

GURPS LITE

Fourth Edition

ITALIAN EDITION

An Introduction to Roleplaying
From STEVE JACKSON GAMES

GURPS Rules by STEVE JACKSON • GURPS Lite Abridged Rules by SCOTT HARING and SEAN PUNCH
Edited by ANDREW HACKARD and STEVE JACKSON

Contenuti

CHE COS'È GURPS?	1
GLOSSARIO	1
FONDAMENTALI	2
VALUTAZIONE DELL'AZIONE	2
VALUTAZIONE DELLA REAZIONE	4
VALUTAZIONE DEL DANNO	4
PERSONAGGI	5
PUNTI PERSONAGGIO	5

CARATTERISTICHE	5
CARATTERISTICHE DERIVATE	7
ASPETTO	8
BACKGROUND SOCIALE	8
RICCHEZZA E STATUS	9
VANTAGGI	10
SVANTAGGI	12
PECULIARITÀ	15
ABILITÀ	15
LISTA DELLE ABILITÀ	16
EVOLUZIONE DEL PERSONAGGIO ..	21

EQUIPAGGIAMENTO	22
ARMATURE	22
SCUDI	23
ARMI	23
COME GIOCARE	27
AZIONI FISICHE	27
AZIONI MENTALI	29
COMBATTIMENTO	30
FERITE, MALATTIE E FATICHE	36

CHE COS'È GURPS?

GURPS è una sigla che significa "Generic Universal Roleplaying System" ("Sistema di Gioco di Interpretazione di Ruolo Generico e Universale per i Giochi di Ruolo") il gioco da cui sono state condensate queste regole. Perché si chiama così? Beh...

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

"Universale." Il sistema di base è progettato per enfatizzare il realismo. Può adattarsi a qualsiasi situazione - fantastica o storica; passata, presente o futura.

"Gioco di interpretazione di ruolo." Questo non è soltanto un gioco di combattimenti. Le regole sono scritte per facilitare l'interpretazione di un ruolo -

e la incoraggiano. Con **GURPS**, potete immaginare, per un po', di essere qualcun altro.

"Sistema." Sono stati pubblicati oltre 200 libri diversi per **GURPS**, in otto lingue (almeno fin ora). È uno degli standard mondiali riconosciuti per i giochi di ruolo.

OCCORRENTE NECESSARIO PER GIOCARE

Per giocare, avrai bisogno di queste regole, tre dadi a sei facce, matite e fogli di carta.

INFORMAZIONI SU GURPS LITE

Questa è la versione ridotta, l'essenza di **GURPS**: tutte le regole fondamentali,

senza le opzioni che spesso confondono i nuovi giocatori. Una volta che si dispone di una certa dimestichezza con queste regole, si può prendere il **GURPS Basic Set** e buttarsi a capofitto nell'azione. Game Master esperti potranno, speriamo, trovare questo strumento utile per introdurre giocatori neofiti al gioco.

GLOSSARIO

GURPS è un Gioco d'Interpretazione di Ruolo (abbreviato solitamente in Gioco di Ruolo o GdR). Come ogni passatempo, dispone del proprio gergo tecnico. Per aiutare a comprendere i concetti e i termini usati in

questo gioco (e in altri GdR), inizieremo con alcune definizioni:

Gioco di ruolo (GdR): Un gioco in cui i giocatori interpretano le personalità di individui inventati, o *personaggi*, in un'ambientazione immaginaria o

storica, e cercano di comportarsi come farebbero tali personaggi.

Regista di Gioco (RG): L'arbitro, che sceglie le avventure, guida i personaggi attraverso di esse, giudica i risultati ed assegna i punti bonus.

GURPS is a registered trademark of Steve Jackson Games Incorporated. **GURPS Lite** is copyright © 1998, 1999, 2000, 2001, 2003, 2004, 2006 by Steve Jackson Games Incorporated.

It is intended for free distribution. You are encouraged to copy and share these 32 pages freely. You may not charge for it, except to cover the actual cost of copying. You may not remove any part of it. You may not change or modify it, except that retailers, distributors or conventions may add "Courtesy of (name)" at the top of this page.

You absolutely may not incorporate this game, or parts of it, into another product for distribution in any way.

GURPS Lite is available in PDF format from www.sjgames.com/gurps/lite/. You may distribute this PDF file freely under the above restrictions, and post copies of it online.

You may not sell it or include it as part of any product for sale without the written permission of Steve Jackson Games Incorporated.

Please visit our web site at www.sjgames.com. You may also write to us at PO Box 18957, Austin, TX 78760.

Personaggio: Ogni essere – persona, animale, robot, ecc. – che è interpretato dal RG o da un giocatore.

Personaggio non del giocatore (PNG): Ogni personaggio giocato dal RG.

Personaggio del giocatore (PG): Un personaggio creato e giocato da uno dei giocatori.

Caratteristiche: I valori numerici che descrivono un personaggio, il suo equipaggiamento, ecc., presi collettivamente.

Gruppo: Un gruppo di PG che prende parte alla stessa avventura.

Mondo di gioco: Il “background” per il gioco; un ambientazione. “Mondo” può significare “pianeta”, ma può anche riferirsi ad una regione ed a un periodo storico. . . oppure ad un intero universo.

Avventura: l’“unità” base del gioco in un GdR, rappresenta una singola missione o evento della trama. Può richiedere diverse sessioni di gioco o può essere giocata in una sola sessione.

Incontro: Una “scena” dell’avventura, solitamente un incontro tra i PG ed uno o più PNG.

Campagna: Una serie collegata di avventure. Una campagna solitamente dispone di un cast ricorrente di personaggi e lo stesso RG (o gruppo di RG). Potrebbe spostarsi da un mondo di gioco ad un altro, con delle motivazioni logiche.

Razza: La specie a cui appartenete. Personaggi non umani (elfi, nani, mezz’uomini e Marziani, per esempio) sono comuni nei GdR.

FONDAMENTALI

GURPS usa solo dadi a 6 facce. Per determinare il danno inflitto in un combattimento (e molte altre cose), su usa un sistema “dadi+bonus”. Se un’arma infligge “4d+2” danni, questa è considerata un’abbreviazione per “tirate 4 dadi e aggiungete 2 al totale.” Analogamente, “3d-3” significa “tirate 3 dadi e sottraete 3 dal totale”. Se vedete “2d,” significa semplicemente “tirate due dadi”.

GURPS Lite ha solo tre “meccaniche di gioco” base: valutazione dell’azione, valutazione della reazione, e valutazione del danno.

VALUTAZIONE DELL’AZIONE

Una “valutazione dell’azione” è un tiro di dado fatto quando dovete “mettere alla prova” una delle vostre abilità o capacità. In certi casi sarete voi a tirare; altre volte sarà il Regista di Gioco a tirare per voi. Per esempio potreste valutare la vostra Forza per impedire ad una porta pesante di chiudersi.

COSA LANCIARE

Quando un personaggio tenta di compiere un’azione (es.: usare un’abilità), tirate tre dadi per determinare il risultato. Questo è quello che definiamo come *valutazione dell’azione*. Il compito in questione è considerato riuscito con *successo* se il totale tirato con i dadi è *minore o uguale* al numero che controlla l’azione – spesso un’abilità oppure una caratteristica. Altrimenti, l’azione è *fallita*. Per esempio, se state valutando la vostra Forza ed avete FO 12, un tiro di 12 o meno indicherà un successo. Di conseguenza, maggiore è la caratteristica su cui effettuate la valutazione, maggiore sarà la possibilità di riuscire.

A prescindere dal valore che su cui effettuate la valutazione un tiro di 3 o 4 è *sempre* un successo, mentre un tiro di 17 o 18 è *sempre* un fallimento.

In generale, il giocatore effettua le valutazioni delle azioni del suo personaggio. Però, il Regista di Gioco può sempre scegliere di tirare i dadi di nascosto – vedere *Quando lancia il Regista di Gioco*, sotto.

QUANDO LANCIARE

Per evitare di rallentare il gioco e ridurlo ad un lancio di dadi senza fine, il RG può richiedere una valutazione dell’azione unicamente se . . .

- La salute di un PG, la sua ricchezza, i suoi amici, la sua reputazione od il suo equipaggiamento sono a rischio. Ciò include: inseguimenti, combattimenti (anche se il bersaglio è stazionario ed a bruciapelo!), spionaggio, furto e simili attività “avventurose”.

- Un PG cerca di ottenere alleati, informazioni, nuove abilità, posizioni sociali o ricchezza.

Il RG *non dovrebbe* richiedere una valutazione dell’azione per . . .

- Compiti assolutamente triviali, come attraversare la strada, guidare in città, dar da mangiare al cane, trovare il negozio all’angolo od accendere il computer.

- Compiti quotidiani richiesti dai normali lavori non collegati all’avventura.

Quando lancia il Regista di Gioco

Ci sono due serie di circostanze in cui il Regista di Gioco effettua le valutazioni per i PG e non consente loro di vedere il risultato:

1. Quando il *personaggio* non può sapere con sicurezza se ha avuto successo.

2. Quando il *giocatore* non deve sapere cosa succede.

MODIFICATORI

Le regole spesso specificano *modificatori* quando si effettuano determinate valutazioni dell’azione. Questi bonus o penalità influenzano il *numero contro cui tirate* – il vostro “numero bersaglio” – non il totale ottenuto con i dadi. I bonus aumentano sempre le vostre probabilità di riuscita, mentre le penalità le riducono sempre.

Per esempio, quando usate l’abilità Scassinare in un posto buio, il RG può dirvi che valuta il vostro tentativo con una penalità di -5. Se la vostra abilità di Scassinare è 9, lancerete contro 9 meno 5, ovvero 4, finché sarete al buio.

Uno specifico scenario può fornire particolari modificatori che possono rendere più facili o difficili certe situazioni. Per esempio, un’avventura può

preentare una serratura con modifica +10 a essere aperta perché primitiva e malfatta. Se la vostra abilità di Scassinare è 9, valuterete l'azione contro 9 + 10, ovvero 19. Poiché il valore più alto possibile su 3d è 18, parrebbe un successo assicurato. Non sempre – vedi *Successi e Fallimenti Critici*, sotto.

I modificatori sono cumulativi, salvo in casi in cui è espressamente specificato il contrario. Per esempio, se si cerca di aprire quel lucchetto primitivo al buio, vengono applicati *entrambi* i modificatori e valuterete l'azione contro 9 - 5 + 10, ovvero 14.

Abilità Base contro Abilità Effettiva

La vostra *abilità base* è il vostro livello attuale in un'abilità, così com'è scritto sulla vostra scheda del personaggio. La vostra *abilità effettiva* per un compito specifico è data dalla vostra abilità base più o meno i vari modificatori per quel compito. Nell'esempio di Scassinare descritto precedentemente, l'abilità base è 9 in tutti i casi, mentre l'abilità effettiva è 4, 19 o 14.

Non potete tentare una valutazione dell'azione se la vostra abilità effettiva è inferiore a 3 tranne nel caso in cui stiate tentando una *valutazione della difesa* (p. XXX).

MARGINE DI SUCCESSO O FALLIMENTO

Una volta calcolata l'abilità effettiva applicando tutti i modificatori di rilievo all'abilità base, lanciate 3d per determinarne l'esito. Se il totale ottenuto lanciando i dadi è inferiore o uguale alla vostra abilità effettiva, l'impresa è riuscita e la differenza tra l'abilità effettiva ed il risultato dei dadi è il *marginale di successo*.

Esempio: Se la vostra abilità effettiva è 18 e il risultato dei dadi è 12, riuscite nell'azione; il vostro margine di successo è 6.

Se il risultato ottenuto con i dadi è *maggiore* della vostra abilità effettiva, fallite e la differenza tra il risultato ottenuto con i dadi e la vostra abilità effettiva rappresenta il *marginale di fallimento*.

Esempio: Se la vostra abilità effettiva è 9 e il risultato dei dadi è 12, fallite; il vostro margine di fallimento è 3.

Molte regole fanno uso dei margini di successo o fallimento per calcolare risultati che hanno influenza sul gioco, quindi assicuratevi di annotarli quando effettuate le valutazioni.

Successi e Fallimenti Critici

Un *successo critico* è un risultato particolarmente *positivo*.

- Un risultato di 3 o 4 è *sempre* un successo critico.
- Un risultato di 5 è un successo critico *se la vostra abilità effettiva è 15+*.
- Un risultato di 6 è un successo critico *se la vostra abilità effettiva è 16+*.

Quando ottieni un successo critico, il RG determina cosa succede. È sempre qualcosa di buono! Più basso è il risultato, migliore il "bonus" che ottieni.

Un *fallimento critico* è un risultato particolarmente *negativo*.

- Un risultato di 18 è *sempre* un fallimento critico.
- Un risultato di 17 è un fallimento critico *se la vostra abilità effettiva è inferiore o uguale 15*; altrimenti è un fallimento normale.
- Un risultato maggiore di 10 o più rispetto alla vostra abilità effettiva è un fallimento critico: 16 su un'abilità di 6, 15 su un'abilità di 5, e così via.

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

TENTATIVI RIPETUTI

A volte avete solo un'opportunità di fare qualcosa (disinnescare una bomba, saltare un crepaccio, rimuovere un'appendice infiammata, compiacere il Re con una canzone). Altre volte invece potete provare più e più volte finché non riuscite (scassinare una serratura, prendere un pesce, analizzare un veleno). Altre volte ancora non saprete se avete avuto successo oppure avete fallito finché non sarà troppo tardi per ritentare (tradurre una vecchia mappa del tesoro, ordinare in un ristorante francese, costruire una nave). Ci sono volte, infine, in cui venite feriti come conseguenza di un fallimento ma potete permettervi qualche tentativo fallito (scalare un muro, impressionare una tribù di selvaggi).

Il RG deve usare il buon senso nel distinguere tra questi casi, in accordo con l'esatta situazione in cui gli avventurieri si ritrovano.

CONFRONTI

Si verificheranno a volte delle situazioni in cui due personaggi devono confrontare le proprie caratteristiche, abilità o altri tratti per risolvere una competizione. Quello con il valore più alto non vince *sempre*... ma è sicuramente qualcuno su cui scommettere. Un "Confronto" è un modo rapido di gestire queste situazioni di competizione senza doverle giocare nel dettaglio. In un Confronto, ogni concorrente effettua una valutazione dell'azione sull'abilità messa alla prova – con tutti i modificatori applicabili – dopodiché confronta i risultati ottenuti con quelli dei suoi avversari. Ci sono due modi diversi di gestire questi confronti.

Confronto Rapido

Un "Confronto Rapido" è una competizione che termina in poco tempo – spesso in un secondo, a volte persino in un *istante*. Tra gli esempi ci sono due avversari che cercano di afferrare la stessa pistola o due lanciatori di coltelli che si sfidano a chi riesce ad avvicinarsi di più al centro del bersaglio.

Ogni concorrente effettua la sua valutazione dell'azione. Se solo uno riesce mentre gli altri falliscono, il vincitore è ovvio. Se entrambi riescono, il vincitore è quello con il maggior margine di successo; se entrambi falliscono, il vincitore è quello con il minor margine di fallimento. Un pareggio indica che nessuno vince (negli esempi di sopra, entrambi i combattenti afferrano l'arma nello stesso istante, oppure i coltelli colpiscono alla stessa distanza dal centro del bersaglio).

Margine di Vittoria

Il valore per cui il vincitore batte il perdente è molto spesso importante – un successo di 5 contro un fallimento di 5 generalmente significa molto di più che un successo di 2 contro un successo di 1! Il "margine di vittoria" del vincitore è la differenza tra il suo margine di successo e il margine di successo del perdente se riescono entrambi, la somma del suo margine di successo e del margine di fallimento del perdente se lui riesce ed il perdente fallisce, o la differenza tra il margine di fallimento del perdente ed il suo margine di fallimento se entrambi falliscono.

Confronto Regolare

Un "Confronto Regolare" è una competizione lenta con concessioni da ambo le parti – per esempio un confronto di braccio di ferro.

Ogni personaggio tenta la propria valutazione dell'azione. Se uno riesce e gli altri falliscono, il vincitore è ovvio. Se tutti riescono o falliscono,

le posizioni relative dei concorrenti sono immutate e tentano nuovamente la valutazione dell'azione. Presto o tardi, un personaggio riuscirà mentre gli altri falliranno. A quel punto, chi avrà avuto successo nella valutazione sarà il vincitore.

La quantità di *tempo di gioco* che ogni tentativo richiede dipende dal tipo

di attività, ed è a discrezione del RG. In una situazione di combattimento, ogni tentativo richiede solitamente un secondo... ma in una contesa di ricerca bibliografica, in cui il destino del mondo dipende da chi trova per primo un oscuro riferimento, ogni tentativo può rappresentare dei giorni.

VALUTAZIONE DELLA REAZIONE

Quando i PG incontrano un PNG la cui reazione non è predeterminata (vedi sotto), il RG effettua una "valutazione della reazione" con 3d. Maggiore è il valore ottenuto, migliore è la reazione. Il RG interpreterà il PNG secondo le linee guida della *Tabella della Reazione*.

Il RG dovrebbe nascondere tale tiro ai giocatori. Questi non dovrebbero sapere, per esempio, se quel contadino dall'aspetto amichevole sta dando loro un buon consiglio oppure li sta mandando dritti verso una trappola.

Un tiro reazione *non* è una valutazione dell'azione. Ci sono tre importanti differenze:

1. Non c'è un "valore bersaglio" contro cui si valuta.

2. Un risultato alto è *positivo*, non negativo.

3. Un modificatore alla valutazione della reazione si applica direttamente al tiro del dado. Un *bonus* alla reazione è un qualsiasi fattore che possa rendere un PNG *amichevole*, mentre una *penalità* è qualche tipo di pregiudizio che renda il PNG *ostile* verso i PG.

Alcuni modificatori comuni alla reazione sono:

Aspetto e comportamenti personali. Ciò vale soprattutto per il PG che opera come portavoce! Un aspetto sopra la media comporta dei bonus, così come alcuni vantaggi (vedi p. XXX). Un aspetto sgradevole e molti svantaggi comportano delle penalità.

Pregiudizi sulla razza o la nazionalità. Gli elfi disprezzano i nani, i francesi

non stravedono per i tedeschi e così via. Solitamente comportano delle penalità e prendono l'aspetto di uno svantaggio di Intolleranza da parte del PNG.

Comportamenti appropriati da parte dei giocatori! Ecco l'occasione di premiare del buon gioco di ruolo. Un buon approccio può valere un +1 o anche di più! Un approccio totalmente inappropriato che provoca l'ostilità del PNG dà al gruppo una penalità di -1 o -2 alla valutazione della reazione. Non dite ai giocatori, "Hai sbagliato tutto!" – semplicemente interpretate il personaggio offeso e lasciate che se ne rendano conto da soli.

Valutazioni causali della reazione sono ottime quando aggiungono imprevedibilità al gioco – ciò è molto divertente anche per il RG! Comunque, *non sostituite mai con un lancio casuale di dadi la logica ed il buon senso.*

TABELLA DELLA REAZIONE

Lanciate 3d ed applicate ogni possibile modificatore alla valutazione della reazione.

0 o meno: Disastrosa. Il PNG odia i personaggi ed agirà nel loro peggior interesse. Niente è impossibile: assalti, tradimenti, pubblico scherno o ignorare una richiesta di aiuto su una questione di vita o di morte sono tutti casi possibili.

Da 1 a 3: Tremenda. Il PNG detesta i personaggi ed agirà contro di loro se ciò gli è conveniente: attaccare,

proporre un affare grossolanamente sfavorevole e così via.

Da 4 a 6: Pessima. Il PNG non si cura dei personaggi ed agirà contro di loro (come sopra) se può trarre profitto da ciò.

Da 7 a 9: Cattiva. Il PNG non è impressionato. Può fare minacce, domandare un'enorme bustarella per offrire il suo aiuto, o qualcosa di simile.



Da 10 a 12: Neutrale. Il PG ignora i personaggi per quanto gli è possibile. È completamente disinteressato. Le transazioni commerciali procederanno tranquille finché il protocollo è osservato.

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

Da 16 a 18: Ottima. Il PNG ha un'alta considerazione dei personaggi e sarà molto utile e amichevole, offrendo liberamente aiuto e buoni prezzi nella maggior parte dei casi.

19 o superiore: Eccellente. Il PNG è estremamente impressionato dai personaggi, ed agirà nel loro migliore interesse, entro i limiti delle sue capacità – perfino rischiando la vita, la sua ricchezza o la reputazione.

VALUTAZIONE DEL DANNO

Una "valutazione del danno" è un tiro effettuato durante un combattimento, per vedere quanto danno si è causato ad un avversario. La valutazione del danno usa il sistema di "dadi + modificatori" (vedere p. XXX).

Molti fattori possono influenzare il risultato finale della ferita che viene inflitta durante un attacco. L'armatura riduce il danno subito da chi l'indossa. Certi attacchi causano ulteriori danni se superano una corazza. Tutte queste cose sono spiegate nelle regole del combattimento – vedi p. XXX.

PERSONAGGI

Quando giocate di ruolo, interpretate un'altra persona - un "personaggio" di vostra creazione. GURPS permette di decidere esattamente che genere di eroe volete diventare. Minatore di asteroidi? Mago? Viaggiatore del Tempo professionista? Potete ispirarvi a un eroe o eroina di un romanzo oppure creare un nuovo "alter ego" dal nulla. Una volta che si ha ben chiaro che ruolo si vuole interpretare, è il momento di dar vita al personaggio!

Il RG (Regista di Gioco - la persona che "porta avanti" il gioco) vi darà un numero di *punti personaggio* con cui "comprare" le vostre capacità. Per esempio, più forte vorrete essere, più punti vi costerà. Potete anche

comprare dei tratti sociali vantaggiosi, come la ricchezza, e capacità speciali chiamati *vantaggi* (vedi p. 8).

Se volete più capacità di quelle consentite dal budget assegnatovi dal RG, potete ottenere punti extra accettando valori inferiori alla media in forza, aspetto, ricchezza, status sociale, ecc. oppure prendendo degli *svantaggi* - handicap specifici come la miopia o la paura dell'altezza (vedi p. 10).

Le due cose più importanti da sapere sul proprio personaggio sono *chi è e che ruolo si vuole fargli interpretare nell'avventura*. Scoprite che tipo di gioco il RG vuole condurre e che tipo di personaggi intende consentire. Dopodiché iniziate a definire i

dettagli. Ci sono diversi modi di affrontare questa fase.

Potete scegliere le abilità che desiderate, spendere i vostri punti personaggio e modellare un concetto di personaggio che si adatti a tali abilità. Un buon personaggio è molto di più di un'insieme di abilità ma "fare shopping" di abilità può fornire buone idee.

Potete invece decidere quali siano le caratteristiche focali del personaggio prima - una manciata di tratti che lo *definiscono*, come una storia personale, aspetto, comportamenti, attitudini e abilità. Pensate a come potrebbe aver acquisito queste qualità, dopodiché spendete i vostri punti in caratteristiche che concordino con questi tratti.

PUNTI PERSONAGGIO

I punti personaggio sono la "moneta" della creazione del personaggio. Ogni cosa che migliora le vostre capacità *costa* punti personaggio: dovete spenderne una quantità equivalente al prezzo elencato per un'abilità per aggiungere quell'abilità sulla vostra scheda del personaggio e usarla durante il gioco. Qualsiasi cosa che riduce le vostre capacità ha un costo negativo - ovvero, vi *restituisce* dei punti. Per esempio se iniziate con 125 punti, acquistate 75 punti di vantaggi e prendete -15 punti di svantaggi, alla fine avrete $125 - 75 + 15 = 65$ punti rimanenti.

Punti Iniziali

Il RG decide con quanti punti i personaggi dei giocatori (PG) - gli eroi - cominciano. Questa quantità dipende da quanto vuole renderli capaci. Qui sotto sono indicati alcuni esempi di

livelli di potere, con suggerimenti di punti iniziali:

Debole (sotto i 25 punti): Bambini piccoli, schiavi privi di mente, zombie, ecc.

Comune (25-50 punti): Persone ordinarie, come ragionieri e conducenti di taxi.

Competente (50-75 punti): Atleti, poliziotti, ricchi nobili minori... chiunque disponga di un certo vantaggio sulle persone "comuni" in un'avventura.

Eccezionale (75-100 punti): Atleti famosi, poliziotti veterani, ecc.

Eroico (100-200 punti): Persone all'apice realistico del conseguimento fisico, mentale, o sociale; e.s., Navy SEAL, scienziati di fama mondiale e milionari.

Memorabile (200-300 punti): Personaggi chiave dei film di Kung Fu, dei romanzi fantasy, ecc.

Leggendario (300-500 punti): Protagonisti di poemi epici e delle leggende.

Il livello iniziale dei punti personaggio è spesso definito il *livello di potere* della campagna.

Limite degli Svantaggi

Uno *svantaggio* è qualsiasi cosa abbia un costo negativo, può includere caratteristiche base bassi, status sociale ridotto e tutti i difetti specifici indicati sotto *Svantaggi* (p. 10). In teoria, potreste aggiungere svantaggi finché non disponete di punti sufficienti per comprare qualsiasi svantaggio o abilità desiderate. In pratica, molti RG vorranno porre un limite al numero di punti svantaggio che un PG può avere. Una buona regola generale è di limitare gli svantaggi al 50% dei punti iniziali - per esempio, -75 punti in partite da 150 punti.

CARATTERISTICHE

Quattro valori chiamati "caratteristiche" definiscono le vostre capacità base: Forza (FO), Destrezza (DE), Intelligenza (IN), Salute (SA).

Un valore di 10 in una caratteristica è *gratuito* e rappresenta la media umana. Valori più alti costano punti: 10 punti per aumentare FO o SA di un livello, 20 punti per aumentare DE e IN di

un livello. Similmente, valori più bassi di 10 hanno un costo negativo: -10 punti per FO o SA, -20 punti per DE o IN. Ricordate che un costo negativo significa che poter disporre di quel quantitativo di punti da spendere per altri acquisti!

La maggior parte dei personaggi hanno valori nelle caratteristiche tra 1

e 20, mentre molti uomini comuni hanno valori tra 8 e 12. Valori sopra il 20 sono possibili ma normalmente riservati per esseri divini - chiedete al RG prima di comprare simili valori. Dall'altro lato della scala, 1 è il valore più basso che un umano può avere.

Le caratteristiche che sceglierete influenzeranno le vostre abilità - i

Intelligenza (IN)

±20 punti/livello

L'Intelligenza misura, a grandi linee, la capacità intellettuale, inclusa la creatività, la memoria, la percezione, la razionalità, la sanità mentale e la volontà. Essa disciplina la vostra abilità di base con tutte le abilità mentali – scienze, interazioni sociali, magia, ecc. Qualsiasi mago, scienziato o inventore necessita più di ogni altra cosa di un'alta IN. Le caratteristiche secondarie di Volontà (p. XX) e Percezione (p. XX) sono basate sull'IN.



