazioni per intero, o farlo solo in parte per passare direttamente alla generazione di caratteristiche e abilità, oppure può posticiparne il completamento finché non abbia esaminato in modo più approfondito le meccaniche di gioco legate al personaggio.

L'Identità include le voci seguenti:

- **Nome:** un nome adatto al personaggio.
- **Razza:** queste regole di base contemplano solamente la razza "Umano", ma altre razze sono certamente possibili.
- **Genere:** si può scrivere "Femmina", "Maschio" o qualsiasi altro genere possa essere adatto all'ambientazione utilizzata. In termini di meccaniche di gioco non ci sono differenze tra generi.
- **Mano Dominante:** il personaggio è destrorso o mancino? La scelta non ha conseguenze in termini di meccaniche di gioco.
- **Altezza e Peso:** vanno scelti utilizzando come linea guida il punteggio della caratteristica Taglia (TAG) illustrata in seguito. Non devono per forza essere dei numeri precisi, vanno bene anche delle definizioni più vaghe come "Alto", "Medio" o "Robusto".
- **Descrizione:** si tratta di una breve descrizione fisica del personaggio e può includere i colori dei capelli,

degli occhi e della pelle, l'atteggiamento, il modo di vestire o altro ancora.

- **Età:** va scelta un'età appropriata per il personaggio, tenendo in considerazione le sue caratteristiche.
- **Tratti Distintivi:** il personaggio ha dei tratti distintivi? Vanno scelti utilizzando come linea guida il punteggio della caratteristica Fascino (FAS) illustrata in seguito. Si può trattare di una vistosa cicatrice, del naso rotto, di un'acconciatura esotica o del vestirsi in modo stravagante. Se ne stila una lista. Più è alto o basso il punteggio di FAS, più tratti distintivi saranno presenti.
- **Professione:** la carriera o l'occupazione con cui si possa identificare al meglio il personaggio, oppure il modo in cui si guadagna da vivere. Nella sezione 2.7 viene fornito un elenco di professioni.

2.3 Caratteristiche

In *Basic Roleplaying*, i personaggi sono descritti tramite diverse statistiche. Le più semplici sono le caratteristiche. Si tratta delle capacità innate del personaggio, ad esempio di quanto sia intelligente, resistente, carismatico, ecc... Non si tratta di capacità apprese, ma talvolta possono essere incrementate attraverso l'addestramento o il loro utilizzo con successo. Le caratteristiche di un essere umano normale variano tra 3 (terribilmente bassa) a 18 (l'apice del potenziale umano), con una media di 10 o 11. Più alta sarà la caratteristica, più il personaggio sarà prestante in quella capacità.

Le caratteristiche sono: *Forza, Costituzione, Taglia, Intelligenza, Potere, Destrezza e Fascino*, descritte come segue.

- **Forza (FOR):** in sostanza, la Forza indica quanto sia forte il personaggio. Non indica necessariamente la sua mera massa muscolare, ma piuttosto quanto efficacemente riesca a usare la sua muscolatura per riuscire a compiere degli sforzi fisici impegnativi. Tira 3D6 per determinare la FOR.
- **Costituzione (COS):** la Costituzione indica quanto sia robusto e resistente il personaggio. Contribuisce nella resistenza alle malattie, ma l'aspetto principale della COS è il determinare quante ferite può sopportare il personaggio prima di morire. Tira 3D6 per determinare la COS.
- **Taglia (TAG):** la Taglia indica le dimensioni del personaggio. Non va necessariamente intesa come semplice altezza, ma piuttosto come un'idea generale della sua massa fisica. Un personaggio con un alto punteggio di TAG potrebbe essere molto alto (e snello), più tozzo e in carne, o di altezza media e sovrappeso. Tira 2D6+6 per determinare la TAG.
- **Intelligenza (INT):** l'Intelligenza indica la scaltrezza del personaggio: non necessariamente il quantitativo d'informazioni che può memorizzare, quanto piuttosto la padronanza di ragionamento, l'acume intellettuale, la capacità di risolvere i problemi e l'intuizione. Tira 2D6+6 per determinare l'INT.

- **Potere (POT):** il Potere è un'indicazione quasi intangibile della forza di volontà, del dinamismo personale e dell'energia spirituale. Un personaggio con un alto punteggio di POT è un faro di energia, fortunato e dalla forte personalità, mentre uno dotato di un punteggio basso sarà spesso ignorato o dimenticato, e sarà anche spesso sfortunato. Tira 3D6 per determinare il POT.
- **Destrezza (DES):** la Destrezza misura la coordinazione, la velocità fisica e l'agilità complessiva. La DES determina quanto rapidamente un personaggio potrà agire in combattimento e stabilisce il valore base dell'abilità Schivare. Tira 3D6 per determinare la DES.
- **Fascino (FAS):** il Fascino riassume diversi aspetti, dal carisma all'eleganza, alla bellezza, sino a quanto il personaggio possa risultare attraente agli occhi degli altri. Un personaggio con un alto punteggio di FAS si distingue tra la folla grazie a una combinazione ineflabile tra il suo essere ammaliante e il modo in cui si presenta. Tira 3D6 per determinare il FAS. In alcune versioni di queste regole, FAS è indicato come Carisma (CAR).

Se il giocatore ottiene delle caratteristiche che non rispecchiano le sue aspettative, può spostare fino a 3 punti da una caratteristica a un'altra. *Per esempio, se preferisce un personaggio più prestante fisicamente a uno più scaltro, può spostare 3 punti da INT a FOR.* Si può decidere di spostare meno del massimo di 3 punti, o anche di non effettuare alcuno spostamento.

Il giocatore dovrebbe esaminare le caratteristiche ottenute nel complesso e pensare a cosa rappresentino tali numeri. Il personaggio è forte o impacciato? Piccolo o veloce? Nella media? Si tratta di un individuo più riflessivo o più portato all'azione fisica?

Se i numeri non rispecchiano il tipo di personaggio desiderato, il giocatore può chiedere al Game Master se può ricominciare da zero, tirando nuovamente tutte le caratteristiche. Questo è lecito, a patto che tutti i giocatori fruiscano della stessa possibilità e siano soddisfatti dei risultati.

2.4 Tiri Caratteristica

Molte potenzialità del personaggio sono espresse come **abilità**. Ci sono delle occasioni in cui, tuttavia, verrà richiesto un tiro più semplice per determinare se il personaggio abbia successo o meno in un'attività basata su una caratteristica. Se c'è un valore contrapposto, si utilizza la tabella della resistenza (descritta in seguito). Se non c'è alcun ovvio valore contrapposto, si utilizza un **tiro caratteristica**.

Ogni tiro caratteristica viene effettuato contro una caratteristica moltiplicata per 5, espressa come una percentuale di successo. Per esempio, FOR 10 darebbe un Tiro Vigore di $10 \times 5 = 50$, ovvero 50%.

- **Tiro Vigore:** il Tiro Vigore viene utilizzato per manipolare con forza un oggetto appartenente all'ambientazione. Si basa su $FOR \times 5$. *Provare a completare cento piegamenti richiede un Tiro Vigore.*
- **Tiro Tempra:** il Tiro Tempra viene utilizzato per gli sforzi fisici prolungati e per le prove di tenuta. Si basa su $COS \times 5$. *Scongurare un raffreddore o provare a bere un'intera bottiglia di condimento per insalata richiede un Tiro Tempra.*
- **Tiro Idea:** il Tiro Idea viene utilizzato per un lampo di genio, per determinare se il personaggio "sa" qualcosa che il giocatore conosce o per far dedurre al personaggio qualcosa che è sfuggito al giocatore. Talvolta, il Game Master può utilizzare questo tiro per spronare i giocatori quando non sanno cosa fare (mentre i loro personaggi potrebbero saperlo). Si basa su $INT \times 5$. *Rendersi conto che la posizione delle scene del crimine segnate su una mappa della città risponde a uno schema richiede un Tiro Idea.*
- **Tiro Fortuna:** il Tiro Fortuna viene utilizzato per determinare se il fato offrirà al personaggio un momento di tregua o se continuerà a tormentarlo in ogni situazione in cui il caso sia un fattore determinante (per esempio, giocando alla roulette). Si basa su $POT \times 5$. *Determinare il vincitore del lancio di una moneta o chi pesca la pagliuzza corta richiede un Tiro Fortuna.*
- **Tiro Agilità:** il Tiro Agilità è utile per determinare l'esito di situazioni in cui la coordinazione occhio/mano è più importante dell'allenamento, come quando si deve correre su una superficie scivolosa o si deve prendere al volo un oggetto in caduta prima che tocchi il suolo. Si basa su $DES \times 5$. *Afferrare qualcosa lanciato nella direzione del personaggio mentre gli viene gridato "al volo!" richiede un Tiro Agilità.*
- **Tiro Carisma:** ovvero, il carisma allo stato puro, il poter fare affidamento sul bell'aspetto o sul fascino personale per ottenere attenzioni o influenzare gli altri. Si basa su $FAS \times 5$. *Provare a catturare l'attenzione di un buttafuori per entrare in un locale esclusivo richiede un Tiro Carisma.*

2.5 Caratteristiche Derivate

Derivano da altri aspetti delle caratteristiche o possono essere modificate da altro, come dalla razza.

- **Movimento (MOV):** il Movimento (MOV) è un punteggio di gioco che determina quanto possa muoversi un personaggio nel corso di un round di combattimento. Tutti gli umani hanno MOV 10. Il MOV è un punteggio flessibile ma, in termini generali, ogni punto di MOV equivale a un metro di movimento. In corsa, il rapporto è di tre metri per punto.
- **Punti Ferita:** i Punti Ferita (PF) sono pari alla somma di $COS + TAG$ del personaggio divisa per due (approssimando per eccesso). Essi diminuiscono man mano che al personaggio viene inflitto danno derivante da

ferite o da altre fonti. Quando il personaggio raggiunge 1 o 2 punti ferita, sviene. Quando al termine di un round di combattimento un personaggio ha 0 Punti Ferita, muore.

- **Punti Potere:** i Punti Potere sono pari al POT e vengono spesi per utilizzare la magia o altri poteri. Quando un personaggio raggiunge 0 Punti Potere, sviene. I Punti Potere si rigenerano completamente dopo un giorno intero che includa una notte di riposo.
- **Bonus al Danno:** i personaggi più forti e imponenti infliggono più danni quando colpiscono i loro nemici con delle armi da mischia. Questo modificatore al danno viene applicato a quello ottenuto dal tiro per qualsiasi attacco effettuato dal personaggio con un'arma da mischia. Somma FOR+TAG e consulta la tabella seguente.

Bonus al Danno

FOR+TAG	Modificatore
Da 2 a 12	-1D6
Da 13 a 16	-1D4
Da 17 a 24	Nessuno
Da 25 a 32	+1D4
Da 33 a 40	+1D6
Da 41 a 56	+2D6

2.6 Abilità

Quello proposto in seguito è un elenco delle **abilità** che possono essere utilizzate da un personaggio. Le abilità sono regolamentate con una probabilità di successo, ovvero la probabilità percentuale che ha un personaggio di riuscire a usare una specifica abilità con successo, espressa come un punteggio variabile tra 0% (nessuna possibilità) e 100% o più, che implica un successo assicurato a patto che non si ottenga un disastro nel tiro. La probabilità base nell'utilizzo di tale abilità è segnalata tra parentesi dopo il nome. Se il numero segnalato è superiore a 00% si ha almeno l'1 per 100 di probabilità di utilizzarla con successo. Riuscire a utilizzare un'abilità con un valore di 01% equivale di solito ad avere un'intuizione fortunata. Se l'abilità è a 00%, semplicemente non può essere tentata con alcuna speranza di successo.

I punti abilità posseduti dal personaggio in una data abilità vengono sommati alla probabilità base della stessa. Le probabilità base delle varie abilità possono essere modificate dal Game Master a seconda dell'ambientazione.

