

dimensioni

Gioco di Ruolo
narrativo per più
ambientazioni



COLLABORATORI

Ideazione: **Carlo Casagrande Raffi, Michelangelo Mariucci, Francesco Mariucci**

Sviluppo e Realizzazione: **Carlo Casagrande Raffi**

Hanno Collaborato: **Alessandro Roncigli, Roberto Rosati,**

Gianluca Merli, Filippo Paciotti

Disegno di copertina: **Michela Da Sacco, Igor Ritossa (colori)**

Cornice e Logo Dimensioni: **Maurizio Treppo**

Disegni interni: **Giorgio Beltramini, Michela Da Sacco**

Pubblicazione sul Web: **Dragons' Lair**

Playtesters

**Marco Barducci, Luca Ghigi, Marco Giammarioli, Gabriele Licata, Giordano Mancini,
Gianluca Merli, Matteo Merli, Paolo Olivieri, Filippo Paciotti, Alessandro Roncigli**

Si ringraziano

**Giorgio Beltramini, Tommaso Bon, Davide Capraro, Daniele Durì, David Gasparri,
Gabriele Licata, Giordano Mancini, Marco Mariucci, Marco Giammarioli, Gianluca
Merli, Andrea Martinelli, Gabriele Picchi, Roberto Rosati, Maurizio Treppo,
Massimiliano Vispi, Pierluigi Vispi**

Ringraziamenti Speciali

Gianluca Merli per le sue critiche spietate; Alessandro Roncigli per il suo interessamento e per la grande disponibilità; Roberto Rosati per i suoi preziosi consigli; Alessandro Zanin e la Dragons' Lair per la fiducia che mi hanno dato; tutti quelli che vorranno collaborare alla crescita e al miglioramento di questo gioco.

Visitate il sito di Dimensioni:

<http://dlair.telnetwork.it/gdr/dimensioni/>

Pubblicazione amatoriale intesa al solo scopo d'intrattenimento.

E' vietata la riproduzione anche parziale di testi e disegni senza il permesso scritto dell'editore e/o degli autori.

Copyright © 1999-2000 Ikuvium Games e Dragons' Lair.

Rev. 1.0

*Mai un uomo si trovò più pericolosamente vicino
ai segreti arcani della creazione, mai un cervello
organico fu più prossimo a subire un totale annichilimento
nel caos che trascende forma, forza e materia.
Appresi il motivo per cui la metà delle stelle, la cui esistenza
è stata accertata storicamente, si sono estinte.
Intesi qual è il segreto che si nasconde dietro la Nubi di
Magellano
e le nebulose globulari e conobbi la nera verità velata
dall'immemorabile allegoria del Tao.*

– H. P. Lovecraft

PREFAZIONE

Dimensioni è un gioco di ruolo che sintetizza due filosofie di concepire un sistema: la prima, quella classica, nata con D&D e poi evolutasi con i giochi che lo hanno seguito, vede il sistema di gioco di ruolo come un insieme di regole, più o meno complesse, senza esaltare la narrazione vera e propria, spesso messa in secondo piano dall'aspetto più meccanico del sistema.

La seconda, sorta in questi ultimi anni, vede il gioco come pura narrazione, riducendo l'uso del dado al minimo e, a volte, senza utilizzarne alcuno. Tutte le scene ruotano attorno alla capacità del Master che deve decidere come si risolvono le azioni, l'andamento dei combattimenti e tutti gli altri casi dove i dadi la facevano da padroni.

Questi due modi di concepire il gioco di ruolo sono stati fusi insieme in Dimensioni: esso è così un sistema di base, molto semplice ed intuitivo, nel quale vengono utilizzati alcuni tiri di dado (ma è anche possibile non utilizzarli affatto), per far intraprendere ai personaggi le varie azioni di gioco e, allo stesso tempo, punta molto sulla narrazione, che deve essere concepita come le scene di un film o di un libro, riducendo il più possibile l'uso del dado e lasciando al Master un'ampia discrezionalità sulla gestione degli eventi.

Le regole generali sono essenziali e semplici proprio per far in modo di ampliare il background dello scenario e del personaggio che lo vive, stimolando l'interpretazione dello stesso. Ed è proprio sulla narrazione e sull'interpretazione che incoraggiamo giocatori e narratore a fare leva, al fine di poter costruire insieme momenti di puro divertimento.

– Ikuvium Games
5 Aprile 2000

Questo sistema usa i dadi classici impiegati nella maggior parte dei giochi di ruolo: quello a quattro facce (1D4), a sei (1D6), a otto (1D8) e a dieci (1D10) facce (il più utilizzato da questo sistema).

E' però possibile giocare anche senza dadi, per coloro a cui è cara la pura narrazione.

Eccetto questi pochi elementi non vi occorrerà altro se non tutta la vostra immaginazione. Ricordatevi, infine, che gli arrotondamenti vengono fatti tutti quanti per eccesso.

Buon divertimento!

INDICE

CAPITOLO 1: CARATTERISTICHE PRINCIPALI E DERIVATE

Introduzione	6
Caratteristiche principali e derivate	6
Caratteristiche fisiche	6
Caratteristiche mentali	7
Scala dei valori delle caratteristiche	7
Caratteristiche derivate	7

CAPITOLO 2: LA CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

Scelta del personaggio	8
Creazione del background	8
Ripartizione dei 55 punti	8
Caratteristiche derivate	8
Le Abilità	9
Gruppi di Abilità	9
Penalità dei Gruppi	9
I Gruppi	9
Educazione	9
Agilità	9
Manualità	10
Conclusioni	10
Scelta delle abilità	10
Distribuzione dei punti abilità	10
I bonus speciali	11
La tabella dei danni	11
Completamento del personaggio	11

CAPITOLO 3: I TIRI ABILITÀ O CHECK ROLLS

Differenza fra i Check	12
La tabella delle difficoltà	12
Come effettuare il tiro	13
Determinare la difficoltà del tiro	13
Confronto di abilità nell'interazione fra i personaggi	14
Gradi di successo nel check	14
Tiri aperti	15
Giocare senza dadi	15
Un sistema cinematografico	15

CAPITOLO 4: LE ABILITÀ

Descrizione generale	16
Valori base e defaults	16
Gruppo Educazione	16
Linguistiche	16
Professionali	16
Magiche	17
Gruppo Agilità	17
Combattimento	17
Sportive	17
Furtive	17
Gruppo manualità	18
Artistiche	18
Manuali	18
Abilità di combattimento	18
Distinzione fra le classi	18
Le diverse penalità delle categorie di armi	18
La tabella delle abilità di combattimento	19
Creazione di nuove abilità	19
Le abilità non necessarie	19
Avanzamento delle abilità	19
Esperienza diretta	19
Esperienza indiretta	22

Imparare nuove abilità	22
----------------------------------	----

Allenamento	22
-----------------------	----

CAPITOLO 5: IL COMBATTIMENTO

Regole generali	24
Dichiarazione degli intenti	25
Dichiarazione di attacco e/o difesa	25
Iniziativa	25
Verifica dei bonus e dei malus	25
Fase di attacco	26
Il tiro di attacco	26
Risultati	26
Fase di difesa	26
Parata	26
Schivata	26
Danni del combattimento	27
Conseguenze dei danni	27
Armature	28
Consigli per il narratore relativi al combattimento	28
Regole speciali di combattimento	28
Combattimento disarmato	28
Disarmo	28
Ritardo sull'iniziativa	28
Sorpresa	29
Combattimento su veicoli e animali	29
Eventi sfavorevoli	29
Colpi su parti del corpo specifiche	29
Combattimento con lo scudo	30
Combattimento con più armi	30
Armi speciali	30
Raggio delle armi da lancio	30
Le armi da fuoco	30
Dimensione del bersaglio	31
Esplosioni	31
Stordimento	31

CAPITOLO 6: ALTRE REGOLE GENERALI

Subire danni	32
Essere travolti	32
Fuoco	32
Veleni	32
Velocità	33
Soffocamento	33
Strutture	33
Attacco a strutture	33
Ripararsi dietro alle strutture	33
Ingombro	33
Ingombro delle armi	33
L'energia magica	34
Movimento	34
Lo shock	34
Cos'è e perché va fatto	34
Quando va fatto	34
Come va fatto	34
La difficoltà	35
Assuefazione e situazioni shockanti	35
Durante i combattimenti	35
Risultati del tiro	35

CAPITOLO 7: LE CREATURE

Caratteristiche	38
Le abilità	38

INDICE DELLE TABELLE

TABELLA 1: Livello delle caratteristiche	7
TABELLA 2: Gruppi principali e sottogruppi di abilità	9
TABELLA 3: Penalità dei gruppi	9
TABELLA 4: Danni	11
TABELLA 5: Livello di difficoltà	14
TABELLA 6: Giocare senza dadi	15
TABELLA 7: Abilità	16
TABELLA 8: Mettere trappole	17
TABELLA 9: Medicina	17
TABELLA 10: Scassinare	17
TABELLA 11: Penalità alle categorie delle armi	18
TABELLA 12: Armi bianche a distanza	20
TABELLA 13: Armi da fuoco	20
TABELLA 14: Armi corpo a corpo	21
TABELLA 15: Esperienza	22
TABELLA 16: Azioni aggiuntive di attacco/difesa	24
TABELLA 17: Azioni aggiuntive di attacco/difesa ③	25
TABELLA 18: Esempi di vantaggi e svantaggi	25
TABELLA 19: Protezione ed armature	28
TABELLA 20: Penalità e bonus durante il combattimento	31
TABELLA 21: Danni da caduta	32
TABELLA 22: Danni da travolgimento	32
TABELLA 23: Veleni	32
TABELLA 24: Velocità	33
TABELLA 25: Strutture:	33
TABELLA 26: Shock	34
TABELLA 27: Difficoltà sul tiro di Shock	35
TABELLA 28: Stordimento	35
TABELLA 29: Panico	36
TABELLA 30: Effetto fisico/mentale minore	36
TABELLA 31: Effetto fisico/mentale maggiore	36
TABELLA 32: Effetti gravi	36
TABELLA 33: Malattie mentali	36
TABELLA 34: Esempi di fobie	36
TABELLA 35: Caratteristiche fisiche delle creature	38
TABELLA 36: Danno inflitto dalle creature	39

CAPITOLO I

CARATTERISTICHE PRINCIPALI E DERIVATE

INTRODUZIONE

Dimensioni è un gioco di ruolo di narrazione. Come tale presuppone un uso limitato dei dadi (o addirittura nullo), enfatizzando la storia e l'interpretazione dei giocatori.

Questi, in base alla storia che il personaggio vive, alle sue abilità e caratteristiche, devono descrivere, con la maggiore accortezza possibile, tutte le azioni da esso intraprese durante il racconto.

In Dimensioni ogni personaggio viene descritto in base a dei valori numerici che rappresentano le sue caratteristiche fisiche, mentali, ciò che esso sa fare o conosce. Le caratteristiche principali sono cinque e determinano i tratti fondamentali: sono **Forza, Destrezza, Conoscenza, Volontà e Percezione**.

Percezione. Da queste ne derivano altre sette che aiutano a descrivere in maniera più dettagliata le potenzialità del personaggio e sono: Difesa, Movimento, Vitalità, Iniziativa, Shock, Energia Magica e Resistenza Magica. Più avanti vedremo in dettaglio come le caratteristiche principali e derivate vengono determinate, per ora ci basta sapere che sono valori necessari a capire come ogni personaggio è strutturato fisicamente e mentalmente.

Oltre a questi valori c'è ovviamente il suo background, punto centrale per la formazione dei personaggi; attraverso di esso egli prende vita ed inizia il suo cammino in un mondo fantastico fatto di incontri, pericoli, intrighi e lotte. La storia del personaggio è forse ancora più importante delle sue caratteristiche, perché determina le sue abilità, ciò che il personaggio sa fare. Esse sono molto importanti e vanno scelte con cura, in armonia con il suo background.

Per creare il vostro personaggio, tutto quello che occorre è avere idee chiare sulla sua storia, sulla sua professione, sulle sue conoscenze, sulle sue caratteristiche fisiche e mentali.

Una volta che questi aspetti sono stati chiariti tutto ciò di cui avete bisogno è solo tanta voglia di divertirvi.

CARATTERISTICHE PRINCIPALI E DERIVATE

Cominciamo subito a vedere quali sono le regole principali del gioco iniziando dalla descrizione delle caratteristiche e proseguendo con la creazione vera e propria del personaggio.

Le caratteristiche principali sono cinque e si distinguono in **Fisiche e Mentali**. Rappresentano l'anima del personaggio, definendolo in tutti i suoi aspetti. Determinano le caratteristiche derivate e le abilità ed hanno un'importanza fondamentale nello svolgimento del gioco.

CARATTERISTICHE FISICHE

Forza (FOR)

Rappresenta la potenza muscolare di un personaggio, la sua capacità di sollevare pesi, forzare e piegare oggetti, ma anche la costituzione, la robustezza, la resistenza ai danni fisici, alle malattie ed agli sforzi in generale (es. ferite, infezioni, veleni, affaticamento da corsa, nuoto, età); influenza le abilità di combattimento, sportive e la **Vitalità** del personaggio. La TABELLA 35 a pagina 38 dà un esempio del peso che si può sollevare in base al valore posseduto.

Destrezza (DES)

Rappresenta la capacità di coordinare i propri movimenti con precisione ed al



momento opportuno (durante attività sportive, in combattimento, mirando con armi da lancio o da fuoco, riparando un oggetto molto delicato, ecc.). Influenza le abilità sportive, manuali, furtive, le abilità di manovra di veicoli e quelle di combattimento, il valore di **Difesa**, il **Movimento** e l'**Iniziativa**.

TABELLA 1 LIVELLO DELLE CARATTERISTICHE

Valore	Livello
3	Minimo vitale
5	Estremamente basso
7	Basso
9	Appena sotto la media
10-11	Nella media
13	Sopra la media
15	Buono
17	Ottimo
19	Eccezionale
20	Massimo raggiungibile

CARATTERISTICHE MENTALI

Conoscenza (CON)

Rappresenta il bagaglio culturale e l'istruzione ricevuta da un personaggio. Influenza tutte le abilità a carattere conoscitivo quali quelle artistiche, professionali, linguistiche, scientifiche.

Volontà (VOL)

Rappresenta la forza interiore, la determinazione e la tenacia spirituale di un personaggio (per dominare la paura e le forti emozioni), ed è indice della sua potenza magica. Influenza le arti magiche, lo **Shock**, l'**Energia Magica** e la **Resistenza Magica**.

Percezione (PER)

Rappresenta la sensibilità interiore, le capacità sensoriali esteriori (i cinque sensi) e la facoltà di intuire fenomeni extrasensoriali (presentimento e "sesto senso"). Influenza le abilità artistiche, furtive, lo **Shock** e l'**Iniziativa**.