Salute (SA)

±10 points/level

La Salute misura energia e vitalità. Rappresenta il vigore, la resistenza fisica (a veleni, malattie, radiazioni, ecc.) e generalmente la "tempra". Un'elevata SA è utile a tutti – ma è *vitale* per i guerrieri di bassi livelli tecnologici. La SA determina i Punti Fatica e aiuta a determinare la Velocità (p. XX) ed il Movimento Base (p. XX).

CARATTERISTICHE DERIVATE

Le "Caratteristiche derivate" sono punteggi che derivano direttamente dalle caratteristiche di base. Si possono aumentare o diminuire variando i propri punteggi di base.

Punti Danno (PD) indica la capacità del proprio corpo di resistere alle ferite. I PD sono uguali al proprio valore di FO. Ad esempio con FO 10 si hanno 10 PD.

La **Volontà** indica la vostra capacità di contrastare stress mentali (lavaggio del cervello, paura, ipnotismo, interrogatori, seduzione, tortura, etc.) e la vostra resistenza ad attacchi soprannaturali (magia, psionia, etc.). Il punteggio di Volontà è uguale a quello di Intelligenza. La Volontà non rappresenta la resistenza fisica – per quello serve la SA!

Percezione (Per) rappresenta genericamente le capacità sensoriali. Il regista di gioco deve richiedere un " tiro

sulla valutazione della percezione" basato sul punteggio di Per per determinare se si nota o meno qualcosa. Il punteggio di Per è uguale a quello di IN.

I Punti Fatica (PF) rappresentano la riserva di energia del proprio corpo. I vostri PF equivalgono al punteggio di SA. Ad esempio, se avete un punteggio di SA di 10 avete anche 10 PF.

La Velocità base indica i vostri riflessi e, in generale, la propria velocità fisica. Aiuta a determinare la velocità di corsa, la possibilità di evitare un attacco e l'ordine secondo il quale agite in combattimento (un'alta velocità di base vi permetterà di avere l'iniziativa e di reagire per primi rispetto ai vostri nemici).

Per calcolare la propria Velocità base, sommate i punteggi di SA e DE e dividete il risultato per 4. *Non arrotondate*. Un punteggio di 5,25 è migliore di un 5!

Schivata: il vostro punteggio di Schivata (vedi *Schivare*, a pag.28) equivale alla vostra Velocità base +3 arrotondata per difetto. Per esempio, se la vostra Velocità di base è 5,25, il vostro punteggio di Schivata è 8. Il tiro contro il punteggio di Schivata con 3d dev'essere inferiore a 8 per evitare un attacco.

Il punteggio di **Movimento** è la vostra velocità espressa in metri al secondo. Rappresenta quanto veloce si possa correre (sebbene si possa andare un po' più veloci se si "scatta" in linea retta; vedi pag. XX).

Il punteggio di Movimento equivale alla Velocità di base arrotondata per difetto; Per esempio, una Velocità di base di 5,25 dà un valore di Movimento di 5. Una persona media ha un Movimento pari a 5; quindi può percorrere 5 metri al secondo se è senza carico alcuno.

Danno (dan)

La vostra FO indica quando danno infliggete in combattimento a mani nude e con un'arma da mischia. I due tipi di danno derivano dalla FO:

Danno da **affondo** (abbreviato "A") è il danno base con un pugno, calcio, morso o un'arma da punta, come un fioretto o uno spadino.

Danno da **fendente** (abbreviato "F") è il danno base con un'arma vibrata come un'ascia, una mazza, una spada.

Consultare la seguente tabella per determinare il vostro danno base rispetto alla forza. Il formato è quello "dadi+modificatore"

Tabella dei danni

FO	Affondi	Fendenti
1	1d - 6	1d - 5
2	1d - 6	1d - 5
3	1d - 5	1d - 4
4	1d - 5	1d - 4
5	1d - 4	1d - 3
6	1d - 4	1d - 3
7	1d - 3	1d - 2
8	1d - 3	1d - 2
9	1d - 2	1d - 1
10	1d - 2	1d
11	1d - 1	1d + 1
12	1d - 1	1d + 2
13	1d	2d - 1
14	1d	2d

FO	Affondi	Fendenti
15	1d + 1	2d + 1
16	1d + 1	2d + 2
17	1d + 2	3d - 1
18	1d + 2	3d
19	2d - 1	3d + 1
20	2d - 1	3d + 2

Il danno a volte è abbreviato con "Dan". Sulla vostra scheda personaggio, scrivete il valore per gli Affondi seguito da quello per i Fendenti, separati da una sbarretta, es. se avete FO 13, scriverete "Danno 1d/2d-1".

ASPETTO

Queste caratteristiche definiscono i tratti "sociali" del vostro personaggio: bellezza, comportamento e portamento. Tratti che hanno un costo (es. Una bellezza superiore alla media o il vantaggio "Voce") sono considerati vantaggi (p.8), ed obbediscono a tutte le normali regole dei vantaggi. Altri (es. Bellezza inferiore alla media, abitudini odiose) hanno valori negativi e sono trattati alla stregua di vantaggi (p. 10). Quelli che non hanno un valore (es. Altezza, peso, manualità) semplicemente aggiungono "colore".

Aspetto

L'aspetto è principalmente un "effetto speciale" – potete scegliere qualunque aspetto tu voglia.

L'aspetto si misura in livelli. Molte persone hanno un livello medio, per 0 punti. Un bell'aspetto permette di avere dei bonus sulle valutazioni delle reazioni altrui; questo è un vantaggio e costa dei punti. Un aspetto sgradevole dà delle penalità alle valutazioni delle reazioni, è uno svantaggio a tutti gli effetti e ti dà dei punti personaggio.

Orribile: hai un qualunque tipo di tratto fisico orribile: una grave malattia cutanea, occhi a palla, . . . preferibilmente più cose contemporaneamente. Hai un malus di -4 ai tiri per la valutazione delle reazioni. -16 punti.

Sgradevole: Come sopra, ma non così male – può essere che tu abbia capelli sfolti oppure i denti storti. Hai un malus di -2 ai tiri per valutare la reazione. -8 punti.

Brutto: Appari poco attraente, tuttavia nulla che ti possa contraddistinguere. Hai un malus di -1 ai tiri per la valutazione di reazione. -4 punti.

Ordinario: Livello di partenza. La maggior parte delle persone hanno un aspetto medio. 0 punti.

Attraiante: Non hai un aspetto da concorso di bellezza ma siete decisamente di bell'aspetto. Ti dà +1 ai tiri per la valutazione delle reazioni. 4 punti.

Bello (o Bella): Siete un tipo/a da concorso di bellezza. Questo vantaggio concede +4 ai tiri per la valutazione delle reazioni fatti per coloro che sono attratti dai membri del vostro sesso, +2 per chiunque altro. 12 punti.

Bellissimo (o Bellissima): Siete talmente bello/a da vincere i concorsi di bellezza. Questo vantaggio dà un bonus di +6 ai tiri di valutazione delle reazioni fatti per coloro che sono attratti dai membri del vostro sesso, +2 per chiunque altro. 16 punti.

Carisma

5 punti/livello

Possiedi la naturale capacità di impressionare e guidare gli altri.

Chiunque può apparire carismatico attraverso i modi, l'apparenza e il portamento – ma il vero carisma è indipendente da questi fattori. Ogni livello dà +1 a tutti i tiri per la valutazione delle reazioni fatti per esseri senzienti che interagiscono attivamente con il personaggio (conversazione, lettura di trattati etc.); +1 a tutti i tiri per convincere (vedi *Tiri per convincere*); e +1 ai tiri di valutazione sulle abilità di

Comandare e Discorsi in pubblico. Il regista di gioco può decidere che il vostro carisma non influenzi membri di razze troppo aliene.

Abitudini sgradevoli

-5, -10, or -15 punti

Solitamente o sempre ti comporti in modo ripugnante o comunque sconvolgente. Un'Abitudine sgradevole è uno svantaggio da -5 punti per ogni -1 dato ai tiri reazione per persone che vengono a conoscenza dell'abitudine stessa. Bisogna specificare il comportamento quando crei il vostro personaggio e decidere con il regista il valore dello svantaggio.

Esempi: l'odore del corpo, il grattarsi spesso oppure mormorare in continuazione, darebbero un malus di -1 alle reazioni e quindi sono svantaggi da -5 punti. Cotinue parolacce o sputare sul pavimento darebbero -2 alle reazioni per un valore dello svantaggio di -10 punti. La descrizione di comportamenti da -15 punti (-3 alla reazione) la lasciamo a quelli tanto depravati da volerli!

Voce

10 punti

Possiedi una naturale voce chiara, impostata ed attraente. Questo dà un bonus di +2 a qualunque capacità che dipenda dal parlare o dal cantare (dietro approvazione dell'arbitro di gioco, ovviamente). Hai anche un +2 ai tiri reazione fatti per chi può sentire la vostra voce.

BACKGROUND SOCIALE

È il vantaggio di essere tecnologicamente avanzato o linguisticamente dotato. *Inadeguatezze* in questi settori potrebbero risultare svantaggi debilitanti.

LIVELLO

TECNOLOGICO (LT)

Il "Livello Tecnologico" (o "tech level") è un numero che misura lo sviluppo tecnologico. Maggiormente avanzata è la società più alto sarà il LT. Il RG vi comunicherà il LT del suo mondo.

Anche i personaggi possiedono un LT, pari a quello della tecnologia con la quale sono più familiari. A meno che siate specialmente primitivi o avanzati, il vostro LT personale sarà lo stesso del mondo.

In qualche mondo di gioco, il vostro LT personale potrà differire dalla media della campagna. Un mondo potrà mediamente essere a LT8, tuttavia i cittadini di una nazione avanzata potrebbero essere a LT9 mentre quelli di una regione sottosviluppata a LT7.

LT inferiore

-5 punti/LT inferiore al LT della campagna

Il vostro LT personale è minore di quello del mondo di gioco. Iniziate senza conoscenze (o abilità di default) relative all'equipaggiamento di LT superiore al vostro. Potrete imparare abilità tecnologiche basate sulla DE (pertinenti a veicoli, armi, ecc.) durante il gioco, se troverete un insegnante, tuttavia disparità basilari di pensiero vi impediranno la comprensione di abilità tecnologiche basate sull'IN.

LT superiore

5 punti/LT superiore al LT della campagna

Il vostro LT personale è maggiore di quello del mondo di gioco. Potete entrare in gioco con abilità relative ad equipaggiamento fino al vostro LT personale. Ciò sarà ancor più utile se avrete accesso ad equipaggiamento ad elevato LT, ciò nonostante le conoscenze di un dottore o scienziato high-tech potrebbero risultare molto convenienti in un'ambientazione a bassa tecnologia, persino senza un equipaggiamento specializzato!

LINGUAGGIO

GURPS assume che la maggior parte dei personaggi sappia leggere e scrivere la propria lingua "nativa". Questa abilità non costa punti, ma dovrete annotare che la vostra lingua d'origine sulla vostra scheda personaggio; es: "Italiano (nativa) [0]".

Livelli di comprensione

Il costo in punti per apprendere un linguaggio supplementare deriva dal vostro "livello di comprensione": una misura di quanto globalmente padroneggiate il linguaggio. Esistono quattro livelli di comprensione:

Nessuno: Non conoscete affatto il linguaggio. *0 punti.*

Stentato: Conoscete appena quanto basta per tirare avanti nella vita quotidiana, ma sarete a -3 quando utilizzerete abilità correlate al linguaggio. *1 punto per il parlato, 1 punto per lo scritto.*

Accentato: Potete comunicare chiaramente. Sarete solo a -1 quando utilizzerete abilità correlate al linguaggio. *2 punti per il parlato, 2 punti per lo scritto.*

Madrelingua: Potete utilizzare il linguaggio come un nativo istruito. Iniziate con il vostro linguaggio a questo livello gratuitamente. *3 punti per il parlato, 3 punti per lo scritto.*

Alfabetismo

Il vostro livello di comprensione scritta.

Analfabeta: Un livello di comprensione scritta di Nessuno significa che non potete leggere per niente il linguaggio.

Semi-analfabeta: Un livello di comprensione scritta di Stentato indica che dovete leggere lentamente. Effettuate una valutazione su IN solo per carpire il significato di base!

Alfabeta: Un livello di comprensione scritta di Accentato o Madrelingua vuol dire che potete leggere e scrivere a tutta velocità.

Otterrete gratuitamente il livello di comprensione scritta di Madrelingua nella vostra lingua d'origine. E' uno svantaggio essere meno di alfabetista: -1 per Accentato, -2 per Stentato, o -3 punti per Nessuno.

RICCHEZZA E STATUS

Adesso devi scegliere la vostra posizione nella società: Quanti soldi hai, di quali privilegi godi, e come gli altri reagiscono verso di te?

RICCHEZZA

La ricchezza è relativa. Un Americano medio vive in più lusso di un re medievale, anche se può avere meno monete d'oro nella sua cantina. Tutto dipende dal mondo di gioco.

La ricchezza personale è suddivisa in "livelli di ricchezza". Un livello "Medio" non costa punti e ti permette di tenere uno stile di vita medio per il vostro mondo di gioco. Il resto di queste regole si applicano se siete insolitamente ricco o povero, o hai fonti di reddito che non ti richiedono di lavorare.

Ricchezza

Variabile

Un ricchezza sopra la media è un vantaggio; significa che inizi a giocare con due o più volte la ricchezza di partenza media del vostro mondo di gioco. La ricchezza sotto la media, invece, è uno svantaggio; implica che inizi a giocare con solo una frazione della ricchezza di partenza media.

Povero in Canna: Non hai un lavoro, non hai fonti di reddito, non ha soldi, non possiedi nulla oltre ai vestiti che indossi. O non siete in grado di lavorare o non ci sono lavori che tu possa fare. *-25 punti.*

Povero: La vostra ricchezza iniziale è solo 1/5 della media della società in cui vivi. Non potete svolgere alcuni lavori, e nessuno dei lavori che riesci a trovare ti paga molto bene. *-15 punti.*

Indigente: La vostra ricchezza di partenza è solo 1/3 della ricchezza media per la società da cui provieni. Potete svolgere qualunque lavoro (Potete essere un Dottore Indigente, o un Attore indigente), ma non riesci a guadagnare molto. *-10 punti.*

Medio: Il livello di ricchezza standard, come spiegato su. *0 punti.*

Benestante: Lavori per vivere, ma il vostro stile di vita è migliore della maggior parte delle persone. La vostra ricchezza di partenza è il doppio di quella standard. *10 punti.*

Ricco: La vostra ricchezza di partenza è cinque volte la media; vivi davvero molto bene. *20 punti.*

Molto ricco: La vostra ricchezza di partenza è 2' volte la media. *30 punti.*

Sfacciatamente Ricco: la vostra ricchezza di partenza è 100 volte la media. Potete comprare quasi qualsiasi cosa senza preoccuparti del prezzo. *50 punti.*

REPUTAZIONE

È possibile essere tanto noti che la vostra reputazione diventa un vantaggio o uno svantaggio. Questo modifica i tiri per la reazione fatti dai PNG (vd. pag. 3).

I dettagli della vostra reputazione sono completamente lasciati a te; potete essere famoso per il vostro coraggio, per la vostra ferocia, per mangiare serpenti verdi, o qualunque cosa tu voglia. Naturalmente tu *devi* specificarlo.

Devi indicare i modificatori alla valutazione sulla reazione che ottieni dalle persone che ti riconoscono. Questo determina il costo di base della vostra reputazione. Per ogni +1 di bonus (fino a +4), il costo è di 5 punti. Per ogni -1 di malus (fino a -4), il costo è di -5 punti.

IMPORTANZA

Il vostro *posto* formalmente riconosciuto nella coscietà è una cosa separata della vostra notorietà o dalla vostra ricchezza personale.

Status

5 punti/livello

Lo Status è una misura della posizione sociale. Nella maggior parte

dei mondi di gioco, il livello di Status va da -2 (servo o mendicante) a 8 (potente imperatore o re divino) con l'uomo medio che ha uno Status di 0 (uomo libero o normale cittadino). Se non compri specificamente dei livelli di Status, hai Status 0. Lo Status costa 5

punti per livello. Per esempio Status 5 costa 25 punti, mentre Status -2 costa -10 punti

Uno Status maggiore di 0 significa che siete un membro della classe dominante della vostra cultura. Come conseguenza altre persone *unicamente*

della vostra società ti porteranno rispetto, dandoti un bonus a tutte le Valutazioni della Reazione. Uno Status inferiore di 0 implica che siete un servo o uno schiavo, o *semplicemente* molto povero.

VANTAGGI

Un "Vantaggio" è un tratto utile che ti dà un qualcosa in più mentale, fisico o sociale sulle altre persone che altrimenti avrebbero le stesse abilità che hai tu. Ogni vantaggio ha un costo in punti personaggio. Questo costo è fisso per alcuni vantaggi; mentre altri sono comprati in "livelli", ad un costo per livello (per esempio Vista Acuta costa 2 punti / livello, così se vuoi Vista Acuta 6 devi pagare 12 punti). I Vantaggi con un costo "Variabile" sono più complicati; leggi la descrizione del singolo vantaggio per i dettagli.

Il GM ha l'ultima parola se un dato vantaggio è concorde con il concetto alla base di un dato persoangio.

ELENCO DEI VANTAGGI

Agilità del Gatto

10 punti

Sottrai cinque metri automaticamente da una caduta (come se fossi riuscito in una valutazione su Acrobatica - non effettuarla di nuovo). In più, con una valutazione positiva della DX dimezzi i danni da ogni caduta (vd. pag.32). Per avere questi benefici, i tuoi arti non devono essere legati e il vostro corpo deve essere libero di girarsi mentre cade.

Ambidestrezza

5 punti

Potete combattere o anche agure ugualmente bene con entrambe le mani, e non soffri mai della penalità di -4 per utilizzare la mano "sbagliata" (vd. pag.5) Se qualche incidente capita ad una delle tue braccia o mani, assumi che sia quella sinistra.

Bilanciamento Perfetto

15 punti

Siete perfettamente capace di mantenere il vostro equilibrio, non importa quanto stretta sia la superficie su cui

cammini (corde, davanzali, rami degli alberi, ecc.), in condizioni normali non devi effettuare nessuna valutazione. Se la superficie è bagnata, scivolosa oppure instabile, godi di un +6 a tutte le valutazioni dell'azione per rimanere in piedi. In combattimento hai +4 alla DE ed alle abilità basate sulla DE per mantenerti in piedi o per evitare di essere sbattuto a terra. Infine, ottieni +1 alle abilità Acrobatica e Arrampicarsi.

Difesa Migliorata

Variabile

Siete incredibilmente versato ad evitare gli attacchi! Ciò può accadere grazie ad una attenta osservazione del vostro avversario, focalizzando il vostro *chi*, o qualsiasi altra cosa che sia coerente con la storia del vostro personaggio. Ci sono tre versioni:

Bloccaggio Migliorata: Disponi di +1 quando cerchi di Bloccare usando l'abilità Scudo. *5 punti.*

Schivata Migliorata: Disponi di +1 al vostro valore di Schivata. *15 punti.*

Parata Migliorata: Disponi di più al vostro valore di Parata. Potete prendere questo vantaggio per le parate a mani nude (5 punti), per una singola abilità di Arma da Mischia (5 punti) oppure per *tutti* i tipi di parata (10 punti). *5 o 10 punti.*

Duro da Uccidere

2 punti/livello

Siete incredibilmente difficile da uccidere. Ogni livello di Duro da uccidere fornisce un +1 alle valutazioni della SA per sopravvivere a -Ferite o meno ed a tutte le valutazioni SA nei casi in cui un fallimento indica morte istantanea (attacchi cardiaci, veleno, ecc.). Se il bonus fornisce la differenza tra successo e fallimento, cadi privo di conoscenza, apparentemente morto (o disabilitato), ma tornerai attivo nel nell'usuale quantità di tempo - vedere *Riprendersi dallo Svenimento* (p. 30).

Elevata Soglia del Dolore

10 punti

Siete suscettibile alle ferite come tutti, ma non le *percepisci* così tanto. Non soffri la penalità dovuta allo shock quando siete ferito. In aggiunta, ottieni un +3 a tutte le valutazioni della SA per evitare di essere stordito o atterrito - e quando siete sottoposto a tortura fisica, ottieni un + tre a resistere Il RdG può consentirti di effettuare una valutazione della Volontà+3 per ignorare il dolore in altre situazioni.

Empatia

15 punti

Hai una certa "affinità" con le persone. La prima volta che incontri qualcuno - o che ti riunisci a lui dopo un'assenza - potete chiedere al RdG di valutare contro la vostra IN. Egli ti dirà cosa "senti" riguardo a quella persona. Con una valutazione sull'IN fallita, ti *mentirà!*

Questo talento è eccellente per individuare impostori, possessioni, ecc. e per determinare la lealtà dei PNG.

Empatia con gli Animali

5 punti

Siete insolitamente portato per capire le motivazioni che guidano le azioni degli animali. Quando incontri un animale, il GM fa una valutazione dell'intelligenza e ti dice cosa "provi". Questo rivela lo stato emozionale dell'animale - amichevole, spaventato, ostile, affamato, ecc. ecc. - e se è soggetto ad un controllo soprannaturale. Potete anche usare le tue Abilità di Influenza (vd. pag.15) sugli animali come se fossero persone, il che di solito assicura una reazione positiva.

Flessuoso

5 o 15 punti

Il vostro corpo è incredibilmente flessibile. Questo vantaggio si presenta con due livelli:

Flessuoso: Ottieni +3 alle valutazioni di Arrampicarsi; alle valutazioni di Evadere per liberarti da corde, manette e simili legacci. Potete ignorare la penalità di -3 per lavorare in ambienti stretti (ciò include molte valutazioni in Esplosivi e Meccanica). *5 punti*.

Snodato: Come sopra ma molto meglio. Non potete allungarti o piegarvi anormalmente, ma qualsiasi parte del vostro corpo può piegarsi in qualsiasi direzione. Ottieni +5 alle valutazioni di Arrampicarsi, Evadere ed hai tentativi di liberarti. Potete ignorare la penalità fino a -5 quando lavori in spazi stretti. *15 punti*.

Fortuna

Variable

Siete nato fortunato! Ci sono tre livelli progressivamente più "cinematografici" di Fortuna:

Fortuna: Una volta per ora di gioco, potete ritirare una sola valutazione negativa due volte e tenere il miglior risultato tra i tre! Devi dichiarare che usi Fortuna immediatamente dopo aver effettuato la valutazione. *15 punti*.

Fortuna Straordinaria: come sopra ma usabile ogni 30 minuti. *30 punti*.

Fortuna Smodata: come sopra ma usabile ogni 10 minuti! *60 punti*.

La fortuna si applica unicamente ai tuoi successi personali, valutazioni dei danni, valutazioni della reazione oppure quando siete attaccato (in tal caso costringerai l'attaccante a rilanciare i dadi tre volte e prendere il risultato peggiore!).

Intrepido

2 punti/livello

Siete molto difficile da spaventare o intimidire! Aggiungi il vostro valore di Intrepido alla vostra Volontà ogni volta che effetti una Valutazione della Paura o cerchi di resistere all'abilità Intimidire (p. 15) oppure ad un potere sovranaturale che induce paura. Sottrai inoltre il vostro livello di Intrepido da tutte le valutazioni su Intimidire fatte contro di te.

Resistente

Variable

Siete naturalmente resistente (o persino immune) alle malattie o veleni. Godi di un bonus su tutte le valutazioni della SA per resistere a gli effetti incapacitanti o alle ferite da tali effetti.

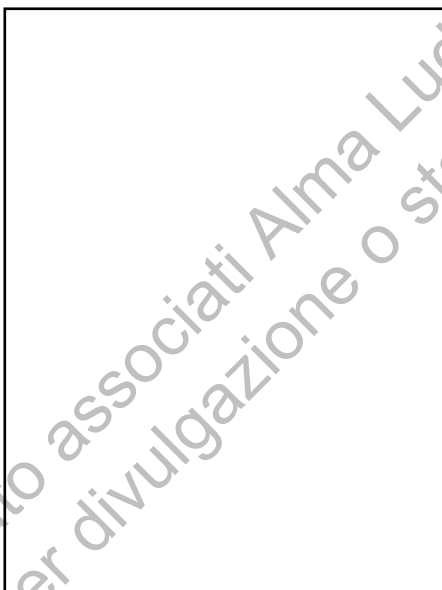
Resistente alle Malattie: godi di un bonus di +3 per 3 o di +8 per 5 punti.

Resistente ai Veleni: godi di un bonus di +3 che costa 5 punti.

Riflessi da Combattimento

15 punti

Hai tempi di reazione straordinariamente veloci, e raramente siete sorpreso per più di un momento. Ottieni un +1 a tutte le valutazioni delle difese attive (vd. Difendersi, pag.28) e +2 ai Controlli sulla Paura (vd. Controlli sulla Paura, pag.24). Non rimani mai paralizzato in una situazione di sorpresa, e ottieni un +6 a tutte le valutazioni su IQ per svegliarsi o per riprendersi dalla sorpresa o dallo "Stordimento" mentale.



Sensi Acuti

2 punti/livello

Hai dei sensi migliori. Ogni senso acuto è un vantaggio separato che dà un +1 per livello a tutti le Valutazioni sui Sensi (p.24) che fai - o il GM fa per te - utilizzando quel senso. Le versioni disponibili sono:

- Udito Acuto
- Gusto e Odorato Acuti
- Tatto Acuto
- Vista Acuta

Spericolato

15 punti

La Fortuna sembra sorriderci quando corri dei rischi! Ogni volta che scegli di correre un rischio non necessario (ad opinione del RdG), ottieni un +1 a tutte le tue valutazioni delle abilità.

Inoltre, potete ritirare qualsiasi fallimento critico che si verifica durante tali comportamenti rischiosi.

Talento

Variable

Disponi di un'attitudine naturale nei confronti di una serie di capacità strettamente legate. "Talento" è diviso in livelli, ciascuno dei quali da un bonus di +1 a tutte le abilità da esso influenzate, anche sul minimo. Effettivamente il valore della vostra caratteristica è aumentato *unicamente per quell'abilità*; quindi questo è un modo poco costoso di essere capace in una piccola classe di abilità.

Non potete comunque avere più di quattro livelli di un particolare Talento. Tuttavia, Talenti che si sovrappongono *possono* dare bonus alle abilità (solo superiori a +4).

Il costo di un Talento dipende dall'ampiezza del gruppo di abilità influenzato. Alcuni esempi:

Artificiere copre Armaiole, Riparazioni Elettroniche, Ingegneria, Meccanica, ed altri. *10 punti/livello*.

Esperto di sopravvivenza copre Camuffarsi, Naturalistica, Navigazione, Sopravvivenza e Cacciare. *10 punti/livello*.

Maestro della Parlantina comprende tutte le abilità di Influenza, così come Recitare, Socializzare, Leadership e Parlare in Pubblico. *15 punti/livello*.