Un personaggio con un punteggio inferiore a 05% in un'abilità è un novizio sprovveduto. Qualcuno con un punteggio tra 06% e 25% è un neofita. Un punteggio nell'abilità tra 26% e 50% rappresenta una padronanza amatoriale. Un punteggio tra 51% e 75% caratterizza un professionista competente. Gli esperti in un'abilità hanno un punteggio nella stessa compreso tra 76% e 90%, mentre un punteggio pari o superiore a 91% significa aver

raggiunto la maestria in essa. Le abilità che superano il 100% rappresentano il conseguimento di qualche conoscenza segreta o di una competenza non accessibile ad altri.

I punteggi delle abilità possono anche essere considerati come competenze di base. Un valore di abilità pari a 25% non implica che qualcuno che la utilizza nelle attività quotidiane fallisca per tre quarti delle volte: significa che nelle situazioni di stress (come l'avventura, i combattimenti, ecc...) il personaggio riesce solo un quarto delle volte. La maggior parte delle attività ordinarie, come guidare per andare al lavoro, non richiedono un tiro abilità se vengono eseguite con una ragionevole competenza. Ma, per esempio, svoltare a velocità sostenuta in un incrocio trafficato mentre si spara con una pistola fuori dal finestrino quasi certamente richiederà un tiro.

Molte abilità hanno delle specializzazioni, specificate tra parentesi accanto a ogni nome delle stesse. Le specializzazioni sono delle sotto-abilità specifiche che definiscono maggiormente quest'ultima. *Per esempio, un personaggio può avere Conoscenza (Legge) 70%. Ciò non significa che tutte le sue abilità di Conoscenza siano al 70%, ma che lo sia la sua conoscenza della Legge.* Tutte le altre specializzazioni rimangono alla probabilità percentuale base dell'abilità, a meno che non vengano spesi dei punti abilità anche su di esse.

- **Abilità Manuale (05%):** saper destreggiarsi con le dita, in modo particolare quando si smontano delle cose in fretta o si devono completare dei compiti complessi che richiedono coordinazione manuale. Può essere utilizzata per scassinare le serrature.
- **Arma a Distanza (varie specializzazioni) (% a seconda dell'arma):** mirare a e colpire un bersaglio con un'arma azionata dalla forza delle braccia. Ogni tipo di arma a distanza rappresenta una singola specializzazione, come Arco, Balestra, Lancia, ecc...
- **Arma a Energia (varie specializzazioni) (% a seconda dell'arma):** mirare e sparare a un bersaglio con un'arma a energia. Ogni tipo di arma a energia rappresenta una singola specializzazione, come Pistola a Energia e Fucile a Energia.
- **Arma da Fuoco (varie specializzazioni) (% a seconda dell'arma):** mirare e sparare a un bersaglio con un'arma da fuoco. Ogni tipo di arma da fuoco rappresenta una singola specializzazione, come Mitragliatrice, Pistola, Revolver, Fucile, Shotgun e Mitra.
- **Arma da Mischia (varie specializzazioni) (% a seconda dell'arma):** utilizzare un'arma corpo a corpo (da mischia) in combattimento, per colpire un bersaglio o per parare gli attacchi. Ogni tipo di arma da mischia rappresenta una singola specializzazione, come Arma Inastata, Ascia, Bastone, Lancia, Martello, Mazza, Mazzafrusto, Pugnale, Randello, Spada, ecc...
- **Arma Pesante (varie specializzazioni) (% a seconda dell'arma):** mirare e sparare a un bersaglio con un'ar-

- ma pesante. Ogni tipo di arma pesante rappresenta una singola specializzazione, come Bazooka, Mitragliatrice Pesante, Minigun, Lanciarazzi, ecc...
- **Arte (varie specializzazioni) (05%):** pittura, disegno, scultura, fotografia o un'altra forma di arte visiva. Ogni tipologia d'arte rappresenta una specializzazione, quindi un personaggio potrà avere Arte (Fotografia) e Arte (Pittura) come due abilità separate. Le specializzazioni artistiche consigliate includono Architettura, Calligrafia, Cinema, Fotografia, Pittura, Scultura, ecc...
 - **Artigianato (varie specializzazioni) (05%):** creare un oggetto utilizzabile, che sia tramite falegnameria, forgiatura, sartoria o cucina. L'Artigianato è solitamente più pratico dell'Arte, ma offrirà meno opportunità di ottenere fama e riconoscimenti. Ogni tipo di Artigianato rappresenta una singola specializzazione.
 - **Artiglieria (varie specializzazioni) (% a seconda dell'arma):** utilizzare armamenti pesanti come catapulte, cannoni, lanciamissili, ecc... Ogni tipo di artiglieria rappresenta una singola specializzazione, come Cannone, Lanciamissile, Macchina d'Assedio, ecc...
 - **Arti Marziali (01%):** utilizzare delle tecniche di combattimento addestrate con rigore per sferrare dei colpi più potenti contro un avversario o per bloccare attacchi usando mani e piedi senza subire danno. Il Game Master può applicare delle restrizioni a chi possa utilizzare le arti marziali e modificare il livello iniziale dell'abilità. Diversamente dalle altre abilità, Arti Marziali non viene tirata separatamente: se un personaggio effettua un attacco Rissa ed il risultato è inferiore anche al valore dell'abilità Arti Marziali, il dado del danno (ma non il Bonus al Danno) viene raddoppiato. Quando para un attacco condotto con un'arma da mischia utilizzando l'abilità Rissa, il personaggio ignora 3 punti di danno.
 - **Ascoltare (25%):** percepire un rumore o un debole suono, come qualcuno che stia muovendosi di soppiatto o un mostro in avvicinamento.
 - **Camuffare (01%):** nascondere l'identità o l'aspetto, oppure utilizzare una combinazione di trucchi e travestimenti per apparire come qualcun altro o qualcos'altro.
 - **Cavalcare (varie specializzazioni) (05%):** cavalcare un animale e controllarlo in condizioni difficili. Ogni tipo di animale (Cavalli, Draghi, Gufi Giganti, ecc...) rappresenta una singola specializzazione.
 - **Comandare (05%):** guidare un gruppo (piccolo o grande) di persone in combattimento o in altre attività impegnative che richiedono disciplina e azioni coordinate. Se si fallisce nell'uso di quest'abilità, ognuno agisce per conto proprio, senza cooperare efficacemente.
 - **Conoscenza (varie specializzazioni) (05% o 01%):** la familiarità con uno specifico campo di studi. Per i personaggi dell'era moderna o futura, la probabilità base è 05%; per quelli di ere passate è 01%. Ogni tipo di conoscenza rappresenta una singola specializzazione. Le specializzazioni sono numerose, e possono includere: Antropologia, Archeologia, Area (una regione), Cultura di Strada, Folklore, Gruppo (un'organizzazione), Letteratura, Linguistica, Mitologia, Occultismo, Politica, Storia, ecc...
 - **Contrattare (05%):** negoziare delle questioni finanziarie con successo. Un successo nell'utilizzo di quest'abilità porta il prezzo di un oggetto alla fascia inferiore (inaccessibile > inestimabile > costoso > adeguato > conveniente > economico > gratuito), a discrezione del Game Master. Queste fasce sono solo un suggerimento e possono essere modificate a piacimento.
 - **Demolizioni (01%):** piazzare e far detonare degli esplosivi per ottenerne la massima efficacia. Chiunque sa togliere la sicura a una granata; Demolizioni va utilizzata per improvvisare una bomba partendo da sostanze chimiche reperibili in casa, o per posizionare gli esplosivi nei punti giusti per abbattere un edificio.
 - **Esibirsi (varie specializzazioni) (05%):** intrattenere o esibirsi in qualche modo, che sia attraverso musica, recitazione, acrobazie, umorismo, ecc... Ogni tipo di esibizione rappresenta una singola specializzazione.
 - **Furtività (10%):** aggirarsi furtivamente per evitare di essere visti, o eseguire movimenti furtivi o nascosti.
 - **Galateo (05%):** sapere cosa dire e come agire in situazioni sociali, e saper comprendere le diverse sottigliezze peculiari di una specifica classe sociale.
 - **Giocare (INT+POT):** conoscere le regole e le probabilità di diversi giochi basati sulla fortuna (carte, dadi, ecc...) e vincere a essi.
 - **Guidare (varie specializzazioni) (20% o 01%):** guidare un veicolo terrestre. Per i personaggi dell'era moderna, la probabilità base di Guidare è 20%; per gli altri è 01%. Ogni tipo di veicolo (Automobile, Carretto, Carrozza, Camion, ecc...) rappresenta una singola specializzazione.
 - **Individuare (25%):** individuare cose difficili da notare o nascoste.
 - **Insegnare (10%):** trasmettere delle nozioni ad altri. Vedi la sezione Esperienza a pagina XX§ per maggiori informazioni.
 - **Intuire (05%):** intuire i pensieri reconditi di un altro personaggio e/o le sue motivazioni, basandosi su indizi subliminali. In alcune ambientazioni, possono esserci delle specializzazioni come Intuire (Elfi) o Intuire (Alieni).
 - **Lanciare (25%):** mirare e scagliare qualcosa (dardi, palloni, palle da baseball, pietre, cappelli, ecc...) verso un bersaglio. Diversamente dall'abilità Arma a Distanza, quest'abilità è onnicomprensiva per qualsiasi cosa non sia specificatamente un'arma, e non è detto che ottenere un successo causi del danno a un avversario.
 - **Leggere e Scrivere (varie specializzazioni) (% pari a quella della Lingua base):** abilità particolarmente appropriata per le ambientazioni in cui l'istruzione non è molto diffusa. Permette di comprendere e in-

interpretare ciò che il personaggio sta leggendo. Nelle ambientazioni in cui la conoscenza della scrittura non è scontata, può partire da 00%.