SCALA DEI VALORI DELLE CARATTERISTICHE

I valori delle caratteristiche per i personaggi umani vanno da un minimo di 3 ad un massimo di 20. Per le altre creature non umane essi possono assumere valori diversi. La TABELLA 1 dà un'indicazione generale sul livello delle caratteristiche in base al valore posseduto. I valori compresi fra questi numeri vanno considerati di conseguenza.

CARATTERISTICHE DERIVATE

Queste caratteristiche si chiamano derivate perché il loro valore viene calcolato in base alle caratteristiche principali. Esse sono: **Vitalità**, **Energia Magica**, **Difesa**, **Shock**, **Movimento**, **Resistenza Magica** ed **Iniziativa**.

Più avanti saranno spiegate in dettaglio.



CAPITOLO 2

LA CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

La procedura, sebbene non particolarmente difficile, va studiata bene al fine di ottimizzare il personaggio ed evitare di commettere errori grossolani.

La creazione del personaggio prevede i seguenti passi:

- ➡ scelta del personaggio;
- ➡ creazione del background;
- ➡ ripartizione di 55 punti fra le cinque caratteristiche;
- ➡ calcolo dei valori;
- ➡ scelta delle abilità;
- ➡ partizione dei punti fra le abilità;
- ➡ completamento del personaggio.

SCELTA DEL PERSONAGGIO

Il giocatore dovrà innanzi tutto avere le idee chiare sul ruolo da interpretare durante l'avventura, in quanto da questa scelta dipenderà la serie di abilità che figureranno sulla scheda, rendendo operativo il personaggio; naturalmente il ruolo che si vuole interpretare dovrà essere adeguato e conforme all'ambientazione proposta nell'avventura.

CREAZIONE DEL BACKGROUND

Nella scheda è riservato un piccolo spazio per definire nei particolari la storia e la formazione umana del personaggio; questa operazione è essenziale poiché crea l'anima dell'eroe, caratterizzandone i tratti emotivi, intellettuali e fisici; da essa dovranno emergere i gusti, i punti di forza, le debolezze e le esperienze pregresse al fine di estrarne una serie di abilità ed eventualmente, in accordo con il Narratore, alcune singolari capacità. Questa è anche la parte in cui il giocatore può dare libero sfogo alla sua fantasia, creando ciò che egli desidera impersonare. Non considerate i personaggi come se fossero tutti uguali, ma personalizzateli il più possibile, dettagliandoli nei minimi particolari, perché sono questi che alla fine faranno la differenza, anche durante l'avventura.

Ad esempio, il Dr. Watson, che ha com-

battuto in Afghanistan, sarà un buon conoscitore dei veleni usati nell'area indiana; infatti un medico generico di fine ottocento, come Watson, non possedeva necessariamente nozioni profonde sui veleni, tanto meno su quelli indiani, quindi tale esperienza gli fornisce un'abilità peculiare (che può essere sintetizzata a livello di gioco con l'abilità *Conoscenza Veleni*).

RIPARTIZIONE DEI 55 PUNTI

Addentriamoci ora nella fase più tecnica del sistema. Per dare vita al personaggio occorre descriverlo tramite le caratteristiche.

Come detto in precedenza queste sono cinque e il loro valore va da un minimo di 3 ad un massimo di 20. Quanto più alti sono i valori delle caratteristiche, tanto migliore sarà il personaggio. Generalmente i valori medi si aggirano attorno a 10 e 11, di conseguenza un valore di 13 o 14 indicherà già un punto di forza.

Tali valori vengono decisi dal giocatore che, inizialmente, avrà a disposizione 55 punti da ripartire tra le cinque caratteristiche. E' logico che questi punti dovranno essere assegnati in modo da rispettare il background del personaggio; così non si potrà dare 5 alla *Forza* di un personaggio che fa il guerriero di professione, a meno che no si voglia creare una situazione grottesca e buffa da applicare ad avventure di carattere comico e divertente. Cercate di evitare paradossi come questo e in caso di dubbi, fatevi consigliare dal **Narratore**.

Ricordate infine che i valori assegnati alle caratteristiche determinano anche le caratteristiche derivate (di cui parleremo fra breve) e soprattutto i **valori di default** delle abilità.

Per **valore di default** si intende il livello dell'abilità calcolato in base ai valori delle caratteristiche come riportato nella TABELLA 7 delle abilità a pagina 16.

Per **valore base** si intende il **valore di default** meno le penalità date dai gruppi dell'abilità.

Per **valore finale** si intende il **valore base** modificato dai punti da distribuire.

CARATTERISTICHE DERIVATE

Ricordiamo che sono: **Vitalità**, **Energia Magica**, **Difesa**, **Shock**, **Movimento**, **Resistenza Magica** e **Valore di Iniziativa**. Per maggiori chiarimenti si rimanda ai paragrafi specifici.

La **Vitalità** indica i colpi che un personaggio può subire prima di morire. La morte infatti avviene quando questa raggiunge valori inferiori allo zero.

L'**Energia Magica** misura le capacità magiche del personaggio mentre la **Resistenza Magica** indica la sua attitudine a resistere contro attacchi magici.

La **Difesa** misura le capacità difensive come spiegato nel capitolo dedicato al combattimento (vedi pagina 26).

Lo **Shock** misura la capacità di un personaggio di resistere a situazioni di stress mentale.

Infine il **Movimento** indica i metri che il personaggio può percorrere in un round.

Per ulteriori informazioni si rimanda ai paragrafi che trattano specificamente questi valori.

Quello che ora ci interessa è come vengono calcolati questi valori al momento della creazione del personaggio.

La **Vitalità** è sempre influenzata dalla **Forza** del personaggio ed è così calcolata:

$$VIT = FOR \times 2$$

L'**Energia Magica** è influenzata dalla **Volontà** del personaggio in questo modo:

$$EM = VOL \times 2$$

La **Resistenza Magica**:

$$RM = VOL$$

La **Difesa** dipende dalla **Destrezza**, infatti:

$$DIF = DES + 2$$

Lo **Shock** è influenzato sia dalla **Volontà** che dalla **Percezione**:

$$SHOCK = [VOL + (20 - PER)]/2$$

Il **Movimento** dipende sia dalla **Destrezza** che dalla **Forza** ed è così calcolato:

$$MOVIMENTO = (FOR + DES)/2$$

Il valore di **Iniziativa** dipende dalla **Destrezza** e dalla **Percezione** ed è così calcolato:

$$INIZIATIVA = (DES + PER)/2$$

LE ABILITÀ

Al momento della creazione del personaggio, il giocatore deve scegliere una serie di abilità in base al background del proprio eroe; un'abilità rappresenta la bravura del personaggio nel compiere una certa azione, ovvero la probabilità di successo nel compiere un'azione non ordinaria.

Correre o mangiare, così come tutte le azioni che si compiono quotidianamente o per abitudine, possono definirsi ordinarie, mentre azioni particolarmente difficili o mai fatte prima sono straordinarie; questa distinzione è strettamente relativa al background del personaggio. Per esempio: per un pilota di aereo è normale, cioè ordinario, manovrare un veicolo, ma se le condizioni sono avverse (avaria dei motori, tempesta, ecc.), aumenterà il grado di difficoltà e si renderà necessario un *check* (cioè un tiro) dell'abilità *pilotare veicoli*. Al contrario, per una persona che non sa pilotare un aereo, tale azione sarà per lui straordinaria, di estrema difficoltà e praticamente impossibile.

In conclusione è richiesto un *check* dell'abilità soltanto quando l'azione che si vuole compiere risulta particolarmente difficile o nuova per il personaggio (vedi pagina 13).

VIRTÙ, TALENTI E CARENZE

Ogni personaggio possiede in maniera più o meno accentuata delle Virtù o dei Talenti. In termini di gioco essi non sono altro che un modo per memorizzare meglio le formule (anche se piuttosto semplici), che il sistema propone per essere usate con le abilità. Quindi anziché dire che la media tra Forza e Destrezza è pari a 12, potremmo dire che il Vigore di quel personaggio è pari a 12. Le virtù sono quattro, e cioè:

$$\text{Vigore} = (\text{DES} + \text{FOR})/2$$

$$\text{Accuratezza} = (\text{DES} + \text{PER})/2$$

$$\text{Intuito} = (\text{PER} + \text{CON})/2$$

$$\text{Dote} = (\text{CON} + \text{VOL})/2$$

TABELLA 2
GRUPPI PRINCIPALI E SOTTOGRUPPI DI ABILITÀ

EDUCAZIONE	AGILITÀ	MANUALITÀ
Abilità Linguistiche	Abilità di Combattimento	Abilità Artistiche
Abilità Professionali	Abilità Sportive	Abilità Manuali
Abilità Magiche	Abilità Furtive	Abilità di Guida di Veicoli

Ovviamente nel caso che questi valori siano bassi, denoteranno delle Carenze anziché dei talenti.

D'ora in poi le virtù verranno usate per indicare il *Valore di Default* delle abilità che il personaggio possiede insieme alle formule.

GRUPPI DI ABILITÀ

Tutte le più rilevanti attività umane sono state raggruppate in tre filoni principali:

- » Educazione
- » Agilità
- » Manualità

Ogni gruppo a sua volta è composto da sottogruppi di abilità simili, come viene schematizzato in TABELLA 2:

PENALITÀ DEI GRUPPI

Ogni gruppo dà delle penalità al *valore di default* delle abilità che ogni personaggio possiede, che variano in base a quelle che vengono chiamate attitudini. Esse rappresentano ciò che il personaggio è più portato ad imparare in base ai valori delle caratteristiche che possiede: ad esempio, se si ha una elevata *Destrezza*, sarà più facile imparare abilità sportive o di combattimento, mentre un'elevata *Conoscenza* semplificherà l'apprendimento di quelle Professionali.

La TABELLA 3 mostra come la penalità, che ogni gruppo di abilità possiede, tende ad essere diversa a seconda di tre caratteristiche del personaggio, che sono: *Conoscenza* (per il gruppo di Educazione), *Destrezza* (per quello di Agilità) e *Percezione* (per quello di manualità).

Queste penalità vanno ad incidere, come detto precedentemente, sul *valore di default* del personaggio nel momento

in cui apprende nuove abilità. E' importante quindi che si comprenda bene questo meccanismo che, in realtà, è un semplice calcolo algebrico. I loro valori sono stati assegnati in base ad un criterio logico. Tuttavia i coefficienti possono essere cambiati con altri ritenuti più appropriati e il Narratore può, se lo ritiene necessario, fare variazioni a piacimento.

I GRUPPI

EDUCAZIONE

Sotto questa voce rientrano tutte quelle abilità che necessitano di uno specifico apprendimento attraverso lo studio e l'applicazione costante, (ad esempio per esercitare professioni quali quella di medico, interprete, avvocato, ragioniere, giornalista, ingegnere, professore, sacerdote, alchimista, mago, ecc.).

Più in particolare i sottogruppi sono:

Abilità linguistiche

Contiene tutte le abilità relative alla conoscenza delle lingue vive e morte (parlare, leggere e scrivere Inglese, Francese, Tedesco, Cinese, Spagnolo, Latino, Greco, Sanscrito, Ebraico, Geroglifico, Cuneiforme, Sumerico, ecc.).

Abilità professionali

Riguardano tutte le abilità relative alla pratica di una professione, ad esempio Medicina, Diritto, Economia, Chimica, Storia, Letteratura, ecc.

Abilità Magiche

Rappresentano le capacità di utilizzare conoscenze arcane di tipo magico ed alchemico. Vedi Dimensioni Arcane di prossima pubblicazione.

AGILITÀ

Sotto questa voce rientrano quelle abilità che richiedono destrezza e attività fisica in genere, come ad esempio le arti marziali, l'uso di una qualsiasi arma, esercizi ginnici complessi, sports, movimenti furtivi, giochi di prestigio, ecc. I sottogruppi sono:

Combattimento

Comprende tutte le abilità di offesa e difesa relative al combattimento corpo a

TABELLA 3
PENALITÀ DEI GRUPPI

EDUCAZIONE		AGILITÀ'		MANUALITA'	
CON	Penalità	DES	Penalità	PER	Penalità
3-5	-7	3-5	-6	3-5	-5
6-8	-6	6-8	-5	6-8	-4
9-12	-5	9-12	-4	9-12	-3
13-15	-4	13-15	-3	13-15	-2
16-18	-3	16-18	-2	16-18	-1
19-20	-2	19-20	-1	19-20	0

corpo e a distanza. Ad esempio arti marziali, armi bianche a distanza ed a corpo a corpo, armi da fuoco, armi pesanti.

Sportive

Comprende tutte le abilità relative alla pratica di sport o di azioni particolarmente impegnative come ad esempio giocare a polo, a cricket, football, tennis, nuotare, lanciarsi con una liana, immergersi in apnea, ecc.

Furtive

Comprende scassinare, borseggiare, muoversi silenziosamente, nascondersi, travestirsi, disattivare sistemi di sicurezza, giochi di prestigio, illusionismo, ecc.

MANUALITÀ

Sotto questa voce rientrano quelle abilità che richiedono in genere una capacità tecnico-pratica, ma talvolta anche sentimento, intuizione e percezione estetica. Ad esempio lavori di falegnameria, carpenteria, oreficeria, scultura, pittura, musica.

Guida Veicoli

Contiene tutte le abilità relative alla guida ed al pilotaggio di mezzi di locomozione come ad esempio guidare un treno, un carro armato, un deltaplano, un sottomarino, ma anche mezzi più domestici come camion, automobili, biciclette, motociclette ed animali come il cavallo, cammello, elefante, ecc.

Artistiche

Comprende pittura, scultura, musica, danza e tutte le altre arti.

Manuali

Sono possedute da chi svolge un lavoro di falegname, fabbro, orefice, ceramista, elettricista, meccanico, ecc.

CONCLUDENDO

E' importante capire che questi gruppi non sono strutturati in maniera rigida, ma possono essere cambiati, se il Narratore lo ritiene necessario. A volte infatti può essere difficile inquadrare una certa abilità all'interno di un gruppo in maniera fisica, proprio perché alcune di esse hanno caratteristiche ambigue che si adattano bene sia ad un gruppo che ad un altro.

Ad esempio l'abilità di *creare vasi* di ceramica artistici può rientrare sia nel sottogruppo di *abilità artistiche* che in quello delle *manuali*. In questo caso ha poca importanza dove viene collocata, conta invece capire, in base al background del personaggio, se andrà messa nella sfera artistica o in quella manuale; oppure si pensi all'abilità Cavalcare che può essere tranquillamente inserita sia nel sottogruppo *Sport*, che in quello di *Guida Veicoli*.

SCELTA DELLE ABILITÀ

A questo punto bisogna effettuare un altro passo importante che è quello della scelta delle abilità. Anche in questo caso gioca un ruolo fondamentale il background e la professione del personaggio. Le abilità vanno scelte con cura ed attenzione insieme al Narratore, che dovrà controllare se c'è una corrispondenza tra background, professione e ciò che si sceglie.