Ci sono molte altre possibilità! Il GM è incoraggiato a creare i propri Talenti quando necessario.

Talento Linguistico

10 punti

Siete portato per le lingue. Quando apprendi un linguaggio ad un livello di comprensione superiore a Nessuno, funzioni automaticamente al successivo livello più alto.

Viaggiatore

100 punti

Siete capace di viaggiare attraverso il tempo *oppure* mondi paralleli (conosciuti anche come "linee temporali") semplicemente desiderando di "viaggiare". Decidi se essere un *viaggiatore-temporale* oppure un *viaggiatore-dimensionale*. Per poter compiere entrambe le cose devi comprare Viaggiatore (Tempo) e Viaggiatore (Dimensioni) separatamente a costo pieno.

Per iniziare il viaggio, devi visualizzare la destinazione, concentrarti per 10 secondi e effettuare una valutazione dell'IN. Potete accelerare il viaggio, ma la valutazione avrà un -1 per ogni secondo di concentrazione omissa. A prescindere del valore di IN, un risultato di 14 o più è sempre un fallimento. Se hai successo, ti materializzi nella vostra destinazione scelta. Se fallisci, non vai da nessuna parte. Se ottieni un fallimento critico, giungi ad una destinazione *sbagliata*, che può essere qualsiasi mondo o tempo il RdG desidera!

Ti manifesti nella vostra destinazione esattamente nello stesso posto in cui ti trovavi nella dimensione o nel tempo precedente – o almeno il più vicino possibile.

Se non esiste alcuna locazione “sicura” entro 100 metri dalla vostra destinazione, il viaggio potrebbe *fallire* ma saprai perché è fallito.

Questa capacità costa almeno 1 Punto Fatica (vedi p. 31) ogni volta che viene usata, sia che riesca o che fallisca.

Periodi temporali o dimensioni particolarmente “lontani” potrebbero

costare di più, persino fino a 10 Punti Fatica, a discrezione del RdG.

Visione Notturna

1 punto/livello

I tuoi occhi si adattano rapidamente all'oscurità. Ogni livello di questa capacità (massimo nove livelli) consente di ignorare un -1 in combattimento o nelle penalità alla vista dovuto all'oscurità, assunto che esista almeno una qualche forma di luce.

SVANTAGGI

Uno “svantaggio” è un problema o un'imperfezione che vi rende meno capaci di quanto i vostri attributi, vantaggi, e abilità indichino. Quindi in aggiunta ai tratti di questa sezione, vi si può includere qualsiasi punto negativo discusso precedentemente: bassa Posizione sociale, Ricchezza sotto la media, ecc.

Vi starete certamente chiedendo, “Perché dovrei assegnare degli svantaggi al mio personaggio?” Ogni svantaggio ha un costo *negativo* in punti personaggio. Perciò gli svantaggi vi garantiranno *punti personaggio supplementari*, che vi permetteranno di migliorare il vostro personaggio in altri modi. Inoltre una imperfezione o due renderanno il vostro personaggio più interessante e realistico, aggiungendo divertimento all'interpretazione del suo ruolo!

RESTRIZIONI SUGLI SVANTAGGI

Il RG potrebbe desiderare di “limitare” i punti supplementari guadagnati dagli svantaggi. Una buon metodo empirico è di far rimanere gli svantaggi al 50% dei punti iniziali, per esempio, -75 in un gioco da 150 punti, sebbene ciò sia interamente di competenza del RG.

Svantaggi resi nulli: Non potete prendere uno svantaggio che mitigherebbe o annullerebbe uno dei vostri vantaggi! Per esempio, se avete Udito acuto, non potrete prendere Sordità parziale.

Svantaggi da cattivi: Alcuni svantaggi, Animo sanguinario per esempio, non sono adatti per un “eroe”, ed il RG è libero di proibirli ai PG. Tuttavia sono

spesso trovati nei cattivi più malvagi della finzione avventurosa, così sono inclusi nell'interesse di una buona creazione dei PNG.

Pochi svantaggi mentali non vi affliggeranno costantemente. Un asterisco (*) appare accanto al nome di ogni svantaggio che vi dà la possibilità di controllare i vostri impulsi. In circostanze in cui sarà più probabile sottrarsi dal vostro problema, tirate 3 dadi contro 12. Un tiro di 12 o meno significa che avete successo e volterete le spalle al vostro svantaggio. Un tiro di 13 o più significa che fallite e soffrirete i suoi effetti! Questo è un *tiro di auto-controllo*. Non dovrete mai tirare, è infatti una buona interpretazione di ruolo cedere volontariamente.

LISTA DEGLI SVANTAGGI

Animo sanguinario*

-10 punti

Volete vedere i vostri nemici *morti*. In battaglia, dovete colpire per uccidere, sferrando un colpo supplementare all'avversario abbattuto per assicurarvi che sia morto. Dovete effettuare un tiro di auto-controllo quando avete bisogno di accettare una resa, eludere una sentinella, prendere un prigioniero, ecc. Se fallite, tenderete di uccidere il vostro nemico, persino se ciò significa infrangere la legge, compromettere la furtività, sprecare munizioni, o violare ordini. Anche in una situazione estranea al combattimento, non dimenticate mai che un nemico è un nemico.

Avidità*

-15 punti

Adorate la ricchezza. Effettuate un tiro di auto-controllo ogni volta che una qualsiasi ricchezza vi viene offerta, come pagamento per un buon lavoro, un guadagno proveniente da un'avventura, un bottino di un crimine, o solo una posta in gioco. Se fallite, farete qualsiasi cosa necessaria per essere pagati. Esigete somme non vi tenteranno molto se siete ricco, ma se siete *povero* e c'è un abbondante premio in palio, soffrirete di un -5 o più al vostro tiro di auto-controllo.

Codice d'onore

Da -5 a -15 punti

Seguite con orgoglio, in ogni momento della vita, una serie di principi. Le specifiche possono variare, ma riguardano sempre un comportamento “onorevole”. Farete quasi di tutto, forse persino rischiando la morte, per evitare l'etichetta di “disonorevole” (qualsiasi cosa significhi per voi). Il valore in punti di un particolare Codice d'onore dipende dai presunti problemi verificabili e da quanto arbitrari e irrazionali siano i suoi requisiti. Un Codice informale che si applica solo tra i vostri pari vale -5 punti. Un Codice formale che si applica solo tra pari, o uno informale che si esegue sempre, vale -10 punti. Un Codice formale a cui ci si attiene sempre, o che richieda il suicidio se rotto, vale -15 punti. Il RG ha l'ultima parola! Un paio di esempi:

Codice d'onore (dei Pirati): Vendicare sempre un insulto, indipendentemente dal pericolo, il nemico di un vostro amico è un vostro nemico, non attaccare mai un uomo della ciurma o un

compagno se non in un duello aperto e leale. Qualsiasi altra cosa va bene. E' anche adatto per briganti, motociclisti, ecc. -5 punti.

Codice d'onore (dei Gentiluomini): Non infrangere mai la parola. Non ignorare mai un insulto ricevuto a voi stessi, a una signora, alla vostra bandiera; gli insulti possono essere cancellati solo dalle scuse o da un duello (*non necessariamente alla morte!*). Non cercare mai di avvantaggiarsi sull'avversario, in nessun modo; armi e circostanze devono essere eguali (eccetto in guerra aperta). Si applica solo tra gentiluomini. Una scortesia da chiunque con una Posizione sociale di 0 o meno esige delle frustate, non un duello! -10 punti.

Curiosità*

-5 punti

Siete naturalmente molto inquisitivi. Non è la curiosità che riguarda tutti i PG. ("Cosa c'è nella caverna? Da dove viene il disco volante?"), ma cose più concrete ("Cosa succede se premo questo bottone?")

Fate un tiro di auto-controllo quando si presentano oggetti o situazioni interessanti. Se fallite, li esaminerete anche se *sapete* che potrebbero essere pericolosi. Buoni giocatori di ruolo non tenteranno molto spesso di effettuare questo tiro. . .

Fobia*

Variable

Una "fobia" è la paura di un determinato oggetto, di una creatura, o di una circostanza. Quanto più comune è l'oggetto o la situazione, tanto più grande è il costo della paura ad esso associata. Se hai una fobia, potete tentare di controllarla temporaneamente riuscendo in un tiro di valutazione su autocontrollo . . . ma la paura persiste. Anche se riesci a tenere sotto controllo una fobia, sarai a -2 su tutti i tiri di valutazione di IN, DE e di Abilità mentre è presente la causa della vostra paura, e devi tirare ancora ogni 10 minuti per verificare se vieni sopraffatto dalla paura. Se sbagli la valutazione di autocontrollo, dovrai rannicchiarti, fuggire, andare in panico, o comunque agire in maniera da precludere qualsiasi azione cosciente.

Anche il semplice pericolo di incontrare l'oggetto delle proprie paure richiede un tiro di autocontrollo a +4. Se i tuoi nemici ti attaccano con

l'oggetto delle tue paure, devi effettuare una valutazione di autocontrollo senza modificatori.

Alcune comuni fobie:

Sangue (Hemophobia): -10 punti.

Buio (Scotophobia): -15 punti.

Heights (Acrophobia): -10 punti.

Numero 13 (Triskaidekaphobia): Tira a -5 se si tratta di un Venerdì 13! -5 punti.

Ragni (Arachnophobia): -5 punti.

Gelosia

-10 punti

Reagisci malamente verso coloro che appaiono più svegli, attraenti, o in generale meglio di te! Ti opponi a qualsiasi piano proposto dal "rivale", e *non sopporti* quando qualcun altro è sotto i riflettori. Se è un PNG ad essere geloso, il RdG applicherà un modificatore compreso tra -2 e -4 nella valutazione della reazione verso la vittima di tale gelosia.

Ghiottoneria*

-5 punti

Siete troppo affezionato al buon cibo e bevande. Avendone la possibilità, cercherete sempre di accollarvi delle provviste supplementari. Non vorreste mai dover saltare un pasto. Effettuate un tiro di auto-controllo trovandovi di fronte ad un bel bocconcino o ad un bicchiere di buon vino a cui, per qualche ragione, vorreste resistere. Se fallite, banchetterete, senza tener conto delle conseguenze.

Illusione

da-5 a -15 punti

Credete in qualcosa che semplicemente non è vero. Ciò potrebbe far sì che gli altri vi considerino pazzo. E potrebbero avere ragione! Se soffrite di un'illusione, *dovrete* interpretare, in ogni momento, il ruolo legato alle vostre false convinzioni. Il valore in punti dell'illusione dipende dalla sua natura.

Un'illusione minore riguarda i vostri comportamenti, e chiunque attorno a voi la noterà (e reagirà a -1), ma non influirà su una condotta più o meno normale. -5 punti.

Un'illusione maggiore condiziona *notevolmente* il vostro comportamento, ma non vi impedirà di vivere una vita piuttosto normale. Gli altri reagiranno nei vostri riguardi con -2. -10 punti.

Un'illusione severa influisce sul vostro comportamento così tanto da influenzare la vostra efficienza quotidiana. Gli altri reagiranno nei vostri riguardi con -3, ma è più probabile che vi temano o si impietosiscano invece di attaccare. -15 punti.

Impulsività*

-10 punti

Ti infastidiscono discorsi e dibattiti. Preferisci l'azione! Quando siete da solo, prima agisci e poi rifletti. In gruppo, quando i tuoi amici vorrebbero fermarsi a discutere di qualcosa, devi rapidamente esprimere la vostra opinione- semmai decidi di farlo - e quindi subito *agire*. Devi interpretare questo ruolo all'interno del gioco! Fai una valutazione di autocontrollo ogni qualvolta sarebbe saggio fermarsi a riflettere sulla situazione. Se fallisci, *devi* agire in qualche modo.

Intolleranza

Variable

Disprezzi alcune (o tutte) le persone che sono diverse da te e non ti fidi di loro. I tuoi pregiudizi possono essere fondati sulla base di classe sociale, etnia, nazionalità, religione, sesso, o specie. Chi è vittima della vostra Intolleranza reagirà nei tuoi confronti con un modificatore compreso tra -1 e -5 (a giudizio del RdG). Il valore in punti dipende dalla *intensità* della vostra Intolleranza.

Se siete completamente intollerante, reagisci a -3 verso *qualsiasi individuo* che non appartenga alla vostra classe, etnia, nazionalità, religione, sesso, o specie (decidi quale). Un'Intolleranza totale di questo tipo ha un valore di -10 punti.

Un'Intolleranza diretta soltanto verso un soggetto appartenente ad una *specifica* classe, etnia, nazionalità, religione, sesso, o specie vale tra i -5 per un tipo di soggetto comune fino a -1 punto (in pratica una brutta Peculiarità) per una tipologia di soggetto rara.

Irascibile*

-10 punti

Non siete in grado di controllare appieno le vostre reazioni emotive. Effettuate un tiro di auto-controllo in ogni situazione stressante. Se fallite, perderete il controllo dei nervi e dovrete insultare, attaccare, o agire in qualche altro modo contro la causa dello stress.

Libidine*

-15 punti

Hai un desiderio incredibilmente forte di vivere avventure passionali. Fai una valutazione di autocontrollo ogni qualvolta ti trovi ad avere un contatto non fugace con un membro del sesso da cui siete attratto – a -5 se la persona in questione è Bella, oppure a -10 se è Bellissima. Se sbagli, devi farle un'avance, usando qualsiasi mezzo e abilità tu abbia a disposizione.

Onestà*

-10 punti

Dovete obbedire alla legge, e fare del vostro meglio affinché agli altri facciano altrettanto. In un area con poca o nessuna legge, non vi "abbrutirete", bensì agirete come se fossero in vigore le leggi della vostra terra natia. Assumerete inoltre che gli altri siano onesti a meno che *sappiate* altrimenti.

Questo è considerato uno svantaggio, poiché spesso limita le possibilità di scelta! Effettuate un tiro di auto-controllo per capire la "necessità" di trasgredire una legge irragionevole; se fallite, *dovrete* obbedire alla legge, qualsiasi siano le conseguenze. Se riuscirete a resistere ai vostri impulsi e infrangete la legge, effettuate in seguito un secondo tiro di auto-controllo. Se fallite, *dovrete* consegnarvi alle autorità!

Ossessione*

-5 o -10 punti

Tutta la vostra vita ruota attorno un singolo obiettivo, un'ossessiva fissazione che motiva tutte le tue azioni.

Fai una valutazione di autocontrollo ogni qualvolta sarebbe più saggio cambiare la vostra linea di condotta. Se sbagli, persisti nel perseguire la vostra Ossessione, indipendentemente dalle conseguenze.

Il costo in punti dipende dal tempo necessario a raggiungere il vostro obiettivo. Un obiettivo a breve termine (es.: assassinare qualcuno) vale 5 punti, mentre un obiettivo a lungo termine (es.: diventare Presidente) vale 10 punti.

Pacifismo

Variabile

Ti opponi alla violenza. Questa vostra opposizione potete esprimerla in due modi:

Riluttante ad uccidere: Ricevi -4 per colpire una persona (ovvero non un mostro, una macchina, ecc.) con un attacco mortale, oppure -2 se non potete vederlo in faccia. Se uccidi qualcuno, tira 3d -sarai scosso e incapace di comportarti normalmente per tutti questi giorni. -5 punti.

Incapace di fare del male ad innocenti: Potete combattere – potete persino iniziare un combattimento – ma potete usare colpi mortali soltanto su nemici che stiano per infliggervi danni seri. -10 punti.

Presunzione*

-5 punti

Ritieni di essere di gran lunga più forte, intelligente, o competente di quanto tu sia realmente. Può darsi che tu sia orgoglioso e vanaglorioso o soltanto tacitamente determinato, ma devi interpretare questo vostro aspetto.

Devi effettuare una valutazione di autocontrollo ogni qualvolta il RdG ritiene che tu stia mostrando un'irragionevole cautela. Se fallisci, *devi* proseguire nelle tue azioni come se pensassi di essere in grado di gestire appieno la situazione! In questo caso la cautela non è una scelta a te possibile.

Ricevi un +2 su tutte le valutazioni di reazione da parte di individui giovani o inesperti (i quali pensano tu sia davvero bravo quanto dici), ed un -2 sulle reazioni da parte di PNG esperti.

Senso del Dovere

da -2 a -20 punti

Sei animato da un forte senso del dovere nei confronti di una particolare classe di persone: non li tradirai mai, né li abbandonerai quando sono nei guai, né lascerai che soffrano o abbiano bisogno di qualcosa se sei in grado di aiutarli.

Il RdG assegnerà il costo del vostro Senso del Dovere in base alla dimensione del gruppo di persone che sei vincolato ad aiutare:

Un individuo (il Presidente, il vostro Copilota, ecc.): -2 punti.

Un piccolo gruppo (es. i tuoi amici più cari, i tuoi compagni d'avventura, o la vostra squadra): -5 punti.

Un gruppo ampio (es. una nazione o una religione, o qualsiasi persona tu conosca personalmente): -10 punti.

Un'intera razza (tutta l'umanità, tutti gli Elfi, ecc.): -15 punti.

Qualsiasi essere vivente: -20 punti.

Sfortuna

-10 punti

Hai una sfortuna nera. Le cose ti vanno male – e di solito succede tutto al momento peggiore. Una volta per sessione di gioco, il RdG ti farà andare male qualcosa, in maniera arbitraria e maliziosa. Fallirai una tiro di valutazione importante, oppure il nemico (contro tutte le previsioni) apparirà nel peggiore momento possibile. Se la trama dell'avventura richiede che debba succedere qualcosa di brutto a qualcuno, quel qualcuno sarai tu. Il RdG *non* potrà ucciderti di punto in bianco a causa della vostra sfortuna, ma potrà accaderti qualsiasi cosa sia meno grave di una morte improvvisa.

Sincerità*

-5 punti

Ti infastidisce dover dire una bugia – o semplicemente ti senti male a doverlo fare. Fai una valutazione di autocontrollo ogni qualvolta devi rimanere in silenzio su una verità scomoda (bugia per omissione). Tira a -5 se invece devi *raccontare* qualcosa di falso! Se sbagli, sei obbligato a dire tutta la verità o quantomeno la vostra bugia traballa tanto da apparire palesemente falsa. Ricevi un -5 permanente sull'abilità Persuadere, e la vostra abilità di Recitazione è a -5 quando è usata per ingannare.

Sordità parziale

-10 punti

Non siete sordi, ma avete perso parte dell'udito. Soffrite di un -4 su qualsiasi Valutazione sull'Udito e su ogni tiro di abilità in cui è importante comprendere qualcuno (se siete voi a parlare, tale svantaggio non avrà alcun effetto negativo su di voi).

Vista imperfetta

-10 o -25 punti

Avete una capacità visiva confusa, subendo un -6 alle valutazioni di Vista e -2 per colpire in combattimento. Questo svantaggio vale -10 punti nei LT dove è correggibile (con occhiali o lenti a contatto), -25 punti dove non lo è.

Voto

da -5 a -15 punti

Hai prestato giuramento di fare (o non fare) qualcosa. Quale che sia il giuramento, lo consideri una questione

seria, se non fosse così non potresti considerarlo uno svantaggio. Questo tratto è adatto specialmente a cavalieri, religiosi, e fanatici.

Il costo in punti di un Voto dovrebbe essere direttamente dipendente dagli inconvenienti che t causa. Il RdG ha l'ultima parola. Alcuni esempi:

Voto Minore: Silenzio durante le ore diurne; dieta vegetariana; castità (sì, ai fini del gioco, è considerato minore). -5 punti.

Voto Maggiore: Non usare armi affilate; mantenere sempre il silenzio; non dormire mai al chiuso; non possedere nulla più di quello che il vostro cavallo può trasportare. -10 punti.

Voto Superiore: Non rifiutare mai alcuna richiesta d'aiuto; combattere sempre con la mano sfavorevole; dare la caccia ad un nemico finché non l'hai sconfitto; sfidare in combattimento qualsiasi cavaliere tu incontri. -15 punti.

PECULIARITÀ

Una "peculiarità" è un tratto minore della personalità. Non è un vantaggio e non è necessariamente uno svantaggio – è semplicemente qualcosa di unico che il vostro personaggio possiede. Per esempio, un tratto significativo come l'Avidità è uno svantaggio. Ma se invece richiedi sempre di essere pagato soltanto in oro, questa è una peculiarità.

Potete scegliere fino a cinque peculiarità al costo di -1 punto l'una... e conseguentemente, avrai in tal caso cinque punti in più da poter spendere. In seguito, potete anche "rimuovere" una peculiarità pagando 1 punto, ma,

di regola, non dovrebbe esserti possibile: le peculiarità possono anche avere un costo irrisorio, ma sono un contributo significativo a tutto ciò che rende "reale" il vostro personaggio!

Le *Peculiarità Mentali* sono tratti minori della personalità. Ciò nondimeno, devi interpretarli nel gioco. Se prendi la peculiarità "Detestare i luoghi elevati", ma poi scali tranquillamente alberi e montagne ogni qualvolta ti torna comodo, il RdG ti darà una penalità per cattiva interpretazione del vostro ruolo.

Un tratto della personalità, per poter essere classificato come peculiarità mentale, deve rispettare uno dei due criteri seguenti: richiedere di tanto in tanto, da parte vostra, un'azione specifica, o un certo modo di comportarti, o di fare una scelta; oppure comportare occasionalmente una *piccola* penalità, o restringere la vostra libertà d'azione..

Le *Peculiarità Fisiche* sono svantaggi fisici che sono solo leggermente o raramente limitanti. Non richiedono un'interpretazione in termini di gioco, ma ti comportano specifiche, *piccole* penalità.

ABILITÀ

Una "abilità" è un tipo particolare di competenza; ad esempio, karatè, fisica, meccanica automobilistica, oppure l'incantesimo "morte". Qualsiasi abilità è a sé stante, sebbene alcune abilità possano aiutarti ad impararne di nuove. Proprio come nella vita vera, inizi la vostra carriera con alcune abilità e potete poi migliorarle man mano che spendi il vostro tempo a far pratica.

Un valore chiamato "livello di abilità" ti da una misura del vostro livello di competenza in ciascuna delle tue abilità: più alto il suo valore, maggiore la vostra competenza. Ad esempio, "Spada corta-17" significa che il vostro livello di abilità con la spada corta è 17. Quando provi a compiere un'azione, tu (oppure il RdG) fai una valutazione dell'abilità opportuna, tirando 3d modificati in base alla particolare circostanza. Se il risultato del tiro è *minore o uguale* al vostro punteggio modificato per l'abilità in questione, la valutazione è positiva, ovvero hai avuto successo! Comunque, un tiro di 17 o 18 sono sempre un fallimento. Per maggiori informazioni sui tiri di valutazione delle abilità, sui modificatori, sulla valutazione positiva, e sul fallimento, vedi pag. 2.

Attributi Cardine

Ciascuna abilità è basata su uno dei quattro attributi di base. Il vostro livello di abilità è calcolato direttamente su tale "attributo cardine": quanto più è alto il valore del vostro attributo, tanto più sei bravo con *qualsiasi* abilità basata su di esso. Se la tipologia del vostro personaggio richiede *molte* abilità basate su un determinato attributo, dovrete considerare la possibilità di iniziare con un valore alto in quell'attributo, dato che, alla lunga, questa è la soluzione più efficace in termini di costo.

Le abilità basate su *FO* dipendono interamente dai muscoli, e sono abbastanza rare.

Le abilità basate su *DE* sono basate sulla coordinazione, sui riflessi, e sull'avere una mano ferma.

Le abilità basate su *IN* richiedono conoscenza, creatività, e raziocinio.

Le abilità basate su *SA* sono governate dalla propria condizione fisica.

Livello di Difficoltà

Alcune discipline richiedono un maggiore impegno di altre in termini di studio. *GURPS Lite* adotta tre "livelli di

difficoltà" per classificare lo sforzo richiesto per imparare e migliorare un'abilità. Quanto più un'abilità è impegnativa, tanti più punti dovrai spendere per raggiungere un determinato livello di abilità.

Abilità *facili* sono quelle che *chiunque* potrebbe utilizzare ragionevolmente bene dopo un breve periodo di apprendimento.

Abilità *medie* includono la maggior parte delle abilità di combattimento, quelle legate alle professioni lavorative, e le abilità sociali pratiche e legate alla sopravvivenza che le persone comuni utilizzano nella vita di tutti i giorni.

Abilità *difficili* richiedono un intenso studio formale o addestramento specifico.

Abilità Tecnologiche

Alcune abilità sono differenti a seconda del livello tecnologico (vedi *Livello Tecnologico*, pag. 7) e sono pertanto indicate come "LT". Quando apprendi un'abilità di questo tipo, devi apprenderla ad un determinato livello tecnologico (LT). Prendi sempre nota del LT quando segni il valore di abilità sulla vostra scheda personaggio.

Navigazione/LT2 (osservare le stelle ed un astrolabio) non ha nulla a che vedere con Navigazione/LT8 (ricavare la vostra posizione da un ricevitore GPS).

Il livello tecnologico al quale apprendi un'abilità è uguale a quello del vostro personaggio. Eventualmente, potete anche scegliere un'abilità ad un LT *più basso*. Potete soltanto apprendere un'abilità ad un LT *più alto* durante il gioco – e soltanto se hai a disposizione un insegnante e tale abilità non è basata sull'IN. Per poter imparare un'abilità tecnologica basata su IN ad un livello tecnologico più elevato del vostro, devi prima incrementare il LT del vostro personaggio.

ACQUISTARE ABILITÀ

Per poter imparare o migliorare un'abilità, devi spendere punti personaggio. Quando spendi punti in un'abilità, stai implicitamente addestrandoti per portare quell'abilità ad un livello utile superiore. Le abilità sono semplici da imparare all'inizio – un po' di istruzione basta a fare molto! Ma ulteriori miglioramenti costano di più.

Il costo in punti di un'abilità dipende da due cose: la sua difficoltà ed il livello che desideri raggiungere. Usa la *Tabella dei Costi Abilità* (sopra) per calcolare il costo in punti di un'abilità.

La prima colonna mostra il livello di abilità che stai provando a raggiungere, *relativamente all'attributo cardine dell'abilità* – DE per le abilità basate su DE, IN per le abilità basate su IN, e così via. Ad esempio, se la vostra DE fosse pari a 12, un livello di "Attributo-1" indica "DE-1", ovvero 11; "Attributo+0"

Tabella costi abilità

Livello richiesto	Livello Difficoltà		
	Facile	Normale	Difficile
Attributo - 3	-	-	-
Attributo - 2	-	-	1
Attributo - 1	-	1	2
Attributo	1	2	4
Attributo + 1	2	4	8
Attributo + 2	4	8	12
Attributo + 3	8	12	16
Extra +1	+4	+4	+4

indica un valore pari proprio alla vostra DE, ovvero 12; e un "Attributo+1" corrisponde alla vostra DE+1, ovvero 13.