- **Lingua (varie specializzazioni) (Lingua Madre INT×5, altra 00%):** Parlare e comprendere una lingua. Lingua Madre indica quella nativa del personaggio e parte da un punteggio pari a INT×5. Generalmente, i personaggi giocanti non hanno bisogno di effettuare tiri Lingua per conversare nella loro lingua madre con altre persone che la parlano. Lingua (altra) rappresenta un ulteriore idioma, e parte da 00%. Ogni altra lingua rappresenta una singola specializzazione.
- **Lotta (25%):** lotta libera o altri tipi di combattimento disarmato che si basano su leve e sul posizionamento per eseguire manovre o per immobilizzare l'avversario.
- **Macchinario Pesante (varie specializzazioni) (01%):** manovrare e mantenere macchinari pesanti come Presse Industriali, Trebbiatrici, ecc... Ogni tipo di macchinario pesante rappresenta una singola specializzazione.
- **Medicina (05% o 00%):** curare delle condizioni di salute gravi con farmaci, terapie od operazioni chirurgiche. Per i personaggi dell'era moderna o futura, l'abilità base è al 05%; per quelli di ere passate è a 00%. Si tratta di un procedimento che richiede dei tempi lunghi, e non fa recuperare punti ferita nell'immediato.
- **Nascondersi (10%):** nascondere se stessi o un oggetto dalla vista altrui. Spesso usata in combinazione con Furtività.
- **Nuotare (25%):** manovrare in acqua con l'intento di muoversi o di prevenire l'annegamento.
- **Orientamento (10%):** tracciare e seguire un percorso tramite dei punti di riferimento riconoscibili, delle costellazioni o utilizzando una mappa.
- **Percepire (10%):** una combinazione di olfatto, gusto e tocco – essere in grado di individuare con i propri sensi cose appena percettibili o nascoste.
- **Persuadere (15%):** utilizzare logica e ragionamento e far leva sull'emotività per convincere qualcuno ad accettare una linea di condotta specifica o un modo di pensare. Diversamente da Raggirare, Persuadere richiede tempo, argomentazioni valide e che chi ascolta sia consenziente.
- **Pilotare (varie specializzazioni) (01%):** guidare un veicolo aereo, acquatico o spaziale. Ogni tipo di veicolo rappresenta una singola specializzazione, e alcuni veicoli possono richiedere più piloti per essere gestiti.
- **Primo Soccorso (30% o INT×1):** curare delle ferite minori. Per i personaggi dell'era moderna o futura, l'abilità base è al 30%; per quelli di ere passate è pari a INT×1. Ogni utilizzo con successo dell'abilità cura 1D3 punti ferita a un personaggio ferito. Un successo speciale cura 1D3+3 punti ferita.
- **Proiettare (DES×2):** se nel corso del gioco vengono utilizzati dei poteri (magici, super, psichici, ecc...), va utilizzata quest'abilità per effettuare un attacco con un potere contro un bersaglio.
- **Psicoterapia (01%):** utilizzare la psichiatria e l'analisi psicologica per determinare i problemi psicologici di un paziente e affrontarli con una terapia. Primo Soccorso guarisce il corpo, mentre Psicoterapia cura la mente. Si tratta di un processo lungo, gestito in diverse sessioni, con approfondite valutazioni della personalità e assistenza psicologica. Nelle ere passate consiste in direzione spirituale.
- **Raggirare (05%):** tirarsi fuori da una brutta situazione con la parlantina, o bluffare quando non c'è tempo per un'argomentazione ragionata o per un dibattito.
- **Rapidità di Mano (05%):** compiere prestidigitazioni e mosse che ingannano un osservatore, come rubare portafogli, nascondere monete, fare trucchi con le carte o illusioni con giochi di prestigio.
- **Ricerca (25%):** utilizzare una fonte di riferimento (biblioteca, archivio di quotidiani, rete informatica, internet, grimori magici, ecc...) per scoprire le tipologie d'informazioni desiderate.
- **Riparazioni (varie specializzazioni) (15%):** sistemare qualcosa di rotto, inceppato, smontato o non operativo per qualche altra ragione. Ogni tipo di riparazioni rappresenta una singola specializzazione, come Elettriche, Elettroniche, Meccaniche, Strutturali, Quantiche, ecc...
- **Rissa (25%):** colpire qualcuno in un combattimento a mani nude: pugni, testate, calci o perfino morsi. Un attacco Rissa compiuto con successo infligge 1D3 danni all'avversario.
- **Saltare (25%):** saltare oltre un ostacolo o per una data distanza. Per la maggior parte degli umani, conseguire un successo significa saltare per circa tre metri in orizzontale e uno in verticale.
- **Scalare (40%):** scalare un muro, una corda o un'altra superficie impegnativa.
- **Schivare (DES×2%):** evitare le ferite derivanti da un attacco fisico.
- **Scienza (varie) (01%):** competenza in un ramo di studio delle "scienze dure". Ogni tipo di abilità Scienza rappresenta una singola specializzazione, come Astronomia, Biologia, Botanica, Chimica, Fisica, Genetica, Geologia, Matematica, Meteorologia, Zoologia, ecc...
- **Scudo (varie specializzazioni) (% a seconda del tipo di scudo):** parare un colpo con uno scudo. Ogni tipo di abilità Scudo è una singola specializzazione, come Broccchiere, a Energia, Completo, Mezzo, Triangolare, Oplitico, a Goccia, Rotondo, ecc...
- **Seguire Tracce (10%):** seguire in un senso o nell'altro una serie d'impronte, delle tracce, ecc...
- **Status (15% o variabile):** lo status sociale o l'abilità nel manipolare il contesto sociale in modo favorevole, come chiedere del denaro in prestito, ottenere favori, impressionare gli altri, ecc... Ogni tipo di abilità Status è una singola specializzazione. Le specializzazioni possono includere una città in particolare, un gruppo

(o un'organizzazione), l'alta società, una religione, una specie in particolare, ecc...

- **Strategia (01%):** valutare tatticamente una situazione e definire una risposta ottimale, comprendere le condizioni del campo di battaglia o le tattiche che verranno utilizzate dal nemico. Spesso utilizzata in ambito politico o militare.
- **Tecnologia (varie specializzazioni) (00%):** utilizzare equipaggiamento sofisticato o un procedimento tecnico avanzato. La probabilità base varia a seconda dell'ambientazione e deve essere determinata dal Game Master, a seconda dei casi. Ogni tipo di competenza tecnologica è una singola specializzazione, come Programmazione, Usare Computer, Elettronica, Robotica, Sensoristica, Macchine d'Assedio, Trappole, ecc...
- **Valutare (15%):** stabilire il valore di un oggetto o determinarne alcune potenzialità che non sono immediatamente evidenti.
- **Volare (DES×½ o DES×4):** se il personaggio ha a disposizione dei mezzi tecnologici per volare (per esempio, un jet pack), la probabilità base è DES×½. Se ha un'abilità naturale (per esempio, delle ali) la probabilità è DES×4. Il volo base non richiede alcun tiro – l'abilità va utilizzata per manovre, in combattimento e per eseguire delle acrobazie complesse in volo.

Se lo desidera, il Game Master può modificare l'elenco delle abilità per renderlo più appropriato all'ambientazione utilizzata. Il Game Master ha la facoltà di eliminare delle abilità, di rinominarle o di introdurne di nuove. *Per esempio, un'ambientazione fantasy medievale probabilmente non utilizzerà Arma a Energia, Macchinario Pesante, Psicoterapia o Tecnologia.* Possono essere modificati anche i livelli di partenza delle abilità per farli calzare al meglio all'ambientazione utilizzata o alla campagna.

2.7 Professioni e Abilità Professionali

In *Basic Roleplaying*, una professione è un insieme di abilità appropriate per un personaggio di quel determinato ruolo. Ogni personaggio giocatore riceve 300 punti abilità da distribuire su tali abilità nel modo che il giocatore riterrà opportuno. Non ci sono restrizioni riguardo quali abilità il personaggio possa imparare in gioco attraverso l'esperienza o con dell'addestramento aggiuntivo, e non c'è un quantitativo minimo di punti abilità da assegnare a una singola abilità della professione. *Per esempio, un soldato avrà accesso a un addestramento in abilità legate alle armi da fuoco, ma potrebbe scegliere di non addestrarsi in Arma Pesante.* Questi punti abilità vengono aggiunti alla probabilità base dell'abilità, descritta in precedenza.

A seguire elenchiamo una dozzina di professioni appropriate a una vasta gamma di ambientazioni. Le professioni che utilizzano poteri (la magia, per esempio) non sono incluse.

- **Cacciatore:** Ascoltare, Furtività, Individuare, Nascondersi, Orientamento, Scalare, Seguire Tracce, e tre tra le seguenti: Arma a Distanza (qualsiasi), Arma da Fuoco (Pistola, Fucile o Shotgun), Arma da Mischia (solitamente Lancia), Cavalcare, Conoscenza (Storia Naturale o regione) o Lingua (altra).
- **Cowboy:** Arma da Fuoco (Fucile), Artigianato (solitamente Nodi), Ascoltare, Cavalcare, Conoscenza (locale), Conoscenza (Storia Naturale), Individuare, Lanciare, Orientamento, Seguire Tracce.
- **Guerrigero:** Arma a Distanza (qualsiasi), Arma da Mischia (qualsiasi), Lotta, Rissa, Schivare e cinque tra le seguenti: Arma da Fuoco (qualsiasi), Arti Marziali, Ascoltare, Cavalcare, Furtività, Individuare, Lanciare, Lingua (altra), Nascondersi, Nuotare, Saltare, Scalare o Seguire Tracce.
- **Investigatore:** Arma da Fuoco (Pistola), Ascoltare, Conoscenza (Legge), Individuare, Persuadere, Ricerca e quattro tra le seguenti: Arma da Fuoco (qualsiasi), Arte, Camuffare, Cavalcare, Conoscenza (qualsiasi), Furtività, Guidare, Intuire, Lingua Madre, Lingua (altra), Lotta, Medicina, Nascondersi, Raggiare, Rissa, Schivare, Scienza (qualsiasi), Seguire Tracce o Tecnologia (Usare Computer).
- **Ladro:** Furtività, Nascondersi, Raggiare, Schivare, Valutare e cinque tra le seguenti: Abilità Manuale, Arma da Fuoco (Pistola o Shotgun), Ascoltare, Camuffare, Conoscenza (Legge), Contrattare, Individuare, Intuire, Lotta, Persuadere, Riparazioni (Meccaniche), Rissa, Saltare o Scalare.
- **Marinaio:** Artigianato (qualsiasi), Lotta, Nuotare, Orientamento, Pilotare (Imbarcazione), Scalare, Schivare e tre tra le seguenti: Artiglieria (qualsiasi, solitamente Navale), Ascoltare, Comandare, Individuare, Lingua (altra), Riparazioni (Meccaniche), Riparazioni (Strutturali).
- **Medico:** Individuare, Lingua Madre, Medicina, Persuadere, Primo Soccorso, Ricerca e quattro tra le seguenti: Intuire, Lingua (altra), Psicoterapia, Scienza (qualsiasi) o Status.
- **Nobile:** Contrattare, Galateo, Guidare, Leggere e Scrivere, Lingua Madre, Lingua (altra), Status e altre tre abilità qualsiasi come hobby o campi d'interesse.
- **Scienziato:** Artigianato (qualsiasi), Persuadere, Ricerca, Status, Tecnologia (Usare Computer) o Macchinario Pesante (qualsiasi), e cinque Conoscenze o Scienze connesse al ramo di studi.
- **Soldato:** Primo Soccorso, Rissa, Scalare, Schivare e sei tra le seguenti: Arma a Distanza (qualsiasi), Arma da Fuoco (qualsiasi, solitamente Fucile), Arma da Mischia (qualsiasi), Arma Pesante (qualsiasi), Artiglieria (qualsiasi), Ascoltare, Cavalcare, Comandare, Furtività, Guidare, Individuare, Lanciare, Lingua (altra), Lotta, Medicina, Nascondersi, Orientamento, Riparazioni (Meccaniche) o Saltare.
- **Spia:** Ascoltare, Furtività, Individuare, Nascondersi, Raggiare, Ricerca, Schivare e tre tra le seguenti: Arma

- da Fuoco (qualsiasi), Arte (Fotografia), Arti Marziali, Camuffare, Cavalcare, Conoscenza (qualsiasi), Galateo, Intuire, Lanciare, Lingua Madre, Lingua (altra), Lotta, Orientamento, Nuotare, Pilotare (qualsiasi), Riparazioni (Elettroniche), Riparazioni (Meccaniche), Rissa, Seguire Tracce, Tecnologia (Usare Computer).
- **Tutore della Legge:** Ascoltare, Conoscenza (Legge), Individuare, Raggiare, Rissa, Schivare e quattro tra le seguenti: Arma a Distanza (qualsiasi), Arma da Fuoco (qualsiasi), Arma da Mischia (qualsiasi), Arti Marziali, Cavalcare, Conoscenza (regione o gruppo), Guidare, Intuire, Lingua (altra), Lotta, Pilotare (qualsiasi), Primo Soccorso, Seguire Tracce, Status o Tecnologia (Usare Computer).
- Qualsiasi attrezzo del mestiere o apparecchiatura trasportabile adatto alla professione del personaggio, se appropriato.
- Qualsiasi arma di cui il personaggio possiede un punteggio nella relativa abilità pari o superiore a 50%, se appropriata.
- Altri oggetti appropriati in base al punteggio dell'abilità Status e all'ambientazione, soggetti all'approvazione del Game Master.

Quest'elenco può essere modificato dal Game Master in base alle circostanze: i personaggi che partecipano a un raid militare possono essere carichi di armi ed equipaggiamento tattico, mentre dei civili di periferia che si risvegliano in un'apocalisse zombi potrebbero avere soltanto quanto si possa ragionevolmente trovare a portata di mano.

Il Game Master può permettere ai giocatori di creare delle nuove professioni per i loro personaggi, in alternativa a quelle stabilite. Per farlo, devono scegliere un nome adatto alla professione e dieci abilità appropriate su cui distribuire 300 punti abilità professionali.

2.8 Abilità Personali

Nessuno è rappresentato interamente dalla propria professione, e nemmeno un personaggio dovrebbe esserne definito in senso stretto. Si moltiplica la caratteristica INT per 10 e si distribuiscono questi punti tra *tutte* le abilità desiderate, incluse le abilità che fanno parte della professione del personaggio. Esse rappresentano le abilità e l'addestramento ottenuti altrove, precedentemente all'attuale professione o attraverso interessi personali. Possono anche rappresentare un'inclinazione naturale per tali abilità.