Riguardo al numero di abilità che si prendono occorre tener presente che non esiste un massimo, ma al contrario devono essere almeno 7, comprese quelle scelte a piacere. Generalmente il loro numero ideale varia tra 9 e 12, ma può essere maggiore a seconda dei casi. Ogni giocatore è libero di aggiungere abilità al proprio personaggio se il Narratore è d'accordo. La TABELLA 7 a pagina 16 riepiloga alcune delle più importanti.

tanti abilità.

Va tenuto presente che alle abilità date dalla professione se ne possono aggiungere due a scelta che rappresentano gli hobbies a cui il personaggio si dedica. Comunque il verdetto finale spetta sempre al Narratore. Scegliete le abilità con molta cura perché, durante l'avventura, averne alcune piuttosto che altre può essere decisivo!

DISTRIBUZIONE DEI PUNTI ABILITÀ

Dopo aver scelto le abilità si passa al calcolo dei punti da distribuire; i cosiddetti Punti Abilità.

Per ottenerli si sommano i valori della Volontà, della Conoscenza e della Percezione. Se ad esempio un personaggio avrà VOL = 14, CON = 10 e PER = 12, i punti da ripartire saranno:

$$14 + 10 + 12 = 36$$

ESEMPIO 1 – DISTRIBUZIONE DEI PUNTI ABILITÀ

Jack O'Connor, un investigatore privato, ha i seguenti valori sulle caratteristiche: FOR = 8, DES = 13, VOL = 10, CON = 10 e PER = 14.

ABILITÀ	DEFAULT	PENALITÀ	VALORE BASE
Corpo a corpo	VIGORE	-1	10
Criminologia	CONOSCENZA	-5	5
Fotografia	INTUITO	-2	10
Furtività	ACCURATEZZA	-3	11
Guidare Auto	ACCURATEZZA	-2	12
Legge	CONOSCENZA	-5	5
Lingua Francese	CONOSCENZA	-5	5
Pistola	ACCURATEZZA	-3	11
Pronto Soccorso	INTUITO	-5	7
Scassinare	ACCURATEZZA	-3	11

Le penalità date dai tre gruppi al valore di default sono le seguenti (vedi TABELLA 3 a pagina 9):

Gruppo Educazione = -5 (dato che la sua Conoscenza è pari a 10)

Gruppo Agilità = -3 (dato che la sua Destrezza è pari a 13)

Gruppo Manualità = -2 (dato che la sua Percezione è pari a 14)

I punti da spartire saranno 34; le abilità che lui ha scelto ed i relativi defaults sono i seguenti (per i valori di default e le penalità vedi Tabelle 3 e 7 a pagina 9 e 16. Per le abilità di combattimento troverete maggiori spiegazioni a pagina 18).

A questi valori base ora si potranno aggiungere i 34 punti da ripartire fra le diverse abilità. Supponiamo che egli dia 5 punti all'abilità Legge, 4 alla Pistola, 3 a Scassinare, 1 a Guidare Auto, 3 a Corpo a corpo, 1 a Fotografia, 6 a Pronto Soccorso, 1 a Furtività, 5 a Criminologia e 5 all'abilità scelta a piacere che è Lingua Francese.

ABILITÀ	VALORE DI DEFAULT	PENALITÀ	VALORE BASE	PUNTI SPESI	VALORE FINALE
Corpo a corpo	VIGORE	-1	10	3	13
Criminologia	CONOSCENZA	-5	5	5	10
Fotografia	INTUITO	-2	10	1	11
Furtività	ACCURATEZZA	-3	11	1	12
Guidare Auto	ACCURATEZZA	-2	12	2	14
Legge	CONOSCENZA	-5	5	5	10
Lingua Francese	CONOSCENZA	-5	5	5	10
Pistola	ACCURATEZZA	-3	11	4	15
Pronto Soccorso	INTUITO	-5	7	6	13
Scassinare	ACCURATEZZA	-3	11	3	14

Vigore = (FOR + DES) / 2, Accuratezza = (DES + PER) / 2, Intuito = (CON + PER) / 2, Dote = (CON + VOL) / 2

Il Narratore può decidere di aumentare i punti da distribuire se lo ritiene necessario per creare personaggi più forti e più abili; in tal caso il totale calcolato sopra può essere moltiplicato per 1,5 o 2 (così i 36 punti sarebbero diventati 54 o 72).

Calcolati i **Punti Abilità** occorre determinare i valori di default di ciascuna di esse. Questi valori si trovano nella descrizione stessa dell'abilità (in ogni caso, se l'abilità viene inventata dal Narratore, vengono decisi da lui), e sono determinati dai valori delle caratteristiche. Al numero così trovato si sottrae la penalità data dal gruppo al quale l'abilità appartiene calcolata secondo la TABELLA 3 a pagina 9. Dopodiché si ottiene il **valore base** al quale potranno aggiungersi i punti calcolati precedentemente.

Osservate l'ESEMPIO 1 nella pagina qui a fianco (pag. 10). Alla fine i valori effettivi delle abilità risulteranno formati come nella seconda tabella mostrata nell'ESEMPIO 1.

Il modo con cui i punti vengono distribuiti alle abilità è a discrezione del giocatore, che può decidere liberamente quanto il suo personaggio è "ferrato" su una particolare materia. *Durante la creazione del personaggio, comunque, un'abilità non può mai eccedere il valore di 18 punti.* Tale valore può essere superato tramite l'**Esperienza**. Inoltre ad ogni abilità presa va sempre assegnato almeno 1 **Punto Abilità o Esperienza**, non è possibile cioè acquistare un'abilità e lasciare il suo **valore finale** uguale a quello base.

Possiamo affermare che i punti spesi per ogni abilità sono, in qualche modo, la misura di quanto quel particolare personaggio si sia impegnato nella sua vita per raggiungere quelle capacità. Un personaggio con una bassa istruzione (e quindi con un valore di *Conoscenza* basso) dovrà fare molto per imparare le abilità che appartengono al gruppo della Educazione, sicuramente più di uno fornito di un alto grado di istruzione. Di conseguenza i punti che dovrà assegnare per apprendere abilità di quel gruppo saranno molti.

I BONUS SPECIALI (FACILITÀ DI APPRENDIMENTO)

Possono esistere personaggi che di solito fanno delle professioni particolari e di cui gran parte delle abilità appartengono ad un certo gruppo. Ad esempio un Guerriero avrà abilità come Spada, Lotta, Corpo a Corpo, Fucile, Pistola e altri tipi di armi; la sua professione gli permette di imparare in fretta l'uso di armi che non conosce, proprio perché ha già molta familiarità con esse.

ESEMPIO 2 – BONUS SPECIALI

Un guerriero fantasy ha le seguenti abilità e 29 punti da spartire.

Il giocatore del personaggio decide di acquistare un bonus di + 2 da aggiungere a tutte le abilità appartenenti al sottogruppo di Combattimento, spendendo 10 punti (ogni + 1 infatti costa 5 punti).

Dei 29 che aveva ne restano solo 19, di cui 4 li dà ad Arco, 3 all'abilità Costruire Armi, 4 a Cavalcare, 5 a Pronto Soccorso e 3 alla Spada. Quindi i valori finali delle sue abilità saranno composti come spiegato nella tabella.

ABILITÀ	VALORE BASE	BONUS	PUNTI SPESI	VALORE FINALE
Arco	8	2	4	14
Ascia	11	2	–	13
Balestra	8	2	–	10
Cavalcare	9	–	4	13
Corpo a corpo	13	2	–	15
Costruire Armi	9	–	3	12
Lotta	12	2	–	14
Pronto Soccorso	3	–	5	8
Pugnale	12	2	–	14
Spada	11	2	3	16

In termini di gioco, questa facilità di apprendimento è data dalla possibilità, che un personaggio ha, di comprare, durante la spartizione dei punti alle abilità, bonus speciali che si applicano a tutto un sottogruppo di abilità (ad esempio quelle Linguistiche, di Combattimento, ecc.). Ogni giocatore può decidere di comprare un bonus di + 1, da aggiungere ai valori base di tutte le abilità di un certo sottogruppo, spendendo 5 punti; ogni volta che si spendono altri 5 punti, si ottiene un ulteriore bonus di + 1. Ciò risulta conveniente qualora si possiedano almeno 6 abilità di un solo sottogruppo. Osservate l'esempio 2 in questa pagina.

Questo principio vale per tutti quei personaggi che hanno più abilità appartenenti allo stesso gruppo ed è comodo in quanto consente di risparmiare alcuni punti

LA TABELLA DEI DANNI

La tabella dei danni, mostrata nella scheda del personaggio è un valido strumento per riassumere ciò che succede quando un personaggio viene ferito.

La prima colonna indica le percentuali di **Vitalità** persa rispetto al totale; la seconda il valore numerico della propria Vitalità in base alle percentuali della colonna uno; tali valori possono essere presi dalla TABELLA 4 sotto riportata. La terza colonna della tabella dei danni riportata nella scheda del personaggio indica il valore di difficoltà che deve essere superato con un **check Forza** quando si perdono tanti punti **Vitalità** quanti indicati dalla seconda colonna della medesima tabella.

Infine l'ultima colonna evidenzia il valore di difficoltà che viene dato a chi cerca di curare personaggi feriti (vedi pagina 17).

Per compilare la tabella dei danni della scheda del personaggio basta guardare il riquadro mostrato in TABELLA 4: i dati da riportare sono quelli indicati dalla colonna Vitalità e Difficoltà. Maggiori informazioni sui danni e sulle ferite vengono riportate nel capitolo dedicato al Combattimento a pag. 27.

COMPLETAMENTO DEL PERSONAGGIO

Le operazioni di completamento della scheda sono molto semplici. Innanzi tutto date un nome e cognome al vostro personaggio, descrivete come è il suo aspetto fisico (altezza, corporatura, età, colore degli occhi e dei capelli, segni particolari), le sue abitudini, i suoi punti di forza e di debolezza. Per quanto riguarda l'equipaggiamento e gli oggetti posseduti, questi vanno inseriti nello spazio apposito; ogni giocatore sarà libero di equipaggiare il proprio personaggio come meglio crede, spendendo i soldi che ha a disposizione.

Per i poteri magici si rimanda direttamente al volume, di prossima pubblicazione, Dimensioni Arcane.

La classe sociale e le entrate finanziarie del personaggio vanno decise insieme al Narratore ed in base al background. Va tenuto presente che, sebbene la maggior parte dei giocatori vorrebbe un personaggio ricco, questo non è sempre possibile: dipende dall'avventura, dal gruppo di personaggi che la giocano e dal volere, onnipresente, del Narratore.

TABELLA 4 – DANNI

Percentuale	Vitalità												Difficoltà				Valore
	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	FOR + 3
60%	6	7	8	10	11	12	13	14	16	17	18	19	20	22	23	24	FOR + 3
70%	7	8	10	11	13	14	15	17	18	20	21	22	24	25	27	28	FOR + 4
80%	8	10	11	13	14	16	18	19	21	22	24	26	27	29	30	32	FOR + 6
90%	9	11	13	14	16	18	20	22	23	25	27	29	31	32	34	36	FOR + 8
100%	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	–
PN.R.	12	14	17	19	22	24	26	29	31	34	36	38	41	43	46	48	–

CAPITOLO 3

I TIRI ABILITÀ O CHECK ROLLS

Col termine ‘*tiro abilità o check roll*’ si intende un tiro del dado a dieci facce (1D10), con il quale si verifica se una determinata azione intrapresa da un personaggio ha successo o meno. Il tiro si può effettuare su abilità, su caratteristiche o su valori di cui il personaggio dispone (come le caratteristiche secondarie)

Check su caratteristiche Principali

Questo tiro dovrà effettuarsi quando, per compiere una determinata azione, verrà usata una certa caratteristica come *Forza*, *Destrezza*, *Volontà*, ecc.

Ad esempio: *Mr. Milton, un giovane antropologo americano, dopo aver assistito ad un sanguinario culto demoniaco nella città di Salem, è andato a raccontare l'accaduto alle autorità. Sfortunatamente queste non gli hanno creduto ritenendolo pazzo e, in seguito alla fastidiosa insistenza di Milton, lo hanno rinchiuso in un manicomio, legandolo con una camicia di forza. Per potersi liberare dalla camicia egli dovrà effettuare un check sulla Forza contro la resistenza della stessa (decisa dal Narratore).*

Check su abilità

Da effettuarsi ogni volta si dovrà usare un'abilità di cui il personaggio dispone.

Check su Caratteristiche Derivate

Vengono effettuati quando si presentano situazioni particolari che li richiedono, come tiri *Shock*, tiri *Iniziativa*, ecc.

Ad esempio: *Mr. Milton dopo ore di pedinamento alle calcagna di un cultista di una setta demoniaca, riesce ad arrivare sul luogo dove si sta svolgendo il rituale. Questo è particolarmente cruento, il sacrificio di una vita umana. Assistendo al macabro rituale Milton dovrà effettuare un tiro Shock (vedi pagina 34), per vedere se quanto ha visto influirà sulla sua salute mentale.*

DIFFERENZA FRA I CHECK

E' importante chiarire la differenza tra i **checks** su abilità e quelli su caratteristiche. Entrambi possono servire a superare certe situazioni o per confrontarsi con altri personaggi. Il **check** su caratteristica viene fatto

“una tantum”, ossia quando si presenta una scena in cui occorre un tiro non contemplato da una abilità. In tutte quelle situazioni in cui i personaggi non hanno abilità da sottoporre a test, si ricorre, in sostituzione, a **check** su caratteristiche. La scelta della caratteristica dipende ovviamente dal tipo di scena che si sta svolgendo.

Ad esempio, Nash vuole sfuggire a due inseguitori che lo stanno rincorrendo per le strade della città. Dato che non esiste l'abilità Sfuggire (e sarebbe inutile crearne una), il Narratore fa effettuare un check sulla caratteristica Destrezza comparato al check sulla Percezione degli inseguitori.

La cosa importante da ricordare è che il **check** sulla caratteristica si deve fare quando il sistema non prevede un'abilità corrispondente ed il **Narratore** non vuole creare una per l'occasione; ma dato che questa ipotesi si verifica molto raramente, è preferibile usare i tiri sulle caratteristiche.

I passi che il **Narratore** deve rispettare nell'effettuare un **check roll** sono i seguenti:

- 1) controllare se esiste l'abilità;
- 2) se l'abilità **esiste** procedere al tiro utilizzando la stessa;
- 3) se l'abilità **non esiste**:
 - a) controllare se nel gruppo di abilità ne esiste una adattabile alla situazione;
 - b) se sì, calcolare il **valore base** dell'abilità ed assegnarlo a colui che effettua il **check**;
 - c) altrimenti:
 - o il **Narratore** crea una nuova abilità;
 - o si effettua il **check** utilizzando, in sostituzione, una caratteristica;
- 4) effettuare il **check**.