Le successive tre colonne indicano qual è il costo in punti personaggio per raggiungere il livello di abilità desiderato, a seconda della sua difficoltà – *Facile, Media, Difficile*. Abilità più difficili hanno un costo di apprendimento maggiore!

VALORI MINIMI DELLE ABILITÀ: USARE ABILITÀ CHE NON CONOSCI

La maggior parte delle abilità hanno un "valore minimo", che rappresenta il livello al quale potete adoperare l'abilità anche *senza* avere alcun addestramento. Un'abilità ha un valore minimo se è qualcosa che chiunque può fare... almeno in parte. Come regola generale, il valore minimo di un'abilità corrisponde al suo attributo cardine a -4 se è Facile, -5 se è Media, o -6 se è Difficile.

Alcune abilità *non* hanno alcun valore minimo. Ad esempio, il Karatè è

tanto complesso da non permetterti di usarlo *per niente* se non hai un minimo di addestramento.

La Regola del 20

Se un'abilità ha un valore minimo ed il suo attributo cardine è superiore a 20, considera che l'attributo cardine sia pari a 20 quando ne calcoli il valore minimo. Personaggi superumani hanno *buoni* valori minimi, ma non valori *super*.

Chi Beneficia di Valori Minimi?

Soltanto individui appartenenti ad una società in cui un'abilità è conosciuta possono effettuare una valutazione di abilità basandosi sul suo valore minimo. Ad esempio, un valore minimo sull'abilità *Subacqueo* presume che tu provenga da un mondo nel quale le attrezzature per immersioni subacquee esistono e la maggior parte della popolazione le conosce almeno un po' – anche solo per averle viste in TV – o sa come usarle. Un cavaliere medievale trasportato nel 21° secolo non può godere di una valutazione sul valore minimo per poter utilizzare un'attrezzatura per immersioni subacquee semplicemente per averla vista una volta!

LISTA DELLE ABILITÀ

La lista delle abilità è ordinata in base nome dell'abilità. Ciascuna voce fornisce le seguenti informazioni:

Nome: Il nome dell'abilità. Le abilità tecnologiche sono indicate come tali; es. "Meccanica/LT."

Tipo: L'attributo cardine dell'abilità ed il suo livello di difficoltà; es. "IN/M" **F** indica un'abilità Facile, **M** una Media, e **D** una Difficile.

Minimo: Il valore minimo dell'abilità se non l'hai ancora studiata. "No" significa *nessun* valore minimo – *non*

potete provare ad utilizzare l'abilità se non la conosci.

Descrizione: Una descrizione di cosa ti consente di fare l'abilità e come funziona all'interno del gioco.

Abilità per Influenzare (Varia)

Minimo: Varia

Ci sono diversi modi per influenzare gli altri; ognuno è una distinta abilità per Influenzare. Una valutazione positiva porterà ad avere una buona

reazione da un PNG. Una valutazione negativa porterà ad avere una cattiva reazione (tranne per Diplomazia, che è relativamente sicura). Per costringere o manipolare realmente un PNG, devi vincere un Confronto Rapido della vostra abilità contro la sua Volontà. Alcuni Metodi per influenzare gli altri sono:

Diplomazia (IN/D): Negoziazione e compromesso. Ha Minimo in IN-6.

Fast-Talk (IN/M): Mentire e imbrogliare. Ha Minimo in IN-5.

Intimidation (IN/M): Minacce e violenza. Ha Minimo in IN-5.

Savoir-Faire (IN/F): Buone Maniere e galateo. Utile principalmente in situazioni di "Alta società". Ha Minimo in IN-4.

Sex Appeal (SAHT/M): Provezione e seduzione, di solito del sesso opposto. Ha Minimo in HT-3.

Streetwise (IN/M): Contatti e intimitazione (di solito) velata. SOlo utile in situazioni di "strada" o crimonose. Ha Minimo in IN-5.

Acrobazie (DE/D)

Minimo: DE-6.

Questa è l'abilità che consente di eseguire acrobazie ginniche, piroette, ammortizzare cadute, ecc.

Addestrare Animali (IN/M)

Minimo: IN-5.

Questa abilità rappresenta la capacità nell'addestrare animali e di lavorare con essi. Quando operi con un animale addestrato, fai una valutazione per ogni singolo compito che assegni all'animale.

Armaiole/LT (IN/M)

Minimo: IN-5.

Quest'abilità consiste nella capacità di costruire, modificare, e riparare una specifica classe di armi o armature. Una valutazione positiva ti permette di individuare un problema, a meno che non sia palese; una seconda valutazione ti permette di risolverlo. Il tempo richiesto è a giudizio del RdG.

Armi a gittata (DE/Variabile)

Minimo: Speciale.

Questa non è un'unica abilità, ma una *collezione* di abilità, una per ogni categoria di armi a gittata con caratteristiche simili. Le abilità di Armi a gittata sono basate sulla DE, ed i minimi sono DE-4 se Facile, DE-5 se Media, DE-6 se Difficile.

Armi da fuoco

Questa è l'abilità di saper usare un'arma portatile a proiettili a propulsione chimica. Tutte le abilità di Armi da fuoco sono DE/Facili.

Arma leggera anti armatura (LAW): tutti i tipi di lanciarazzi e di fucili senza rinculo.

Fucile: ogni tipo di fucile a canna rigata (come il fucile d'assalto, da caccia, di precisione, ecc.) che spari un proiettile solido.

Fucile a pompa: qualsiasi tipo di fucile a *canna liscia* che spari proiettili multipli (dardi, pallini, ecc.)

Mitraglietta (SMG): tutte le armi piccole completamente automatiche, che sparano munizioni con calibri tipici delle pistole, comprese le pistole mitragliatrici.

Pistola: tutti i tipi di pistole, comprese le derringer, le pepperbox, le rivoltelle e le automatiche, ma *non* le pistole mitragliatrici.

Artigliere

Questa è l'abilità di usare un'arma pesante, di solito montata su un treppiede o su di un veicolo, per sparare in *fuoco diretto*, cioè per prendere la mira e sparare ad un bersaglio su cui avete una linea di vista. Tutte le abilità di Artigliere sono DE/Facili.

Arma a raggi: qualsiasi tipo di armi pesanti a raggi: laser, raggi di particelle, ecc.

Cannone: qualsiasi tipo di arma pesante a proiettili che spari colpi singoli, ad esempio il cannone principale di un carro armato oppure il cannone elettromagnetico ultratecnologico di una nave stellare.

Mitragliatrice: qualsiasi tipo di arma pesante a proiettili in grado di sparare raffiche di colpi.

Lanciafiamme

Questa è l'abilità di usare un'arma che spara un getto di liquido o gas. Lanciafiamme è un'abilità DE/Facile.

Altre armi a gittata

Arco (DE/M): questa è l'abilità di tirare con tutti i tipi di archi, fuorché le balestre.

Balestra (DE/F): questa è l'abilità usare tutti i tipi di balestre.

Cerbottana (DE/D): potete usare quest'arma per sparare piccoli dardi, spesso avvelenati. Potete anche usarla per soffiare della polvere su un bersaglio entro un metro.

Armi da lancio (DE/F)

Minimo: DE-4.

Questa è l'abilità di lanciare ogni tipo di arma lanciabile. I vari tipi includono:

Coltello: qualsiasi tipo di coltello.

Ascia/Mazza: qualsiasi accetta, ascia o mazza bilanciata per essere lanciata (ma *non* un'acia da battaglia sbilanciata o un magliolo!).

Lancia: ogni tipo di lancia, giavellotto, ecc.

Shuriken: qualsiasi tipo di lama senza elsa, tra cui i famosi *shuriken* (le "stellettole ninja").

Armi da mischia (DE/Variabile)

Minimo: Speciale.

Questa non è un'unica abilità, ma una *collezione* di abilità, una per ogni categoria di armi da mischia con caratteristiche simili. Le abilità di Armi da mischia sono basate sulla DE, ed i minimi sono DE-4 se Facile, DE-5 se Media, DE-6 se Difficile.

Armi ad impatto

Un'arma ad *impatto* è una qualsiasi arma rigida e sbilanciata, la cui massa è concentrata principalmente nella parte terminale, come ad esempio le asce e le mazze. Queste armi non possono essere usate per parare se nello stesso turno le avete già usate per attaccare. *Abilità*: Ascia/Mazza (M).

Armi inastate

Le armi *inastate* sono lunghe perliche (solitamente in legno), spesso terminanti con ###. Tutte richiedono l'uso di entrambe le mani. *Abilità*: Arma inastata (M), Bastone ferrato (M; dà +2 alla Parata), Lancia (M).

Mazzafrusti

Un *mazzafrusto* è un'arma sbilanciata e flessibile con la massa concentrata nella parte terminale. Dato che i mazzafrusti tendono ad arrotolarsi attorno allo scudo o all'arma del bersaglio, ogni tentativo di *bloccarli* è a -2 ed ogni tentativo di *pararli* è a -4. *Abilità*: Mazzafrusto (D; include i flagelli ed i nunchaku).

Scherma

Le armi da *Scherma* sono armi leggere, ad una mano, solitamente spade con elsa, ottime per parare. *Abilità*: Spadino (M) e Striscia (M).

Spade

Una *spada* è una lama rigida e munita di elsa, con la punta acuminata, un filo tagliente, o entrambi. Tutte le spade sono bilanciate, e possono essere usate per attaccare e parare senza che diventino "non pronte". *Abilità*: Coltello (F; dà -1 alla Parata), Spada (M), Spada corta (M), Spadone a due mani (M).

Arrampicarsi (DE/A)

Minimo: DE-5.

Quest'abilità ti consente di scalare montagne, pareti di roccia, alberi, edifici, ecc. Vedi anche *Arrampicarsi*, (p. 22) per ulteriori dettagli.

Borseggiare (DE/D)

Minimo: DE-6.

Questa è l'abilità di sottrarre ad una persona un borsello, un coltello, ecc., o di metterle qualcosa addosso.

Cavalcare (DE/M)

Minimo: DE-5.

Questa è l'abilità di cavalcare un particolare tipo di animale. Fate una valutazione quando l'animale è montato per la prima volta, e successivamente ogni volta che accade qualcosa che può spaventare o provare l'animale (ad es., un salto).

Celare (IN/M)

Minimo: IN-5.

Quest'abilità consente di nascondere oggetti sulla vostra persona o addosso ad altre persone (di solito consenzienti). Le dimensioni e la forma di un oggetto governano la sua occultabilità, da +4 per un gioiello di taglia BB o un francobollo, fino a -6 per una balestra o per un fucile pesante di precisione.

Cercare (IN/M)

Minimo: IN-5.

Questa è l'abilità di cercare oggetti che non sono in piena vista su persone, bagagli o veicoli. Il RdG fa una valutazione, *in segreto*, per ogni oggetto interessante. Per oggetti nascosti *appositamente*, eseguite un Confronto Rapido tra la vostra abilità Cercare e l'abilità Celare o Contrabbandare usata per nascondere l'oggetto. Se fallite, il RdG semplicemente annuncia: "Non avete trovato nulla."

Comandare (IN/M)

Minimo: IN-5.

L'abilità di coordinare un gruppo. Fate una valutazione per condurre PNG in una situazione pericolosa o snervante. (I PG possono decidere per conto loro se seguirvi!)

Conoscenza della natura (IN/D)

Minimo: IN-6.

Questa abilità rappresenta la conoscenza pratica nella natura, in particolare come distinguere piante ed animali pericolosi da quelli innocui, come trovare una grotta in cui ripararsi, e come "leggere" il tempo per sapere quando cercare riparo.

Conoscenza della regione (IN/F)

Minimo: IN-4.

Questa abilità indica la familiarità con le persone, i luoghi, e la politica di una determinata regione. In genere possiedi una Conoscenza della Regione soltanto per quell'area che consideri la vostra "base".

Consultare/LT (IN/M)

Minimo: IN-5.

Questa è l'abilità di consultare biblioteche o archivi elettronici. Una valutazione positiva in un luogo a dato alla consultazione vi permetterà di trovare indizi utili... *se* l'informazione è disponibile nel luogo dove la si è cercata.

Contrabbandare (IN/M)

Minimo: IN-5.

Questa è l'abilità di nascondere oggetti nei bagagli e nei veicoli. Potete inoltre usarla per nascondere un oggetto in una stanza o in un edificio. Fate una valutazione sull'abilità per nascondere un oggetto da un'ispezione generica. Nel caso di una ricerca accurata, il cercatore per trovare l'oggetto deve vincere un Confronto Rapido contro la vostra abilità in Contrabbandare.

Criminologia/LT (IN/M)

Minimo: IN-5.

Questa abilità è focalizzata sullo studio di crimi e criminali. Una valutazione positiva ti permette di trovare e interpretare indizi, valutare quale potrebbero essere le prossime mosse di un criminale, ecc.

Diagnosi/LT (IN/D)

Minimo: IN-6.

Questa abilità ti fornisce la capacità di capire quale sia il malessere che affligge una persona malata o ferita, oppure quale sia stata la causa di una morte. L'uso di questa abilità può non essere in grado di fornirti l'esatta risposta, ma ti fornirà sempre suggerimenti, cause da scartare, ecc.

Equipaggio/LT (IN/F)

Minimo: IN-4.

Questa è l'abilità che ti consente di operare come *equipaggio* a bordo di veicoli di grandi dimensioni. Comprende nozioni di "vita a bordo",

familiarità con misure di sicurezza, e addestramento al contenimento dell'effetto di danni al veicolo.

Esplosivi/LT (IN/M)

Minimo: IN-5.

Questa è la capacità di sapere come maneggiare esplosivi e sostanze incendiarie, compresa la capacità di innescare, disarmare e far brillare bombe ed altri tipi di esplosivi.

Falsificare/LT (IN/D)

Minimo: IN-6.

Questa abilità consente la creazione di documenti falsificati (carte d'identità, passaporti, ecc.). Quando adoperi un documento falsificato, fai una valutazione di Falsificare *ogni volta* che viene esaminato - a meno che ottieni un successo critico al primo tentativo. Un fallimento indica che la falsificazione viene smascherata.

Fotografia/LT (IN/M)

Minimo: IN-5.

Questa è l'abilità di usare adeguatamente una macchina fotografica, usare una camera oscura (LT5+) o un software di fotoritocco (LT8+), ecc., e di scattare fotografie belle e riconoscibili.

Furtività (DE/M)

Minimo: DE-5.

Questa è l'abilità di nascondersi e muoversi silenziosamente. Una valutazione positiva vi permette di nascondervi praticamente ovunque, o di muoversi così silenziosamente che nessuno vi sentirà, o di seguire qualcuno senza essere notati.

Se qualcuno sta *appositamente* all'erta alla ricerca di intrusi, il RdG farà un Confronto Rapido fra la vostra Furtività e la Percezione della sentinella.

Ingegneria/LT (IN/D)

Minimo: No.

Questa abilità consente di progettare e costruire apparecchiature tecnologiche e impianti. Una valutazione positiva ti consente di progettare un nuovo sistema, diagnosticare un difetto, identificare lo scopo di un apparecchio ignoto, o improvvisare un aggancio che risolva un dato problema.

Interrogare (IN/M)

Minimo: IN-5.

Questa è l'abilità di far domande ad un prigioniero. Esegui un Confronto Rapido di Interrogare contro la Volontà del prigioniero per ogni domanda. Necessità di 5 minuti per domanda. Se vinci, otterrai una risposta sincera. Se pareggi o perdi, la vittima rimane in silenzio o mente. Se perdi di oltre cinque punti, ti dice una menzogna buona e credibile!

Karate (DE/D)

Minimo: Nessuno.

Questa abilità rappresenta tutte le forme avanzate di allenamento al colpire disarmati, non solo l'arte marziale di Okinawa nota come *karate*. Tira su Karate per colpire con un pugno (senza il -4 per la mano "sbagliata"), o su Karate-2 per colpire con un calcio.

Karate aumenta il danno: se conosci Karate ad un livello pari a DE, aggiungi +1 per *dado* al danno di base di punta quando calcoli il danno di attacchi che usano Karate: pugni, calci, gomitate, ecc. Aggiungi +2 per daro se conosci il Karate a DE+1 o un punteggio migliore!

Lanciare (DE/M)

Minimo: DE-3.

Questa è l'abilità di lanciare qualsiasi oggetto piccolo e abbastanza liscio che stia nel palmo della vostra mano. Ad esempio, palle da baseball, granate e sassi.

Legge (IN/D)

Minimo: IN-6.

Questa abilità rappresenta la conoscenza di codici di legge e della giurisprudenza. Una valutazione positiva ti fa ricordare, dedurre o scoprire la risposta a una domanda sulla legge.

Liberarsi (DE/D)

Minimo: DE-6.

Questa abilità ti consente di sfuggire da ceppi, manette, e simili vincoli. Il primo tentativo di liberarti richiede un minuto; ogni tentativo successivo ne richiede 10.

Marcia (SA/M)

Minimo: SA-5.

Questa abilità rappresenta l'addestramento nella marcia, nella marcialonga,

e nelle escursioni podistiche. Fai una valutazione di Marcia prima di ciascuna marcia giornaliera; in caso di successo potete incrementare la distanza coperta del 20%.

Matematica/LT (IN/D)

Minimo: IN-6.

Questo è lo studio scientifico delle quantità e delle grandezze, e delle loro relazioni e caratteristiche, attraverso l'uso di numeri e simboli.

Meccanica/LT (IN/M)

Minimo: IN-5.

Questa è l'abilità di valutare e risolvere problemi meccanici ordinari nelle macchine del vostro LT. Una valutazione positiva vi permetterà di trovare o riparare un problema.

Medicina/LT (IN/D)

Minimo: IN-7.

Questa è l'abilità di aiutare i malati ed i feriti, di prescrivere cure e farmaci, ecc. Fate una valutazione per accelerare la guarigione naturale delle ferite (vedi *Guarigione*, pg. 30), e tutte le volte che il RdG richiede una valutazione per controllare le conoscenze e la competenza medica generica.

Mercante (IN/M)

Minimo: IN-5.

Questa è l'abilità di comprare, vendere e scambiare beni comuni e ###. Comprende il contrattare, il mercanteggiare e la conoscenza delle tecniche di commercio.

Mimetizzare (IN/F)

Minimo: IN-4.

Questa è l'abilità legata all'uso di materiali naturali, speciali tessuti e vernici, ecc. che ti permettono di nascondere te, la vostra posizione, o il vostro equipaggiamento.

Navigazione/LT (IN/M)

Minimo: IN-5.

Questa è l'abilità di stabilire la propria posizione tramite l'attento studio dell'ambiente e l'uso di particolari strumenti. Una valutazione positiva vi dirà dove siete o vi permetterà di stabilire una rotta.

I vari tipi di Navigazione includono: *Aria, Iperspazio, Mare, Spazio e Terra.*

Nuotare (SA/F)

Minimo: SA-4.

Questa abilità viene usata sia per nuotare (in una direzione o per mantenersi a galla in un'emergenza) sia per salvare la vita a qualcuno. Fate una valutazione sulla *maggiore* tra Nuotare e SA per evitare di affaticarvi o ferirvi in caso di incidenti in acqua.

Occultismo (IN/M)

Minimo: IN-5.

Questo è lo studio del misterioso e del soprannaturale. Un occultista è un esperto di rituali antichi, presenze, misticismo, credenze magiche primitive, fenomeni psichici, ecc.

Osservare (IN/M)

Minimo: IN-5.

Questo è il talento di saper spiare situazioni pericolose o "interessanti" senza far capire agli altri che state guardando. Usate questa abilità per controllare un luogo, un gruppo di persone o l'ambiente circostante alla ricerca di dettagli nascosti o tatticamente importanti.

Parlare in pubblico (IN/M)

Minimo: IN-5.

Questo è il talento generico con il parlato. Una valutazione positiva, ad esempio, vi permette di fare un buon discorso politico, intrattenere un gruppo attorno ad un fuoco, incitare o calmare una folla, oppure improvvisare una scena da "giullare di corte."

Pedinare (IN/M)

Minimo: IN-5.

Questa è l'abilità di seguire una persona in una folla senza farsi notare. Fate un Confronto Rapido ogni 10 minuti tra l'abilità Pedinare ed una valutazione su Vista della persona seguita. Se perdetevi, avete perso di vista la persona pedinata; se fallite di più di 5, venite notati.

Programmatore Computer/LT (IN/D)

Minimo: No.

L'abilità di scrivere programmi per computer e di verificarli, individuando gli errori eventuali. Fai una valutazione di abilità ogni qualvolta sia necessario scrivere, verificare o inventare un nuovo programma.

Pronto Soccorso/LT (IN/F)

Minimo: IN-4.

Questa abilità ti permette di medicare una ferita sul campo (vedi Recupero, pag. 30). Fai una valutazione di abilità per arrestare un'emorragia, espellere veleno da una ferita, eseguire una respirazione artificiale ad una vittima di annegamento, ecc.

Recitazione (IN/M)

Minimo: IN-5.

Questa è l'abilità di contraffare stati d'animo, emozioni, e la voce, e di dire bugie in maniera convincente per un certo periodo tempo.

Reperire oggetti (IN/F)

Minimo: IN-4.

Questa è l'abilità di trovare, recuperare o improvvisare oggetti utili che gli altri non riuscirebbero a trovare. Ogni tentativo necessita di un'ora di tempo. Ciò che recuperate non è necessariamente rubato; semplicemente lo trovate in qualche modo, e poi lo prendete con qualsiasi mezzo necessario.

Riparazioni Elettroniche/LT (IN/M)

Minimo: IN-5.

Questa è l'abilità di effettuare diagnosi di guasto e di riparare apparecchiature elettroniche di tipo a te noto.

Rissa (DE/E)

Minimo: No.

Questa è l'abilità di combattimento senz'arma di tipo "non scientifico". Fai una valutazione di Rissa per colpire coi pugni, o di Rissa-2 per colpire coi calci.

Saltare (DE/F)

Minimo: Nessuno.

Questa abilità rappresenta l'essere allenati al salto. Quando provi a fare un salto difficile, tira sel più alto fra Saltare o DE. Inoltre, potete usare metà del vostro punteggio di Saltare (arrotondato per difetto) al posto del Movimento di Base quando calcoli la distanza di salto. Vd. Saltare (pag. 23)

Scassinare/LT (IN/M)

Minimo: IN-5.

Questa è l'abilità di aprire serrature senza la chiave né combinazione. Ogni

tentativo richiede un minuto. Se fate una valutazione positiva ed aprite la serratura, ogni punto del margine di successo diminuirà di cinque secondi il tempo richiesto.

Scienze naturali/LT (IN/D)

Minimo: IN-6.

Ci sono numerose abilità sotto questo nome, come Astronomia, Biologia, Chimica, Geologia e Fisica, ed ogni altra il RdG approvi.

Scienze sociali (IN/D)

Minimo: IN-6.

Ogni "scienza sociale" (ad es., Antropologia, Archeologia, Psicologia o Sociologia) è un'abilità separata.

Scienze umanistiche (IN/D)

Minimo: IN-6.

Ogni oggetto di studi "umanistici" o "artistici" (come Storia, Letteratura, Filosofia o Teologia) è una abilità diversa.

Scommettere (IN/M)

Minimo: IN-5.

Questa è l'abilità nei giochi legati al caso. Una valutazione positiva di Scommettere ti può consentire (tra l'altro) di scoprire se un tavolo da gioco è truccato, di individuare un altro appassionato di scommesse in un gruppo di stranieri, o "valutare le possibilità di riuscita" in qualsiasi situazione pericolosa.

Scrivere (IN/M)

Minimo: IN-5.

Questa è l'abilità di scrivere in modo chiaro o piacevole. Una valutazione positiva porta ad un lavoro leggibile ed accurato.

Scudo (DE/F)

Minimo: DE-4.

Questa è l'abilità di usare uno scudo, per bloccare ed attaccare. Il vostro valore di Blocco con uno scudo è pari a (abilità/2) + 3, arrotondato per difetto.

Seguire tracce (IN/M)

Minimo: IN-5.

Questa è l'abilità di seguire un uomo o un animale dalle tracce che lascia. Fate una valutazione su Seguire tracce per trovare le tracce e poi un'altra valutazione ogni 15 minuti per non

perderla, con modificatore che va da 0 per i terreni cedevoli fino a -6 per le strade di città.

Socializzare (SA/F)

Minimo: SA-4.

Questa è l'abilità nel socializzare, partecipare alle feste, ecc. Una valutazione positiva di Socializzare, nelle giuste circostanze, ti permette di ottenere un +2 su una richiesta di aiuto o informazione, o semplicemente su una reazione generale. Un fallimento indica che in qualche modo ti sei messo in ridicolo; subisci un -2 di penalità su qualsiasi valutazione di reazione eseguita da coloro che sono presenti.



Sopravvivenza (IN/M)

Minimo: IN-5.

L'abilità di sopravvivere nella natura, trovare cibo e acqua sicuri, evitare i pericoli, costruire un riparo, ecc. Per sopravvivere in una situazione di vita all'aperto senza attrezzatura e viveri dovete fare una valutazione positiva su Sopravvivenza ogni giorno. Un fallimento implica 2d-4 di ferite su di voi e sulle persone di cui vi state occupando. Ci sono molti tipi differenti dell'abilità Sopravvivenza, ognuno dei quali deve essere imparato separatamente.

Tattica (IN/D)

Minimo: IN-6.

L'abilità di sviluppare una strategia migliore del nemico in un combattimento uno contro uno o in piccoli gruppi.

Se comandate una piccola unità, fate una valutazione su Tattica per appostare correttamente le vostre

truppo in un assedio, per capire dove posizionare sentinelle, ecc. Nel combattimento individuale, fate una valutazione su Tattica prima di iniziare, se avete il tempo per prepararvi. Se è positiva, iniziare il combattimento in una posizione vantaggiosa, ad es. dietro una copertura o su un terreno più alto, a seconda della decisione del RdG.

Trappole/LT (IN/M)

Minimo: IN-5.

Questa è l'abilità di costruire e disarmare trappole. Ai fini dell'abilità Trappole, dispositivi di individuazione sono "trappole." Quindi l'abilità comprende tutto, dalle fosse mimetizzate agli elaborati sistemi di sicurezza elettronici!

Travestirsi/LT (IN/M)

Minimo: IN-5.

Questa è l'arte di alterare la vostra apparenza fisica tramite uso di abiti, trucco, e protesi estetiche. Un buon travestimento richiede una valutazione di Travestirsi e una preparazione compresa fra i 30 minuti e un'ora.

Tuta Climatica/LT (DE/A)

Minimo: DE-5.

Questa abilità indica che sei addestrato all'uso di una specifica classe di tute protettive. Le tute progettate per proteggerti da ambienti aggressivi o dai pericoli di un campo di battaglia sono talmente complesse da non poter essere semplicemente solo indossate – devi essere in grado di usarle.

Tuta da Battaglia/LT: Tutti i tipi di armatura potenziata da battaglia e gli esoscheletri.