Il Game Master può richiedere ai giocatori di non portare nessuna abilità oltre 75% (a meno che la probabilità base dell'abilità non sia già più alta di 75%) e che qualsiasi abilità personale scelta in quest'occasione sia coerente con il personaggio.

2.9 Equipaggiamento

Adesso che il personaggio è quasi completato, avrà bisogno di un equipaggiamento. Esso può includere armi, armature o altre attrezzature importanti da utilizzare nella propria professione. Nel corso del gioco ci saranno molte opportunità di ottenere ulteriore equipaggiamento, ma inizialmente ogni personaggio giocante ha a disposizione quanto segue:

- Un set di abiti appropriati alla professione del personaggio e all'ambientazione.
- Un somma di denaro: quanto basta per tirare avanti per un po', senza difficoltà. Più alto sarà il punteggio dell'abilità Status, più alta sarà tale somma.
- Un cimelio personale, un ricordo o una qualche sorta di ninnolo dal valore relativamente contenuto.

2.10 Ritocchi Finali

A questo punto, qualsiasi aspetto principale della caratterizzazione o del background del personaggio dovrebbe essere noto. Il Game Master potrebbe voler conoscere qualcosa in più sul passato dei personaggi, in modo tale da sfruttarlo durante la campagna. Tra questi aspetti potrebbero esserci le origini, la famiglia, l'istruzione, il credo religioso, le azioni passate o gli obiettivi del personaggio. Solitamente, più il giocatore approfondirà la conoscenza del personaggio, più quest'ultimo sembrerà "reale" durante il gioco, anche se questo non è sempre necessario. Approfondire eccessivamente il background è sbagliato tanto quanto il curarlo troppo poco.

Ogni giocatore dovrebbe dettagliare il background nel modo in cui si trova più a suo agio. Uno scenario one-shot probabilmente non richiederà un background eccessivamente caratterizzato per il personaggio, ma nel caso di campagne più lunghe il Game Master e gli altri giocatori potrebbero incorrere in alcune difficoltà nell'immaginare un determinato personaggio, se non sono state fornite sufficienti informazioni su di esso.

Il Game Master ha sempre il diritto di veto su qualsiasi cosa possa ritenere discutibile o non calzante al meglio nell'ambientazione o per il tono scelto.

3. SISTEMA

Le azioni di gioco quotidiane che avvengono in situazioni di routine riescono quasi sempre. Come discusso in precedenza, generalmente parlando, un personaggio non deve tirare per determinare se guiderà con successo fino al posto di lavoro, o se riuscirà a cucinare un pasto semplice. Tuttavia, quando l'azione acquisisce toni drammatici o straordinari, i giocatori e il Game Master dovrebbero tirare i dadi per risolverla.

Risultati di Successo o Fallimento

Abilità	Speciale	Successo	Fallimento
01-05	1	01-05	06-00
06-07	1	Per abilità	Per abilità
08-10	01-02	Per abilità	Per abilità
11-12	01-02	Per abilità	Per abilità
13-17	01-03	Per abilità	Per abilità
18-22	01-04	Per abilità	Per abilità
23-27	01-05	Per abilità	Per abilità
28-29	01-06	Per abilità	Per abilità
30	01-06	Per abilità	Per abilità
31-32	01-06	Per abilità	Per abilità
33-37	01-07	Per abilità	Per abilità
38-42	01-08	Per abilità	Per abilità
43-47	01-09	Per abilità	Per abilità
48-49	01-10	Per abilità	Per abilità
50	01-10	Per abilità	Per abilità
51-52	01-10	Per abilità	Per abilità
53-57	01-11	Per abilità	Per abilità
58-62	01-12	Per abilità	Per abilità
63-67	01-13	Per abilità	Per abilità
68-69	01-14	Per abilità	Per abilità
70	01-14	Per abilità	Per abilità
71-72	01-14	Per abilità	Per abilità
73-77	01-15	Per abilità	Per abilità
78-82	01-16	Per abilità	Per abilità
83-87	01-17	Per abilità	Per abilità
88-89	01-18	Per abilità	Per abilità
90-92	01-18	Per abilità	Per abilità
93-95	01-19	Per abilità	Per abilità
96-97	01-19	01-95	96-00
98-100	01-20	01-95	96-00
(superiore)	20% abilità	01-95	96-00

È importante sapere se le caratteristiche o le abilità avranno successo quando il pericolo incombe o se falliranno miserevolmente di fronte allo stress. I dadi consentono di risolvere crisi e momenti decisivi senza il costante intervento del Game Master.

Il tiro dei dadi è ciò che trasforma *Basic Roleplaying* in un sistema di gioco e non in un semplice caso di “Mamma, posso?”, con il Game Master ad assumere il ruolo della madre.

Tuttavia, non è necessario che un Game Master effettui dei tiri contro se stesso. Se un personaggio non giocante sta provando a interagire con qualcosa che fa parte dell’ambientazione, che si tratti di sollevare una pietra, di convincere un altro personaggio non giocante a fare qualcosa o di saltare una voragine, il Game Master potrà sempre semplicemente decidere quale sarà il risultato invece di effettuare un tiro. Parimenti, potrà sempre optare per il tirare i dadi per ottenere un risultato casuale. Ciò

mantiene il quantitativo di dadi tirati al minimo e focalizzato sulle azioni dei giocatori.

3.1 Successo o Fallimento?

La domanda più importante nel gioco di ruolo è: “Ce l’ho fatta o no?”. La successiva in ordine di importanza è: “In che modo ho avuto successo o ho fallito?”. *Basic Roleplaying* offre un sistema facile da comprendere per misurare queste probabilità, utilizzando i tiri dei dadi per rispondere a queste domande. Alcune abilità (in particolare quelle legate al combattimento) sono intrinsecamente foriere di tensione e/o pericolose. Nel loro caso, è sempre necessario effettuare dei tiri. Nella maggior parte delle occasioni, i giocatori e il Game Master usano il dado percentuale (D100) per determinare il successo o il fallimento.

Quasi sempre, quand’è necessario determinare se un’azione sia stata eseguita con successo o sia fallita, i giocatori e il Game Master devono effettuare un tiro percentuale come descritto in **1.3 Dadi e Lettura dei Risultati**. I tiri caratteristica sono descritti in **2.4 Tiri Caratteristica** e utilizzano lo stesso sistema di abilità e regole di combattimento (descritte in seguito).

3.2 Tiri Abilità

Tutti i personaggi si sono addestrati in alcune delle abilità descritte in **2.6 Abilità**, con dei punteggi che variano tra 00% (nessuna possibilità di successo) e 100% o superiore (successo quasi assicurato). I punti abilità di un personaggio vengono sommati alla probabilità base della stessa, dando la probabilità totale di successo. Il procedimento è semplice: il giocatore o il Game Master dichiara che il personaggio sta provando a utilizzare una determinata abilità. Si tira un dado percentuale. Se il risultato del tiro è pari o inferiore alla probabilità di successo, l’abilità viene usata con successo (con conseguenze appropriate). Se il risultato del tiro è maggiore della probabilità di successo, si fallisce nell’uso dell’abilità.

Ci sono altre due condizioni da tenere a mente quando si effettua un tiro abilità: la *difficoltà* e il *successo speciale*, descritte qui di seguito.

Difficoltà: gli utilizzi di un’abilità non sono tutti uguali. È più difficile guidare un’auto di notte sotto una pioggia battente rispetto al guidarla a metà giornata in condizioni climatiche ideali. Una vasta gamma di condizioni (clima, distrazioni, equipaggiamento, ecc...) possono influire sull’utilizzo di un’abilità, rendendolo più semplice o più difficile. Per simulare ciò, le abilità possono essere modificate come segue.

- *Automatica:* quando il successo del personaggio è dato per assodato e quando la posta in gioco non è rilevante (non è una questione di vita o di morte, non c’è alcuna sfida, ecc...), l’abilità viene utilizzata auto-

maticamente con successo. Non c'è nemmeno bisogno di tirare i dadi.

- *Facile*: una qualche combinazione di circostanze, condizioni o aiuti di altra natura hanno reso più semplice eseguire l'abilità. In questo caso, la probabilità dell'abilità viene raddoppiata. Verranno comunque tirati i dadi, anche se la probabilità dell'abilità ha superato il 100%, perché è ancora possibile conseguire un successo speciale o un fallimento (entrambi descritti in seguito).
- *Normale*: questa è la difficoltà standard; ogni eventuale condizione esterna, circostanza, ecc... è trascurabile e non avrà effetto sulla probabilità di utilizzo dell'abilità.
- *Difficile*: se l'utilizzo di un'abilità è reso più difficile da una qualche circostanza, condizione o altro fattore, la probabilità dell'abilità va dimezzata (arrotondando per eccesso).
- *Impossibile*: se è semplicemente impossibile utilizzare con successo l'abilità, come quando un normale essere umano prova a compiere un salto di 100 metri senza alcun aiuto o a risolvere un cruciverba nell'oscurità più totale, non è consentito effettuare alcun tiro. Semplicemente, il tentativo fallisce, con delle conseguenze appropriate. Il Game Master può sia non far effettuare alcun tiro, sia farlo effettuare comunque al giocatore, descrivendo quanto malamente fallisca il suo tentativo.

La sezione **6. Regole per Situazioni Speciali** copre una casistica di situazioni in cui vengono applicate le difficoltà, anche se queste dovrebbero per lo più essere ovvie e venire assegnate dal Game Master. *Per esempio, il Game Master può dichiarare che i combattimenti che avvengono al crepuscolo rendono tutte le abilità Difficili, dimezzando la loro normale probabilità.*

Successo Speciale: non tutti i successi sono uguali. Talvolta, l'utilizzo di un'abilità è "perfetto" e il risultato è migliore del normale. In questo caso, il risultato è chiamato successo speciale. Un successo speciale è pari a un quinto (1/5) della probabilità di successo, arrotondato per eccesso (utilizzare la probabilità finale, se modificata da una difficoltà). *Per esempio, un'abilità al 60% implica che qualsiasi risultato tra 01 e 12 sarà un successo speciale (visto che 12 è 1/5 di 60).*

In un uso normale dell'abilità, un successo speciale indica che tale utilizzo è andato particolarmente bene, dando un risultato migliore del solito. È compito del Game Master stabilire le conseguenze esatte, ma in linea generale si può dire che dovrebbero essere doppie rispetto a quelle di un successo normale. In combattimento, un successo speciale infligge del danno aggiuntivo ed è descritto in **5.13 Successi Speciali**.

3.3 Abilità contro Abilità

Spesso, un personaggio tenta di eseguire un'abilità che deve essere contrastata da un personaggio non giocante, o viceversa. Questo è conosciuto come **tiro abilità con-**

trastato, e descrive situazioni come, ad esempio, quando un personaggio giocante utilizza Furtività per muoversi senza farsi notare da un personaggio non giocante che utilizza Ascoltare per individuare degli intrusi. In questi casi, le parti coinvolte devono effettuare i tiri appropriati e confrontare i risultati:

- Se tutte le parti hanno ottenuto un fallimento, le conseguenze sono ovvie: o sono in stallo o nessuna ha conseguito il proprio obiettivo.
- Se solo una delle parti ha ottenuto un successo, l'abilità viene usata con successo senza incontrare ostacoli.
- Se i tiri hanno avuto come risultato dei successi e sono in parità (ovvero, hanno conseguito risultati di pari qualità), il personaggio con il valore d'abilità più alto ha la meglio.
- Se più di una parte ha ottenuto un successo, il tiro che ha conseguito il successo di qualità più alta (un successo speciale sarà sempre migliore di un successo normale) è quello che ottiene il risultato previsto. In questo caso, il successo qualitativamente minore viene ridotto. Se si tratta di un successo normale, diventa un fallimento.

Bisogna pensare ai livelli di successo come fossero qualcosa in tre stadi: **successo speciale > successo > fallimento**, con il ">" che significa "è migliore di". Quando si confrontano i livelli di successo, sostanzialmente un livello di successo ne cancella uno opposto.