LA TABELLA DELLE DIFFICOLTÀ

Ogni azione, che richiede un certo impegno durante lo svolgimento del gioco, necessita, il più delle volte, di un tiro da parte del personaggio per vedere quale sarà il suo esito, positivo o negativo.

Il **Narratore**, in queste situazioni, deve innanzi tutto decidere se il tiro è effettivamente necessario; non lo sarà se l'azione che si vuole compiere non richiede un impegno eccessivo, o se chi la compie è talmente bravo che tirare un dado comporterebbe solo una perdita di tempo, privando l'avventura di quella continuità narrativa che

è alla base del gioco di ruolo. Lo sarà invece nel caso contrario, quando un personaggio deve compiere un'azione che, con la sua riuscita o meno, potrebbe alterare l'esito degli eventi futuri. In tutte queste situazioni, il **Narratore** deve fare effettuare un **check** per determinarne lo sviluppo.

Facciamo un esempio: Gilmart, un giovane ladro interpretato da Michele, sta camminando tra la folla del mercato della città in cerca di una giovane ragazza dai capelli neri e dagli occhi di smeraldo che si chiama Gabriel. Approfittando della folla, Michele tenta di far compiere al suo personaggio un piccolo borseggio al fine di appesantire, con un po' di monete, le sue tasche sempre vuote. Visto che borseggia in mezzo ad una folla così vasta non è affatto difficile per un ladro in gamba come Gilmart, e soprattutto perché questa azione non va ad influire sul corso degli eventi futuri previsti dall'avventura, il Narratore decide di non fargli fare il check sull'abilità Borseggio, ma semplicemente dice a Michele che la sua azione è riuscita e che il frutto del suo borseggio sono 10 monete d'argento ed una preziosa pergamena scritta in un linguaggio da lui incomprensibile.

Questo sistema tende, in conclusione, ad evitare un eccessivo uso dei dadi, che spesso vengono utilizzati ripetutamente e insensatamente sia dal **Narratore** che dai giocatori; puntando molto di più sulla sua capacità narrativa, laddove sia possibile, egli dovrebbe evitare di ricorrere all'uso della dea bendata per determinare l'esito degli eventi.

Supponiamo ora che Gilmart non stava cercando la bella Gabriel, ma che in realtà doveva riuscire a privare Baldus, un arrogante mercante d'armi, di un'antica pergamena indicante un prezioso tesoro. Pedinando Baldus, Gilmart arriva nel mercato della città, pieno di gente, bancarelle e confusione. Quale migliore occasione per effettuare il furto? Muovendosi agilmente tra la folla, il giovane ladro riesce ad avvicinare la sua vittima e, mentre questa è presa a contrattacco con un venditore di spezie, gli infila piano piano la mano nello zaino e... a questo punto il Narratore farà effettuare un check Borseggiare al nostro bravo Gilmart per vedere se l'azione avrà successo.

Il fatto di dover tirare il dado per effett-

tuare certe azioni dà in casi come questo, una certa enfasi e suspense al gioco, inserendo quel fattore di casualità (comunque sempre legato all'abilità del personaggio) necessario, a nostro parere, per evitare un'eccessiva strumentalizzazione dell'avventura da parte del Narratore. Per il giocatore è molto più divertente provare di persona l'abilità del proprio personaggio piuttosto che farsi guidare da un Narratore troppo dirigista.

Il susseguirsi degli eventi prenderà una piega differente (a seconda che Gilmart riesca o meno nella sua azione), ma l'avventura proseguirà lo stesso senza il pericolo di arrivare ad un punto morto. Come si può notare dai due esempi, Gilmart effettua in entrambi i casi un borgaggio, ma dall'alleggerire le tasche di qualche sfortunato, di cui non si sa nemmeno il nome, al privare Baldus di un'importante pergamena capace di cambiare le sorti della storia, la differenza è enorme. Ecco quindi che mentre nel primo caso era del tutto indifferente effettuare il **check**, nel secondo dalla sua riuscita o dal suo fallimento dipendono le sorti dell'avventura.

La regola generale sarà quindi la seguente: il Narratore dovrà evitare di effettuare e di far effettuare ai propri giocatori tiri inutili ed ininfluenti per il corso dell'avventura che porterebbero solo ad un rallentamento della narrazione. Per ogni situazione di gioco egli dovrà perciò valutare se sia il caso di usare i dadi o risolvere gli eventi ricorrendo alla propria fantasia, in base all'importanza dell'azione. Questo tipo di valutazioni si imparano di solito attraverso l'esperienza e da coloro che sono ancora giovani nell'arte della narrazione possiamo solo dire di non scoraggiarsi alle prime difficoltà, perché è soprattutto sbagliando che si impara.

COME EFETTUARE IL TIRO

Quanto è difficile per un personaggio compiere una certa azione? In che modo il **Narratore** decide il numero da assegnare?

Prima di rispondere a questa domanda, va detto che, ogni volta che si tenta di compiere una certa azione usando i dadi, bisogna fare i conti con la difficoltà di ciò che si sta per fare.

Chi decide la difficoltà è ovviamente lui, il "padrone di casa", cioè il **Narratore**. La difficoltà che egli assegna è rappresentata da un numero (generalmente compreso tra 10 e 30). Quanto più alto è, tanto più difficile sarà riuscire a compiere quell'azione. In termini di gioco il numero difficoltà dovrà essere egualizzato o superato dall'abilità del personaggio più un dado a dieci facce.

**Se [ABILITÀ + 1d10] >= [DIFFICOLTÀ]
allora l'azione riesce**

Facciamo un esempio: siamo negli anni '20, Stati Uniti, Tom sta guidando una Ford modello T su una stretta stradina di montagna del Vermont. Qualche metro più in là, sulla sua destra, si apre un dirupo profondo qualche centinaia di metri e Tom non è molto tranquillo. Per di più è buio e l'illuminazione dei fari non è sufficiente.

*All'improvviso, in mezzo alla strada, appare una grossa figura nera, di vaga forma antropoide. I suoi occhi risplendono gialli e minacciosi appena illuminati dalla luce dei fari. Per evitare di andargli addosso Tom dà una grossa sterzata, ma la macchina gli risponde appena. A questo punto il Narratore decide di far effettuare un **check** sull'abilità Guidare di Tom per vedere se riuscirà ad effettuare la manovra e tenere la macchina in strada, evitando di precipitare nel burrone.*

Viste le condizioni della scena (è buio, la strada è sterrata e stretta, le mac-china degli anni '20 non avevano l'ABS né il servosterzo), il **Narratore** assegna una difficoltà pari a 19.

Il valore dell'abilità *Guidare* di Tom è di 14 (egli non è un esperto pilota ma se la cava bene), allora dovrà superare 19 aggiungendo il risultato di 1D10 alla sua abilità di 14. Tom tira il dado... momento di panico... esce un 6. 14 + 6 = 20 che supera di ben un punto la difficoltà di 19. Tom con una manovra da antologia riesce ad evitare la creatura e anche di cadere nel dirupo da cui difficilmente sarebbe uscito sano e salvo.

Come si può vedere effettuare dei **checks** è molto semplice. A volte, per compierli, anziché usare i valori delle abilità potrebbero venire usati quelli delle caratteristiche, ma la logica di fondo non cambia.

DETERMINARE LA DIFFICOLTÀ DEL TIRO

Ora che abbiamo visto come effettuare un tiro, vediamo in che modo il **Narratore** decide di assegnare la difficoltà.

Questo procedimento, sebbene sembri piuttosto semplice è invece molto delicato. Le azioni che i giocatori possono compiere nell'ambito della storia sono innumerevoli e non sempre è facile valutare quanto esse possano essere impegnative. Nel far ciò, il **Narratore** deve innanzitutto considerare quali variabili entrano in gioco durante la scena. Per rifarsi all'esempio di Tom, occorreva considerare su che tipo di strada si stava camminando (stretta, larga, sdrucciolevole, liscia, bagnata, ecc.), quali erano le condizioni di visibilità (buio, crepuscolo, pieno giorno, nebbia, ecc.), che tipo di macchina si stava usando e così via. Tutte



questa variabili, che mutano in base alla scena che i personaggi stanno vivendo, influiscono sui tiri difficoltà in maniera considerevole. Pensate ad esempio alla differenza che c'è nel colpire con una pistola le ruote di un'automobile ferma o di una in piena corsa.

Quindi ogni volta che il **Narratore** deciderà di far effettuare un **check** su abilità o caratteristiche dovrà prima di tutto valutare le circostanze che influiscono sull'azione e, dopo aver fatto questo, assegnare un livello di difficoltà espresso con un numero.

La TABELLA 5 riportata di seguito può essere d'aiuto per rendersi conto del livello da assegnare.

Va tenuto conto che le descrizioni dei livelli di difficoltà si riferiscono ad un personaggio **con abilità normali** (cioè con valori che si aggirano attorno alla media di 11-12); chiaramente il personaggio dotato di abilità superiori alla norma sarà avvantaggiato, riuscendo a compiere, con maggiore probabilità di successo, azioni ad altri quasi precluse.

Ad esempio: il sergente McKlusky si trova nella jungla a 150 km da Saigon con la difficile missione di debellare un nucleo di viet-kong; la sua pattuglia sta cadendo sotto i colpi di un cecchino nascosto in una trincea abilmente mimetizzata; la sua ultima possibilità di salvez-

za è tentare di colpirlo con una granata. L'impresa è ardua tanto che il Narratore gli assegnerà un livello di difficoltà pari a 22 (molto difficile): la granata, con una traiettoria a parabola dovrà attraversare frasche ed arbusti prima di raggiungere il bersaglio. Tuttavia il sergente è deciso a salvare la pelle e la sua abilità lanciare è molto alta, egli tira un bel 9 e, sommando a 16, valore dell'abilità, totalizza 25: l'azione è brillantemente riuscita (tralasciamo di descrivere la fine del povero viet-kong).

Poniamo ora il caso che al posto del pluridecorato sergente si trovi la recluta Sam McFumble; essendo ancora un soldato giovane ed inesperto, ha poca dimestichezza con le granate, la sua abilità è appena 12 e per giunta il suo morale è a terra vista la situazione. Egli tenta di lanciare la micidiale arma, tira un 8 con cui totalizza 21: bel tiro Sam, ma non basta... il viet-kong rimane stordito per un attimo dall'esplosione e poi riprende implacabilmente a sparare... ciao Sam, è stato un piacere conoscerti.

Chiariamoci meglio: nella situazione di Tom vista in precedenza, il **Narratore** ha deciso di assegnare un valore di 19 perché riteneva **Difficile** che un personaggio di **media abilità** riuscisse a schivare quella creatura sbucata dalla notte all'improvviso, nelle circostanze che abbiamo visto senza finire nel precipizio. Indipendentemente da quella che era l'abilità Guidare di Tom, il **Narratore** avrebbe assegnato quel valore a chiunque, sia ad una persona neo patentata (che sarebbe con molta probabilità precipitata a capofitto nel burrone), sia al pilota di F1 Schumacher (il quale sarebbe passato su due ruote salutando contemporaneamente con la manina l'incredulo mostro).

E' importante che si capisca questa differenza altrimenti la tabella potrebbe portare a cattive interpretazioni.

CONFRONTO DI ABILITÀ NELL'INTERAZIONE FRA I PERSONAGGI

Non sempre spetta al **Narratore** stabilire il livello di difficoltà di un'azione. Per alcune abilità questo valore è dato dalla resistenza che oppongono i personaggi o gli oggetti verso cui è diretta l'azione. Il confronto avviene comparando l'abilità di chi compie l'azione (attivo) con la resistenza di chi la subisce (passivo). La resistenza passiva (cioè di chi la subisce) è data dal valore di una caratteristica principale, caratteristica derivata o di un'abilità, più il risultato di 1D10.

A questo punto il buon Gilmart può fornirci un altro esempio chiarificatore: al momento di borseggiare Baldus, ottiene un 5 su 1D10 e lo somma alla sua abilità borseggiare pari a 15, totalizzando 20; da

parte sua Baldus contrappone la caratteristica **Percezione** (pari a 12) e, tirando 1D10, somma ad esso un bel 9, raggiungendo 21; Baldus ha la meglio: si accorge che la mano di Gilmart sta frugando nella sua tasca e non esita a gridare al ladro. Allo stesso modo l'abilità **Lanciare Granate** del sergente Mc Clusky poteva essere comparata con il valore di Difesa del viet-kong anziché al valore di difficoltà (entrambe le scelte risultano comunque corrette).

GRADI DI SUCCESSO NEL CHECK

Quando si effettua un **check**, il risultato si può classificare secondo 4 gradi di successo:

- **fallimento**: nel caso in cui il risultato sia inferiore di oltre 1 punto al livello di difficoltà;
- **quasi successo**: quando il **check** viene fallito di appena un punto (oppure in casi eccezionali e se il **Narratore** lo ritiene opportuno, anche di una differenza maggiore); in tal caso il **Narratore** può concedere di effettuare un nuovo check o, in casi estremi, chiude un occhio e concede la "grazia";
- **successo**: quando il **check** è pari o superiore al livello di difficoltà;
- **successo eccezionale**: quando il **check** supera di almeno 10 punti il livello di difficoltà: l'azione è perfettamente riuscita e le sue conseguenze sono ottimali.

Facciamo un esempio. Il Dott. James Jones, amico e collega del prof. Milton, sta perlustrando un cunicolo della camera sepolare di un gran sacerdote in Egitto. La lanterna illumina i suoi passi, ma non si accorge di aver appena calpestato un blocco di pietra leggermente sollevato dal pavimento; è una trappola! Sotto di lui si apre all'improvviso un pozzo sul cui fondo lo attendono decine di lame acuminate; se non riuscirà ad effettuare prontamente un tiro Destrezza, andrà a tener compagnia agli scheletri degli intrusi che lo hanno preceduto. Data la sua età avanzata, la Destrezza è pari a 8, mentre la difficoltà è uguale a 15: non sarà facile per il nostro archeologo superare questa ennesima prova.

- *Caso 1: Jones tira un 2 che, sommato alla sua Destrezza, dà 10: un vero fallimento, per lui è la fine.*
- *Caso 2: Jones tira un 6, e totalizza 14: quasi successo, il **Narratore** può liberamente decidere che il vecchio archeologo, grazie ai suoi riflessi ancora lucidi, riesca ad aggrapparsi ad un appiglio da cui potrà risalire se riesce un ulteriore check.*
- *Caso 3: Jones tira un 8 e raggiunge 16, il **check** ha successo e, prima che la botola scatti, il dottore la supera con un balzo felino.*

TABELLA 5
LIVELLO DI DIFFICOLTÀ

DIFFICOLTÀ	AGGETTIVO
8	Routine
9	
10	
11	Facile
12	
13	
14	
15	Impegnativo
16	
17	Media difficoltà
18	
19	Difficile
20	
21	Molto difficile
22	
23	
24	Estremamente difficile
25	
26	
27	Quasi impossibile
28	
29	
30	Solo un miracolo

TIRI APERTI

Ogniqualsvolta si tira un dado a 10 facce ed il risultato sia un 10 naturale (ottenuto senza aggiungere bonus), il Narratore deve concedere un ulteriore tiro da sommare al punteggio precedente; questo meccanismo può continuare finché il risultato ottenuto continui ad essere 10.