Scafandro da Palombaro/LT: Tutti i tipi di scafandro rigido da palombaro.

Tuta NBC/LT: Attrezzatura per proteggersi contro le sostanze Nucleari, Batteriologiche e Chimiche (i cosiddetti "HazMat", nella letteratura anglosassone).

Tuta Spaziale/LT: Qualsiasi tipo di tuta per sopravvivere nello spazio.

Utente di Apparecchiature Elettroniche/LT (IN/M)

Minimo: IN-5.

Questa abilità ti consente di adoperare apparecchiature elettroniche. Fai una valutazione di abilità se la condizione in cui ti trovi è di emergenza o rappresenta un uso "anormale" dell'equipaggiamento – non per il suo uso ordinario e quotidiano.

Utente di Computer/LT (IN/F)

Minimo: IN-4.

Questa è l'abilità legata all'uso di computer: consultare dati, eseguire programmi, giocare con videogiochi, ecc. E' l'unica abilità necessaria alla maggior parte degli utenti finali di computer.

Veicoli (DE/Variabile)

Minimo: Variabile.

Ogni tipo di veicolo richiede un'abilità differente per poter essere adoperato. Fate una valutazione per farlo partire e poi ogni volta che si presenta un pericolo; un fallimento indica che si è perso tempo o addirittura un incidente. Le abilità Veicoli hanno un minimo su DE a -4 (facili), -5 (medie) o -6 (difficili); i veicoli a motore hanno anche un minimo basato su IN, con le stesse penalità. Alcuni tipi di veicoli con relative abilità sono: Barche (DE/M) per piccole imbarcazioni, Ciclismo (DE/F), Guidare (DE/M) per le automobili e le motociclette, Pilotare (DE/M) per gli aeroplani, e Sottomarino (DE/M) per i sottomarini.

EVOLUZIONE DEL PERSONAGGIO

Alla fine di ogni sessione, il RdG può concedere *punti personaggio come bonus* per una buona interpretazione, cioè lo stesso tipo di punti che avete usato per creare il vostro alter-ego.

I punti bonus sono utilizzati per sviluppare e far crescere il vostro personaggio. Segnateli come "non spesi" sulla vostra scheda. In seguito potete spenderli come in fase di creazione, così come segue:

Per aumentare una delle vostre caratteristiche, dovete spendere la differenza in punti tra il nuovo valore e quello vecchio. Ricordate che aumentare una caratteristica di base avrà effetto anche sulle caratteristiche secondarie!

La maggior parte dei vantaggi sono innati, e non possono essere "comprati" successivamente. Fra le eccezioni ci sono Riflessi da combattimento e l'Alfabetismo, che possono essere imparati, e vantaggi sociali come Posizione sociale che possono

essere guadagnati (in alcune società). Per aggiungere un vantaggio, dovete pagare il costo appropriato il punti personaggio.

Un personaggio può liberarsi da molti degli svantaggi iniziali "paganoli" con un numero di punti personaggio equivalente al loro valore. Il RdG ed il giocatore dovranno essere

d'accordo su una spiegazione logica per la scomparsa dello svantaggio.

I punti personaggio guadagnati possono essere usati per *migliorare le vostre abilità o aggiungerne di nuove*. Il costo per migliorare un'abilità equivale alla differenza tra il costo del vecchio livello e quello nuovo.

Punti personaggio supplementari

Alla fine della sessione il GM premia i giocatori con dei punti personaggio per il "buon gioco". "Buon gioco" è qualsiasi cosa fa avanzare bene i personaggi nelle loro missioni con una buona interpretazione. L'interpretazione è più importante del successo. Se un personaggio "codardo" salva il gruppo con una serie di atti di coraggio, non dovrebbe avere alcun punto personaggio, anche se il gruppo esiste ancora solo per merito suo.

Il GM è libero di dare un qualsiasi numero di punti personaggio . . . ma in generale dovrebbe dare ad ognuno dai zero a cinque punti, con una media di 2-3 per sessione.

Il GM potrebbe anche voler premiare i giocatori alla conclusione di una lunga avventura o di una missione che ha richiesto diverse sessioni.

EQUIPAGGIAMENTO

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



Il vostro personaggio comincia con fondi pari alla ricchezza iniziale della campagna, modificati dal suo personale *Livello di ricchezza* (vedi pg. 8). Il RdG fornirà elenchi di equipaggiamenti dove sarà indicato il costo, il peso e altre informazioni utili sugli oggetti più importanti, e darà inoltre una valutazione per qualsiasi altra cosa richiederete. Sottraete il prezzo di ogni oggetto che acquistate dai vostri fondi iniziali per stabilire con quanti soldi restate.

Beni iniziali

“I beni iniziali” comprendono sia gli averi che il danaro. Iniziare con tutti i beni in danaro incoraggia a dimenticarsi del mondo in cui è ambientata l'avventura, comprando quello che vi serve e tenendo il resto in “banca”.

Realisticamente invece, dovrete spendere l'80% dei vostri averi in abitazione, abiti ecc., e solamente il 20% in equipaggiamento da avventura. Se siete vagabondi senza casa (un cavaliere errante ecc) il GM può permettervi di spendere il 100% in equipaggiamento.

Tutti i prezzi in **GURPS** sono espressi in “\$”: un'abbreviazione di convenienza per qualsiasi unità di misura base della valuta. Un potrebbe essere un euro, un credito, una moneta di rame, o qualsiasi cosa sia appropriata. I prezzi presumono un acquisto normale effettuato da un mercante comune.

Il livello tecnologico (vedi LT a pagina XXX) determina i beni di partenza, dato che società tecnologiche avanzate tendono ad essere più ricche. Sotto c'è una tabella con i livelli tecnologici e i beni di partenza suggeriti.

LT	Descrizione e Beni di partenza	
LT0	Età della pietra.	\$250
LT1	Età del bronzo (3500-1200 A.C.).	\$500
LT2	Età del ferro (1200 A.C -600 D.C.).	\$750
LT3	Medioevo (600-1400).	\$1,000
LT4	Rinascimento (1450-1730).	\$2,000
LT5	Rivoluzione industriale (1730-1880).	\$5,000
LT6	Età meccanizzata (1880-1940).	\$1,000
LT7	Era nucleare (1940-1980).	\$15,000
LT8	Era digitale (1980-2025).	\$20,000
LT9	Era microtecnologica (2025-2070).	\$30,000
LT10	Era robotica (2070+).	\$50,000
LT11	Era mitica.	\$75,000
LT12	Quello che il GM sa inventare.	\$100,000

ARMATURA

L'armatura è molto utile in combattimento. Un singolo colpo di spada o un proiettile può incapacitarvi o uccidervi... ma un'armatura può darvi una seconda possibilità. La Resistenza ai danni, o RD, della vostra armatura si

sottrae *direttamente* dal danno inflitto dalle armi dei vostri avversari. Un'armatura non richiede alcuna abilità per essere usata, basta solo che la indossiate!

Un'armatura efficace è *pesante*, però. Il suo peso può intralciarvi (vedi *Ingombro e Movimento*, pg. 22), riducendo la vostra Schivata e la Parata Karate.

Tabella delle armature

Armatura	RD	Costo	Peso
Armatura di vestiti	1	\$150	6
Armatura in cuoio	2	\$340	10
Armatura di scaglie	3	\$610	24,5
Cotta di maglia	4	\$645	29
Acciaio laminato	5	\$1,360	32
Piastre	6	\$4,040	45
Giubbotto antiproiettile	7	\$500	10
Giubbotto balistico	8	\$400	1
Giubbotto tattico	12	\$900	4,5

TABELLA DELLE ARMATURE

La tabella delle armature che segue include un vestito leggero e comune da indossare sotto l'armatura, o come imbottitura, se questa lo prevede. Le caratteristiche sono già comprensive di questo; non dovete comprare separatamente i vestiti o l'imbottitura, o tener conto della loro RD o del peso.

Per ogni tipo di armatura vengono fornite le seguenti informazioni:

Armatura: il nome dell'oggetto.

RD: il valore di Riduzione ai danni

che l'oggetto fornisce. Sottraete questo valore dal danno di qualsiasi attacco che colpisca la parte protetta dall'armatura. Per esempio, se state indossando un'armatura RD 6 e siete colpiti al

corpo per un valore di 8 punti di danno, solo 2 punti penetrano e vi feriscono.

Costo: il costo dell'oggetto, in \$.

Peso: il peso dell'oggetto, in kg.

SCUDI

Gli scudi sono estremamente importanti nel combattimento con armi a bassa tecnologia, ma pressoché inutili contro le armi da fuoco.

Uno scudo viene di solito legato ad un braccio. Con la mano di quest'ultimo non potete *impugnare* un'arma, e questo vi impedisce di usare armi a due mani, ma potete comunque *trasportare* un oggetto.

Uno scudo vi aiuterà in *tutte* le valutazioni di difesa (Bloccare, Parare, Schivare). Inoltre potete *attivamente*

cercare di bloccare un attacco; vedere *Bloccare* (pg. 28).

Le seguenti caratteristiche si applicano agli scudi:

Scudo: il tipo di scudo.

BD: Bonus alla difesa. Il bonus che

lo scudo dà a *tutte* le vostre valutazioni di difesa (vedere *Difesa*, pg. 28) contro attacchi che provengono dal di fronte o dal lato dello scudo, anche se non avete alcuna abilità con uno scudo.

Costo: il prezzo dello scudo, in \$.

Peso: il peso dello scudo, in kg.

Tabella degli scudi

Scudo	BD	Costo	Peso
Scudo piccolo	1	\$40	4
Scudo medio	2	\$60	7,5
Scudo grande	3	\$90	12,5

ARMI

Spesso gli avventurieri trasportano un qualche genere di arma, che sia la spada di un cavaliere, il revolver .38 di un detective, o la pistola blaster di un pirata spaziale.

Prima di tutto, decidete *perché* il vostro personaggio porta un'arma. È per auto-difesa, per intimidire ("Fermati o sparo!"), per combattere, o per cacciare? Inoltre, riesaminate le vostre abilità e la vostra Forza. Le armi ad altra tecnologia (come le armi da fuoco) funzionano bene con chiunque sappia usarle. Le armi a bassa tecnologia, come i randelli e le spade, faranno più danni se usate da persone forti. Infine, studiate le caratteristiche delle armi. Il danno inflitto da un'arma è l'elemento di base per capire la sua efficacia, ma ci sono anche altri fattori da considerare, come la gittata, la cadenza di fuoco, e l'accuratezza.

CARATTERISTICHE DELLE ARMI

Le informazioni contenute nelle tabelle delle armi vengono spiegate qui di seguito. Un certa colonna comparirà nella tabella solo se è appropriata per le armi in essa elencate. In *tutti* i casi, "-" significa che la caratteristica non si applica, e "var." Significa che il valore è variabile.

LT (Livello tecnologico)

È il Livello tecnologico in cui l'arma diventa per la prima volta largamente diffusa. Potete comprare solo armamenti tipici del LT della vostra campagna o *inferiore*, a meno che non possediate il vantaggio LT Elevato (pg. 7).

Arma

La categoria generale dell'arma in questione; ad esempio: "spada corta" o "fucile d'assalto". Ogni categoria comprende una vasta gamma di modelli individuali.

Per le armi da fuoco, il nome include il diametro del proiettile, o "calibro," scritto in millimetri (ad es. 9mm) o in frazioni di pollice (ad es. .50), a seconda di cosa è tipico per l'arma.

Danno

Per le armi da mischia e a gittata che dipendono dai muscoli dell'utilizzatore, come le spade e gli archi, il danno è basato sulla FO ed è espresso da un modificatore ai danni base di Affondo (A) o Fendente (F), descritti nella *Tabella dei danni* (pg. 6). Ad esempio, una lancia fa "A+2," quindi se avete FO 11, infliggete 1d+1 di danni con una lancia. Un fendente agisce come una leva, e quindi infligge un danno maggiore.

Per le armi da fuoco ed alcune armi da mischia potenziate, il danno è un

valore fisso di dadi e bonus; ad esempio, una pistola automatica da 9mm fa "2d+2," che significa che chiunque la usi tira 2d e somma 2 per ottenere il danno.

Divisore dell'armatura: un numero fra parentesi dopo il danno, ad es. (2), è il *divisore dell'armatura*. Dividete la RD che proviene dall'armatura o da qualsiasi altra fonte per questo numero, prima di sottrarla dal vostro danno (o sommarla alla Valutazione sulla SA del bersaglio per resistere al dolore). Ad esempio, un attacco con un divisore di (2) dimezzerebbe la RD.

Tipo di danno: un'abbreviazione che indica il *tipo* di ferita che l'attacco causa.

Abbreviazione	Tipo di danno
bruc	bruciante
imp	impatto
tag	taglio
pu	punta
pe-	poco penetrante
pe	penetrante
pe+	molto penetrante

Il bersaglio perde FE per un valore pari al danno che penetra la RD. Dimezzate questo valore per attacchi poco penetranti; aumentatelo del 50% per attacchi di taglio o molto penetranti; raddoppiatelo per danni di punta.

Acc (Accuratezza)

Solo per armi a gittata. Aggiungete l'Accuratezza alla vostra abilità se avete scelto una manovra di Mira nel turno precedente all'attacco. Se l'arma ha un telescopio, il suo bonus è indicato come un modificatore dopo l'Acc base dell'arma, ad es. "7+2."

Gittata

Solo per armi a gittata. Se un'arma ha indicato solo un numero come gittata, questa è la *Gittata massima* (Max) in metri a cui è possibile colpire un bersaglio. Se compaiono due numeri, separati da una barra, il primo è la *Gittata da mezzo danno* (1/2D) ed il secondo è la Max. Colpire un bersaglio a 1/2 D oppure oltre infligge mezzo danno.

Per armi che si basano sulla forza di solito 1/2D e Max sono indicate come multipli della FO dell'attaccante, non come una gittata fissa. Ad esempio, "×10×15" significa che 1/2D è 10×FO e Max è 15×FO, e quindi chiunque abbia FO 10 ha 1/2D 100 e Max 150. Per le balestre in questi calcoli si deve usare la FO dell'arma.

CdF (Cadenza di fuoco)

Solo per armi a gittata. Il massimo numero di colpi che un normale tiratore può sparare in un turno di un secondo. Un'arma di solito può sparare meno colpi (fino ad un minimo di 1), se lo desiderate, ma vengono applicate alcune regole speciali:

Colpi

Solo per armi a gittata. Il numero di colpi che un'arma può sparare prima

che la dobbiate ricaricare. "T" indica che l'arma viene *lanciata*. Per "ricaricarla," raccoglietela o preparatene un'altra!

Per preparare una balestra si impiega il tempo prestabilito (4 turni) solo se la sua FO non è superiore alla propria (vedi *Balestre e FO*, sotto). *Raddoppiatelo* se la FO dell'arco è di 1 o 2 superiore. Se la sua FO è di 3 o 4 più alta, bisogna utilizzare un "martinetto" per tenderlo; ciò impiegherà 20 turni, e richiede di stare in piedi. Se la sua FO è di 5 al di sopra della propria, non si potrà ricaricare affatto.

Costo

Il prezzo di una nuova arma, in \$. Per spade e coltelli, sono compresi foderi e guaine. Per le armi da fuoco, è incluso il kit minimo necessario per la pulizia.

Peso

Il peso di un'arma, in Kg. Per le armi a gittata con 2 o più Colpi, è il peso da *caricate*. Il peso di una ricarica completa appare dopo lo "r".

FO (Forza)

La Forza minima necessaria richiesta per utilizzare propriamente l'arma. Se si prova ad utilizzare un'arma che richiede più FO di quella posseduta, si soffrirà di un -1 all'abilità dell'arma per ogni punto di FO mancante e si perderà un PF addizionale alla fine di qualsiasi combattimento che duri abbastanza da affaticare.

Per un'arma da mischia, la FO effettiva per i propositi del danno non può eccedere il *triplo* della FO minima dell'arma. Per esempio, un coltello lungo

ha FO minima 6, perciò la sua "FO massima" è 18; se la propria FO fosse 19 o più, il danno sarebbe determinato come se si possedesse FO 18.

Armi *Naturali* (es., un pugno o un calcio) non hanno una FO né minima né massima.

"†" significa che l'arma richiede due mani. Se si ha almeno una volta e mezzo la FO elencata (arrotondata per eccesso), si può utilizzare tale arma ad una mano, tuttavia diventerà *non pronta* in seguito all'attacco. Se si possiede almeno il *doppio* della FO elencata, la si può brandire ad una mano senza alcuna penalità di disponibilità. Ma se richiede una mano per essere impugnata ed un'altra per far funzionare una parte mobile, come un arco o uno shotgun, richiede *sempre* due mani, senza tener conto della FO.

"‡" significa che l'arma richiede due armi e diventa non pronta in seguito all'attacco, a meno che non si abbia almeno una volta e mezzo la FO elencata (arrotondata per eccesso). Per utilizzarla ad una mano senza che diventi non pronta, è necessaria una FO *tre volte* superiore.

"B" indica un'arma da fuoco fissata ad un treppiede. Quando si spara da una posizione prona usando un treppiede, si considera l'arma come se fosse imbracciata e si riduce il suo requisito di FO minima a 2/3 del valore elencato (arrotondato per eccesso); es., FO 13 diventa FO 9.

Balestre e FO: Balestre e Archi hanno il *proprio* valore di FO. Si usa al posto della FO del PG per determinare gittata e danno. Si deve specificare la FO di tale arma quando si compra. Tuttavia si

può utilizzare un arco che è *più debole* del PG. Se si usa un arco più forte, farà più danno ma ci si impiegherà più tempo per caricarlo (vedi *Colpi*, sopra).

Note

I numeri elencati qui si riferiscono alle note applicate (se vi sono) alla fine della tabella.

ARMI DA MISCHIA

Le armi da mischia sono raggruppate sotto le abilità richieste per utilizzarle. I nomi delle abilità appaiono a lettere maiuscole, con il Minimo tra parentesi; es. "Ascia/mazza (DE-5)." Se c'è più di un modo per utilizzare l'arma, ogni metodo ha la propria linea. Se

vi sono abilità multiple che autorizzano ad utilizzare l'arma, l'arma appare sotto ogni abilità. Per esempio, sia l'abilità Bastone che Spada a due mani consentono di brandire un Bastone Ferrato, ed entrambe permettono di effettuarvi fendenti ed affondi.

Tabella Armi da Mischia

ARMI INASTATE (DE-5)

LT	Arma	Danno	Costo	Peso	FO	Note
3	Scure inastata	F+4 T	\$120	5	12‡	
	<i>o</i>	F+4 I	-	-	12‡	

ASCIA/MAZZA (DE-5)

LT	Arma	Danno	Costo	Peso	FO	Note
0	Ascia	F+2 T	\$50	2	11	
2	Mazza	F+3 I	\$50	2.5	12	

BASTONE (DE-5)

LT	Arma	Danno	Costo	Peso	FO	Note
0	Bastone Ferrato	F+2 I	\$10	2	7†	
	<i>o</i>	A+2 I	-	-	7†	

COLTELLO (DE-4)

LT	Arma	Danno	Costo	Peso	FO	Note
0	Coltello Lungo	F-2 T	\$40	0.5	6	
	<i>o</i>	A P	-	-	6	[1]

LANCIA (DE-5)

TL LT	Arma	Danno	Costo	Peso	FO	Note
0	Lancia	A+2 P	\$40	2	9	[1]
	<i>due mani</i>	A+3 P	-	-	9†	

RAPIER (DE-5)

LT	Arma	Danno	Costo	Peso	FO	Note
4	Rapier	A+1 P	\$500	1.375	9	

RISSA, KARATE, o DE

LT	Arma	Danno	Costo	Peso	FO	Note
-	Pugno	A-1 I	-	-	-	
1	Pugno di Ferro	A I	\$10	0.125	-	

SPADA (DE-5)

LT	Arma	Danno	Costo	Peso	FO	Note
2	Spada	F+1 T	\$500	1.5	10	
	<i>o</i>	A+1 I	-	-	10	
2	Spada appuntita	F+1 T	\$600	1.5	10	
	<i>o</i>	A+2 P	-	-	10	

SPADA A DUE MANI (DE-5)

LT	Arma	Danno	Costo	Peso	FO	Note
0	Bastone Ferrato	F+2 I	\$10	2	9†	
	<i>o</i>	A+1 I	-	-	9†	
3	Spadone appuntito	F+3 T	\$900	3.5	12†	
	<i>o</i>	A+3 P	-	-	12†	

SPADA CORTA (DE-5)

LT	Arma	Danno	Costo	Peso	FO	Note
2	Spada corta	F T	\$400	1	8	
	<i>o</i>	A P	-	-	8	

Note

[1] Può essere lanciata. Vedere *Armi da lancio*, sotto.

ARMI DA LANCIO

Le armi da lancio sono le armi scagliate (asce, lance, ecc.) e le armi a

gittata a bassa tecnologia come gli archi e le frombole. Le armi compaiono sotto le abilità richieste per utilizzare, con i Minimi delle abilità.

Alcune armi da lancio compaiono anche sulla *Tabella Armi da Mischia*; usate le statistiche seguenti quando sono lanciate.

Tabella Armi Da Lancio antiche

ARCO (DE-5)

LT	Arma	Danno	Acc	Gittata	Peso	CdF	Colpi	Costo	FO	Note
0	Arco Corto	A P	1	×10/×15	1/0.05	1	1(2)	\$50	7†	[1]
0	Arco Lungo	A+2 P	3	×15/×20	1.5/0.05	1	1(2)	\$200	11†	[1]

ARMA LANCIATA (ASCIA/MAZZA) (DE-4)

LT	Arma	Danno	Acc	Gittata	Peso	CdF	Colpi	Costo	FO	Note
0	Scure da Lancio	F+2 T	2	×1/×1.5	2	1	T(1)	\$60	11	

ARMA LANCIATA (COLTELLO) (DE-4)

LT	Arma	Danno	Acc	Gittata	Peso	CdF	Colpi	Costo	FO	Note
0	Coltello Lungo	A P	0	×0.8/×1.5	0.5	1	T(1)	\$40	6	

ARMA LANCIATA (LANCIA) (DE-4)

LT	Arma	Danno	Acc	Gittata	Peso	CdF	Colpi	Costo	FO	Note
0	Lancia	A+3 P	2	×1/×1.5	2	1	T(1)	\$40	9	

BALESTRA (DE-4)

LT	Arma	Danno	Acc	Gittata	Peso	CdF	Colpi	Costo	FO	Note
2	Balestra	A+4 P	4	×20/×25	3/0.03	1	1(4)	\$150	7†	[1]
3	Martinetto	-	-	-	1	-	(20)	\$50	7†	[2]

Note

[1] Una freccia o una quadrella per un arco o una balestra costa \$2.

[2] Leva di caricamento per incoccare una balestra dall'alta FO. Potete ricaricare un'arma fino a 4 FO al di sopra della vostra in 20 manovre Pronto da 1 secondo.

ARMI DA FUOCO

Una "Arma da Fuoco" è qualsiasi pistola, razzo, o arma a raggio che non

conta sulla potenza muscolare. Le armi da fuoco solitamente sono disponibili al LT5 o più. Le armi a raggio com-

paiono nel tardo LT8 (per lo più per i veicoli), e possono divenire comuni dal LT9, onnipresenti al LT10 o più.

Tabella Pistole

ARMI DA FUOCO (RIVOLTELLA) (DE-4)

LT	Arma	Danno	Acc	Gittata	Peso	CdF	Colpi	FO	Costo	Note
5	Derringer, .41	1d pi+	1	80/650	0.25/0.05	1	2(3i)	9	\$100	
6	Pistola automatica, 9mm	2d+2 pi	2	150/1,850	1.2/0.2	3	8+1(3)	9	\$350	
7	Revolver, .357	3d-1 pi	2	185/2,000	1.5/0.105	3	6(3i)	10	\$500	
8	Pistola automatica, .44M	3d pi+	2	230/2,500	2.25/0.3	3	9+1(3)	12	\$750	

Tabella Fucili e Shotgun

ARMI DA FUOCO (FUCILE) (DE-4)

LT	Arma	Danno	Acc	Gittata	Peso	CdF	Colpi	FO	Costo	Note
5	Carabina a leva, .30	5d pi	4	450/3,000	3.5/0.15	1	6+1(3i)	10†	\$300	
6	Fucile semiautomatico, 7.62mm	7d pi	5	1,000/4,200	5/0.25	3	8(3)	10†	\$600	
8	Fucile di precisione, .338	9d+1 pi	6+3	1,500/5,500	8.75/0.4	1	4+1(3)	11B†	\$5,600	

ARMI DA FUOCO (SHOTGUN) (DE-4)

LT	Arma	Danno	Acc	Gittata	Peso	CdF	Colpi	FO	Costo	Note
6	Shotgun, 12G	1d+1 pi-	3	50/125	4/0.35	2×9	5(3i)	10†	\$240	

COME GIOCARE

Finora abbiamo visto le regole per creare ed equipaggiare i personaggi, in seguito potrete leggere le regole del gioco vero e proprio. Il RG descrive una

situazione e chiede ai giocatori le azioni dei rispettivi personaggi. I giocatori rispondono e il RG descrive loro cosa avviene in seguito. In alcuni punti il RG non sarà certo che i personaggi

riusciranno a fare automaticamente ciò che i giocatori dicono... "Vuoi saltare il baratro trasportando *cosa?*"... ed ecco che entrano in scena i dadi.

Ingombro e movimento

"Ingombro" è la misura del peso trasportato dal vostro personaggio in base al suo valore di FO. Gli effetti dell'ingombro sono divisi in cinque livelli di ingombro". Tutti, tranne il più basso penalizzano il vostro movimento base e il vostro valore di schivata come segue:

Nessun ingombro(0): Peso fino al "Sollevamento base". Movimento = Movimento base. Schivata non penalizzata.

Ingombro leggero(1): Peso fino a SBx2. Movimento = 80%. Schivata - 1.

Ingombro medio(2): Peso fino a SBx3. Movimento = 60%. Schivata - 2.

Ingombro pesante(3): Peso fino a SBx6. Movimento = 40%. Schivata - 3.

Ingombro molto pesante(4): Peso fino a SBx10. Movimento 20%. Schivata - 4.

Eliminate i numeri dopo la virgola. Nessun ingombro può portare il movimento o la schivata al di sotto di 1. Notate che i livelli sono numerati da 0 a 4. Quando una regola dice di sottrarre il vostro livello di ingombro da una valutazione si riferisce a questo numero (Scalare, nuotare, furtività ecc.).

AZIONI FISICHE

Di seguito trovate le regole per compiti fisici comuni rilevanti per gli avventurieri. Per compiti non elencati qua, fate una valutazione di DE per questioni di precisione e valutazioni di SA per azioni di resistenza. Per determinare il peso trasportato o il lavoro svolto, usate il Sollevamento di Base. La velocità di movimento generalmente dovrebbe essere proporzionale al Movimento di Base.