- **Successo Speciale contro Successo Speciale**: vengono degradati entrambi di due livelli di successo, diventando due fallimenti (sebbene sia consentito un tiro esperienza, visto che i tiri hanno comunque ottenuto un "successo").
- **Successo Speciale contro Successo**: il successo speciale diventa un successo, mentre il successo (normale) diventa un fallimento.
- **Successo Speciale contro Fallimento**: il successo speciale ottiene un risultato doppio rispetto a quello previsto (ove opportuno), senza alcuna resistenza da parte del tiro fallito.

Nei casi in cui entrambe le parti falliscono, il Game Master può determinare se ciò implichi che nessuna delle due conseguirà i propri obiettivi o se, in qualche modo, si ostacoleranno a vicenda creando una situazione di stallo da risolvere prima di procedere. Per alcune abilità contrastate, i risultati sono ovvi. *Per esempio, due personaggi utilizzano Lanciare per colpire lo stesso bersaglio. Entrambi falliscono nei loro tiri, quindi tutti e due mancano il bersaglio.*

In altri casi, i risultati possono essere più sfumati e tocca al Game Master determinarli. *Per esempio, fallire un tiro Furtività contrastato da un tiro Ascoltare fallito può significare che il personaggio furtivo faccia dei rumori che, però, non vengono notati dall'ascoltatore. Tuttavia, può anche significare che l'ascoltatore finisca sulla traiettoria*

dell'intruso, e che quest'ultimo non possa proseguire oltre senza essere scoperto.

Quando avviene uno stallo, la migliore opzione consiste nel cambiare le condizioni o le circostanze, utilizzando un'abilità differente, creando una distrazione, cambiando tattica, ecc...

3.4 La Tabella della Resistenza

Alcune azioni richiedono qualcosa di più di un'abilità o della capacità naturale: il personaggio deve superare degli ostacoli per ottenere un successo. In questi casi, viene richiesto un **tiro resistenza**. I tiri resistenza mettono a confronto delle caratteristiche o altre quantità misurabili l'una contro l'altra. *Per esempio, una pesante roccia potrebbe avere TAG 15. Per sollevarla, un personaggio dovrà tirare la sua FOR contro la TAG della roccia sulla tabella della resistenza.*

Tabella della Resistenza

		Punteggio della Caratteristica Attiva																				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
Punteggio della Caratteristica Passiva	1	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	2	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	3	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	4	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-
	5	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-
	6	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-
	7	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-
	8	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-
	9	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-
	10	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-
	11	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-
	12	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95
	13	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90
	14	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85
	15	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
	16	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75
	17	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70
	18	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65
	19	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
	20	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
	21	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50

Per effettuare un tiro resistenza, va confrontata la caratteristica attiva con quella passiva sulla Tabella della Resistenza (sopra). La caratteristica attiva è la parte in gioco o la forza che sta provando a influenzare quella passiva, cioè quella che sta resistendo al cambiamento. Il punteggio indicato all'intersezione di riga e colonna è la probabilità percentuale di successo della forza agente.

Per ottenere un successo, una delle parti – attiva o passiva – deve ottenere, tirando un D100, un risultato pari o inferiore al punteggio indicato. Se la forza passiva non oppone resistenza, allora non deve tirare. *Per esempio, un personaggio con FOR 13 (la caratteristica attiva) ha il 40% di probabilità di sollevare la roccia con TAG 15 (la caratteristica passiva). La roccia non fa nulla per resistere, quindi non dovrà tirare contro il personaggio. Se il risulta-*

to del tiro è 40 o meno, il personaggio solleva la roccia. Un risultato di 41+ implica che la roccia sia semplicemente troppo pesante. Il personaggio può riposare e successivamente riprovare di nuovo.

In generale, la parte controllata dal giocatore è quella che deve tirare, che sia attiva o passiva. Se c'è una condizione in cui è incerto chi debba tirare, tale compito va lasciato alla parte passiva, il difensore.

Uno degli usi più comuni dei tiri resistenza è FOR contro TAG. Per sollevare un qualunque oggetto, un personaggio confronta la sua FOR (la caratteristica attiva) con la TAG dell'oggetto (la caratteristica passiva). Di seguito si riporta una lista delle TAG di alcuni oggetti comuni:

Esempi di TAG degli Oggetti

Oggetto	TAG
Finestra di vetro	3
Porta	4-8
Sedia	4-9
Tavolo	4-12
Lampione	30
Parete domestica	25-35
Muro in mattoni	30-50
Muro in cemento	30-50
Muro in cemento armato	35-55
Veicolo aereo piccolo	40
Automobile	50
Porta corazzata da caveau	60
Veicolo terrestre medio	60
Trave in acciaio	65
Veicolo aereo, jet da combattimento	80
Carro armato medio	80
Veicolo aereo, aereo di linea	110

Tuttavia, la tabella della resistenza non è adatta unicamente al sollevare gli oggetti. Si può utilizzare in una gara DES contro DES per determinare chi vinca tra due personaggi con lo stesso punteggio nella caratteristica MOV. Quelli che seguono sono altri modi per utilizzare la tabella della resistenza:

- Braccio di ferro è un semplice FOR contro FOR.
- Riuscire a passare attraverso un buco nel muro contrappone la TAG del personaggio contro la TAG del buco. In questo caso, il personaggio intende “perdere”.
- Una gara di bevute avviene mettendo COS contro COS.
- Una battaglia psichica (o anche una gara a chi abbassa lo sguardo per ultimo) avviene con POT contro POT.
- Provare a resistere a un veleno contrappone la potenza del veleno (per la cui classificazione vedi **6.10 Veleni**) alla COS del personaggio avvelenato.
- Riuscire a catturare l'attenzione di qualcuno mentre anche qualcun altro sta provando a farlo è una sfida FAS contro FAS.

La tabella della resistenza va utilizzata quando una caratteristica grezza viene utilizzata contro un'altra, operando sul principio che due forze equivalenti hanno 50/50 di possibilità di vittoria, se l'una viene contrapposta all'altra. Nel resto dei casi, si utilizza un'abilità contro un'altra abilità o il buonsenso.

3.5 Esperienza

Se i personaggi utilizzano con successo delle abilità durante delle situazioni impegnative, tali abilità hanno l'opportunità di migliorare. La pratica rende perfetti. Sulla scheda del personaggio ci sono delle piccole caselle accanto a ogni abilità. La prima volta in cui un'abilità viene utilizzata con successo nel corso di un'avventura, il

giocatore deve spuntare la casella, a indicare che l'abilità è stata usata con successo e può maturare esperienza.

Va tenuto a mente quanto segue:

- Gli usi successivi dell'abilità nel corso dell'avventura non contano in termini di esperienza: un solo utilizzo con successo è sufficiente.
- Utilizzare con successo due specializzazioni diverse comporta due prove di esperienza, non una. *Per esempio, dei tiri riusciti di Conoscenza (Occulto) e Conoscenza (Storia) rappresentano due abilità diverse, che richiedono prove di esperienza separate.*
- L'utilizzo di un'abilità modificata in Facile (ovvero, con il doppio della normale probabilità di successo) non conta.
- L'utilizzo di un'abilità in situazioni che non siano di minaccia o avventurose, ovvero quando la posta in gioco è nulla, non conta. *Per esempio, provare a Nascondersi quando nessuno sta guardando non dà diritto a un tiro esperienza.*

Al termine dell'avventura, il Game Master chiede a ogni giocatore di effettuare un tiro esperienza per ogni abilità utilizzata con successo e “spuntata”. Il tiro esperienza consiste nel tentare di conseguire un risultato nel tiro superiore alla probabilità di successo dell'abilità (ovvero, l'opposto del procedimento normale). L'idea è che più un personaggio diventa competente in un'abilità, più gli sarà difficile migliorare. Se il risultato ottenuto nel tiro esperienza è superiore al punteggio dell'abilità, il giocatore tira 1D6 e somma il risultato ottenuto al punteggio dell'abilità. *Per esempio, se un giocatore sta effettuando un tiro esperienza per un'abilità al 35%, qualsiasi risultato di 36 o più varrà come successo. Se il giocatore ottiene un risultato compreso tra 36-00, aggiunge 1D6 punti al punteggio dell'abilità attualmente al 35%. Ottenere 100 in questo tiro permette sempre un miglioramento, anche se il punteggio dell'abilità è già oltre il 100%. Una volta effettuato il tiro esperienza, la spunta accanto all'abilità va cancellata.*

Un personaggio può imparare da un insegnante, dedicandosi allo studio e spendendo un adeguato quantitativo di tempo (stabilito dal Game Master). Al termine di tale periodo, l'insegnante deve effettuare un tiro Insegnare e un tiro dell'abilità che sta insegnando. Se l'abilità Insegnare ha un punteggio superiore rispetto a quello dell'abilità in possesso dell'insegnante, esso viene ridotto al punteggio di quest'ultima per questo tentativo di insegnarla. Se entrambi i tiri vengono effettuati con successo, il personaggio studente può spuntare l'abilità ed effettuare un tiro esperienza come descritto poc'anzi. Tutto questo è soggetto all'approvazione del Game Master, e può richiedere una spesa di denaro; inoltre, in questo modo un personaggio non può imparare più di un'abilità per volta.

Quando si supera con successo una prova d'esperienza in un'abilità, se ne cancella il punteggio corrente dalla scheda del personaggio e lo si aggiorna con il nuovo totale. Questo processo va ripetuto per ogni abilità con cui si ha superato il tiro esperienza.

Generalmente, questo procedimento va fatto al termine di una singola avventura, anche se il Game Master può consentire più possibilità di miglioramento delle abilità per le avventure più lunghe in cui sono presenti diversi periodi d'interludio, durante i quali i personaggi possono riposare e riflettere sui propri progressi.

In caso di periodi estesi (mesi o anche di più) tra un'avventura e l'altra, il Game Master può anche concedere ai personaggi quattro prove di esperienza "gratuite" a loro scelta, che rappresentano le attività intraprese durante quell'interludio. Queste prove vengono trattate come normali prove di esperienza e devono essere tirate per vedere se risultano in un effettivo miglioramento delle abilità.

4. TEMPO

In *Basic Roleplaying*, il tempo è un fattore importante, in particolar modo per determinare in quale ordine accadano gli eventi, in modo da applicare a dovere le meccaniche di gioco. Va ricordato che il tempo nel gioco tendenzialmente non è uguale al tempo trascorso a giocare. Talvolta, il Game Master può aver bisogno di trattare sommariamente gli eventi che si svolgono nell'arco di diversi giorni in una singola frase, ad esempio "*Impiegare una settimana per raggiungere Costantinopoli*", mentre altre volte, in particolare durante il combattimento, le azioni che occupano pochi secondi nel gioco possono impiegare diversi minuti reali per essere risolte.

Ecco alcune distinzioni del tempo di gioco:

4.1 Tempo Narrativo

Il **tempo narrativo** è il quantitativo di tempo impiegato dal Game Master nella narrazione ai giocatori, o quello impiegato dai giocatori nel discutere i loro piani. A meno che non ci sia una ragione specifica per fare diversamente, la maggior parte dell'interpretazione si svolge nel tempo narrativo. Quando si interpreta, il tempo narrativo è simile allo scorrimento di quello reale, dove l'interpretazione di una conversazione richiede esattamente il tempo necessario per svolgersi realmente. Se la sessione di gioco include lunghi viaggi o periodi d'attività in cui lo svolgimento esatto del tempo non è un fattore fondamentale, allora il tempo viene largamente compresso in pochi momenti di tempo di gioco. La descrizione del tempo di viaggio verso Costantinopoli (citata poco fa) ne è un esempio. Se il Game Master affronta in questo modo degli intervalli di tempo molto lunghi, deve permettere ai personaggi giocatori di eseguire qualsiasi attività possa essere ragionevolmente calzante con quella finestra temporale.