► Caso 4: Jones tira un bel 10... complimenti! Ritira ancora e ottiene di nuovo il massimo... incredibile! Un terzo tiro dà 3; in totale totalizza 31 (10+10+3+8). Il vecchio professore con un doppio salto carpiato atterra impeccabile sull'altra sponda della voragine... la giuria dei cadaveri è unanime nell'assegnare il massimo dei voti a questo esemplare gesto atletico.

GIOCARE SENZA DADI

Dimensioni è un gioco molto flessibile e può essere giocato anche senza l'uso dei dadi. Coloro che privilegiano la narrazione, possono sperimentarlo in questo modo.

Per quanto riguarda i check rolls basta seguire questa semplicissima regola: il dado a dieci facce non verrà tirato per compiere il check e la difficoltà dell'azione andrà diminuita di cinque punti.

Se ad esempio un'azione Difficile ha normalmente un valore pari a 19 o 20, sarà portato a 14 o 15; un'azione impegnativa il cui valore di difficoltà è pari a 15, sarà invece ridotto a 10. Se l'abilità del personaggio supera questo valore, l'azione avrà successo, altrimenti no.

I tiri comparati verranno effettuati confrontando semplicemente l'abilità, o la caratteristica, di un personaggio contro quella dell'altro.

Un altro sistema alternativo al dado a 10 facce può essere quello di incrementare il valore dell'abilità, o della caratteristica, di un certo ammontare, lasciando i valori di difficoltà invariati. Questo ammontare potrà variare a seconda di come il giocatore descriverà e vivrà la scena: se la descriverà in maniera grossolana e il suo impegno sarà scarso, il valore da assegnare potrà essere 2 o 3. Nel caso contrario aumenterà fino a raggiungere il valore massimo di 10.

La TABELLA 6 qui sotto può essere portata come esempio:

Ad esempio un personaggio con un'abilità pari a 16 che si impegna molto nell'interpretare la scena con il suo personaggio potrà aggiungere 8, totalizzando 24.

Per quanto riguarda il combattimento si veda il paragrafo apposito a pagina 24: in quel capitolo verrà descritto come giocarlo senza l'uso dei dadi.

UN SISTEMA CINEMATOGRAFICO

Per essere esplicativi, il nostro intento non è quello di simulare, con questo sistema di gioco, la realtà effettiva, bensì si cerca di fornire un mezzo per vivere scene emozionanti e meravigliose, anche se ai limiti del verosimile, sull'esempio della grande letteratura e cinematografia d'avventura.

Per questo motivo, consigliamo al Narratore di non attenersi scrupolosamente al mero risultato del dado, quando questo è dannoso o poco adattabile alla prosecuzione dell'avventura, ma al contrario lo esortiamo ad interpretare ogni situazione al fine di rendere la storia più eccitante e stimolante.

A volte quindi è lecito che esso possa "barare", se questo serve ad aumentare il pathos della scena (magari senza che nessun personaggio ci resti secco).

Barare non significa solo mettere in difficoltà i personaggi senza che l'avventura lo preveda, ma anche salvarli da situazioni troppo dannose che smorzerebbero il loro impeto o la loro voglia di fare, qualora gli eventi o la sorte gli siano avversi.

E' anche importante che le scene principali che egli costruisce siano come quelle di un film o di un libro: avvincenti e ricche di tensione, in questo modo il tiro di un dado può passare anche in secondo piano.

TABELLA 6 GIOCARE SENZA DADI

Impegno del giocatore all'abilità o caratteristica	Valore da aggiungere
Scarso	2
Mediocre	4
Buono	6
Ottimo	8
Eccezionale	10



CAPITOLO 4

LE ABILITÀ

DESCRIZIONE GENERALE

Le abilità, come si è detto finora rappresentano ciò che il personaggio sa fare. Esse sono divise in Gruppi e Sottogruppi come mostra la TABELLA 7.

I gruppi principali sono: **Educazione**, **Agilità** e **Manualità**. Il gruppo di

Educazione comprende i sottogruppi di abilità Linguistiche, Professionali e Magiche; il gruppo Agilità comprende i sottogruppi di abilità di Combattimento, Sportive e Furtive; infine il gruppo Manualità comprende i sottogruppi di abilità Artistiche, Manuali e di Guida di Veicoli.

VALORI BASE E DEFAULT

Per calcolare il valore di un'abilità occorre innanzi tutto vedere qual è il suo **valore di default** e il suo **valore base**. Il default rappresenta il livello dell'abilità calcolato utilizzando solo le caratteristiche che la influenzano, cioè senza togliere la penalità data dall'appartenenza ad un gruppo. Il **valore base** invece si ottiene sottraendo dal **valore di default** la penalità data dal gruppo a cui l'abilità appartiene.

Al **valore base** potranno essere aggiunti i **Punti Esperienza** ricevuti durante l'avventura o i **Punti Abilità** ottenuti al momento della creazione del personaggio.

Nel caso di creazione di una nuova abilità spetterà al **Narratore** decidere a quale gruppo e sottogruppo assegnarla e quali defaults attribuirle.

Qui di seguito viene effettuata una breve descrizione delle abilità più comuni e dei relativi gruppi e sottogruppi. Solo le abilità particolari sono spiegate, mentre, per le altre, è sufficiente un po' di intuito e quanto scritto nella tabella sopra indicata.

TABELLA 7 – ABILITÀ

Abilità e loro Gruppi	Default	Abilità e loro Gruppi	Default
EDUCAZIONE		AGILITÀ'	
Linguistiche	CONOSCENZA	Combattimento vedi TABELLE 12-13-14	
Lingua X	CONOSCENZA	Sportive	
Lingua Y	CONOSCENZA	Nuoto	VIGORE
Altre Lingue	CONOSCENZA	Scalare	VIGORE
Professionali	CONOSCENZA	Altri Sport	VIGORE
Antropologia	CONOSCENZA		
Archeologia	CONOSCENZA	Furtive	
Astronomia	CONOSCENZA	Borseggiare	ACCURATEZZA
Biologia	CONOSCENZA	Furtività	ACCURATEZZA
Chimica	CONOSCENZA	Mettere Trappole	ACCURATEZZA
Contabilità	CONOSCENZA	Piazzare Esplosivi	ACCURATEZZA
Filosofia	CONOSCENZA	Scassinare	ACCURATEZZA
Fisica	CONOSCENZA	Altre Furtive	ACCURATEZZA
Geologia	CONOSCENZA		
Informatica	CONOSCENZA	MANUALITÀ'	
Legge	CONOSCENZA	Artistiche	
Medicina	INTUITO	Fotografia	INTUITO
Navigare	INTUITO	Musica	INTUITO
Occultismo	CONOSCENZA	Pittura	INTUITO
Pronto Soccorso	INTUITO	Scultura	INTUITO
Psicoanalisi	INTUITO	Altre Artistiche	INTUITO
Seguire Tracce	INTUITO		
Storia	CONOSCENZA	Manuali	
Altre professionali	CONOSCENZA	Carpenteria	ACCURATEZZA
Magiche (Vedi Dimensioni Arcane)		Falegnameria	ACCURATEZZA
Elemento dell'Aria	DOTE	Maiolica	ACCURATEZZA
Elemento dell'Acqua	DOTE	Riparazioni Elettromeccaniche	ACCURATEZZA
Elemento della Terra	DOTE	Altre Manuali	ACCURATEZZA
Elemento del Fuoco	DOTE		
Elemento della Luce	DOTE	Guida Veicoli	
Taumaturgia	DOTE	Cavalcare	ACCURATEZZA
Necromanzia	DOTE	Guidare Automobile	ACCURATEZZA
Psichemanzia	DOTE	Guidare Moto	ACCURATEZZA
Dendromanzia	DOTE	Pilotare Aereo	ACCURATEZZA
Magia Dimensionale	DOTE	Pilotare Nave	ACCURATEZZA
Alchimia	DOTE	Altre di Guida	ACCURATEZZA

$$\text{Vigore} = (\text{FOR} + \text{DES})/2, \text{ Accuratezza} = (\text{DES} + \text{PER})/2$$

$$\text{Intuito} = (\text{CON} + \text{PER})/2, \text{ Dote} = (\text{CON} + \text{VOL})/2$$

GRUPPO EDUCAZIONE

LINGUISTICHE

Ogni abilità di lingua (francese, latino, greco, egiziano, ecc.), permette ad un personaggio di *parlare, leggere e scrivere* quella lingua. Per i linguaggi molto difficili o arcani il **Narratore** può dare ulteriori penalità per il loro apprendimento.

PROFESSIONALI

Questo tipo di abilità fornisce una conoscenza specifica in una determinata materia; ad esempio Archeologia permette al personaggio di capire a che epoca risale un certo reperto, Contabilità consente di intuire se un bilancio è stato falsificato, Medicina di diagnosticare le malattie, Astronomia di prevedere quando sarà la prossima eclisse di Luna. Non ci dilunghiamo su inutili spiegazioni che possono essere facilmente intuibili.

Alcune abilità particolari vanno però approfondite un po' di più.

Occultismo

Serve per capire se in determinate situazioni vi sono influenze occulte, arcane o demoniache. Fornisce conoscenze su antiche leggende, su argomenti esoterici, magici, cabalistici o più in generale sulle tradizioni più misteriose delle varie culture umane passate e presenti.

Pronto Soccorso

Questa abilità permette di curare le ferite subite da un personaggio. Con un giusto check sull'abilità si potrà guarire 1D6

Vitalità. L'abilità va utilizzata su una ferita aperta e non si può praticare un nuovo Pronto Soccorso su una che è già stata curata. Se un personaggio fallisce il check, lo stesso tiro può essere ripetuto da altri finché la ferita non viene curata; in pratica più personaggi possono curare la stessa ferita finché uno di loro non riesca nel tiro, ma ognuno può provare soltanto una volta. L'abilità non può essere usata per guarire malattie.

La difficoltà del tiro varia in base alla ferita inflitta, come mostrato dalla tabella dei danni sulla scheda del personaggio. Se il tiro supera di 10 punti il valore di difficoltà si otterrà un successo speciale che permetterà di curare 2D6 Vitalità.

Psicoanalisi

Serve per appurare se un soggetto soffre di malattie mentali e permette di curarle. Curare queste malattie può richiedere molto tempo (diversi mesi o addirittura anni).

Seguire Tracce

Permette di identificare impronte ed orme di vario tipo, risalendo, quando è possibile, alla loro origine. Il tipo di impronte, il terreno su cui si trovano, il tempo passato da quando sono state lasciate ed altri fattori incidono sulla difficoltà del tiro.

Medicina

Analogamente all'abilità Pronto Soccorso, Medicina permette di curare persone che

TABELLA 9 – MEDICINA

MALATTIA	DIFFICOLTÀ
Herpes, Acne, Raffreddore, Eczema, Rachitismo, Pellagra, Scorbuto, Anemia Ferro-priva	12
Bronchite, Morbillo, Varicella, Artrite, Dissenteria, Miopia	15
Dissenteria, Salmonellosi	17
Polmonite, Meningite, Colera	18
Insufficienza Cardiaca, Rabbia, Lebbra	19
Poliomelite, Tubercolosi	20
Peste	21
Morbo di Parkinson, Halzeimer, Cecità	23
Tumore, Leucemia	26
AIDS, Ebola,	27

TABELLA 8 – METTERE TRAPPOLE

Azione	Difficoltà	Danni Massimi
Trappola leggera, per confondere il nemico	15	Nessuno
Trappola che serve a bloccare il nemico intrappolandolo	18	1D3
Trappola che arrechi lievi danni	19	1D6
Trappola mediamente pericolosa	21	2D6
Trappola molto pericolosa	23	2D10
Trappola mortale	25	3D10

hanno subito danni e ferite. In più, chi la possiede, può diagnosticare malattie e curarle. Questa abilità quindi può sostituire quella di Pronto Soccorso. La TABELLA 9 mostra la difficoltà da assegnare al personaggio che tenta di guarire una malattia. Questa difficoltà è da ritenerre puramente indicativa e può essere modificata in base alle circostanze, ai periodi storici e ai mezzi a disposizione del curante.

MAGICHE

Vedi *Dimensioni Arcane* (di prossima pubblicazione).

GRUPPO AGILITÀ

COMBATTIMENTO

Vedi capitolo 5 a pagina 24.

SPORTIVE

Per ogni sport esiste un'abilità a parte; così esisterà un'abilità *Giocare a Calcio, Basket, Volley, Tennis, ecc..* Per quanto riguarda gli sports di lotta come Boxe, Arti Marziali, ecc. andranno considerati come abilità di Combattimento e, quindi, trattate in maniera più approfondita nei paragrafi suddetti. Meritano attenzione:

Nuoto

Per saper nuotare un personaggio deve avere il valore dell'abilità nuotare superiore di almeno un punto al suo **valore base**. Ad esempio se si hanno Forza 13 e Destrezza 11 il **valore di default** sarà $(13+11)/2 = 12$ e quello base (se la penalità del gruppo Agilità è ad esempio di -4), pari a $(12 - 4) = 8$. Perciò basterà un valore pari a 9 per saper restare a galla.

Scalare

Permette di arrampicarsi su superfici inclinate dove non è possibile salire normalmente. La velocità di movimento mentre si sta scalando è di circa 1 metro per turno. Se il check fallisce non significa che il personaggio è scivolato o caduto, ma semplicemente che non ha trovato appigli e pertanto non può continuare la scalata. Solo un tiro particolarmente sfortunato (inferiore di almeno dieci punti rispetto al necessario), sentenzierà la caduta del personaggio.

FURTIVE

Borseggiare

Quando si usa quest'abilità, il tiro va comparato ad un check *Percezione* che la vittima ha il diritto di effettuare. In caso di successo il borseggio sarà riuscito senza che il derubato si accorga di nulla.

Furtività

E' l'abilità con la quale ci si può nascondere nelle ombre, camminare senza fare rumore, intrufolarsi di nascosto o mimetizzarsi per spiare o tendere un agguato. Per non farsi scoprire da nessuno occorre comparare il proprio check su *Furtività* con quello della o delle vittime tirato sulla *Percezione* (il confronto avviene con ciascuna creatura a cui si vuole sfuggire).