ARRAMPICARSI

Per arrampicarsi su una qualunque cosa più impegnativa di una scala, è richiesta una valutazione del successo su Arrampicarsi (p. XX). Il cui Minimo è DE-5. Gli eventuali modificatori al tiro dipendono dalla difficoltà della scalata, (vedete sotto). Inoltre sottraete sempre il livello di ingombro dal risultato della vostra valutazione. La velocità di combattimento nella tabella sottostante costa 1 PF per ogni valutazione di Arrampicarsi.

La valutazione è richiesta per cominciare la scalata, poi vi sono ulteriori valutazioni ogni cinque minuti. Un fallimento significa che state cadendo

Tipo di scalata	Modificatore	Combattimento	Normale
Scala a pioli verso l'alto	nessun tiro	3 pioli/sec.	1 piolo/sec.
Scala pioli verso il basso	nessun tiro	2 pioli/sec.	1 piolo/sec.
Albero normale	+5	30 cm/sec.	30 cm/3 sec.
Montagna normale	0	30 cm/2 sec.	3 m/min.
Muro verticale di pietra	-3	30 cm/5 sec.	1,2 m/min.
Edificio moderno	-3	30 cm/10 sec.	60 cm/min.
Corda (salendo)	-2	30 cm/sec.	6 m/min.
Corda (scendendo)			
(senza equipaggiamento)	-1	60 cm/sec.	9 m/min.
(con equipaggiamento)	-1	3,60 m/sec.	3,60 m/sec.

(vedete *Cadere* p. XX). Se vi siete assicurati con una corda, cadrete solo fino alla fine della stessa a meno che abbiate ottenuto un fallimento critico.

CORRERE

La vostra velocità di corsa, o Movimento terrestre, è uguale al vostro valore di Movimento di Base modificato dall'ingombro, vedete *Ingombro e Movimento* (p. XX). Lo scatto è una corsa a perdifiato. E' molto veloce, ma anche faticosa (vedete *Costo in Fatica*, sotto). Potete scattare se correte di seguito per due o più secondi. Aggiungete il 20% del vostro Movimento dopo il primo secondo. Per

esempio, con un Movimento di 7, potreste scattare ad 8.4 metri/secondo dopo aver corso per un secondo a 7 metri/secondo.

Se vi serve correre per una lunga distanza, potreste voler cadenzare la corsa per evitare la spossatezza. La corsa cadenzata ha come media esattamente la metà della velocità di scatto calcolata sopra.

Dopo ogni 15 secondi di scatto od ogni minuto di corsa cadenzata, effettuate una valutazione di SA. In caso di fallimento, perderete un PF. Una volta che avrete ridotto ad 1/3 o meno i vostri PF, dimezzate il vostro Movimento per ogni tipo di corsa; vedete *Fatica* (p. XX)

MARCIARE

La velocità sostenibile nei percorsi fuori strada dipende dal Movimento terrestre. Prendete il Movimento di Base e riducetelo del livello di ingombro (vedete *Ingombro e movimento*, p. XX), le lesioni (vedete *Lesioni generali*, p. XX), e la spossatezza (vedete *Punti fatica persi*, p. XX), come applicabile. La distanza in Km per cui potrete marciare in un giorno, sotto certe condizioni, è eguale a $10 \times$ Movimento.

Una valutazione positiva sull'abilità Marciare (p. XX) aumenta la distanza di marcia del 20% al giorno. Un gruppo guidato da qualcuno con l'abilità di Doti di Comando a 12 o più può effettuare una singola valutazione sulla *media* dell'abilità di Marciare del gruppo. (Marciare ha il Minimo di SA-5 per quelli che non l'hanno studiata). Il successo permette all'intero gruppo di marciare il 20% più lontano, il fallimento significa che l'intero gruppo non può usufruire dei bonus.

Una volta che sapete la vostra distanza giornaliera ideale, modificateela per le circostanze come segue:

Pessime: Neve profonda, foreste fitte, giungla, montagne, sabbia soffice, o palude. $\times 0.2$.

Cattive: Terreno non uniforme (fiumi inclusi), foresta, o colline ripide. $\times 0.5$.

Medie: Foreste rade o colline ondulate. $\times 1$.

Buone: Deserto su fondo solido o pianura aperta. $\times 1.25$.

Condizioni meteorologiche avverse (pioggia, neve, o ghiaccio) spesso riducono ulteriormente questi valori.

NUOTARE

Effettuate un valutazione dell'abilità Nuotare (p. XX) ogni volta in cui si giunge in acque profonde oltre la propria altezza, poi ogni 5 minuti. Sottraete il doppio del vostro livello di ingombro; aggiungete 3 se vi siete entrati intenzionalmente. Se fallite, perdetevi 1 PF e ritiratevi ancora dopo 5 secondi, e così via finché raggiungete 0 PF e affogate, venite salvato, o avete successo nella valutazione. Se vi riprendete, ritiratevi di nuovo dopo 1 minuto. Se lo superate, proseguirete effettuando valutazioni ogni 5 minuti.

Creature terrestri come gli umani hanno un Movimento marino pari al

Movimento di Base/5 (arrotondato per difetto), con un minimo di 1 metro/secondo. Dopo ogni minuto di nuoto a velocità massima, tirate sul *più alto* tra la SA e l'abilità Nuotare. In caso di fallimento, perdetevi 1 PF. Una volta che avete ridotto ad $1/3$ o meno i vostri PF, dimezzate il vostro Movimento marino; vedete *Fatica* (p. XX).

SALTARE

Quando saltate sopra qualcosa di molto più piccolo di voi, il RG dovrebbe dirvi, "Ok, l'hai saltato", e continuare con il gioco. Tali salti hanno un successo automatico. Ma quando l'ostacolo sembra veramente significativo, o se il RG l'ha posto là deliberatamente come ostacolo, usate le seguenti regole.

Distanza di Salto

Il vostro Movimento di Base determina la distanza di salto, come segue:

Salto in alto: ($15 \times$ Movimento di Base) - 25 centimetri. Per esempio, un Movimento di Base di 6 vi permette di saltare in alto per 65 centimetri. Per un salto *con rincorsa*, aggiungete i metri di rincorsa al vostro Movimento di Base in questa formula. L'altezza massima del salto in alto con rincorsa è il doppio dell'altezza del salto in alto da fermo.

Salto in lungo: ($60 \times$ Movimento di Base) - 90 centimetri. Per esempio, un Movimento di Base di 6 vi consente di saltare 270 centimetri dal punto di partenza. Per un salto *con rincorsa*, aggiungete il numero di metri di rincorsa al Movimento di Base in questa formula. La massima distanza del salto in lungo con rincorsa è il doppio della distanza del salto in lungo da fermo.

SCAGLIARE

Potete scagliare qualunque cosa possiate sollevare, cioè, qualsiasi oggetto con un peso di $8 \times$ SB o meno. Se l'oggetto che desiderate scagliare non si trova già tra le vostre mani, dovete effettuare una o più manovre di Preparazione per raccoglierlo. Vedete *Sollevere e Muovere Oggetti*, per i dettagli.

Scagliare un oggetto durante il combattimento (che si tratti di un attacco o meno) richiede una manovra di Attacco. Potete scagliare oggetti che pesano fino a $2 \times$ SB usando una mano; oggetti più pesanti richiedono un lancio a due mani. Effettuate una valutazione su DE-3 per colpire un bersaglio specifico, o contro DE per far cadere qualcosa entro un'area generica. Applicate i normali modificatori per taglia, velocità, e distanza del bersaglio.

Risolvere dubbi sulle regole

Per qualsiasi dubbio sulle regole, la parola del RG è legge. Il RG decide quali regole opzionali usare, e risolve ogni specifico problema che si crea. Un buon RG discute le questioni importanti con i giocatori prima di decidere, ed un buon giocatore accetta le decisioni del RG.

Il RG dovrebbe conoscere le regole minuziosamente. Quando le regole non spiegano una situazione, o quando è necessaria una decisione sul "mondo reale", il RG può usare diverse tecniche:

Tiri di valutazione: un "tiro di valutazione" è una valutazione che testa uno degli attributi del personaggio, le abilità, ecc., si veda p. XXX. Si utilizza un tiro di valutazione quando si presenta una quesito sulla capacità di qualcuno a fare qualcosa in particolare.

Valutazioni casuali: Una valutazione casuale è spesso la migliore per una domanda come "Le chiavi sono nell'automobile?" o "Uno dei soldati ha un cavallo dello stesso colore del mio?" Il RG decide quali sono le possibilità, quindi lancia i dadi.

Decreto arbitrario: Non dovete usare affatto i dadi. Se c'è solo una risposta "giusta" che si adatta alla trama dell'avventura, allora quella è la risposta. "Fortunatamente per te, la granata rotola nella tromba delle scale. Nessuno viene ferito. Ma ora le guardie sono in allerta!"

SOLLEVARE E MUOVERE OGGETTI

Il Sollevamento di Base regola il peso che potete alzare e muovere. Il RG può permettere a più personaggi di sommare il loro SB (non la loro FO) ogni volta che lo ritiene ragionevole; es. per portare una lettiga o spingere un carro.

Con una mano: 2×SB (si impiegano due secondi).

Con due mani: 8×SB (si impiegano 4 secondi).

Spingere e abbattere: 12×SB. *Raddoppiatelo* se avete una rincorsa. Il RG può anche tenere conto di oggetti precariamente bilanciati, rendendoli più facilmente inclinabili.

Sulla schiena: 15×SB. In questo modo, potete trasportare più di quanto si possa sollevare. . . ma per ogni secondo in cui il vostro ingombro è superiore a 10×SB (cioè, Ingombro Extra-pesante), perderete 1 PF.

Trascinare: In modo del tutto dipendente dal vostro punto d'appoggio e dal modo in cui vi siete puntellati, potrete trascinare o far dondolare 50×SB.

Tabella della distanza di lancio

Per evitare di rallentare il gioco con calcoli, il RG dovrebbe permettere qualsiasi lancio che ritiene ragionevole. . . ma quando avete *bisogno* di sapere l'esatta distanza a cui potete scagliare un oggetto, utilizzate il seguente procedimento:

Dividete la metà del peso in chili dell'oggetto per il vostro Sollevamento di Base, per ottenere la "rapporto del peso."

Trovate il rapporto del peso nella colonna *Rapporto Peso* della tabella

Peso/SB	mod. distanza
0.03	3.5
0.05	2.5
0.08	2
0.1	1.5
0.2	1
0.25	0.8
0.5	0.6
0.75	0.4
1	0.3
1.25	0.25
1.5	0.2
2	0.15
3	0.1
5	0.06
6	0.05

sopra, Se si trova tra due valori, utilizzate il valore *più alto*.

Leggete nella colonna *Modificatore Distanza* e trovate il "Modificatore della Distanza."

Moltiplicate la vostra FO per il modificatore della distanza per trovare la distanza in metri a cui potete lanciare l'oggetto.

Tabella Danno da lancio

Oggetti scagliati infliggono danno *Da Affondo* a seconda della vostra FO (vedete *Tabella Danno*, p. XX), modificati a seconda del peso come mostrato nella seguente tabella. Il danno solitamente è *Da Impatto*. Un oggetto fragile (o un personaggio scagliato) subirà gli stessi dadi di danno che infligge; tirate separatamente i danni per l'oggetto scagliato e per il bersaglio.

Peso	Danno
Fino a SB/8	Affondo, -2 per dado
Fino a SB/4	Affondo, -1 per dado
Fino a SB/2	Affondo
Fino a SB	Affondo, +1 per dado
Fino a 2×SB	Affondo
Fino a 4×SB	Affondo, -1/2 per dado (arrotondato per difetto)
Fino a 8×SB	Affondo, -1 per dado

AZIONI MENTALI

VALUTAZIONI DELLA PERCEZIONE

Le "Valutazioni della Percezione" includono quelle della vista, dell'udito e del gusto/odorato. Per notare qualcosa usando un dato senso, tirate sul vostro punteggio di Percezione.

Valutazioni di Comprensione: Una valutazione della percezione positiva significa che avete notato qualcosa. Ciò spesso è sufficiente, ma in alcuni casi, il RG può richiedere una seconda valutazione per *comprendere* cosa avete percepito; es. per realizzare che il "verso del gufo" udito è in realtà emesso da un guerriero indiano, o il vago profumo notato appartiene al fiore di una pianta carnivora. La valutazione è su IN per i dettagli che chiunque potrebbe cogliere, o su un'abilità appropriata se il significato verrebbe recepito solo da un esperto.

Senso del Pericolo: Se possedete il vantaggio di Senso del Pericolo (p. XX) e fallite la valutazione di percezione o di comprensione per notare qualcosa di pericoloso, il RG potrà effettuare per voi una valutazione di percezione in segreto. In caso di successo, riuscirete a percepire il pericolo in ogni caso!

Vista

Effettuate una Valutazione di Vista ogni qualvolta sia importante *vediate* qualcosa.

Quando provate ad individuare qualcosa che sia stato deliberatamente nascosto, il RG potrà trattare questa valutazione come un Contesto Rapido tra l'abilità di occultazione (Mimetizzare, Celare, ecc.), e per la vostra valutazione potrà permettere, o richiedere, di sostituire la Percezione con un'abilità come Osservare o Cercare.

Udito

Effettuate una valutazione di udito ogni qualvolta sia importante udiate un suono. Il RG spesso potrà richiedere una valutazione separata di IN per comprendere un discorso, specialmente in un linguaggio straniero.

Quando provate ad ascoltare qualcuno che sta tentando di Muoversi Furtivamente, il RG potrà trattare questa valutazione come un Contesto Rapido con la sua abilità Nascondersi. Se state prestando *attivamente* ascolto a tale attività, il RG potrà permettervi di sostituire la Percezione con l'abilità Osservare.

Gusto/Olfatto

Gusto e olfatto sono due manifestazioni dello stesso senso. Effettuate una Valutazione di Gusto per notare un sapore, o una Valutazione di Olfatto per cogliere un odore.

VALUTAZIONI PER INFLUENZARE

Una "Valutazione per Influenzare" è un *deliberato* tentativo per assicurarsi una reazione positiva da un PNG. Un PG con una "abilità per Influenzare" appropriata può decidere sempre di sostituire una normale reazione con una valutazione per Influenzare in circostanze adatte (a discrezione del RG). Vedete *Valutazione della Reazione* (p. XX) per saperne di più sulle reazioni dei PNG.

Decidete quale abilità per Influenzare state usando: Buone Maniere, Contatti Malavitosi, Diplomazia, Intimidire, Persuadere o Sedurre. Scegliete saggiamente! In determinate situazioni il RG potrà permettere che altre abilità agiscano da abilità per Influenzare (es. abilità Legge, quando si interagisce con un giudice). Quindi effettuate un Contesto Rapido: la vostra abilità per Influenzare contro la Volontà del soggetto.

Se *vincete*, avrete una "Buona" reazione dal PNG, "Molto Buona" se avete usato Sedurre. Negli altri casi, il

PNG si risente per il vostro maldestro tentativo di manipolazione. Ciò vi darà una "Cattiva" reazione, "Molto cattiva" se avete provato ad Intimidire. *Eccezione*: se avete usato Diplomazia, il RG potrà anche effettuare una normale valutazione di reazione ed utilizzare la *migliore* tra le due reazioni. Perciò, l'uso della Diplomazia è relativamente sicuro . . .

VALUTAZIONI DELLA VOLONTÀ

Quando siete di fronte ad una situazione stressante o ad una distrazione, il RG potrà richiedere di tirare contro la vostra volontà per rimanere concentrato. In caso di successo, potrete agire normalmente. In caso di fallimento, cederete alla paura, vi arrenderete al piacere, sarete distratti dal vostro compito, ecc.

Controlli della Paura

Un Controllo della Paura è una Valutazione di Volontà effettuata per resistere alla *paura*. I controlli della Paura possono avvenire tanto spesso quanto raramente a seconda dei

desideri del RG. In una campagna d'orrore in cui gente normale incontra cose terribilmente raccapriccianti, i controlli della paura potrebbero essere molto frequenti! Solo con qualche piccola variazione, il RG potrà utilizzare queste regole per la stupore, la confusione, ecc oltre che alla paura.

Come regola generale, avvenimenti scioccanti "normali" non richiedono un Controllo della Paura. I Controlli della Paura sono per eventi così insoliti e tremendi che potrebbero stordire o addirittura segnare permanentemente qualcuno.

Un Controllo della Paura è soggetto ad ogni tipo di modificatori, inclusi anche quelli derivanti dai vantaggi e svantaggi appropriati, e dalle circostanze che hanno generato la Valutazione.

Con un Controllo sulla Paura sfavorevole il personaggio risulterà essere stordito (vedete p. XX) per un numero di secondi pari al margine di fallimento, più 2d. In caso di fallimento critico, la vittima sverrà, e non potrà esser fatta riprendere per un lasso di tempo in *minuti* pari al margine di fallimento più 1d. Sperate che la causa della vostra paura non sia affamata . . .

COMBATTIMENTO

Il RG decide quando iniziare ad utilizzare le regole di combattimento. Generalmente ciò avviene quando la scontro sembra inevitabile e i combattenti cominciano a manovrare per avere vantaggi tattici. Il RG potrà utilizzare queste regole anche per risolvere situazioni di "azione" come inseguimenti e tornei.

SEQUENZA DEI TURNI DI COMBATTIMENTO

Il combattimento si svolge secondo per secondo. Ogni personaggio coinvolto attivamente nel combattimento ha una opportunità per agire ogni secondo, e ci si riferisce ad essa come il proprio "turno". Quando tutti hanno finito il proprio turno, è passato un secondo.

Il RG non dovrebbe sentirsi limitato da una scala temporale di un secondo. Si tratta semplicemente di un modo per suddividere una battaglia in parti

gestibili! Si dovrebbe sentire libero di allontanarsi dalla gestione del tempo di combattimento ogni qualvolta sia appropriato per la trama, e di riprendere il tempo di combattimento quando le azioni non di combattimento lasciano posto a ulteriori scontri.

La "sequenza dei turni" è l'ordine in cui i personaggi attivi svolgono i propri turni. E' fissata all'inizio della battaglia e non cambierà per tutta la sua durata. Il combattente con la Velocità di Base più elevata agirà per primo e svolgerà il suo turno, di seguito verrà quello con la successiva Velocità di Base più alta, e così via, in ordine di Velocità di Base decrescente. Una volta che ogni personaggio attivo ha completato il proprio turno, è passato un secondo e ne ha inizio un altro.

Velocità pari: Se più PNG dalla stessa fazione hanno la stessa Velocità di Base, il RG deciderà semplicemente chi agisce per primo, non è così importante. Se sono coinvolti i PG, i pari merito se li aggiudica la DE più elevata. Se vi è ancora una situazione di parità,

il RG dovrebbe tirare un dado all'inizio del combattimento per determinare chi agisce per primo, ed utilizzare quell'ordine per tutta la battaglia.

Un dato turno di un partecipante è quel periodo di un secondo che si estende da quando questi sceglie una manovra fino alla sua successiva opportunità di selezionare la manovra. Questo si sovrappone ai turni degli altri personaggi.

MANOVRE

Una "manovra" è un'azione che potete compiere nel vostro turno. In ogni turno, dovete scegliere *una* tra le seguenti manovre: Attacco, Attacco Totale, Cambio Postura, Concentrazione, Difesa Totale, Inattività, Mira, Movimento ed Attacco, o Preparazione. La vostra scelta determina *ciò che potete fare* nel vostro turno, e influenza le vostre opzioni per le difese attive e il movimento, la vostra abilità a schivare, parare, o bloccare gli attacchi (vedete *Difendersi* p. XX).

Per quel che riguarda le difese attive, la vostra manovra si considera efficace fino a che non selezionate un'altra manovra nel vostro turno successivo. Per esempio, se scegliete una Difesa Totale (che vi garantisce un vantaggio difensivo), i suoi benefici si applicheranno se venite attaccati dopo che sia trascorso il vostro turno, e persisterà fin quando sarà di nuovo il vostro turno in cui potrete scegliere una manovra differente.

Se venite attaccati prima di aver avuto la possibilità di scegliere una manovra (di solito all'inizio dello scontro) si suppone che abbiate scelto la manovra Inattività (vedete sotto).

Inattività

Chiunque sia semplicemente fermo in piedi si assume che non stia *facendo niente*. In particolare, quando inizia il combattimento, chiunque non abbia ancora svolto il proprio turno è trattato come se avesse scelto questa manovra prima di entrare in combattimento.

Chiunque sia conscio ma stordito o sorpreso *deve* scegliere questa manovra. In ogni turno di Inattività, potrà tentare una Valutazione di SA per recuperare dallo stordimento fisico o una Valutazione di IN per riprendersi dallo stordimento mentale. In caso favorevole, recupererà alla fine del suo turno (ossia, non fa niente questo turno, ma potrà agire normalmente nel turno successivo).

Movimento

Vi muovete, ma non effettuate altre azioni eccetto quelle specificate tra le *Azioni Libere* (vedete sopra). Potete muovervi un qualsiasi numero di metri fino ad un massimo pari al vostro valore di Movimento. La maggior parte delle altre manovre permettono solo un minimo di movimento nel vostro turno; scegliete questa manovra se *tutto* ciò che volete fare è muovervi.

I giocatori devono riferire al RG dove i loro PG si muovono esattamente cosicché potrà tenerne conto nel combattimento. Il RG deciderà dove i suoi PNG si muovono, ed informerà qualsiasi giocatore il cui PG è in una posizione tale da poter osservare il movimento.

Cambio Postura

Questa manovra vi permette di passare tra due qualsiasi "posture" (modi in cui potete posizionare il vostro corpo). Delle valide posture sono *eretto*,

Tabella delle posture

Postura	Attacco	Difesa	Bersaglio	Movimento
In piedi	Normale	Normale	Normale	Normale
Accucciato	-2	Normale	-2	2/3
Inginocchiato	-2	-2	-2	1/3
Strisciando	-4	-3	-2	1/3
Seduto	-2	-2	-2	No
Sdraiato	-4	-3	-2	1 metro/secondo

seduto, inginocchiato, carponi, prono (sdraiato a faccia in giù), *e supino* (sdraiato a faccia in su). Qualsiasi postura a parte l'eretta rallenterà i vostri movimenti e penalizzerà le vostre Valutazioni di attacco e difesa, tuttavia vi renderà anche un bersaglio minore per gli attacchi a distanza.

Non potrete alzarvi in piedi direttamente da sdraiati. Se siete sdraiati (proni o supini), dovrete effettuare prima una manovra Cambio Postura per alzarvi a carponi, inginocchiato o seduto. Poi una seconda manovra Cambio Postura vi permetterà di mettervi in piedi da una qualunque di queste posture. (Passare da eretto a sdraiato, invece, richiederà una sola manovra, o persino nessuna, se il cambio è involontario!)

Potete passare fra Inginocchiato e In Piedi (solamente) come la parte "Passo" di una qualunque manovra che la permette - non hai bisogno di scegliere Cambia Posizione in tal caso. Ciò avviene al posto di usare il passo per muoversi. In tal modo potete passare da Steso a Inginocchiato con una manovra Cambiare Posa, e poi alzarvi in piedi nel vostro prossimo turno

scegliendo una manovra che permette un passo.

Abbassarsi, non richiede una manovra di Cambiare Posa, vd Azioni Gratis (sopra).

Attacco: Il modificatore quando si da un'attacco corpo a corpo da questa posizione.

Difesa: Il Modificatore per tutte le valutazioni sulle difese attive.

Bersaglio: Il modificatore a colpirti con un attacco a distanza.

Movimento: L'effetto sul movimento.

Mirare

Questa è la manovra utilizzata per mirare un'arma a distanza (o un'apparecchiatura come una Telecamera o un Telescopio). Tu devi scegliere uno specifico bersaglio. Non potete mirare a qualcosa che non potete vedere o individuare in altro modo.

Specifica l'arma che stai mirando e il vostro bersaglio. Se segui una manovra Mirare con una Attaccare o Attacco Totale con lo stessa *Arma* contro lo stesso *Obbiettivo*, hai un bonus a colpire. Aggiungi l'Accuratezza dell'arma (Acc) al vostro valore di abilità.

Azioni gratuite

Le "azioni gratuite" sono cose che possono essere fatte durante qualsiasi manovra. Ecco alcuni esempi:

Parlare: Potete sempre parlare. Per maggior realismo sarebbe possibile solo una frase per turno, che può essere pronunciata in qualsiasi momento, anche durante il turno degli altri . . . tuttavia di solito è più divertente ignorare questa limitazione!

Lasciare un oggetto: Potete lasciar cadere qualsiasi oggetto "pronto" in qualsiasi momento durante qualsiasi manovra. Se vi state muovendo, lo potete lasciare in qualsiasi punto raggiunto durante il vostro movimento.

Accovacciarsi: Se siete in piedi, potete accucciarsi (per divenire un bersaglio più piccolo per gli attacchi a distanza) *all'inizio* del vostro turno. Ciò solitamente rallenta la vostra velocità di movimento (si veda la tabella delle posture, sotto), e non potete accucciarsi e scattare. Se siete già accucciati, è un azione gratuita alzarvi all'inizio del proprio turno.

Se *imbracci* un'arma da fuoco o una balestra, ottieni un'ulteriore +1 all'Acc. Un'arma da fuoco o una balestra si considera *imbracciata* anche se la potete far giacere su un sacco di sabbia, su un muretto, un'automobile, etc. Un'arma da fuoco ad una mano (p.e. una pistola) è considerata *imbracciata* se usata a due mani. Un'arma da fuoco a due mani dev'essere considerata *imbracciata* se sei steso e stai usando un treppiede.

Se *Miri* per più di un secondo, ottieni un bonus addizionale: +1 per due secondi di *Mirare*, o +2 per tre o più secondi.

Attaccare

Usa questa manovra per fare un attacco con o senza armi, in corpo a corpo o per usare un'arma a distanza o da langio in combattimento a distanza. Per usare un'arma per attaccare, essa dev'essere pronta.

Se stai usando una arma corpo a corpo o un attacco a mani nude, il vostro bersaglio deve essere all'interno del vostro allungo. Risolvi l'attacco come spiegato in *Attacchi Corpo a Corpo* (p.27).

Se stai usando un'arma a distanza il vostro obiettivo deve essere entro la Gittata Massima dell'arma. Risolvi l'attacco secondo *Attacchi a Distanza* (p.27). Se hai scelto una manovra *Mirare* (p.25) nel vostro turno precedente, avrai un bonus a colpire.

Attacco Totale

Attacca un qualunque nemico con una arma pronta, senza sforzarti di defenderti dagli attacchi nemici. Se stai facendo un attacco corpo a corpo, devi specificare *una* di queste tre opzioni prima di attaccare:

- *Determinato*: Fare un'unico attacco a +4 a colpire!
- *Doppio*: Fare due attacchi contro lo stesso nemico, *se* hai due armi pronte o una arma che non deve essere preparata dopo l'uso. Gli attacchi con una seconda arma tenuta nella mano sbagliata sono al solito -4 (vd *Destro o Mancino*, p.5) a meno che non hai *Ambidestrezza* (p.8).
- *Forte*: Fai un solo attacco, al normale valore di abilità. Se tu colpisci, ottieni +2 al danno - o +1 al danno per dado, se porta a un risultato migliore. Questo si applica solo agli attacchi che fanno danni di punta o di fendente basati sulla forza.