4.2 Il Turno

Quando è importante tenere traccia dell'esatto scorrere del tempo, al di fuori di combattimenti veri e propri, il

tempo è misurato in **turni**. Ogni turno equivale a cinque minuti (25 round di combattimento). I turni vengono utilizzati per misurare il movimento quando non è in corso alcun conflitto o qualsiasi altro evento che deve essere gestito minuto per minuto. Si tratta anche di una misura generica per indicare il tempo necessario per eseguire alcune attività, in particolare azioni che non avvengono in combattimento, come scassinare una serratura o trovare un libro in una biblioteca. In questi casi, il Game Master può decidere che un determinato compito richieda uno specifico numero di turni per essere completato.

4.3 Il Round di Combattimento

Si utilizza il **round di combattimento** durante le sequenze di combattimento, quando è importante prender nota esattamente di ciò che succede e in quale ordine. Un round di combattimento è costituito da 12 secondi di attività frenetica. Se il combattimento dura per più di un round, un nuovo round di combattimento inizia immediatamente al termine del precedente. I round di combattimento si ripetono fino alla conclusione dello scontro. In ogni round di combattimento, un personaggio può solitamente effettuare un singolo attacco o altra azione, e può potenzialmente compiere più di un'azione difensiva. Se un personaggio non fa nient'altro nel corso di un round di combattimento, può camminare fino a 10 metri o correre per 30 metri restando sempre in grado di osservare ciò che accade nelle vicinanze, parare i colpi in arrivo e reagire alle emergenze.

4.4 Tempo delle Abilità

A seguire riportiamo alcuni esempi di quanto tempo di gioco sia richiesto per effettuare un singolo uso di un'abilità. Alcune abilità possono richiedere un quantitativo di tempo variabile e sono elencate in più di una categoria temporale.

- **Da alcuni secondi a un intero round di combattimento:** la maggior parte degli attacchi e delle parate, Artiglieria, Ascoltare, Cavalcare, Furtività, Guidare, Individuare, Lanciare, Macchinario Pesante, Nascondersi, Nuotare, Percepire, Pilotare, Primo Soccorso, Rapidità di Mano, Rissa, Saltare, Schivare, Scudo e alcuni tiri caratteristica.
- **1-5 minuti:** Abilità Manuale, Arte, Artiglieria, Ascoltare, Cavalcare, Comandare, Conoscenza, Contrattare, Demolizioni, Esibirsi, Furtività, Galateo, Giocare, Guidare, Intuire, Leggere e Scrivere, Lingua, Macchinario Pesante, Medicina, Nascondersi, Nuotare, Orientamento, Percepire, Persuadere, Pilotare, Primo Soccorso, Raggiare, Riparazioni, Scalare, Seguire Tracce, Strategia, Tecnologia, Valutare, Volare e alcuni tiri caratteristica.
- **5-30 minuti:** Arte, Artigianato, Camuffare, Cavalcare, Comandare, Conoscenza, Contrattare, Demolizioni, Esibirsi, Galateo, Lingua, Medicina, Nuotare, Orientamento, Percepire, Scalare, Scienza, Seguire Tracce,

Status, Strategia, Tecnologia, Valutare e alcuni tiri caratteristica.

- **30-60 minuti:** Abilità Manuale, Arte, Artigianato, Cavalcare, Comandare, Conoscenza, Demolizioni, Esibirsi, Galateo, Guidare, Lingua, Macchinario Pesante, Medicina, Nuotare, Orientamento, Persuadere, Pilotare, Psicoterapia, Ricerca, Riparazioni, Scalare, Scienza, Seguire Tracce, Status, Strategia, Tecnologia, Valutare, Volare.
- **Da sei ore a molti giorni:** Arte, Artigianato, Insegnare, Psicoterapia, Ricerca, Riparazioni, Strategia, Tecnologia. Il Game Master può richiedere più tiri abilità da effettuare con successo nel caso di ricerche estese, studi o compiti complessi.

5. COMBATTIMENTO

Il combattimento è spesso una componente inevitabile, ed emozionante, di buona parte delle avventure. A causa della sua natura mortale, è essenziale conoscere esattamente ciò che accade quando ci si trova in combattimento, chi può agire in un determinato momento e quali azioni sono possibili nel tempo che si ha a disposizione. Questa sezione tratta l'ampia varietà di azioni che possono capitare nel corso di un round di combattimento.

5.1 Il Round di Combattimento

Come spiegato in precedenza, un round di combattimento dura 12 secondi e in esso ogni personaggio può eseguire azioni e reagire ad altre azioni, in un ordine solitamente determinato dalla caratteristica DES. Un round di combattimento consiste in quattro fasi. Avvengono sempre nello stesso ordine e vengono ripetute in ogni nuovo round di combattimento, fino al termine dello scontro. Le fasi sono descritte qui di seguito.

1. Dichiarazione d'Intenti
2. Movimento
3. Azioni
4. Risoluzione

5.2 Dichiarazione d'Intenti

Il Game Master e i giocatori coinvolti in un round di combattimento devono annunciare ciò che faranno. L'ordine delle azioni che possono essere tentate è definito dalla caratteristica DES di ogni personaggio. Non è necessario che i giocatori o il Game Master annuncino le azioni difensive (parate, schivate, ecc...) nel corso di questa fase.

Le dichiarazioni d'intenti devono essere gestite seguendo secondo l'ordine delle caratteristiche DES di tutti i personaggi coinvolti, dalla più alta alla più bassa. Il giocatore che controlla un personaggio con un alto punteggio di DES (ovvero, con un alto ordine di DES) dichiarerà i suoi intenti prima di un personaggio con un punteggio di DES (ordine di DES) più basso. Tendenzialmente, il Game

Master stila l'elenco, procedendo dalla DES più alta alla più bassa, dando la parola a ogni giocatore nel momento opportuno ed enunciando le azioni dei personaggi non giocanti in corrispondenza della loro caratteristica DES.

Se è necessario determinare chi agirà per primo in caso di pari ordine di DES, si utilizza l'abilità pertinente (Arma a Distanza prima di Arma da Mischia, per esempio). Se entrambi stanno utilizzando lo stesso tipo di armi, agirà per primo il personaggio con il valore più alto in quell'abilità. Se anche le abilità sono in parità, le azioni avverranno in simultanea.

Alcuni Game Master e giocatori scelgono di rinunciare alla parte verbale della dichiarazione d'intenti, passando direttamente al confronto dei punteggi di DES e all'azione.

5.3 Movimento

Se un personaggio non è coinvolto in combattimento, può muoversi di circa 30 metri in un turno di combattimento a patto di non eseguire nessun'altra azione al di fuori di quelle difensive (parate o schivate). Un personaggio può muoversi tra i 6 e i 15 metri e agire a un ordine di DES pari alla metà del normale. Muoversi tra i 16 e i 29 metri nel corso di un round di combattimento implica che il personaggio agirà a un ordine di DES pari a un quarto del normale.

5.4 Azioni

I personaggi agiscono secondo il loro ordine di DES. Quindi, chi ha ordine di DES 15 agirà prima di chi ha ordine di DES 14. Se ci sono più personaggi che provano ad agire a uno stesso ordine di DES, l'ordine in cui gli attacchi vengono eseguiti dipende dalla tipologia dell'arma.

Coloro che attaccano con armi a distanza (archi, pistole, ecc...) possono farlo prima di chi attacca in corpo a corpo (in mischia). Dopo di questi, agiscono i personaggi che brandiscono armi lunghe (lance, giavellotti, ecc...), poi quelli con armi di lunghezza media (spade, asce, ecc...) e infine coloro armati di armi corte (pugnali, ecc...) o disarmati.

Se un'arma ha più di una gittata elencata, chi la utilizza può scegliere quella in cui agire.

Le parate e le schivate avvengono nello stesso ordine di DES in cui ha luogo l'attacco originale.

5.5 Attaccare

Per attaccare si tira il D100 e si prova a ottenere un risultato pari o inferiore alla probabilità di successo dell'attacco con la specializzazione dell'abilità Arma da Mischia, Arma a Distanza o Arma Pesante relativa all'arma che si impugna. Più basso è il risultato, meglio è. Se il risultato è minore di 1/5 della probabilità di successo dell'attacco si ottiene un successo speciale, come descritto in **5.13 Successi Speciali**.

A discrezione del Game Master, si può utilizzare una specializzazione affine a quella dell'arma impugnata, sebbene a livello *Difficile* (½ probabilità). Per esempio, il Game Master può consentire a un personaggio di utilizzare una spada con la specializzazione relativa al pugnale, visto che si tratta sempre di specializzazioni di Arma da Mischia e di due tipologie simili di arma.

In un attacco, un successo speciale è sempre migliore di un successo normale e richiede una parata o uno Schivare di pari livello di successo per essere evitato.

Qualsiasi risultato nel tiro più alto della probabilità di attacco è un fallimento e non danneggia l'avversario.

Se un attacco viene condotto con successo, può danneggiare il bersaglio. Vedi **5.12 Danni e Ferite** per maggiori informazioni.

5.6 Parare

Con parare si intende l'atto di deviare o bloccare l'arma dell'attaccante, utilizzando la propria abilità Arma da Mischia o Scudo. Il risultato di una parata si determina dopo che è stato effettuato il tiro per attaccare. Se l'attacco fallisce, non è necessario pararlo. Se ha successo, il bersaglio di tale attacco può scegliere di tentare di pararlo. Per poter parare, il personaggio deve essere consapevole dell'attacco in arrivo e in grado di vederlo.

Il successo di una parata si determina come se fosse un attacco, ottenendo nel tiro di un dado percentuale un risultato inferiore all'abilità parata (pari all'abilità d'attacco relativa all'arma o allo scudo impugnato). Un successo speciale (descritto in seguito) implica che la parata sarà particolarmente ben riuscita, ed è necessario per neutralizzare interamente un attacco in cui sia stato ottenuto un successo speciale.

È impossibile parare le armi da fuoco o quelle ad alta velocità (armi a energia, ecc...). In generale, è necessario usare uno scudo per parare le armi a distanza.

Armi e scudi occasionalmente ricevono danno derivante dall'utilizzo in una parata e possono anche rompersi se i loro punti ferita vengono superati.

5.7 Schivare

Con schivare si intende l'atto di togliersi dalla traiettoria di un attacco in arrivo utilizzando l'abilità Schivare. Il risultato di una schivata si determina dopo che è stato effettuato il tiro per attaccare. Se l'attacco fallisce, non è necessario schivarlo. Se ha successo, il bersaglio di tale attacco può scegliere di tentare di schivarlo.

Per poter schivare, il personaggio deve essere consapevole dell'attacco in arrivo e in grado di vederlo. Il successo di una schivata si determina come se fosse un attacco, ottenendo nel tiro di un dado percentuale un risultato inferiore all'abilità Schivare.

Un successo speciale (descritto in seguito) implica che la schivata sarà particolarmente ben riuscita, ed è necessario per neutralizzare interamente un attacco in cui sia stato ottenuto un successo speciale. È impossibile schivare le armi da fuoco o quelle ad alta velocità. Tuttavia, il Game Master potrebbe consentire al personaggio di schivare frecce e armi da lancio, anche se si tratterebbe di un tentativo *Difficile* (metà del punteggio normale dell'abilità). In questi casi, si presume che il personaggio abbia notato l'intento dell'attaccante di prenderlo a bersaglio e che riesca a scostarsi in tempo.

5.8 Riassunto del Combattimento

Un metodo rapido per determinare chi ha colpito chi nel corso di un combattimento consiste nel confrontare i livelli di successo, proprio come con le abilità: successo speciale > successo > fallimento. Un successo cancella un livello di successo equivalente.

A seguire, la tabella Matrice di Attacco e Difesa, in cui sono riassunti i risultati del combattimento.