Mettere Trappole

Il danno che si vuole provocare piazzando una trappola è proporzionale all'abilità del costruttore ed ai mezzi o materiali impiegati. Lasciamo al Narratore decidere gli effetti e gli eventuali danni della trappola. Quest'abilità può essere usata anche da coloro che vogliono piazzare esplosivi, bombe ad orologeria e altri ordigni simili. La TABELLA 8 potrà essere usata come esempio.

TABELLA 10 – SCASSINARE

TIPO DI OGGETTO DA SCASSINARE	DIFFICOLTÀ	ESEMPIO
Serratura/Meccanismo debole	15	Porta normale
Rinforzata	17	Porta rinforzata
Ben costruita	19	Porta blindata
Antiscasso	21	Cassaforte domestica
Blindata	24	Cassaforte banca

Scassinare

La resistenza del meccanismo da scassinare determina la difficoltà del tiro. Con questa abilità si possono aprire porte, serrature di ogni tipo, meccanismi particolari, disattivare sistemi di allarme. La TABELLA 10 potrà essere usata come esempio.

GRUPPO MANUALITÀ ARTISTICHE

Rappresentano tutte le abilità che fanno parte del filone artistico (*Pittura, Scultura, Musica, Danza, Recitazione, ecc.*)

Musica

Questa abilità deve essere correlata ad uno specifico strumento musicale come *Pianoforte, Violino, Chitarra, Sax, ecc.* Ogni abilità riguarda uno strumento specifico, a meno che essi non siano simili (Piano e Organo, Violino e Viola, ecc.).

MANUALI

Tutte le abilità che permettono di svolgere un mestiere possono essere inserite in questa categoria come *Falegnameria, Carpenteria, Ceramica, ecc.*

Riparazioni Elettromeccaniche

Permette di costruire meccanismi elettrici, ordigni e oggetti con parti meccaniche, riparare automobili e motoveicoli di ogni tipo, disattivare sistemi meccanici di chiusura, far saltare impianti, costruire ponti elettrici, disattivare sistemi d'allarme, ecc...

Guida veicoli

Raggruppa tutte le abilità di guida e di pilotaggio di qualsiasi mezzo (terrestre, aereo, navale, sottomarino o spaziale, ecc..) e di ogni animale. Per saper guidare tali veicoli o animali (cioè ad esempio, non sbandare con un'automobile o non cadere da cavallo) occorre che il valore dell'abilità sia superiore di almeno 1 punto al suo **valore base** (Vedi Nuotare).

Cavalcare (Tipo di Animale)

Consente di potersi porre alla guida di un animale da soma (cavallo, cammello, mulo, ecc.), senza cadere.

ABILITÀ DI COMBATTIMENTO

DISTINZIONE FRA LE CLASSI

Come prima distinzione possiamo suddividere le armi in due classi: quelle che si usano corpo a corpo e quelle che si usano a distanza. Delle prime fanno parte tutte le armi bianche (pugnali, spade, pugni, calci, ecc..), mentre alle seconde appartengono le armi da lancio (archi, balestre, fionde, ecc.) e le armi da fuoco (pistole, fucili, ecc.). Il **valore di default** per le armi corpo a corpo è il seguente:

(FOR+ DES)/2

mentre per le armi a distanza sarà:

(DES+ PER)/2

Le abilità di combattimento sono suddivise, nella maggior parte dei casi, in categorie. Ogni categoria comprende una serie di armi che, per caratteristiche e modalità d'uso, possono definirsi simili. Ad esempio la categoria Spade comprende la Daga, la Spada ad una mano, lo Spadone a due mani, la Sciabola e tutti gli altri tipi di spade immaginabili.

Ad ogni categoria corrisponde un'abilità di combattimento, valida per tutte le armi appartenenti a quella categoria. Perciò chi possiede l'abilità Uso delle Spade (o più brevemente Spade), può usare allo stesso livello sia la Daga che lo Spadone a due mani, o chi possiede l'abilità Asce può usare sia un'accetta che un'ascia da battaglia, o ancora chi possiede l'abilità Pistole può usare indistintamente una .38 ed una .44 Magnum. Solo i colpi disarmati (pugni, calci, ecc..) e le armi speciali o atipiche (boomerang, bolas, frusta, cerbottana, ecc.) non sono raggruppate in categorie e per ogni arma si ha una abilità a parte.

Quando si andrà ad aumentare, attraverso l'allenamento o l'esperienza, un'abilità di combattimento, si incrementerà automaticamente il livello di capacità d'uso di tutte le armi appartenenti a quella categoria. Ad esempio,

se saprò usare il mio fucile calibro 7.65 con un'abilità pari a 15, saprò utilizzare con la stessa maestria anche un fucile a pompa calibro 12.

La TABELLA 11, in questa pagina, mostra tutte le caratteristiche delle armi, elencando le principali categorie, le penalità da applicare ai **valori di default** ed il ritardo sull'**Iniziativa** che si subisce usandole.

Le principali categorie ed abilità di combattimento corpo a corpo sono: Corpo a corpo, Lotta, Asce, Pugnale, Flagelli, Armi Contundenti, Spade, Scudi, Armi Lunghe.

Le principali categorie ed abilità di combattimento a distanza sono: Lanciare (tipo di arma), Archi, Balestre, Fionde, Shuriken, Boomerang, Bolas, Frusta, Cerbottana, Pistole, Fucili, Mitragliatori.

Nuove armi e nuove categorie possono essere aggiunte alle tabelle delle armi; in questo caso il **Narratore** dovrà decidere se aggiungere un'arma ad una categoria esistente o crearne una nuova qualora non esista (nel caso in cui l'arma sia particolare, si raccomanda sempre di creare una nuova categoria). Per determinare la penalità da applicare al **valore di default** bisognerà considerare caso per caso le caratteristiche dell'arma; in ogni modo la penalità standard è quella del gruppo di Agilità.

LE DIVERSE PENALITÀ DELLE CATEGORIE DI ARMI

Le abilità di combattimento fanno parte del gruppo di Agilità, perciò la penalità del gruppo, sui valori di default (calcolata come visto a pagina 9), viene applicata a tutte le categorie di armi, anche se può essere corretta, aumentando per le abilità che sono più difficili da usare e diminuendo per quelle più semplici (vedi TABELLA 12-13-14).

Nel caso che le penalità aumentino, sulla tabella questo sarà segnalato nella colonna "Bonus/Malus", ad esempio, con un -1. Ciò significa che se la penalità del gruppo di Agilità è già di -3, raggiungerà il valore di -4. Nel caso contrario, dove la tabella riportasse, ad esempio, un bonus di +2, la penalità del gruppo verrebbe ridotta a -1 (-3 + 2 = -1).

Facciamo un esempio concreto: il guerriero fantasy visto durante la creazione del personaggio (vedi pagina 11) ha le seguenti caratteristiche: For 14, Des 13 e Per 11. Per lui la penalità del gruppo di Agilità sarà pari a -3. Vediamo ora come vengono calcolati i valori base riportati dalla tabella seguente

*Il **valore di default** dell'abilità Archi [(Per+ Des)/2] è pari a 12; l'arco ha una penalità aggiuntiva di -1 che, sommata alla penalità del gruppo di -3, dà -4. Questo valore va sottratto a 12 e ciò che resta, cioè il **valore base**, è pari a 8. Con lo stesso sistema si andranno a calcolare tutte le altre abilità di combattimento*

TABELLA 11 – PENALITÀ ALLE CATEGORIE DELLE ARM

ABILITÀ	Default	Valore Default	Penalità del gruppo	Bonus/Malus delle Categorie	Valore Base
Arco	ACCURATEZZA	12	-3	-1	8
Ascia	VIGORE	14	-3	-	11
Balestra	ACCURATEZZA	12	-3	-1	8
Corpo a corpo	VIGORE	14	-3	+ 2	13
Lotta	VIGORE	14	-3	+ 1	12
Pugnale	VIGORE	14	-3	+ 1	12
Spada	VIGORE	14	-3	-	11

Vigore= (FOR+ DES)/2, Accuratezza= (DES+ PER)/2, Intuito= (CON+ PER)/2, Dote= (CON+ VOL)/2

come riportato dalla TABELLA 11.

Questa variabilità dipende dal fatto che, sebbene le abilità di combattimento appartengano al gruppo di Agilità, non hanno una facilità di apprendimento uguale per tutte. Basta pensare ad esempio ad una pistola e ad un'ala barda: usare la prima è senz'altro più semplice. Per questo la tabella delle armi mostra penalità differenti a seconda delle categorie impiegate.

LA TABELLA DELLE ABILITÀ DI COMBATTIMENTO

Le TABELLE di seguito riportate (12 - 13 - 14) mostrano tutte le categorie di abilità di combattimento. A queste possono esserne aggiunte altre a scelta del Narratore, rispettando comunque i criteri utilizzati dal sistema.

Ogni categoria inclusa nella tabella indica un insieme di abilità consimili: così la categoria permette di usare allo stesso livello tutti i tipi di asce elencati.

Le voci della tabella sono:

- **valori di default:** indicano quali caratteristiche determinano il default dell'abilità;
- **Bonus/Malus:** bonus o malus che vanno sommati al valore della penalità data dal gruppo di Agilità per calcolare il **valore base**;
- **danni:** il danno variabile inflitto da quel tipo di arma;
- **danni medi:** il danno medio inflitto da quel tipo di arma (se non si vuole tirare il dado)
- **ritardo sull'Iniziativa:** la penalità che va sottratta al tiro Iniziativa quando si intende usare quell'arma;
- **raggio:** la distanza a cui può arrivare un'arma da lancio senza subire penalità nel tiro per colpire;
- **colpi per turno:** per le armi a distanza il numero di volte che si può utilizzare quest'arma in un turno. 1/2 significa un colpo ogni due turni, 1/3 un colpo ogni tre, e così via.
- **colpi:** il numero di colpi nel caricatore dell'arma da fuoco o in altre armi da lancio.

PG sta per Penalità del Gruppo.

CREAZIONE DI NUOVE ABILITÀ

E' possibile che durante il gioco si vengano a creare situazioni che non possono essere risolte utilizzando le abilità contemplate dal regolamento né da checks su caratteristiche. In questo caso il Narratore può sentire il bisogno di creare nuove abilità.

Se egli decide di farlo dovrà seguire i seguenti passi:

1) verificare che effettivamente non esistano abilità simili a quella che si vuole creare, o che l'azione da svolgere non possa essere compiuta utilizzando check su caratteristiche. E' infatti importante non appesantire il gioco con tante abilità quando se ne può fare tranquillamente a meno e soprattutto si eviti di creare abilità da utilizzare "una tantum" (in tal caso si usino i check su caratteristiche).

2) stabilire il nome dell'abilità ed assegnarle un gruppo. Qualora si decida di creare una nuova abilità, occorre darle un nome ed inquadrarla nelle categorie principali; cioè stabilire innanzi tutto a quale gruppo e sottogruppo appartiene. Questa operazione non è semplice soprattutto per alcune abilità particolarmente ambigue; si pensi all'abilità Cavalcare, che potrebbe essere tranquillamente inserita sia nel sottogruppo Sport, che in quello Guida Veicoli. Quando si presentano questi dubbi è importante utilizzare il buon senso, osservando in primo luogo le penalità e le caratteristiche implicate. Se l'abilità creata riguarda il combattimento, andrà piazzata in una di combattimento, oppure si dovrà creare una nuova categoria di combattimento e determinare la nuova penalità da assegnare

3) stabilire il **valore di default** dell'abilità. Non si dovrà far altro che decidere quali caratteristiche andranno ad influenzare il **valore di default** dell'abilità. Giudicate con accortezza.

4) stabilire il **valore base** e assegnare l'abilità al personaggio. Fra tutte è l'operazione più facile: basterà togliere dal **valore di default** la penalità del gruppo a cui l'abilità appartiene. Dopodiché assegnate la nuova abilità al personaggio affinché possa usarla.

LE ABILITÀ NON NECESSARIE

Vi sono alcune abilità, presenti in altri sistemi, che in questo non sono necessarie. Abilità come Psicologia (capire le intenzioni di altri personaggi), Persuadere (influenzare le decisioni di altri personaggi), Scoprire Oggetti (cercare di trovare passaggi segreti, oggetti importanti all'interno di una stanza), e altre dello stesso genere tendono a limitare l'interpretazione di un personaggio da parte del suo giocatore. Se le abilità sopra citate, ma anche altre, venissero utilizzate in questo sistema di gioco, con molta probabilità accadrebbe che i giocatori, invece di sforzarsi ad ottenere gli stessi effetti attraverso una buona interpretazione del proprio personaggio, vi farebbero molto spesso ricorso, riducendo la narrazione ad aridi e banali tiri di dado.

E' proprio questo che invece noi vogliamo evitare; cerchiamo così, fin dove è possibile, di calare il giocatore nel suo ruolo, di farlo appassionare alle ricerche e mantenere viva la sua attenzione.

Facciamo un esempio. Giordano

gioca il ruolo di un investigatore privato, Dave Peterson, che, da diverso tempo, è sulle tracce di un serial killer. Per trovare la traccia definitiva che lo condurrà all'identità dell'assassino, Peterson deve parlare con una anziana signora, malata di mente, rinchiusa in una casa di cura. Durante il colloquio, il giocatore Giordano dovrà essere molto bravo nel porre le domande, nel carpire indizi, nel trovare i punti deboli della sua folle personalità attraverso i quali fare leva per trarne utili informazioni; egli, cioè, dovrà recitare il proprio ruolo di investigatore in maniera perfetta.

Se invece Peterson avesse avuto un'abilità come Persuadere, sarebbe bastato riuscire in un mero tiro per ottenere le stesse indicazioni; a questo punto però il gioco di ruolo sarebbe diventato un semplice gioco di dadi.

Vi suggeriamo quindi di non creare quelle abilità che priverebbero i giocatori del gusto di interpretare il proprio ruolo, riducendo le loro azioni ad una monotona e noiosa roulette. Le abilità che debbono essere usate sono solo quelle a cui il giocatore non può superare attraverso l'interpretazione del proprio personaggio.

AVANZAMENTO DELLE ABILITÀ

ESPERIENZA DIRETTA

Ogni volta che un PG utilizza con successo un'abilità o una caratteristica (principale o derivata), impara qualcosa; l'esperienza diretta infatti è uno dei metodi più semplici per apprendere. Per simulare questo apprendimento è stata creata la Scheda dell'Esperienza riportata in fondo al manuale. Su di essa vengono elencate tutte le abilità e le caratteristiche principali del personaggio e, ogni volta che si riesce in un check su abilità o caratteristiche, esse vengono segnate con un pallino. Quando i pallini segnati (che rappresentano le volte che si è utilizzata l'abilità o la caratteristica con successo), raggiungono un certo valore, allora l'abilità o la caratteristica aumentano di un punto.