Se stai facendo un attacco a distanza, devi fare un unico attacco con un +1 per colpire.

Muoversi ed Attaccare

Muoversi come descritto per la manovra *Muoversi* (p.25) ma durante o dopo il vostro movimento, fai un unico, poco mirato attacco - o disarmato o con una arma pronta.

Attacchi come descritto nella manovra *Attaccare* (sopra), ma a -4. Se sista facendo un attacco a distanza perdi tutti i bonus per *Mirare*. Se state facendo un attacco corpo a corpo, il vostro punteggio modificato non può superare 9.

Difesa Totale

Questa è la manovra da scegliere quando sei circondato dai nemici - specialmente se i nemici preferiscono *Attacco Totale*! Devi scegliere fra una delle due seguenti opzioni:

- *Difesa Migliorata*: Aggiungi +2 a una difesa attiva di vostra scelta: *Schivare*, *Parare* o *Bloccare*. Questo bonus persiste fino al vostro prossimo turno.
- *Doppia Difesa*: Applica due *diverse* difese attive contro lo stesso attacco. Se fallisci il vostro tiro di difesa contro un attacco, potete provare una seconda, diversa difesa contro quell'attacco. Per

esempio, se fallisci un bloccaggio, una parata usando l'altra mano *conta* come una "difesa diversa".

Concentrarsi

Ti concentri su un principale compito mentale. alcuni esempio includono fare una valutazione sui Sensi per individuare un guerriero invisibile, fare un tiro su *Leadership* per dare ordine, fare un tiro su *Operazioni Elettroniche* per operare un sensore, e la maggior parte degli altre valutazioni di abilità basate sull'IN. Alcune attività ti richiedono di *Concentrarti* per più secondi. Se sei costretto ad utilizzare una difesa attiva, sei sbattuto a terra, ferito o a distratto in altro modo prima che finisci, devi ottenere una valutazione positiva su *Volontà* - 3. In caso di fallimento, perdi la concentrazione e devi ricominciare.

Preparare

Scegliere una manovra *Preparare* per raccogliere o estrarre un *qualunque* oggetto e prepararlo per l'uso; p.e. per estrarre una spada dal suo fodero o una pistola dalla fondina, o per ricaricare una arma da fuoco. In alcuni casi, potete anche aver bisogno di una manovra *Preparare* per riottenere il controllo di una arma non bilanciata dopo un fendente, o per modificare l'allungo di un'arma lunga.

Combattimento disarmato

Alcune volte dovrete combattere a mani nude, o con armi improvvisate. Questo è il combattimento disarmato. Tutti possono combattere a mani nude, ma alcune abilità vi permettono di farlo meglio.

Si veda la tabella seguente per il danno, ecc. di pugni, calci e morsi e altri attacchi disarmati.

RISSA, KARATE o DE - 2

LT	Arma	Danno	Costo	Peso	FO	Note
-	Pugno	Aff-1 col	-	-	-	[1]
1	Pugno di ferro	Aff col	10	0.1	-	[1]

RISSA-2, KARATE-2 o DE - 4

LT	Arma	Danno	Costo	Peso	FO	Note
-	Calcio	Aff col	-	-	-	[1,2]
1	Stivale borchiato	Aff+1 col	-	-	-	[1,2]

RISSA o DE

LT	Arma	Danno	Costo	Peso	FO	Note
1	Manganello	Aff col	20	1	7	

[1] Karate (pag XXX) aumenta il danno di pugni e calci

[2] Se mancate con un calcio effettuate un tiro valutazione su DE per non cadere.

Potete usare una manovra *Prepara* per fare azioni fisiche al di fuori del combattere: aprire e chiudere una porta, scassinare un lucchetto, scavare, sollevare pesi, etc.

ATTACCARE

Un "attacco" è un tentativo di colpire un nemico o un altro bersaglio. se esegui un Attacco, Attacco Totale o Muoversi ed Attaccare. Potete attaccare con un'arma solo se è pronta.

Il RdG ha sempre l'opzione di decidere, per qualunque motivo riguardante la situazione, che alcuni combattenti non possano attaccare determinati nemici. Per esempio, otto attaccanti, non possono attaccare un'unico nemico di dimensione umana. (Anche tre o quattro attaccanti insieme sarebbero improbabili, a meno che la loro vittima non abbia alleati!)

Ci sono due tipi principali di attacchi: attacchi corpo a corpo (vd p.27) e attacchi a distanza (vd p.27). Il vostro bersaglio deve essere all'interno dell'allungo se stai facendo un attacco corpo a corpo o all'interno della gittata se stai facendo un attacco a distanza. Portare a termine uno qualunque dei due tipi di attacco richiede tre tiri di dado:

- Prima vi è il vostro *Tiro per Colpire*. Se il tiro ha successo, il vostro attacco è stato un buon attacco.

- Adesso il vostro avversario deve fare un Tiro di Difesa per vedere se riesce a difendersi dal vostro colpo. Se il suo tiro ha successo, è riuscito ad evitare l'attacco o a fermarlo, e non è stato colpito.

- Se sbaglia il suo tiro di difesa, il vostro colpo è andato a segno e tu *Tiri per il Danno*.

Tiro per Colpire

Il vostro "Tiro per Colpire" è una normale valutazione del successo. Determina il vostro *livello di abilità effettivo* (Abilità base più o meno ogni modificatore adeguato) con le armi che stai usando.

Se il vostro tiro è *minore* è uguale del vostro livello di abilità "effettivo", il vostro attacco è andato a segno a meno che il vostro avversario non riesca a difendersi con successo (vd *Difendersi* p.28). Se non riesce a difendere - o se non può - lo hai colpito.

Se il vostro tiro è *maggiore* del vostro livello di abilità effettivo, hai mancato!

A prescindere dal vostro livello di abilità un tiro di 3 o 4 colpisce sempre ed è un Colpo *Critico*. Un risultato di 5

o 6 può essere un colpo critico, a seconda della vostra abilità. Se il vostro livello effettivo di abilità è 15 allora un tiro di 5 o meno è un colpo critico. Se il vostro livello di abilità effettivo è 16 o più, allora un tiro di 6 o meno è un colpo critico.

In caso di colpo critico, il colpo va automaticamente a segno - il vostro nemico non ha un tiro di difesa. Similmente in caso tiri un 3 non tiri per il danno, ma il vostro colpo fa automaticamente il massimo del danno possibile. Per esempio, il massimo danno per 1d+2 sarebbe 6+2 o 8 punti. Gli altri colpi critici superano le difese ma tirano normalmente per il danno.

Senza preoccuparsi dell'abilità un tiro di 17 o 18 manca sempre.

Attacchi Corpo a Corpo

Quando scegliete una manovra che vi permette di fare un attacco corpo a corpo, devi specificare chi stai attaccando e con quale arma. Potete fare un attacco corpo a corpo utilizzando una qualunque arma pronta (includendo anche le armi naturali come calci, morsi, pugni).

Potete usare alcune armi in più di un modo; p.e. potete usare un fendente o un attacco di punta con una spada corta. Tali armi hanno più di una riga nella tabella delle armi (pp.20-22). Quando attacchi con un'arma come questam devi indicare come la stai usando prima di effettuare il tiro.

Un'arma ad una mano è prona se viene tenuta in mano. Un'arma a due mani è pronta se la stai mantenendo con *entrambe* le mani. Alcune armi non bilanciate (per esempio la ***Poleaxe) divengono non pronte dopo ogni attacco se non sei estremamente forte (vd p.20).

Per prendere una nuova arma da un fodero, una guaina, o una cintura, o per preparare una arma sbilanciata che diviene non pronta dopo un'attacco, devi scegliere una manovra *Preparare*(p. 26).

Un'arma naturale (pugno, calcio, etc) è *sempre* pronta a meno che la parte del corpo in questione non sia occupata o sia limitata nei movimenti. .e. tu non potete dare un pugno con la stessa mano con cui stai tenendo un'arma.

Attacchi a Distanza

Un "attacco a distanza" è qualunque attacco con un'arma usata per coprire a distanza, da una roccia lanciata a un fucile laser.

Potete anche fare un attacco a distanza su un bersaglio che rientra nella *gittata* della vostra arma. Per trovarlo, controlla la relativa tabella delle armi. La maggior parte degli attacchi a distanza, hanno un Mezzo Danno (1/2D) e una Gittata Massima (Max) in iarde. Il vostro bersaglio non deve essere oltre la gittata massima; il 1/2D ha effetto solo sul danno.

Tutti gli attacchi a distanza hanno un valore di Accuratezza (Acc). Questo è il bonus che ottieni se scegli una o più manovre *Mirare* immediatamente prima di attaccare. Quando Miri ottieni altri bonus per ulteriori secondi di mira, per imbracciare l'arma o utilizzare un mirino.

Le Armi Scagliate sono le armi che devi scagliare fisicamente contro il bersaglio, rocce, granate, stelle ninja (*shuriken*) etc. Potete anche lanciare alcune armi da corpo a corpo, come le accette, i coltelli le lancia. Tratta un'arma scagliata come gli altri attacchi a distanza.

Modificatori Generici per l'Attacco

Manovre d'Attacco

Muoversi e Attaccare: -4

Posizione dell'attaccante

Equilibrio Instabile: -2 o più (a scelta del RdG)

Distrazione Maggiore(p.e., avere gli abiti che prendono fuoco): -3 o più (a scelta del RdG)

Distrazione Minore (p.e., avere aperte degli abiti che prendono fuoco): -2

FO sotto quella richiesta per l'arma: -1 per punto in meno

Visibilità

Accecato, Bersaglio completamente invisibile, o in completa oscurità: -10
Non può vedere il nemico: -6, o -4 se non conosci la sua locazione all'interno di 1 iarda

Oscurità Parziale, Nebbia, Fumo, etc.: -1 a -9 (a scelta del RdG)

Modificatori per gli Attacchi Corpo a Corpo

Manovre d'Attacco

Attacco Totale (Determinato)+4

Situazione dell'attaccante

Mantenendo uno scudo grande: -2

Altre azioni dell'attaccante

Attacco con l'altra mano: -4 (nessuna penalità con Ambidestrezza)

Modificatori per l'attacco a Distanza

Manovre dell'Attaccante

Attacco Totale (Determinato): +1

Altre azioni dell'attaccante

Mirare per un turno: +Accuratezza dell'arma

Arma Imbracciata: +1 se fermo e si è passato un turno a Mirare

Mira Ulteriore: +1 per 2 secondi, +2 per 3+ secondi

Attacco con l'altra mano: -4 (nessuna penalità con Ambidestrezza)

Sistemi di Puntamento

Mirino: +1 per secondo di Mirare, fino ad un massimo pari al bonus del Mirino

Tabella Dimensione e Velocità/Gittata

L'utilizzo principale di questa tabella è il combattimento a distanza, ma il Rdg può anche usarla per le valutazioni della percezione o delle azioni che la dimensione, velocità o la gittata possono credibilmente influenzare.

Questa tabella usa la stessa progressione per la dimensione e per la somma di velocità e gittata, ma il modificatore per la dimensione hanno il segno opposto rispetto a velocità/gittata: una grande dimensione porta ad un bonus, meno una elevata velocità o gittata porta una penalità. In tal modo se un bersaglio è due volte più grande ma anche due volte più lontano e due volte più veloce, il modificatore effettivo al tiro per colpire non si modifica.

Dimensione del Bersaglio: Tanto più grande è il bersaglio, tanto più facile è colpirlo. Il modificatore per colpire un oggetto a causa della sua dimensione è il suo "Modificatore per la Dimensione" (MD). Gli esseri umani hanno MD 0. Oggetti più grandi dell'uomo danno un bonus a colpire, mentre oggetti più piccoli, danno una penalità.

Trova il MD di una creatura usando la tabella. Semplicemente guarda la dimensione più grande dell'oggetto o della creatura (p.e. l'altezza per un umanoide) nella colonna "Misura Lineare" e poi leggi lungo la Colonna "Dimensione" per trovare il suo MD. Se la dimensione rientra fra due valori, basa il MD sul prossimo valore più elevato. Se un oggetto è molto più piccolo in due di tre dimensioni (p.e. un cavo di acciaio lungo 100 metri ma spesso solo

Tabella Dimensione e Velocità/Gittata

Velocità/Gittata	Dimensione	Misura Lineare
0	-5	0,33 cm
0	-2	1 mt
0	0	2 mt
-1	+1	3 mt
-2	+2	5 mt
-4	+4	10 mt
-5	+5	15 mt
-6	+6	20 mt
-7	+7	30 mt
-8	+8	50 mt
-9	+9	70 mt
-10	+10	100 mt

5 cm), utilizza la dimensione più piccola al posto della più grande.

Velocità e Gittata del Bersaglio: La velocità e la gittata influenzano solo il combattimento a distanza. Aggiungi la velocità in metri al secondo del bersaglio a quanto dista in metri. Ritrova il totale nella colonna "Misura Lineare". Leggi lungo la colonna "Velocità/Gittata" per trovare il modificatore per la velocità/gittata. Se il totale ricade fra due valori usa il più alto; p.e. tratta 8 metri come se fossero 10 metri. Per i guerrieri a piedi assumi che la velocità sia 0 e usa solo la distanza; per i veicoli, la velocità in metri al secondo è uguale a un terzo della velocità in Km.

Esempi: Un uomo lontano 8 metri si colpisce con una penalità di -4. Il pilota di motocicletta che dista 40 metri, viaggiando a 30 metri al secondo (90 kmh), ha una velocità/gittata di $40 + 30 = 70$ metri che sono pari ad un -9 a colpire.

DIFENDERSI

Se hai successo nel vostro tiro per colpire, non hai ancora realmente colpito il vostro nemico, a meno che tu non abbia ottenuto un Colpo Critico. Il vostro attacco è *abbastanza buono* per colpirlo - *se non riesce a difendersi*.

CI sono tre "difese attive" che un combattente può utilizzare per evitare o proteggersi da un attacco: Schivata (vd *Schivare*), Parata (vd *Parare*) e Blocco (vd *Bloccare*). Dovresti calcolare questi punteggi di difesa in anticipo e scriverli *sul* vostra scheda del personaggio.

Una difesa attiva è un tentativo deliberato di evitare un dato attacco. È possibile solo se il difensore è consapevole dell'attacco dal suo aggressore ed è libero di reagire . . . muovendosi fuori dal percorso dell'attacco (una schivata) deviando l'attacco con un'ar-

ma o mano vuota (una parata) o frapponendo uno scudo (un blocco).

Se un nemico fa un attacco verso di te con esito positivo, potete scegliere una difesa attiva e provare una valutazione della difesa. *Eccezione:* la manovra Difesa Totale (Doppia Difesa) ti permette di provare una seconda difesa *contro un dato* attacco se la vostra prima difesa non ha esito positivo.

La difesa attiva che scegli dipende dalla situazione, in *particolare modo* dalla manovra che hai scelto l'ultimo turno. Alcune manovre limitano le difese attive che potete scegliere. Non hai difese attive anche se non sei consapevole dell'attacco. E non hai diritto ad usare difese attive se sei privo di sensi, immobilizzato o in comunque incapace di reagire.

Valutazione della Difesa

Il difensore tira 3d e li confronta al suo punteggio della Difesa Attiva. Se il risultato è minore o uguale al suo livello effettivo di difesa, ha schivato, parato o bloccato l'attacco. In caso contrario la sua difesa attiva è stata inefficace e l'attacco è andato a segno. Se capita valutate il danno.

Un tiro di Difesa Attiva pari a 3 o 4 ha sempre successo - anche se il vostro punteggio effettivo di difesa era solo 1 o 2! Un risultato di 17 o 18 fallisce sempre.

Il vostro nemico non ha diritto a provare una valutazione della difesa se hai ottenuto un colpo critico contro di lui.

Se sei *stordito* ogni tentativo di difesa attiva è fatto con una penalità pari a -4

Se hai uno scudo pronto, aggiungi il suo Bonus di Difesa (BD) ad ogni valutazione di Schivata, Parata, Blocco, che si oppone a un attacco che proviene da Davanti o dal lato dello scudo.

Schivata

Una "schivata" è un tentativo attivo di spostarsi al di fuori del percorso percepito di un'attacco. Questa è spesso la migliore difesa quando non sei addestrato con un'arma e non hai uno scudo, o quando sei attaccato più volte.

La schivata è normalmente l'unica difesa attiva che potete utilizzare contro le armi da fuoco. Questo non significa che potete realmente schivare i proiettili! Una schivata contro questo tipo di attacchi rappresenta un tentativo di non essere dove ritieni che il vostro avversario sparerà, spostandosi o abbassandosi al momento giusto.

Il valore della difesa attiva Schivata è pari a Velocità di Base +3, arrotondando per difetto, meno una penalità pari a vostro livello di ingombro (vd *Ingombro e Movimento*, p.22). Segna il valore di Schivata sulla vostra scheda del personaggio per un riferimento veloce in gioco.

Potete schivare *qualsunque* attacco tranne quelli che non conosci! Hai una sola schivata contro un dato attacco.

Potete solo fare una difesa attiva contro ogni attacco a meno che non usi la manovra Difesa Totale (Doppia Difesa), ma non di è limiti al numero di volta in cui potete schivare *diversi* attacchi nel vostro turno.

Bloccare

Un "Blocco" è un tentativo di frapporre uno scudo, un mantello, o un similare oggetto grande, fra te e il suo attacco. Questo richiede uno scudo pronto. (se sei abbastanza forte da prendere e sollevare qualcuno potete bloccare con il suo corpo)

Il valore della difesa attiva Blocco è pari a 3 + metà del suo livello nell'abilità Scudo, arrotondato per difetto. Per esempio, Scudo -11 ti da un Blocco di $3 + (11/2) = 8.5$, che si arrotonda a 8.

In generale, potete bloccare un qualunque attacco corpo a corpo, o un'arma da lancio, o liquido lanciato o arma a distanza azionata dai muscoli. Non potete bloccare i proiettili o le armi a raggi . . . questi sono troppo veloci per essere fermati in tal modo.

Potete provare a bloccare *solo* un attacco per turno.

Parare

Una "parata" è un tentativo di deviare un colpo utilizzando un'arma o le mani nude. Non potete parare a meno che la vostra arma è pronta - o, se sei disarmato, se hai una mano

Difesa disarmata

Se state combattendo senza armi, o con almeno una mano libera, potete scegliere di parare a mani nude. Esseri a cui mancano le mani (come la maggior parte degli animali) non possono parare a mani nude, ma possono solo schivare.

Potete usare l'abilità di Rissa o karate, o la DE, se superiore, per parare con una mano. La vostra difesa attiva di Parare è 3 + *la metà* della vostra abilità o DE senza considerare tutte le frazioni.

Non vi è alcuna penalità nel parare un altro attacco a mani nude. Subirete un -3 per parare armi, a meno che l'attacco sia un *Affondo* o che stiate usando Karate (in entrambi i casi, usate la vostra Parata totale).

nuda. Potete provare a bloccare solo un attacco per turno.

Potete usare la maggior parte delle armi da corpo a corpo per parare. Alcune poche armi lunghe e ben bilanciate (p.e. Il Bastone) hanno un bonus di +1 o +2 alla parata per la loro capacità di tenere il nemico a bada.

Il valore della difesa attiva Parata è pari a 3 + metà del suo livello nell'abilità dell'arma, arrotondato per difetto. Per esempio, Spada Lunga -13 ti da una Parata di 9.

Una parata non fermerà nulla oltre gli attacchi corpo a corpo o le armi da lancio. *Eccezione:* Se un nemico ti attacca con una arma a distanza e lui è all'interno della gittata della vostra arma corpo a corpo, potete parare. Stai parando l'arma, non il proiettile! Per esempio, se un attaccante ti spara la sua pistola da appena un metro, potete provare a parare a mani nude. Un esito positivo vorrebbe dire che hai colpito il suo braccio o la pistola, facendo sì che il colpo venga sparato lontano dal vostro corpo.

Potete parare armi da lancio, ma con una penalità: - 1 per la maggior parte delle armi da lancio, o -2 per quelle *piccole* come i coltelli o gli shuriken o altre armi che pesano 500 g o meno.

Se pari con successo un attacco a mani nude (morso, pugno, etc) con una arma, potete decidere di ferire il vostro attaccante. Tira subito contro l'abilità dell'arma che hai usato per parare. Questa valutazione viene svolta a -4 se il vostro attaccante ha usato Karate. Se hai successo, la vostra parata colpisce in pieno l'arto. Non ha difese contro questo attacco! Valutate il danno normalmente.

Modificatori alla Difesa

Equipaggiamento del Difensore

Parare con un coltello o un pugnale: -1 alla Parata

Parare con un bastone: +2 alla Parata
Parata Disarmata vs. Armi: -3 alla Parata (0 vs. di punta, or con Karate)

Manovra del Difensore

Attacco Totale: non sono possibili difese!

Difesa Totale (Difesa Migliorata): +2 ad uno fra Schivata, Blocco o Parata
Muoversi e Attaccare: Schivata o Blocco solamente; non potete parare

Situazione del Difensore

Equilibrio non buono: -1 o più (a scelta del RdG)

Non vede l'attaccante: -4, eper bloccare o parare si richiede anche una valutazione positiva dell'udito a -2

Distrazione (p.e. avere gli abiti in fiamme): -1 o più (a scelta del RdG)

Appesantito: una penalità uguale al livello di Ingombro alla Schivata o alla Parata del Karate

Stordito: -4

Natura dell'attacco

Attacco da dietro: non sono possibili difese

Flaggelli: -4 alla Parata/-2 al Blocco

Arma da Lancio: -1 alla Parata, o -2 alla Parata se piccola (500g o meno)

DANNO E LESIONI

Se la vostra valutazione ha esito positivo e il vostro bersaglio fallisce la sua valutazione della difesa (se può averne), lo hai colpito! Se il vostro attacco è uno che può lesionare, devi fare adesso una "valutazione del danno". Questo si dice quando *danno di base* che infliggi al vostro bersaglio.

La vostra arma (o per le armi azionate con i muscoli, la vostra FO) determina il numero di dadi che tiri per le lesioni. se il vostro bersaglio ha della Resistenza al Danno (RD) - da armatura, incantesimi magici protettivi, etc. - lui lo sottrae dalla vostra valutazione del danno.

Se la vostra valutazione del danno è minore o uguale alla effettiva RD del bersaglio, il vostro attacco *non è riuscito a penetrare* – è rimbalzato o è stato assorbito. Se la vostra valutazione del danno *supera* la RD del bersaglio, l'eccesso è il *danno che penetra*. Se il vostro nemico non ha RD, tutto il danno tirato è danno che penetra.

Un volta che conosci il danno che penetra del vostro attacco applica il modificatore alle ferite del tipo di lesione (ha importanza solo per i danni da taglio, da impalamento e alcuni tipi di danno penetranti; vd più sotto). Ciò da le lesioni che il nemico subisce, che è sottratto da i suoi Punti Ferita.

Valutazione del Danno

In genere esegui da solo le tue valutazioni del danno, e il RdG esegue quelle per i PNG. le valutazioni del danno sono espresse come un numero di dadi, a volte con un modificatore; p.e. "6d-1" o "1d+2". Un modificatore negativo cono può ridurre il danno al di sotto di 0 se l'attacco fa lesioni da botta, o sotto 1 se fa *un qualunque altro tipo* di lesioni.

Il risultato della valutazione del danno (*dopo* tutti modificatori, come

spiegato sopra) è il "danno di base" del colpo.

Se un'arma a distanza ha due valori per la gittata, la prima è il Mezzo Danno (1/2D), in metri. Se il bersaglio è a una gittata superiore 1/2D, *dividi il danno di base per 2*, arrotondando per difetto.

Resistenza al Danno e Penetrazione

La Resistenza al Danno (RD) indica il grado di protezione che le armature naturali o indossate, un campo di forza, o la pelle resistente, etc presentano contro il danno. Oggetti e veicoli hanno il loro valore di RD che li protegge contro ogni danno che *loro* subiscono – e se ti ripari dietro di loro o dentro di loro la loro RD protegge anche *te*.

Sottrai la RD dal danno di base. il Risultato è il "Danno che penetra" che ha sfondato l'armatura o l'ha piegata abbastanza da causare una lesione significativa. Per esempio, se sei colpito da un attacco che infligge 6 punti di danno di base e stai indossando una maglia con RD 4, subisci 2 punti di danno che penetra.

In generale, la RD da diverse fonti si somma; p.e. se hai una RD naturale di

2 ed indossi una veste tattica con RD 12, la vostra RD totale è 14. Le eccezioni saranno sempre segnalate.

I Modificatore alle Ferite e le Lesioni

Ogni danno rimasto dopo aver sottratto la RD dal danno di base è "danno che penetra". Se vi è del danno che penetra, moltiplicalo per il "modificatore alle ferite". Questo è un modificatore che deriva dal tipo di danno:

- Penetranti Piccoli(pp-): '0.5.
- Di Taglio (tag) e. Penetranti Grandi (pp+): '1.5.
- Impalamento (imp): '2.

Il danno dopo questo modificatore determina la lesione: i PD persi dal bersaglio. Arrotonda per *difetto*, ma il danno minimo è 1 PD per ogni attacco che penetra la RD. Riduci il totale corrente dei PD della vittima delle lesioni subite.

Effetti delle Lesioni

La severità e il tipo delle lesioni indicano cosa accade in seguito. Vd la seguente sezione per le regole sulle ferite e il tempo di recupero.

FERITE, MALATTIE, ED AFFATICAMENTO

La vita di un avventuriero non è tutta gloria e canzoni. Ti stanchi. Ti sporchi i vestiti. In realtà potete *ferirti* – o peggio, *essere ucciso!*

Fortunatamente, tutti questi problemi possono essere curati. Persino la morte. Continua a leggere.

FERITE

Le ferite e le malattie possono causare "danni": una (solitamente) temporanea perdita di punti ferita. Quindi, il vostro punteggio di salute indica la vostra capacità di sopportare i danni; vedi *Punti Ferita* (pag.6).

Se qualunque danno riduce a 0 o meno i punti ferita, cadrai subito privo di sensi. Potete persino arrivare a livelli negativi di salute... ma se ti spingi troppo oltre rischi di morire. Per un uomo medio, la differenza tra un punteggio pieno di punti ferita ed uno negativo è uno o due colpi di spada o proiettili.

Ferite in genere: perdita dei punti ferita

L'esser continuamente feriti provoca, alla fine, l'indebolimento ed il collasso per *chiunque* o *qualunque cosa*, persino se nessun singolo danno era veramente esteso. La tabella sottostante riassume gli effetti dell'essere ad un basso o negativo livello di punti ferita. Tutti gli effetti sono cumulativi.