Matrice di Attacco e Difesa

Attacco	Parata	Schivata	Risultato
Speciale	Speciale	Speciale	Il difensore para o schiva l'attacco, senza altri risultati.
Speciale	Successo	Successo	L'attacco viene parzialmente parato o schivato e consegue un successo normale. Il punteggio di armatura del difensore viene sottratto dal danno. L'arma o lo scudo con cui è stata effettuata la parata subiscono 2 punti danno.
Speciale	Fallimento	Fallimento	L'attacco ottiene un successo speciale. Infligge il danno massimo più il normale tiro di danno dell'arma a cui va poi aggiunto il Bonus al Danno. Il punteggio di armatura del difensore viene sottratto dal danno.
Successo	Speciale	Speciale	Il difensore blocca o schiva il danno, senza altri risultati. Se la parata è effettuata nel combattimento corpo a corpo, viene inflitto 1 punto danno all'arma dell'attaccante.
Successo	Successo	Successo	Il difensore blocca o schiva il danno, senza altri risultati.
Successo	Fallimento	Fallimento	L'attacco colpisce il difensore e si effettua normalmente il tiro per i danni. Il punteggio di armatura del difensore viene sottratto dal danno.
Fallimento	-	-	Nessun danno e nessun effetto

5.9 Armi e Danno

Le armi sono descritte nel seguente modo:

- L'**abilità** e la **specializzazione** utilizzate (vedi **2.6 Abilità**)
- La probabilità **base**, a cui vengono sommati i punti abilità.
- Il **danno** inflitto dall'arma al bersaglio (vedi **5.12 Danni e Ferite**). Il Bonus al Danno (BD) dell'attaccante può venire aggiunto a esso. "½ Bonus al Danno" significa tirare e dividere il risultato per 2, arrotondando per eccesso.
- Quante **mani** sono necessarie per utilizzare l'arma in modo appropriato.
- I **Punti Ferita** che l'arma possiede, in caso venga usata per parare.
- La **gittata** dell'arma, espressa in metri: se la distanza del bersaglio è al di sotto di questo punteggio, la probabilità di successo dell'attacco non viene modificata. Se è superiore ed entro il doppio della gittata, l'attacco diventa *Difficile* (½ della probabilità di successo dell'abilità). Se la distanza è compresa tra il doppio e il triplo della gittata, tale probabilità scende a ¼ rispetto al normale, mentre oltre il triplo della gittata la probabilità di colpire il bersaglio è nulla.

Armi da Mischia

Arma	Abilità	Specializzazione	Base	Danno	Mani	Punti Ferita
Alabarda	Arma da Mischia	Arma Inastata	15	3D6+BD	2M	25
Ascia a Due Mani	Arma da Mischia	Ascia	15	2D6+2+BD	2M	15
Ascia Piccola	Arma da Mischia	Ascia	15	1D6+1+BD	1M	12
Ascia da Battaglia	Arma da Mischia	Ascia	15	1D8+2+BD	1M	15
Bastone a Due Mani	Arma da Mischia	Bastone	25	1D8+BD	2M	8
Coltello	Arma da Mischia	Pugnale	25	1D3+1+BD	1M	15
Lancia Lunga	Arma da Mischia	Lancia	15	1D10+BD	2M	10
Martello	Arma da Mischia	Martello	25	1D6+BD	1M	15
Martello a Due Mani	Arma da Mischia	Martello	25	1D10+3+BD	2M	15
Mazza Leggera	Arma da Mischia	Mazza	25	1D6+2+BD	1M	6
Mazza Pesante	Arma da Mischia	Mazza	25	1D8+2+BD	2M	10
Picca	Arma da Mischia	Arma Inastata	15	1D10+2+BD	2M	12
Pugnale	Arma da Mischia	Pugnale	25	1D4+BD	1M	15
Randello Leggero	Arma da Mischia	Randello	25	1D6+BD	1M	15
Randello Pesante	Arma da Mischia	Randello	25	1D8+BD	2M	22
Rissa	Rissa		25	1D3+BD	1M	-
Spada a Due Mani	Arma da Mischia	Spada a Due Mani	05	2D8+BD	2M	12
Spada Corta	Arma da Mischia	Spada	15	1D6+1+BD	1M	12
Spadone	Arma da Mischia	Spada	15	1D8+1+BD	1M	12

Armi a Distanza

Arma	Abilità	Specializzazione	Base	Danno	Mani	Punti Ferita	Gittata
Arco Lungo	Arma a Distanza	Arco	05	1D8+1+½BD	2M	10	90 metri
Ascia Piccola (Lancio)	Arma a Distanza	Ascia da Lancio	10	1D6+½BD	1M	12	20 metri
Balestra Leggera *	Arma a Distanza	Balestra	25	1D6+2	2M	10	40 metri
Balestra Pesante *	Arma a Distanza	Balestra	25	2D6+2	2M	18	55 metri
Coltello (Lancio)	Arma a Distanza	Pugnale da Lancio	15	1D3+1+½BD	1M	10	10 metri
Fionda	Arma a Distanza	Fionda	05	1D8+½BD	2M	2	80 metri
Fucile **	Arma da Fuoco	Fucile	25	2D6	2M	12	80 metri
Fucile Laser **	Arma a Energia	Fucile a Energia	15	2D8	2M	20	100 metri
Pietra (Lancio)	Lanciare	Lanciare	Lanciare	1D2+½BD	1M	-	20 metri
Pistola **	Arma da Fuoco	Pistola	20	1D8	1M	8	20 metri
Pistola Laser **	Arma a Energia	Pistola a Energia	20	1D8	1M	14	20 metri
Pugnale (Lancio)	Arma a Distanza	Pugnale da Lancio	15	1D4+½BD	1M	15	10 metri

* Le balestre hanno una frequenza di tiro più lenta rispetto a quella della maggior parte delle armi a distanza. Una balestra richiede un intero round di combattimento per essere ricaricata, quindi può sparare un colpo ogni due round.

** Le pistole e i fucili hanno un caricatore da 6 colpi. Le pistole e i fucili laser hanno cariche per 20 colpi.

5.10 Armatura

L'armatura protegge dalle ferite. Tuttavia, non rende invulnerabili. Un'armatura leggera blocca una piccola quantità di danno, mentre una pesante ne blocca un quantitativo maggiore. *Per esempio, un'armatura in cuoio morbido blocca 1 danno, mentre un'armatura a piastre completa blocca 8 danni.* Quando un personaggio viene colpito in combattimento, i suoi punti armatura vanno sottratti ai danni indicati dal tiro dei dadi. I danni che superano il punteggio di protezione dell'armatura la oltrepassano e vengono inflitti al personaggio, riducendo i suoi Punti Ferita attuali.

Tipi di Armatura

Nome	Punti Armatura	Modificatore alle Abilità
Armatura a Piastre Completa	8	-25% alle abilità fisiche
Armatura di Cuoio Morbido	1	Nessuno
Armatura di Cuoio Rigido	2	-10% alle abilità fisiche
Armatura di Maglia	7	-20% alle abilità fisiche
Armatura Imbottita	2	-5% alle abilità fisiche
Assetto Antisommossa	12/6	-10% alle abilità fisiche
Elmo Leggero	+1	-15% alle abilità percettive
Elmo Pesante	+2	-50% alle abilità percettive
Giubbotto Antiproiettile	8	-5% alle abilità fisiche
Giubbotto Paraschegge	4	-10% alle abilità fisiche
Panoplia Oplitica	6	-20% alle abilità fisiche
Vestiti Pesanti	1	Nessuno

5.11 Scudi

Essenzialmente, può essere considerato come uno scudo qualsiasi ostacolo mobile e diverso da un'arma che un personaggio può utilizzare per intercettare gli attacchi in arrivo. La parata con uno scudo segue le stesse regole di una effettuata con un'arma, anche se lo scudo può parare anche le armi a distanza a bassa velocità (frecce, armi lanciate, ecc...). In generale, uno scudo piccolo ha il 15% di probabilità di parare un'arma a distanza, uno medio (triangolare, a goccia o rotondo) il 30% e uno grande (oplitico o antisommossa) il 60%. Se il personaggio è inginocchiato dietro uno scudo grande, tale probabilità passa al 90%.

Gli scudi sono caratterizzati dalla probabilità base di usarli per attaccare o parare, dal danno che infliggono se vengono usati come armi (colpo di scudo, ecc...) e dai punti armatura. Se lo scudo è immobile, vanno usati i suoi punti armatura per determinare da quanti eventuali danni proteggerà una determinata parte del corpo. Se è stato danneggiato, andranno ridotti i suoi punti ferita e punti armatura per rappresentare il danno subito e l'impossibilità di proteggere in modo parimenti efficiente.

Quella che segue è una lista esemplificativa di vari tipi di armatura. L'armatura è caratterizzata dai **punti armatura** (ovvero, quanti punti vanno sottratti al danno ricevuto) e da altri effetti aggiuntivi ottenuti da chi la indossa.

Le abilità "fisiche" sono Abilità Manuale, Furtività, Lanciare, Nascondersi, Nuotare, Rapidità di Mano, Saltare, Scalare, Schivare e i tiri caratteristica di Agilità, mentre le abilità "percettive" sono Ascoltare e Individuare. A discrezione del Game Master, anche altre abilità possono essere influenzate dall'indossare un'armatura.

Tabella degli Scudi

Nome	Probabilità Base	Abilità	Armatura / Punti Ferita	Danno
A Goccia	15%	Scudo	16	1D4+BD
Antisommossa	15%	Scudo	16	1D3+BD
Triangolare	15%	Scudo	12	1D3+BD
Oplitico	15%	Scudo	16	1D4+BD
Piccolo	15%	Scudo	12	1D2+BD
Rotondo	15%	Scudo	12	1D3+BD

5.12 Danni e Ferite

Ogni personaggio ha dei Punti Ferita (PF) che derivano dalla media tra Costituzione e Taglia (vedi la sezione **2.5 Caratteristiche Derivate**). Quando un'arma colpisce con successo un personaggio (o quando questi subisce altri tipi di ferite), i suoi Punti Ferita attuali vengono ridotti di un numero pari ai punti di danno subito (dopo la deduzione dei punti armatura).

Per esempio, un personaggio illeso ha 12 Punti Ferita e sta indossando un'armatura di cuoio rigido (da 2 punti).

Subisce 6 punti di danno da un attacco. Ne vengono sottratti 2 grazie alla protezione dell'armatura indossata, e il personaggio incassa i rimanenti 4. Ciò lo porta a 8 punti ferita. Eventuale ulteriore danno subito andrà sottratto dal nuovo totale.

Se il personaggio viene portato a 2 punti ferita, sviene per 1D6 ore o finché non viene risvegliato da un altro personaggio. Se viene ridotto a 0 punti ferita e resta a 0 al termine del round di combattimento, muore.

I personaggi possono subire ferite che eccedono i loro punti ferita, portandoli sotto 0, a punteggi negativi. In questa condizione è necessario utilizzare Primo Soccorso (vedi 5.14 **Guarigione**) per riportare i punti ferita negativi nuovamente in positivo.

5.13 Successi Speciali

In combattimento, quando si consegue un successo speciale l'attacco è stato particolarmente ben assestato, penetrando a fondo nel corpo del bersaglio o colpendolo alla perfezione. Un successo speciale è spesso un colpo mortale per la maggior parte degli avversari normali. Per determinare l'effetto di un successo speciale, va determinato il danno massimo che può essere inflitto con quell'arma ed eseguito un normale tiro per il danno, sommando i due punteggi. Al totale va sommato anche il Bonus al Danno (se presente). Il quantitativo di danno risultante viene inflitto all'avversario (che sottrarrà il suo punteggio di armatura, come di norma).

Per esempio, ottenere un successo speciale con una spada corta infligge il danno massimo normalmente ottenibile con l'arma (1D6+1, quindi 7) a cui va sommato il risultato nel tiro per determinare il danno normale e il Bonus al Danno. Il giocatore ottiene 3 nel tiro 1D6, aggiunge +1 e ottiene un 2 nel tiro 1D4 per il Bonus al Danno. Il successo speciale ottenuto con la spada corta ha inflitto 7+4+2 danni, per un totale di 13 danni.

5.14 Guarigione

Solitamente, un personaggio guarisce di 1D3 punti ferita per settimana di gioco, quindi al termine di un periodo di sette giorni il Game Master tira 1D3 e il personaggio ripristina un numero di punti ferita pari al risultato, sino al suo totale massimo. Se il personaggio è in ospedale, trattato nelle migliori condizioni possibili e attraverso le cure mediche migliori, il Game Master può scegliere di concedere la guarigione massima (3) piuttosto che tirare 1D3.