Per le abilità questo valore è rappresentato dal **Valore finale** dell'abilità, più uno. Se ad esempio, un PG ha un valore di 15 su Cavalcare quando si arriva ad un numero di usi pari a 16 (corrispondente a 16 pallini sulla scheda), il suo valore aumenterà a 16.

Per le caratteristiche principali invece, il valore soglia è rappresentato dal doppio dell'attuale livello della caratteristica più uno. Ad esempio, se si ha un valore di 12 sulla Forza, per poterlo aumentare a 13 occorre un numero di usi pari a 25 ($12 \times 2 + 1 = 25$). Questa maggiore soglia è data dal fatto che aumen-

TABELLA 12 – ARMİ BIANCHE A DISTANZA

CATEGORIA	DEFAULT	BONUS/MALUS	DANNI	DANNI MEDI	RIT. INIZIATIVA	RAGGIO	C/R
Lancio a mano	ACCURATEZZA	PG					
Accetta	"	"	1D6	3	-	FOR	1
Dardi	"	"	+ 1	1	-	FOR	1
Giavellotto	"	"	1D8	4	-	FOR	1
Pugnali	"	"	1D4	2	-	FOR	1
Sasso	"	"	-	-	-	FOR	1
Granata	"	"	3D10/4m	16/11/5	-3	FOR	1/2
Dinamite	"	"	5D10/3m	27/22/16/11/5	-4	FOR	1/2
Archi 	ACCURATEZZA	PG -1			-		
Corto	"	"	1D6	3	-1	20	1
Lungo	"	"	1D8	4	-2	30	1
Composto	"	"	1D8	4	-2	50	1
Balestre	ACCURATEZZA	PG -1			-		
Leggera	"	"	1D8	4	-2	30	1/2
Media 	"	"	1D10	5	-3	50	1/2
Pesante 	"	"	2D6+ 2	9	-4	60	1/3
Fionda	ACCURATEZZA	PG -1	1D3	2	-1	FORx2	1
Bolas	ACCURATEZZA	PG -1	1D3	2	-1	FOR	1
Shuriken	ACCURATEZZA	PG	1D2	1	-	FOR	1
Boomerang	ACCURATEZZA	PG -1	1D3	2	-	FORx2	1/3
Cerbottana ⁵	ACCURATEZZA	PG	-	-	-2	10	1
Frusta ⁶	ACCURATEZZA	PG -1	-	-	-	5	1

TABELLA 13 – ARMİ DA FUOCO

CATEGORIA	DEFAULT	BONUS/MALUS	DANNI	DANNI MEDI	RIT. INIZIATIVA	RAGGIO	C/R ²	COLPI ⁵
Pistole	ACCURATEZZA	PG + 1						
Calibro .22	"	"	1D8	4	-	10	1	6
Calibro .32	"	"	1D8+ 1	5	-	15	1	8
Calibro .38	"	"	1D10+ 1	6	-	15	1	6
Calibro .44 Magnum	"	"	2D8+ 2	11	-	20	1	6
Calibro .45	"	"	2D8+ 1	10	-	20	1	7
Fucili ¹ 	ACCURATEZZA	PG						
Carabina Cal. 22	"	"	1D10	5	-1	30	1	6
Carabina Cal. 30	"	"	2D6+ 2	9	-1	50	1	6
Carabina Cal. 45	"	"	2D10+ 2	13	-1	80	1	1
Canne Cal. 20	"	"	2D6+ 1	8	-1	20	1	2
Canne Cal. 12	"	"	3D6+ 1	11	-1	15	1	5
Mitragliatori	ACCURATEZZA	PG -1						
AK 47 	"	"	2D6	7	-2	80	Raf.	30
M 16 	"	"	2D6+ 1	8	-2	100	Raf.	30
Uzi SMG	"	"	1D10	5	-2	30	Raf.	32
Ingram MAC-11	"	"	1D8	4	-2	20	Raf.	32
Thompson 	"	"	1D10+ 1	6	-3	20	Raf.	20/30

tare le caratteristiche principali è molto più difficile, dato che rappresentano l'anima del personaggio. E' chiaro che un aumento di una caratteristica comporta un aggiornamento dei rispettivi valori di default, base e finali.

Inoltre una volta che l'abilità o la caratteristica sono state aumentate, gli usi verranno azzerati e si ricomincia da capo.

E' possibile incrementare le caratteristiche principali anche facendo check su

caratteristiche derivate. Quando si usa una caratteristica derivata (tramite ad esempio un tiro Shock), se questa dipende da due caratteristiche principali, il giocatore potrà decidere di assegnare l'uso (cioè segnare la caratteristica con un apposito pallino) ad una delle due caratteristiche principali. Ad esempio, se si riesce in un giusto check Shock si potrà decidere di assegnare l'uso o alla Volontà o alla Percezione. In un giusto check Movimento invece si potrà decidere di

assegnare l'uso o alla Forza o alla Destrezza. Nel caso di un check sulla Resistenza Magica la caratteristica da segnare è ovviamente solo la Volontà.

Resta da chiarire quando un check sia tale da poter originare un incremento sull'esperienza. Questo spetterà ovviamente al Narratore; sarà lui a decidere se il tiro può essere considerato valido per incrementare l'abilità o la caratteristica. Dato questo è un sistema narrativo, e prevede che i tiri di routine non devono

TABELLA 14 – ARMi CORPO A CORPO

CATEGORIA	DEFAULT	BONUS/MALUS	DANNI	DANNI MEDI	RIT. INIZIATIVA
Corpo a corpo	VIGORE	PG + 2	+ 1	1	–
Lotta ⁴	VIGORE	PG + 1	4	4	–
Arti Marziali	VIGORE	PG	1D4	2	–
Schivare	VIGORE	PG + 4	–	–	–
Asce	VIGORE	PG			
Accetta	“	“	1D6	3	
Ascia a due lame	“	“	1D8+ 1	5	-1
Grande Ascia 	“	“	1D10	6	-2
Grande Ascia a due lame 	“	“	2D6+ 1	8	-3
Pugnali	VIGORE	PG + 1			
Coltello	“	“	1D2	1	–
Serramanico	“	“	1D3	2	–
Medio	“	“	1D4	2	–
Grande	“	“	1D4+ 1	3	–
Flagelli	VIGORE	PG -1			
Normale	“	“	1D8	5	-1
Militare 	“	“	1D10	6	-2
Flagello a 3 sfere	“	“	1d8+ 1	5	-2
Contundenti	VIGORE	PG			
Martello da Guerra	“	“	1D8+ 1	5	–
Bastone	“	“	1D4	2	–
Mazza	“	“	1D6+ 1	4	–
Spade	VIGORE	PG			
Daga	“	“	1D6	3	–
Normale	“	“	1D8	4	–
Bastarda  - 	“	“	1D8+ 1	5	-1
Spadone 	“	“	1D10+ 1	6	-2
Scudi ³	VIGORE	PG + 3			
Piccolo	“	“	+ 1	1	
Medio	“	“	1D2	1	-1
Grande	“	“	1D3	2	-2
Armi Lunghe 	VIGORE	PG -1			
Alabarda	“	“	2D8	9	-3
Giavellotto	“	“	1D10	5	-2
Lancia	“	“	2D6	7	-2
Picca	“	“	2D6	7	-2

essere nemmeno presi in considerazione, la maggior parte dei check che un personaggio effettua possono essere considerati validi ai fini dell'esperienza, l'im-

portante è che il personaggio, effettuando il check, impari qualcosa; al Narratore sempre l'ultima parola.

Le caratteristiche derivate che più

delle altre possono portare ad incrementi delle principali, sono lo Shock, il Movimento, la Resistenza Magica e la Difesa. L'Iniziativa può portare ad un incremento tramite esperienza solo in casi particolari, quando il check è estremamente importante per compiere per primi una certa azione. I valori di Energia Magica e Vitalità raramente possono essere oggetto di check, ma nel caso accada possono rafforzare le rispettive caratteristiche principali da cui derivano.

Un'ultima considerazione va fatta sulle abilità di combattimento. Ogni volta che una di queste abilità viene utilizzata con successo, cioè nel caso di abilità d'attacco se si colpisce il bersaglio e nel caso di difesa se si riesce a non farsi colpire, questa può essere segnata come uso. Però non è possibile segnarla più di una volta per ogni combattimento. Se durante uno scontro un personaggio riesce a colpire con la pistola quattro bersagli, non dovrà segnare l'abilità Uso Pistole.

LEGENDA TABELLE 12-13-14

¹ I fucili a canne possono essere a pompa o a canne affiancate. Nel secondo caso si può sparare contemporaneamente con entrambe le canne raddoppiando il danno. I fucili a pompa hanno 5 proiettili in canna, mentre gli altri solo 2.

² Raf significa che si può sparare un singolo colpo o una raffica.

³ In caso di attacco con lo scudo si ha una penalità di -4 dovuta alla bassa manovrabilità dell'arma.

⁴ Per la descrizione dell'abilità Lotta vedi manuale.

⁵ Le pistole revolver hanno tutte 6 proiettili in canna.

⁶ Il danno massimo per la frusta per colpo è di 5. La cerbottana non infligge danni eccetto quelli causati dal veleno.

 Armi ad una mano. Se non specificato tutte le armi sono ad una mano.

 Armi a due mani.

PG sta per Penalità del Gruppo.

$$\begin{aligned} \text{Vigore} &= (\text{FOR} + \text{DES})/2, \quad \text{Accuracy} = (\text{DES} + \text{PER})/2 \\ \text{Intuito} &= (\text{CON} + \text{PER})/2, \quad \text{Dote} = (\text{CON} + \text{VOL})/2 \end{aligned}$$

quattro volte, ma solamente una; al combattimento successivo potrà segnalarla nuovamente.

ESPERIENZA INDIRETTA

Attraverso le vicissitudini degli scenari i personaggi possono accumulare esperienza, rappresentata da dei punti che vengono distribuiti ad ognuno di loro alla fine dell'avventura o durante la stessa. I Punti Esperienza misurano ciò che il personaggio ha imparato nel corso dei suoi viaggi, dei suoi incontri, risolvendo enigmi e compiendo le missioni assegnategli e, insieme all'Esperienza Diretta, permettono l'incremento di abilità e caratteristiche.

I punti ottenuti possono essere distribuiti alle abilità e alle caratteristiche in questo modo: ogni punto equivale ad un uso dell'abilità o della caratteristica. Quando queste raggiungono un



TABELLA 15 – ESPERIENZA

OBIETTIVI

PUNTI ESPERIENZA

Missione primaria fallita	2
Missione primaria fallita ma altre secondarie portate a termine	5
Missione primaria parzialmente riuscita	8
Missione primaria parzialmente riuscita e missioni secondarie riuscite	10
Missione principale riuscita	12
Missione principale e secondarie riuscite	15
Tutti gli obiettivi sono stati centrati ed è stato fatto anche qualcosa in più	20

numero di usi pari al loro **Valore finale** più uno (o per pari al doppio del **valore finale** più per le caratteristiche), esso incrementa di un punto.

Ad esempio: l'abilità Scassinare di un personaggio ha un Valore finale pari a 13 ed è stata utilizzata 10 volte con successo; a fine avventura egli riceve 10 Punti Esperienza e decide di distribuirne 4 a questa abilità, quanto

basta per incrementare il suo **Valore finale** a 14. A questo punto il numero di usi viene azzerato e, per passare ad un **Valore finale** di 15, occorreranno altri 15 Punti Esperienza, 15 usi o una combinazione di entrambi.

L'ammontare di Punti Esperienza che vengono assegnati ad ogni personaggio a fine avventura dipende dalla complessità della stessa e da come essi si comportano. Generalmente si va da un minimo di 5 punti ad un massimo di 20 nel caso di scenari più lunghi e complessi. La TABELLA 15 può essere utile per vedere l'esperienza da assegnare ai personaggi.

Nel caso di avventure brevi sottrarre 2 o 3 punti dai valori indicati. Nel caso di avventure particolarmente lunghe aggiungerne 2 o 3.

IMPARARE NUOVE ABILITÀ

Con i Punti Esperienza che si ottengono alla fine dell'avventura o con l'allenamento è anche possibile imparare nuove abilità. In questo caso non si dovrà fare altro che segnare la nuova abilità sulla scheda proprio come avviene durante la creazione del personaggio. Andranno così calcolati il **valore di default**, quello base e quello finale. Una volta calcolato il **valore base** si procederà ad aumentare l'abilità come descritto nel paragrafo precedente.

ALLENAMENTO

Tramite l'allenamento un personaggio può migliorare il livello di un'abilità o impararne una nuova. Per allenamento si intende lo studio e/o la pratica di una certa abilità al di fuori della propria professione e del proprio lavoro. Se un personaggio decide di allenarsi su una certa abilità il Narratore potrà assegnargli un certo numero di Punti Esperienza che variano da 4 a 12 per ogni mese di allenamento; sarà la difficoltà dell'abilità che si vuole migliorare e la quantità di tempo che le si dedica ad incidere sul punteggio da assegnare. Come sempre il Narratore dovrà decidere in base alla situazione che si viene a creare.



CAPITOLO 5

IL COMBATTIMENTO

Sebbene spesso si tenda ad evitare i combattimenti, a volte questo non è sempre possibile. Anche questa parte del gioco ha il suo fascino ed i giocatori più bellicosi sono i primi a godere quando queste scene cominciano a prendere vita. **Dimensioni** prevede un sistema di combattimento molto semplice ed intuitivo, comunque non per questo meno efficace. Coloro che adorano sguazzare in lanci di dado complessi e macchinosi resteranno un po' delusi; chi ama invece il gioco semplice, veloce ed efficace resterà comunque soddisfatto (così ci auguriamo).

Comunque per accontentare le diverse tipologie di giocatori sono stati previsti tre livelli di difficoltà: uno estremamente semplice, contrassegnato, d'ora in avanti, con il numero ①; uno intermedio, contrassegnato con il numero ②; uno più complesso che ha il numero ③. Il primo è rivolto a coloro che privilegiano la narrazione pura senza troppe regole da seguire e può essere giocato anche senza dadi; il secondo aggiunge alcune regole in più mantenendo un giusto equilibrio fra narrazione e dettaglio nel combattimento; il terzo infine è rivolto a coloro che amano regole di combattimento più dettagliate e tirare i dadi frequentemente, senza entrare nei dettagli del combattimento e lasciando al sistema sempre uno spazio narrativo elevato.

Siate liberi di usare il tipo di regole che vi soddisfano di più e, dove esse pecchino, cambiatele pure.

E' importante che durante il combattimento, per dare maggior enfasi alla scena, sia il **Narratore** che i giocatori si impegnino a descrivere le azioni e le mosse intraprese dai personaggi non giocanti e da quelli giocanti, nei minimi particolari, come se si vivesse all'interno di una scena cinematografica. In questo modo si guadagnerà sicuramente in precisione e in divertimento.