Meno di un terzo di punti ferita – Sei indebolito dalle ferite. Dimezza il vostro movimento e la schivata (per eccesso).

0 PD o meno – sei a grave rischio di collasso. In aggiunta agli effetti sopraccitati, fai un tiro sulla salute all'inizio del vostro prossimo turno, a -1 per ogni multiplo intero negativo del punteggio di salute. Non riuscire nel tiro significa perdere i sensi (o semplicemente smettere di funzionare, se non eri veramente vivo o con una coscienza reale); vedi

Riprendersi dallo svenimento (pag.30). Un tiro favorevole significa che potete agire normalmente, ma dovrai tirare ancora *ogni turno* per continuare ad agire. *Eccezione*: se scegli di non far nulla nel vostro turno, a non tenti nessun tiro per difenderti, potete rimanere cosciente senza tirare. Tira solo durante i turni nei quali scegli di difenderti attivamente oppure di compiere una qualunque azione che non sia il fare nulla.

-1 x Sa – in aggiunta agli effetti precedenti, fai immediatamente un tiro sulla salute e se non riesci muori. (se non riesci solo di 1 o 2, tu stai morendo ma non sei ancora morto – vedi *Ferite mortali* più sotto). Se riesci, potete ancora parlare, combattere, ecc., come sopra (fin quando non fallisci un tiro sulla salute e collassi). Tira ancora ogni volta che subisci abbastanza danni da far arrivare il vostro livello di PD ad un multiplo intero negativo del vostro

punteggio di salute, sia che sia il risultato di una singola ferita o di molte. Per esempio, se hai 11 PD, devi tirare per evitare di morire a -11 PD. Se sopravvivi dovrai tirare a -22, poi -33 e così via . . .

-5 x Sa – Muori immediatamente. Hai perso *sei volte i tuoi PD!* Nessun può sopportare così tanti danni.

-10 x Sa – Distruzione totale del corpo, ed il risultato visibile dipende dalla natura dei danni – 200 punti di ferite di frecce lasciano un cadavere in uno stato pietoso ma riconoscibile; 200 punti di ferite da fuoco non lasciano nient'altro che un mucchietto di cenere. La differenza può essere importante nelle ambientazioni dove la resurrezione e la rianimazione siano possibili!

Shock

Nel caso tu subisca delle ferite, riduci il vostro punteggio di agilità e d'intelligenza del numero di PD persi – fino ad una penalità massima di -4, indipendentemente dalle ferite subite – *solo per il vostro prossimo turno*. Questo effetto, chiamato “*shock*”, è temporaneo; le tue caratteristiche ritorneranno normali il turno dopo. Lo shock influenza tutte le abilità basate sul punteggio di intelligenza o di agilità ma *non* le difese attive o altre reazioni di difesa.

Ferite gravi

Una “ferita grave” è una qualunque ferita che infligga più della metà dei tuoi punti ferita. Qualunque ferita grave costringe a dover riuscire in un tiro sulla salute per evitare un atterramento ed uno stordimento.

Atterramento e stordimento

Nel caso tu subisca una *ferita grave*, devi riuscire immediatamente in un tiro sulla salute per evitare di essere atterrato e stordito. Nel caso riesca nel tiro, non subisci alcuna ulteriore penalità oltre il solito shock.

Nel caso il tiro fallisca, sei stordito; vedi sotto. Cadi prono (se già non lo eri), e se stavi stringendo qualcosa in mano, la lasci cadere. Quest'effetto è chiamato “atterramento”. Se fallisci di 5 o più, o comunque nel caso di un fallimento critico, cadi svenuto! Vedi *Riprendersi dallo svenimento* (sotto). Se sei stordito, non potete far nulla il turno successivo. Potete attuare qualunque difesa mentre sei stordito

ma i tentativi per difendersi sono tirati con un malus di -4.

Alla fine del vostro turno, devi tirare sulla salute. Nel caso il tiro riesca, ti riprendi dallo stordimento e potete agire normalmente nel turno successivo. Nel caso non riesca, rimani stordito; la prossima azione sarà quella di non far nulla, ma potete ripetere il tiro alla fine del turno... e così via fin quando non ti riprendi.

Ferite mortali

Se non riesci nel tiro per evitare di morire di 1 o di 2, non cadi morto, ma subisci una “ferita mortale”. Questa è una ferita così grave che i danni interni possono ucciderti addirittura anche se smetti apparentemente di sanguinare. Se sei ferito a morte, se istantaneamente reso inabile. Potete essere o meno cosciente (decisione del regista di gioco). Se subisci ulteriori ferite e sei costretto a fare un tiro sulla salute per rimanere in vita, qualunque insuccesso ti ucciderà.

Mentre sei mortalmente ferito, devi fare un tiro sulla salute ogni mezz'ora per evitare di morire. Se non riesci, muori. Se riesci, sopravvivi per un'altra mezz'ora – poi tira ancora. Se capita un successo critico, riesci a superare la fase critica miracolosamente: non sei più ferito a morte (ma sei ancora inabile). Potete riprenderti da una ferita mortale anche nel caso di un tiro riuscito su salute mentre sei sottoposto a cure mediche o magiche e vieni curato di un qualunque numero di punti ferita – persino se sei ancora ad un livello negativo.

Se ti riprendi da una ferita mortale, fai un tiro sulla salute. In caso d'insuccesso, perdi un punto di salute permanentemente. In caso di fallimento critico, il regista di gioco può penalizzarvi con uno svantaggio (pag.10) appropriato (es: ridurre il punteggio di bellezza a causa di uno sfregio).

Morte

Se il vostro personaggio viene ucciso, poi ancora prender nota di ulteriori danni subiti. In certe mondi futuristici o magici, dalla morte si può tornare indietro grazie ad un pronto trattamento, fin quando il corpo è intatto per la maggior parte (non ridotto a -10 volte la salute).

La decapitazione, lo sgozzamento, ecc., possono uccidere chiunque, a prescindere dal punteggio di salute ed i punti ferita. Non preoccuparti di tirare per i danni, calcolare i

rimanenti PD, ecc. Fai conto che passino a -5xSa.

Questo non si applica a una vittima semplicemente colta di sorpresa. Se cogli di sorpresa una malcapitato sbucando da un sentiero con un coltello, non potete automaticamente ucciderlo. Gioca realisticamente. Poiché è un attacco di sorpresa, lui non risponderà all'attacco: fai un attacco totale! Il vostro attacco colpirà quasi certamente. La vittima non potrà difendersi attivamente. Infiggerai probabilmente abbastanza ferite per incapacitarlo o ucciderlo, Ma tutto questo *non è automatico*.

Quando un personaggio giocante importante è ucciso in un modo che non sia troppo improvviso o perfetto per il ruolo, il regista dovrebbe permettere *un'ultima azione* prima di morire. Se questo è un ultimo colpo contro il nemico, non dovrebbe impiegare più di un turno. Se si tratta delle ultime parole sul letto di morte, il regista dovrebbe concedere un po' più di tempo per enfatizzare la drammaticità del momento! Tutto questo non ha nulla a che fare col realismo, ma è divertente!

GUARIRE

Le regole sulle ferite possono sembrare severe, ma non disperarti . . . può andare meglio!

Riprendersi dallo svenimento

Fallire il tiro di 5 o più sull'atterramento, un tiro sul punteggio di salute per rimanere coscienti a 0 punti ferita o meno, e molte altre cose possono farti perdere i sensi. Spetta all'arbitro decidere se sei veramente svenuto oppure totalmente incapacitato dal dolore e dai danni – ma in ogni modo non potete fare nulla.

Potete riprenderti secondo i seguenti modi:

Se ti rimangono 1 o più punti ferita, ti riprendi automaticamente dopo circa un quarto d'ora.

A 0 punti ferita o meno, ma sopra i -1xSa, tira per riprenderti ogni ora. Una volta che ce l'abbia fatta, potete agire normalmente. Ma poiché sei sotto 1/3 dei punti ferita, hai solo la metà del vostro punteggio di movimento e schivata.

A -1xSa o sotto, sei mezzo morto. Tu hai *un singolo* tiro sulla costituzione per riprenderti dopo 12 ore. Se ce la fai, riprendi conoscenza come

descritto sopra, ma se non ce la fai non potrai riprendere conoscenza senza un trattamento medico o la magia – se riesci in un tiro sul punteggio della salute nel momento in cui recuperi dei punti ferita grazie a questi trattamenti, ti svegli ed agisci come sopra. Fin quando non ricevi aiuto, tuttavia, devi fare un tiro sul punteggio di salute ogni 12 ore; se fallisci, muori.

Guarigione

Il riposo ti concede di guarire, a meno che il danno non sia di un tipo che non guarisca naturalmente (per esempio, vedi *Malattie*, pag.32). Alla fine di ogni giorno di riposo e con un pasto decente, tira sul vostro punteggio di costituzione. Se riesci, recuperi un punto ferita. Il regista può applicare dei malus se le condizioni sono cattive oppure concedere dei bonus se queste sono buone.

Pronto soccorso

L'abilità Pronto Soccorso (pag.14) viene utilizzata prevalentemente per praticare il bendaggio oppure trattare lo stato di shock.

S'impiega un minuto per prestare le cure necessarie per fermare un'emorragia. Così si guarisce di un punto ferita.

Dopo il bendaggio, il soccorritore dovrà impiegare più tempo per tenere sotto controllo la vittima e trattare lo stato di shock. Dovrà tenere la vittima al caldo, comoda, calma e immobile. Dopo che sia trascorso il tempo indicato nella sottostante *Tabella del Pronto Soccorso*, può di nuovo tirare contro la sua abilità Pronto soccorso.

In caso di successo, il medico tira come indicato nella tabella per vedere quanti punti ferita la vittima recupera – minimo un punto. Un successo critico fa recuperare il massimo dei punti ferita possibili! Questo tiro *include* il punto ferita per il bendaggio; quindi un tiro totale di 1 non farà recuperare punti ferita. In caso di fallimento critico, la vittima *perde* 2 punti ferita invece di recuperarne!

AFFATICAMENTO

Correre o nuotare a lungo, il soffocamento, e molte altre cose possono causare "affaticamento": una temporanea perdita di Punti Fatica. Il vostro punteggio di Punti Fatica (PF) all'inizio è uguale al vostro punteggio di salute.

Tabella del pronto soccorso.

Livello tecnologico	Tempo per vittima	Punti ferita recuperati
0 - 1	30 minuti	1d - 4
2 - 3	30 minuti	1d - 3
4	30 minuti	1d - 2
5	20 minuti	1d - 2
6 - 7	20 minuti	1d - 1
8	10 minuti	1d
9+	10 minuti	1d + 1

Come i danni rappresentano traumi fisici e perdita di punti ferita, l'affaticamento rappresenta la perdita di energie e riduce i PF. Quando perdi PF, tienine nota sulla vostra scheda.

Punti fatica persi

Sotto sono elencati gli effetti di avere un punteggio basso o negativo di PF. Tutti gli effetti sono cumulativi

Meno di 1/3 dei tuoi PF – Sei molto stanco. Dimezza il vostro movimento, punteggio di schivata e Forza (arrotonda per eccesso). Questo non influenza i punteggi derivati dalla forza, come, ad esempio, i punti ferita e i danni che potete infliggere.

0 PF o meno – Sei al limite del collasso. Se ti affatichi ulteriormente, ogni PS perso fa perdere anche un PF. Per fare qualunque cosa che non sia parlare o riposare hai bisogno di passare un tiro sulla volontà; in combattimento, tira prima di qualunque azione che non sia il far nulla. Se passi il tiro, potete agire normalmente. Se stai affogando, potete continuare a tentare di tenerti a galla, ma soffri la solita perdita di un PF per ogni PF perso. Se fallisci collassi, incapacitato, e non potete far *nulla* fin quando non ritorni ad un valore positivo di PF.

-1xPA – cadi svenuto. Mentre sei svenuto, recuperi i PF alla stessa velocità di quando riposi. Ti svegli quando arrivi ad un punteggio positivo di PF. I tuoi PF non possono *mai* arrivare sotto questo livello. Dopo questo punto, a posto di perdere PF perdi PD!

Costo in punti fatica.

Le seguenti attività generalmente portano ad una perdita di punti fatica.

Combattimento: qualunque battaglia che duri più di 10 secondi farà perdere PF – spendi velocemente energie quando combatti per la vostra vita! Quelli

che non fanno né attacchi né si difendono attivamente durante la lotta, sono esenti da questa spesa, ma altre azioni (es.: lanciare incantesimi) costeranno i loro soliti PF. Alla fine della battaglia, si spende un PF più il numero di PF pari al modificatore per il carico. Questa perdita è *per combattimento*, non per 10 secondi di combattimento. Un combattimento molto lungo può costare di più (a discrezione dell'arbitro), ma dovrebbe durare per 2 o 3 minuti (dai 120 ai 180 turni!) prima che un'ulteriore perdita di PF sia realistica.

Marcia: usa lo stesso costo in PF del combattimento, ma il costo è *per ora* di marcia; es., un'ora di marcia a carico leggero costa 2 PF.

Sforzo eccessivo: portare più del carico "molto pesante", o spingere/tirare un peso veramente elevato, costa un PF *per secondo* (vedi *sollievare e muovere cose*, pag.23).

Correre o nuotare: ogni 15 secondi di scatto, ogni minuto di corsa o di nuoto, c'è bisogno di superare un tiro sulla salute per evitare di perdere un PF.

Inedia: un umano ha bisogno di 3 pasti al giorno. Per ogni pasto saltato, perdi un PF.

Disidratazione: un umano (o elfo, nano ecc.) ha bisogno di due litri di acqua al giorno – 3 nei climi caldi, 5 nel caldo del deserto! Se bevi meno del necessario, perdi un PF ogni otto ore. Se bevi meno di un litro al giorno, perdi un PF e un PD *in più*. Potete riguadagnare tutti i PF persi a causa della disidratazione dopo un giorno di riposo e con ampi rifornimenti d'acqua. Recuperi i PD persi alla normale velocità.

Sonno perduto: se rimani sveglio più di un normale periodo di veglia (solitamente 16 ore), cominci a stancarti. Perdi un PF se non potete andare a letto, e un PF per ogni *ulteriore* quarto di periodo di veglia (tipicamente di quattro ore).

Se hai perso metà o più dei tuoi PF per la perdita di sonno, devi fare un tiro sulla volontà ogni due ore

trascorse in inattività (ad esempio guardando qualcosa). Se non riesci nel tiro, ti addormenti, dormendo fin quando non sei svegliato oppure dopo un'intera notte di sonno. Se ce la fai, hai -2 all'agilità, all'intelligenza e ai tiri sull'autocontrollo. Se sei ridotto a meno di 1/3 dei tuoi PF a causa della mancanza di sonno, tira come sopra ogni trenta minuti di inattività o ogni due ore di azione! Questo può essere molto pericoloso!

Recuperare le forze

Potete recuperare i PF persi semplicemente per sforzi fisici, riposando. Leggere, parlare e pensare sono concessi; camminare o qualunque cosa di più faticoso *non lo è*. I PF persi vengono così recuperati al ritmo di 1 PF per ogni 10 minuti di riposo. Il regista può concedere il recupero di un PF extra se, mentre riposi, mangi un pasto decente. Certe droghe, pozioni magiche, ecc., possono far recuperare PF persi, lo stesso posso gl'incantesimi.

Potete recuperare i PF persi per il *sonno perso* dormendo per almeno 8 ore. Questo fa recuperare 1PA. Per ogni ulteriore ora di sonno ininterrotto, recuperi 1PA.

Per recuperare i PF persi per inedia e disidratazione, hai bisogno di cibo ed acqua; vedi sopra.

ALTRI PERICOLI

Oltre i "normali" rischi per il combattimento con spade, pistole ed incantesimi, gli avventurieri possono normalmente affrontare "altri" pericoli.

Freddo

Il freddo può essere letale. Le armature devono essere isolanti o col riscaldamento per proteggere dall'esposizione prolungata all'ambiente freddo.

Tirate sul punteggio di Salute ogni trenta minuti in un "normale" tempo gelido. Per la maggior parte degli umani, vuol dire sotto gli 1,5°C. Col vento debole (dai 18 Km/h), tira ogni 15

Tabella della velocità durante la caduta al momento dell'impatto

Caduta	Velocità(m/s)	Caduta	Velocità (m/s)
1 metro	5	20 metri	21
2 metri	7	30 metri	26
3 metri	8	40 metri	30
4 metri	9	50 metri	33
5 metri	10	75 metri	40
10 metri	15	100 metri	47
15 metri	18	1.000 metri	146

minuti. Col vento forte (da 54 Km/h), tira ogni 10 minuti. Inoltre, il vento forte può drammaticamente ridurre la temperatura percepita (il "fattore vento gelido"). Vedi anche i modificatori al tiro sottostanti:

Fallire il tiro costa la perdita di 1 PF. Come al solito, una volta che sei ridotto a 0 PF, comincerai a perdere un PD per ogni PF. Il recupero di PF o PD persi a causa del freddo, richiedono una copertura adeguata ed una fonte di calore (fuoco, stufe elettriche, calore corporeo, ecc.).

Collisioni e cadute

I punti ferita e la velocità di un oggetto o di una persona determinano i danni causati dalla loro collisione. La "velocità" indica quanto velocemente si muova un personaggio o un oggetto in metri al secondo (3,6 km/h = 1m/s).

Un oggetto in una collisione infligge danni da botta, esattamente un numero di dadi uguale ai $Pf \times \text{velocità} / 100$. Se risulta meno di un dado, considera come 1d-2.

Se un oggetto in movimento colpisce un oggetto fermo che è troppo grosso per essere spinto - come il terreno, un iceberg o una montagna - i danni vengono inflitti sia all'oggetto che colpisce che a quello colpito. Se l'ostacolo è fragile, l'oggetto in movimento non può infliggere o soffrire più danni della metà della somma della resistenza ai danni e dei PF dell'oggetto colpito.

Cadute

Una caduta e una collisione con un oggetto inamovibile: il terreno. Calcola la vostra velocità (in metri al secondo)

nel momento della collisione usando la seguente tabella.

Se un oggetto cade *su* qualcuno, trova la sua velocità e calcola i danni come per una normale collisione.

Malattie

Malattie e strani malesseri possono colpire gli avventurieri in terre esotiche... o addirittura a casa loro! La ricerca di una cura - che sia per la logorante malattia della principessa, la peste aliena, o la bioarma dei terroristi - è un ottimo spunto per una trama.

Le cose importanti da sapere circa una data malattia, sono:

Tiri per resistere: un tiro favorevole sulla salute evita di contrarre la malattia. Molte malattie permettono di tirare con modificatori da 0 a -6 sulla salute. Se riesce, la vittima non contrae la malattia. Se non riesce la vittima è contagiata, tuttavia può fare ulteriori tiri - una volta per ciclo - per guarire.

Ritardo: questo è il periodo d'incubazione - il tempo che passa dall'esposizione iniziale all'agente patogeno e l'apparizione dei primi sintomi per chi ha fallito la prova di resistenza. Solitamente è di 24 ore per una generica malattia, ma questo periodo può variare enormemente per malattie reali.

Danni: gli effetti della malattia in termini di gioco. Questo è tipicamente 1 punto di danno intossicante, ma può essere di più - fino ad 1d - per malattie particolarmente virulente. La resistenza ai danni non protegge contro le malattie! I sintomi (febbre, raffreddore, tosse, macchie, sfoghi, ecc.) appaiono dopo che il soggetto comincia a soffrire i danni della malattia. I danni di una malattia non guariscono naturalmente fin quando il soggetto non riesce nel tiro sulla salute per guarire!

Cicli: Una malattia danneggia l'ospite ad intervalli regolari fin quando non riesce in un tiro sulla salute o un eventuale numero di cicli *massimo* sia

Situazione	Modificatore ai tiri
Nudo o vestiti leggeri	-5
Vestiti pesanti	0
Vestiti Polari	+5
Tenuta riscaldata	+10
Vestiti umidi	ulteriore -5
Ogni 5.5°	sotto i -18°C
Di temperatura percepita	-1

passato. Generalmente, l'intervallo tra due tiri sulla salute è di un giorno. Il numero di cicli varia con la mortalità della malattia; per esempio, una malattia potenzialmente fatale può infliggere 1PF a ciclo ma durare per 20 – 30 cicli.

Una volta che i sintomi di una malattia diventano palesi, si può identificarla con un tiro sull'abilità Diagnosticare. Non si può identificare una malattia completamente nuova, ma un buon tiro può dare abbastanza informazioni per permettere un adeguato trattamento.

Rimedi appropriati –erbe, droghe, ecc. – possono dare un bonus ai tiri sulla salute dopo ogni ciclo per guarire da certe malattie. A livello tecnologico 6 o superiore, gli antibiotici (es.: penicillina) danno un +3 ai tiri per riprendersi dalla maggior parte delle malattie batteriche.

Fuoco

Se trascorri *parte* di un turno nel fuoco(es.: correre attraverso le fiamme), subisci 1d-3 di danni da fuoco. Se trascorri un intero turno in un fuoco di normale intensità – o se sei tu che bruci – subisci 1d-1 danni per secondo. Fuochi molto intensi infliggono più danno; per esempio, metallo fuso o una fornace infliggono 3d danni per secondo!

L'esposizione continuata ad un fuoco può risultare in un intenso calore che può rapidamente affaticarti persino se le fiamme stesse non possono passare la vostra resistenza ai danni. Vedi *calore intenso* (più sotto).

Un *colpo singolo* che infligga almeno 3 punti di danno da fuoco incendia parte dei vestiti della vittima. Questo infligge 1d-4 danni da fuoco al secondo e distrae (-2 all'agilità, a meno che il danno semplicemente non possa danneggiare il bersaglio). Per spegnere il fuoco, la vittima deve battere la zona con le mani. E' necessario un tiro sull'agilità ed ogni tentativo equivale da un'azione "Prepararsi".

Un *colpo singolo* che infligga 10 o più punti di danno da fuoco, incendia *tutti* i vestiti della vittima. Questo infligge 1d-1 danni da fuoco al secondo e distrae *molto* (-3 all'agilità eccetto quando si tenta di rotolarsi per spegnere il fuoco). Per spegnere il fuoco, la vittima deve rotolare sul terreno. Questo richiede un tiro sull'agilità, ed ogni tentativo richiede *tre* azioni di "prepararsi". Saltare nell'acqua richiede un secondo e estingue le fiamme automaticamente.

In tutti i casi ricordati di applicare le penalità all'agilità per lo shock se le fiamme infliggono ferite!

Calore

Quando fa caldo, non avrai problemi se rimani all'ombra senza muoverti troppo. Ma se sei *attivo* a temperature di 5,5°C sopra la vostra temperatura ottimale – sopra i 26,5°C per la maggior parte degli umani – fai un tiro sulla salute ogni 30 minuti.

Se non riesci perdi un PF. In seguito ad un fallimento critico prendi un colpo di calore: perdi 1d di punti fatica. Come al solito, se andate sotto i 0 PF, cominciate a perdere 1 PD per ogni ulteriore PF perso. Non potete recuperare questi PF o PD persi per il caldo fin quando non ti trovi in una zona più fresca.

A temperature fino a 16,5°C oltre la vostra zona (33 – 49°C per gli umani), perdi un ulteriore PF se perdi PF a causa della mancanza di cibo o di acqua. A temperature superiori ai 33°C oltre la vostra temperatura ottimale (49,5 – 65,5°C per gli umani), questa perdita aumenta a 2.

Veleno

Il veleno può essere messo sulle armi; sui dardi, aghi o punte nelle trappole; nel cibo e nell'acqua offerto da nemici traditori; e in qualunque cosa dove tu non aspetti che sia.

Le cose importanti da ricordare sul veleno sono:

Tempo d'azione: molti veleni richiedono da pochi secondi a diverse ore prima di agire. Questo è quasi *sempre* vero per i veleni ingeriti.

Resistenza: Alcuni veleni danno alla vittima la possibilità di effettuare un tiro sulla Salute per resistervi. Questo tiro deve essere effettuato dopo il tempo d'azione del veleno. Spesso ci sono dei modificatori a questo tiro: un veleno molto leggero può concedere un modificatore di +2 al proprio punteggio di salute, mentre uno a cui sia quasi impossibile resistere potrebbe dare un modificatore di -8! Solitamente i modificatori vanno da 0 a -4. La resistenza ai danni non influenza mai questo tiro.

Se sei in un *ambiente* velenoso (come una nube di gas o atmosfera tossica) e riesci nel primo tiro, fai un tiro ogni secondo fin quando il veleno non ha più effetto oppure lasci l'area coinvolta. Se il veleno ha un tempo di azione, tira dopo questo tempo e

successivamente ogni volta che quel tempo sarà trascorso.

Effetti: gli effetti più comuni dei veleni sono un danno o un affaticamento *da intossicamento*. Veleni molto leggeri possono infliggere solo 1 PF o 1 PD; veleni più potenti possono infliggere 1d o più. La riduzione al danno non ha effetti su questo tipo di danno. Questi PF e PD persi si recuperano normalmente.

Soffocamento

Se sei *completamente* senz'aria perdi un PF per secondo. Se stai annegando a causa di un tiro fallito sull'abilità "nuotare", potete respirare *un po'* d'aria, ma ingoi anche un po' d'acqua: tira sulla vostra abilità di nuoto ogni 5 secondi; non riuscire nel tiro ti costa un PF (vedi *Nuotare* a pag.23).

A 0 PF, devi riuscire nei tiri volontà ogni secondo, altrimenti cadi svenuto. A prescindere dai PF o PD, muori dopo 4 minuti senz'aria.

Se respiri aria pura prima di morire, smetti subito di perdere PF e cominci a recuperare i PF al normale ritmo (vedi *Riprendersi dall'affaticamento*, pag.31). Se sveni, ti riprendi come ritorni ad avere almeno 1PA. Se stavi affogando, un soccorritore dovrà anche riuscire in un tiro sulla sua abilità di "pronto soccorso" per far espellere l'acqua dai polmoni per salvarti.

Se sei stato senz'aria per più di due minuti, effettua un tiro sul vostro punteggio di salute per evitare danni cerebrali permanenti: -1 al punteggio d'intelligenza.

Quando realizzi una nuova ambientazione per il vostro gioco, comincia prendendo in considerazione la lista di controllo sottostante. Ovviamente non è da intendersi esaustiva, ma se avrai passato del tempo a descrivere i dettagli elencati, allora sarà stato un buon inizio.

Lingue

Leggi e costumi

Società e forma di governo

Livello tecnologico

Economia

Altri piani di esistenza (eventuali)

Ambientazione dell'avventura

Abilità, lavori e professioni

Armi e combattimento

Il modulo per la pianificazione della campagna ed altri moduli di GURPS e il materiale utile può essere scaricato al sito www.sjgames.com/gurps/resources