Utilizzare con successo l'abilità Primo Soccorso guarisce 1D3 Punti Ferita perduti a causa di una singola ferita subita. Le ferite vanno conteggiate separatamente: l'abilità Primo Soccorso può essere applicata alle ferite per ridurre la loro gravità, ripristinando i Punti Ferita persi. Utilizzare con successo Primo Soccorso non può guarire

più Punti Ferita del danno totale subito a causa della ferita in questione.

Per esempio, se un personaggio ha subito 2 punti di danno a causa di una singola ferita, un successo nell'uso di Primo Soccorso può guarire al massimo i 2 Punti Ferita relativi a quella specifica ferita, anche se il risultato ottenuto nel tiro potrebbe permettere di curarne di più.

Una ferita può ricevere un trattamento di Primo Soccorso solo una volta. Se non si ottiene un successo nel tiro, la ferita sarà comunque ripulita e bendata, ma non si avranno altri benefici.

Primo Soccorso richiede un round di combattimento per essere prestato (se si è di fretta), pertanto un personaggio che è stato ridotto a 0 Punti Ferita in un round di combattimento può essere salvato dalla morte se viene riportato a 1 Punto Ferita entro la fine del round.

6. REGOLE PER SITUAZIONI SPECIALI

Le regole per situazioni speciali coprono una varietà di casistiche di combattimento e non. Includono problemi legati all'ambiente, danni da altre fonti o modificatori che potrebbero influenzare il gioco.

6.1 Imboscata

Se un attaccante ottiene un successo in un tiro di Furtività o Nascondersi e non viene notato (tramite tiri Ascoltare, Percepire o Individuare), può tendere un'imboscata all'avversario. Se l'attacco viene condotto con un'arma a distanza, colui che sta preparando l'imboscata ottiene un singolo round di combattimento in cui tutti i suoi attacchi sono *Facili*. Se l'attaccante sta utilizzando un'arma da mischia, per un round di combattimento il difensore può provare solo a Schivare o a parare (se ha un'arma disponibile). Dal round successivo, il combattimento viene gestito normalmente.

6.2 Colpire alle Spalle

Se il bersaglio è inconsapevole della posizione specifica di un attaccante in combattimento, deve effettuare un tiro Ascoltare, Percepire o Individuare *Difficile*. Se il bersaglio resta inconsapevole (fallisce nel tiro), un attaccante che gli sia alle spalle o di fianco può provare a colpirlo alle spalle con un attacco *Facile*. Schivare o parare quest'attacco è considerato *Difficile*.

6.3 Copertura

Nascondersi dietro qualcosa di grande, di dimensioni pari ad almeno metà della TAG del personaggio, offre a quest'ultimo un bonus difensivo. Se l'oggetto fornisce

una copertura valida, tutti gli attacchi a distanza contro il personaggio vengono considerati *Difficili*. Un attacco che normalmente colpirebbe e che invece manca il bersaglio, colpisce la copertura. Il Game Master deve determinare se l'attacco passa attraverso la copertura, riducendo il danno appropriatamente (una parete in mattoni o in metallo potrebbe fermare interamente l'attacco, mentre se fosse di legno potrebbe solamente ridurre il danno di 4 punti, ecc...).

6.4 Oscurità

In un combattimento che avviene nell'oscurità quasi totale (senza alcuna forma di visione notturna o equivalente) tutte le abilità di combattimento diventano *Difficili*. Nel buio più totale, tutte le abilità di combattimento sono pari al valore di POT trattato come percentuale o sono *Difficili* (il punteggio più basso tra i due).

6.5 Malattie

Se un personaggio è esposto a una malattia minore, come un brutto raffreddore o una leggera influenza, deve effettuare un Tiro Tempra (COS×5) per determinare se ha contratto la malattia. Un successo indica che non cade ammalato, mentre un fallimento indica che si ammala. Nel caso di malattie minori, l'entità del morbo dovrebbe far perdere al massimo 1 o 2 Punti Ferita nel giro di alcuni giorni. La mattina del secondo giorno, il personaggio lievemente malato tira COS×2. Se ha successo nel tiro, guarisce. Se fallisce, la malattia prosegue per un altro giorno. La mattina del terzo giorno, tira COS×3, e così di seguito, incrementando il moltiplicatore del tiro fino alla guarigione dalla malattia.

Per recuperare dalla malattia, il personaggio dovrebbe riposare e prendersi cura delle sue condizioni. In situazioni non ideali (avventura, combattimento, ambiente ostile, ecc...), a discrezione del Game Master, il tiro caratteristica può essere ridotto di un moltiplicatore per ogni condizione inadeguata. In generale, un tiro per guarire normalmente di COS×5 viene ridotto a COS×4, se il personaggio non è a letto a casa, a COS×3 se si trova in mezzo alla selva, a COS×2 se è impegnato in un'attività stancante, a COS×1 se è già afflitto da altre ferite.

Le cure mediche possono essere d'aiuto, ma il personaggio deve comunque guarire naturalmente ottenendo un successo in un tiro COS come descritto poc'anzi. A discrezione del Game Master, un successo nell'utilizzo dell'abilità Medicina può incrementare il multiplo della COS di uno o più livelli. Altri poteri e/o equipaggiamenti possono essere utili contro le malattie, nella misura stabilita dal Game Master.

Una malattia grave come una pestilenza può attaccare qualsiasi caratteristica, ma buona parte delle malattie attaccheranno la COS o i Punti Ferita. Malattie immensamente potenti possono anche sottrarre 1 o 1D3 Punti

Ferita ogni ora. I sintomi possono essere altamente variabili. Malattie minori possono sottrarre 1 Punto Ferita al giorno o a settimana, in coppia con una perdita di punti caratteristica.

Incrociate il numero di volte in cui il personaggio ha fallito il tiro COS sulla tabella **GRAVITÀ DELLA MALATTIA** sottostante.

GRAVITÀ DELLA MALATTIA

Fallimenti	Gravità
0	Nessuna
1	Lieve: 1 punto caratteristica perso a settimana
2	Acuta: 1 punto caratteristica perso al giorno
3	Grave: 1 punto caratteristica perso all'ora
4+	Terminale: 1 punto caratteristica perso al minuto

Il personaggio perde il primo punto caratteristica quando contrae la malattia (fallendo il primo tiro). Ogni perdita successiva viene aggiunta al totale quando viene effettuato un tiro COS per scrollarsi di dosso la malattia.

La caratteristica da cui verranno sottratti i punti è determinata dal tipo di malattia. Quando un personaggio raggiunge 0 in una caratteristica, muore. A discrezione del Game Master, alcune malattie possono colpire più caratteristiche e avere anche altri effetti.

La guarigione naturale, i trattamenti medici, il riposo, l'assistenza, la riabilitazione, ecc... possono ripristinare i punti caratteristica persi al ritmo di 1 per ogni settimana trascorsa dal termine della malattia.

6.6 Estrarre un'Arma

Estrarre un'arma dal fodero o dalla fondina riduce l'effettivo ordine di DES di -5. Metter via l'arma lo riduce dello stesso punteggio. Far cadere l'arma non riduce l'ordine di DES.

6.7 Cadere

Un personaggio che cade subisce 1D6 danni ogni tre metri d'altezza, arrotondati per eccesso. *Per esempio, una caduta da sette metri infligge 3D6 danni.* Un tiro Schivare eseguito con successo può ridurre il danno di 1D6, a discrezione del Game Master.

6.8 Sparare in Combattimento

Sparare con un'arma a distanza contro un personaggio che è ingaggiato in combattimento penalizza la probabilità di successo dell'abilità dell'attaccante di -20%. Sparare con un'arma a distanza a un altro personaggio mentre si è entrambi ingaggiati in combattimento rende l'attacco *Difficile*.

6.9 Attacchi da K.O.

È possibile provare a far svenire un altro personaggio piuttosto che ucciderlo. Per mettere qualcuno k.o., va effettuato un attacco *Difficile* e va effettuato il tiro per il danno come di consueto, sottraendo l'armatura. Il danno inflitto va confrontato con i Punti Ferita del personaggio (totali, non attuali). Se il danno è pari o superiore alla metà dei Punti Ferita totali del personaggio, questi sviene, senza aver subito alcun danno reale. Se il danno ottenuto nel tiro è inferiore alla metà dei suoi punti ferita totali, l'attacco infligge il minor danno possibile (ovvero, il risultato minimo ottenibile dai dadi, incluso il minimo del Bonus al Danno) ai Punti Ferita, e il bersaglio non sviene.

6.10 Veleni

Tutti i veleni hanno un punteggio di efficacia (EFF) che va contrapposto alla COS del personaggio avvelenato sulla tabella della resistenza (vedi 3.4 **La Tabella della Resistenza**). Il danno da veleno colpisce sempre i punti ferita o una o più caratteristiche. Se il veleno supera la COS del bersaglio, il suo EFF totale viene inflitto come danno al totale dei Punti Ferita o a una specifica caratteristica che viene diminuita. Se il veleno non supera la COS del bersaglio, ha un effetto minore – tendenzialmente, ciò significa che metà (arrotondato per eccesso) dell'EFF del veleno viene inflitto come danno ai Punti Ferita o alla caratteristica della vittima.

Solitamente, il danno da veleno non viene inflitto nello stesso round di combattimento in cui il personaggio è stato avvelenato. Il ritardo con cui ha effetto l'avvelenamento dipende dal veleno. A meno che non sia specificato diversamente dal Game Master, questo ritardo è pari a tre round di combattimento per i veleni ad azione rapida e di tre turni completi per quelli ad azione più lenta.

A seconda del tipo di veleno, il Game Master può consentire un tiro di Percepire per individuare la presenza del veleno se esso è stato fatto ingerire al personaggio camuffato all'interno di cibi o bevande. Se la vittima ingerisce più di una dose di veleno, deve effettuare dei singoli tiri resistenza contro ognuna: due dosi di veleno a EFF 10 sono diverse da una dose di veleno a EFF 20.

Antidoti Contro il Veleno

Quasi tutti i veleni hanno un antidoto. Tutti gli antidoti hanno un valore di EFF, come i veleni. Se un personaggio ha assunto l'antidoto per un veleno entro i sei turni antecedenti all'avvelenamento, l'EFF dell'antidoto viene sottratto dall'EFF del veleno prima che venga inflitto del danno. A discrezione del Game Master, un antidoto per un tipo di veleno potrebbe offrire dei benefici minori anche se utilizzato contro un tipo di veleno errato.

A differenza dei veleni, molteplici dosi dello stesso antidoto non hanno effetto, e non vengono applicate individualmente agli effetti del veleno.

7. ESEMPIO DI NEMICO

La creatura seguente viene presentata come linea guida per il Game Master nel descrivere i personaggi non giocanti, i mostri o altri avversari. In generale, i nemici non umani non hanno un punteggio di FAS.

Orso

Imponenti predatori terrestri, gli orsi hanno quattro zampe, la pelliccia folta e sono degli onnivori dotati di artigli. La maggior parte degli orsi vive nelle foreste, mentre gli orsi polari abitano nelle regioni artiche. Sono generalmente feroci quando proteggono i loro cuccioli. Questo è un orso bruno, uno dei tipi più comuni.

Caratteristica	Tiro	Media
FOR	3D6+10	20-21
COS	2D6+6	13
TAG	3D6+10	20-21
INT	5	5
POT	3D6	10-11
DES	3D6	10-11

Movimento: 14 (8 nuotando)

Punti Ferita: 17

Bonus al Danno: +2D6

Armatura: Pelliccia da 3 punti

Abilità: Ascoltare 75%, Percepire 75%, Scalare 40%

Attacchi

Tipo	%	Danno
Morso*	25	1D10+½ Bonus al Danno (BD)
Artigli*	40	1D6+BD
Zampata**	25	1D3+BD

* Gli orsi possono attaccare due volte in un round, utilizzando due attacchi con gli artigli o un'artigliata e un morso.

** Gli orsi possono compiere un attacco zampata per round, contrapponendo il danno inflitto con la FOR del bersaglio sulla tabella della resistenza. Un fallimento implica che il bersaglio cade a terra. Il bersaglio può tentare di parare il colpo.