REGOLE GENERALI

Prima di leggere questo capitolo ricordate che la regola più importante è questa: *le regole sono fatte per essere infrante!*

Questa parte, sebbene estremamente noiosa, descrive come avviene il combattimento in questo gioco. Vi consigliamo quindi di evitare di leggerla la sera tardi prima di andare a dormire!

Il combattimento si compone delle seguenti fasi:

- ➡ dichiarazione degli intenti;
- ➡ iniziativa;
- ➡ verifica dei bonus/malus;
- ➡ fase di attacco;
- ➡ fase di difesa;
- ➡ calcolo dei danni e loro effetti;

Le fasi di combattimento si dividono in round. Ogni round è formato da una manciata di secondi necessari a vibrare un colpo di arma bianca e successivamente parare, fare fuoco con un'arma, dare un pugno o compiere qualsiasi altra manovra di attacco che si può effettuare in questo brevissimo lasso di tempo.

Le armi con cui si può combattere possono essere divise in due classi:

- ➡ corpo a corpo;
- ➡ a distanza.

Inoltre le abilità di combattimento possono distinguersi in tre tipologie:

- ➡ abilità strettamente difensive: come l'abilità **Schivare** e il valore di **Difesa**;
- ➡ abilità strettamente offensive: derivanti da armi utilizzate solamente per attaccare (pistole, baionette, archi, ecc..);
- ➡ abilità di offesa e di difesa: derivanti da quelle armi che possono essere utilizzate sia per attaccare che per difendersi.

Per abilità di combattimento si intendono tutte le abilità che rientrano sotto questa categoria inclusa l'abilità **Schivare** e il valore di **Difesa**.

Come regola generale ogni personaggio può, in un round di combattimento, effettuare due azioni che possono essere una di attacco e una di difesa, due di attacco o due di difesa; sarà il giocatore che, in base alle sue intenzioni, deciderà la combinazione che il suo personaggio intende intrapren-

dere, comunicandola nella fase di dichiarazione degli intenti.

Nel caso di attacco e difesa, il personaggio potrà attaccare e poi difendersi o difendersi e poi attaccare, nell'ordine dettato dalla scena che sta vivendo.

Nel caso che egli decida di sferrare due attacchi, il secondo dovrà essere effettuato con una penalità di -4 sull'Iniziativa e sul tiro d'attacco; così facendo non potrà intraprendere azioni difensive.

Nel caso di due azioni di difesa, potrà parare o schivare fino a due differenti attacchi, utilizzando oggetti in grado di parare (generalmente una o due armi), l'abilità **Schivare** o il valore di **Difesa**. Non è possibile parare due volte lo stesso attacco.

Personaggi che hanno abilità di combattimento molto elevate, possono compiere azioni aggiuntive.

La TABELLA 16 mostra le azioni aggiuntive, di attacco o di difesa, che si possono intraprendere quando si raggiungono determinati valori su certe abilità di combattimento.

Un personaggio che ha un'abilità **Schivare** pari a 15, potrà utilizzarla al massimo due volte per ogni round di combattimento e in tal caso non potrà contrattaccare; però se questo valore sale a 20, disporrà di un'azione (difensiva) aggiuntiva; potrà, ad esempio, schivare due attacchi in un round e contrattaccare (o parare) con un'arma, oppure attaccare due volte e sfruttare l'azione aggiuntiva per schivare. Potrà effettuare tre azioni difensive come due parate e una schivata, o due schivate e una parata (o una schivata totale, vedi pag. 26). Non potrà sferrare tre attacchi perché l'azione aggiuntiva appartiene all'abilità **Schivare** e non all'abilità dell'arma con cui attacca.

In modo analogo, se si possiede l'abilità **Uso delle Spade** si potranno effettuare, con la stessa arma, fino a tre attacchi, due attac-

TABELLA 16 – AZIONI AGGIUNTIVE DI ATTACCO/DIFESA

VALORE ABILITÀ	AZIONI AGGIUNTIVE	AZIONI MASSIME	N. MASSIMO ATTACCHI
9 o meno	Nessuna	2	2
10 - 19	Nessuna	2	2
20 - 24	1	3	3
25 - 29	2	4	3
30	3	5	3

(3)

TABELLA 17**AZIONI AGGIUNTIVE DI ATTACCO/DIFESA**

VALORE ABILITÀ	AZIONI AGGIUNTIVE	AZIONI MASSIME	N. MASSIMO ATTACCHI
9 o meno	Nessuna	2	2
10 - 15	Nessuna	2	2
16 - 19	1	3	3
20 - 24	2	4	3
25 - 29	3	5	3
30	4	6	3

chi e una parata, due parate e un attacco o tre parate. Dato che le tre azioni vengono utilizzate tutte con un'abilità, saranno precluse altre azioni con abilità diverse da quella.

Le azioni massime che ogni personaggio potrà fare in un round sono anch'esse riportate in TABELLA 16.

Ricordiamo che ogni attacco dopo il primo subisce una penalità di -4 sia sull'Iniziativa che sul tiro d'attacco e che, al massimo, si possono compiere fino a tre attacchi in un round.

(3) PER I PATITI DELLA TATTICA

Per i patiti del combattimento si può applicare una regola opzionale che incrementa il numero di azioni disponibili in un round per un personaggio. Essa incentiva la tattica di combattimento e le abilità belliche di coloro che hanno abilità di combattimento con un valore superiore a 15.

La TABELLA 17 sostituisce la precedente TABELLA 16.

L'azione aggiuntiva si ottiene con un valore di abilità pari a 16 e non più a 20; questo da un'enorme vantaggio a personaggi giocanti e non che combattono contro chi non gode di questo beneficio, in quanto dispongono di un'azione aggiuntiva da sfruttare per sferrare un attacco ulteriore o per difendersi meglio.

DICHIARAZIONE DEGLI INTENTI

Prima di determinare chi agirà per primo, ogni giocatore ed ogni avversario, dovrà dichiarare quale sarà la propria azione nel prossimo round di combattimento. Questa andrà descritta in maniera accurata, cercando di non omettere i particolari che, a volte, possono fare la differenza. Non è sufficiente dire: "Sparo con la balestra a quella creatura" ma bisognerà essere più precisi; ad esempio: "Il mio personaggio prende la balestra legata dietro la schiena, la carica, piazza rapidamente la veretta e dopo aver mirato per qualche secondo, fa fuoco cercando di colpirla in pieno petto". Le informazioni che lo stesso Narratore riceverà dalla seconda descrizione saranno più precise, consentendogli di avere un'idea più

chiara di ciò che accade, degli eventuali bonus o penalità da assegnare, di come fare agire i personaggi non giocanti.

DICHIARAZIONE DI ATTACCO E/O DIFESA

In questa fase si dichiara come verrà eseguito l'attacco o la difesa, quale sarà il bersaglio, da chi ci si vorrà difendere, con quale arma o armi lo si vorrà colpire o ci si vorrà difendere.

Le azioni difensive che si possono intraprendere sono:

- ➡ parare con un'arma o un oggetto;
- ➡ schivare il colpo.

Se non si attacca o non si difende, si potranno intraprendere altre azioni, a seconda delle intenzioni del personaggio.

Una volta decisa l'azione, tornare indietro sarà difficile e comunque comporterà forti penalità che saranno decise dal Narratore e potrebbero essere, ad esempio, una maggiore difficoltà nel colpire il bersaglio o nello schivare il colpo, oppure ritardi nell'iniziativa.

INIZIATIVA

Per vedere chi agisce per primo in un combattimento si possono utilizzare tre metodi: uno più rapido e gli altri più complessi:

- ① Agisce chi ha il valore di Iniziativa più alto in ordine decrescente.
- ② Il Narratore tira 1D10 per le proprie creature e i giocatori per i loro personaggi. Ogni persona o creatura somma il tiro al proprio valore di Iniziativa e chi ha raggiunto il valore più alto agisce per primo, poi gli altri in ordine decrescente.
- ③ Ogni giocatore tira 1D10 e lo aggiunge al suo valore di Iniziativa, lo stesso fa il Narratore per le proprie creature. Calcolati i totali, chi ha raggiunto un valo-

re più alto agisce per primo, poi gli altri in ordine decrescente.

Se uno o più personaggi hanno armi pronte (pistole, archi, balestre o altre che richiedono frazioni di secondo per essere utilizzate), riceveranno un bonus di +5 sull'Iniziativa. Questa regola si applica generalmente con le armi a distanza già caricate e puntate sul bersaglio.

Un personaggio, se vuole, può decidere di agire non in base al suo valore di Iniziativa, ma di uno inferiore, in modo da vedere come si comporta l'avversario: in questo caso può scegliere il valore di Iniziativa in cui agire, aspettando il momento che ritiene più propizio. Una volta terminato un round, dovrà comunque tirare ancora l'Iniziativa.

Chi viene colto di sorpresa subisce una penalità sull'Iniziativa di -5 (vedi pag. 28).

VERIFICA DEI BONUS E DEI MALUS**① VANTAGGI E SVANTAGGI NEI COMBATTIMENTI**

Durante il combattimento si possono verificare alcune situazioni che portano l'attaccante o il difensore in condizioni di vantaggio o di svantaggio rispetto al proprio avversario (o avversari).

In questi casi si possono concedere dei bonus o dei malus nel tiro di attacco o in quello difensivo che possono oscillare da un minimo di -5 ad un massimo di +5. Il morale, la conoscenza dell'avversario, la superiorità numerica e qualsiasi altro vantaggio che viene a presentarsi durante il combattimento può contribuire ad incrementare le abilità offensive e difensive dei personaggi.

Nella TABELLA 18 sono riportati alcuni esempi.

Per avere una scena più efficace e più emozionante il Narratore deve concedere questi vantaggi o svantaggi solo se il giocatore specifica quello che il suo personaggio fa durante l'azione di combattimento. Tanta più enfasi esprimerà il giocatore, tanto più precisa potrà essere la valutazione del Narratore e, di conseguenza, l'assegnazione del vantaggio.

TABELLA 18 – ESEMPI DI VANTAGGI E SVANTAGGI**SITUAZIONE****BONUS/MALUS**

da +2 a -2

Il personaggio è fortemente motivato o demotivato

Il personaggio ha studiato i punti deboli dell'avversario

2

Il personaggio colpisce alle spalle

3

Si è in superiorità numerica rispetto all'avversario

+1 per ognianversario oltre il primo

FASE DI ATTACCO

IL TIRO D'ATTACCO

①

Il tiro d'attacco sarà uguale al valore dell'abilità con cui si vuole sferrare il colpo. Se ad esempio si ha *Uso di Fucili* pari a 15, il tiro d'attacco sarà anch'esso uguale a questo valore.

$$\text{Valore abilità Arma} \pm \text{Bonus} = \text{TOTALE DI ATTACCO}$$

Per incrementare il valore di attacco è possibile sfruttare i vantaggi di combattimento descritti sopra.

②

Per effettuare il tiro d'attacco basta vedere qual'è il valore dell'abilità dell'arma che si sta usando per sferrare il colpo. A questo numero si aggiunge 1D10 più il valore di eventuali bonus/malus che variano a seconda delle situazioni.

$$\text{Valore abilità Arma} + \text{Bonus} + 1D10 = \text{TOTALE DI ATTACCO}$$

Una volta calcolato il coefficiente **Totale di Attacco**, esso si compara con il totale difensivo del bersaglio o, se il bersaglio è un oggetto inanimato, con il valore di difficoltà assegnato dal Narratore.

RISULTATI

Se il totale d'attacco supera il **Totale di Difesa** (o il valore di difficoltà), l'avversario è stato colpito e vengono inflitti dei danni. Questi danni possono essere assorbiti da eventuali armature. Se così non è o se sono in eccesso al valore di armatura, allora il difensore viene ferito.

E' importante distinguere tra colpire il bersaglio e ferire il medesimo. Colpire significa che il colpo è andato a segno (perché il totale d'attacco ha superato il totale di **Difesa**). Ferire significa che il colpo non solo è andato a segno, ma il difensore ha subito anche dei danni. Può accadere che il bersaglio pur venendo colpito non rimanga ferito, a causa di corazze o protezioni di varia natura.

FASE DI DIFESA

In contrapposizione al tiro d'attacco, il difensore può effettuare un tiro difensivo per determinare il Totale di Difesa. A seconda del tipo di difesa usata egli può intraprendere due tipi di azioni che sono:

- ➡ parata;
- ➡ schivata.

PARATA

La parata può effettuarsi utilizzando le proprie braccia o gambe, con un oggetto che abbia le dimensioni necessarie a parare il colpo o con un'arma (come spada, scudo o altro).

L'abilità di parata con un oggetto ha lo stesso valore dell'abilità di attacco con il medesimo; se non la si possiede non sarà sviluppata neanche la parata. Ad esempio, un guerriero che ha un'abilità di Uso della Spada pari a 16, lo avrà sia in attacco che in difesa e perciò anche la sua Parata con la spada sarà pari a 16.

Chi effettua una parata può subito contrattaccare o, se agisce per primo, attaccare e poi parare.

Nel caso in cui il valore dell'abilità parare con un oggetto sia inferiore a quello di Difesa, sarà sempre quest'ultimo ad essere applicato!

Il personaggio in difesa, qualora il colpo dell'attaccante sia andato a segno (in caso contrario il tiro non avrebbe senso), dovrà fare un **check** sull'abilità di Parata se vorrà bloccare il colpo.

Il suo tiro difensivo sarà così determinato.

①

$$\text{Valore abilità Parare} \pm \text{Bonus/Malus} = \text{TOTALE DI DIFESA}$$

②

$$\text{Valore abilità Parare} \pm \text{Bonus/Malus} + 1D10 = \text{TOTALE DI DIFESA}$$

Nel caso in cui le azioni difensive siano terminate, ma viene sferrato un ulteriore attacco al personaggio che si sta difendendo, esso non può usufruire del **tiro del dado di 1D10**, ma potrà solo anteporre o il suo valore di Difesa o il suo valore dell'abilità Parare.

Ad esempio: *Henrich e Steven stanno attaccando Petrus. Henrich attacca per primo e sferra due colpi, che vengono parati prontamente da Petrus. Steven vibra un ulteriore stoccata; egli ha un'abilità di attacco pari a 15 più il tiro del dado totalizza 20. Petrus ha un'abilità parare di 18, ma avendo parato già due colpi, non ne può bloccare un terzo. L'attacco di Steven va a segno infliggendo 20 - 18 = 2 Danni Fissi* (vedi avanti).

②

Quando si effettuano più parate, ogni parata oltre la prima dà una penalità sul tiro di -2. Se si vogliono parare tre colpi il secondo verrà bloccato con una penalità di -2, mentre il terzo con una penalità di -4.

Per il resto valgono le stesse regole viste al punto ②.

SCHIVATA

Con la schivata il difensore cerca di evitare il colpo dell'avversario. La schivata, qualora riesca, permette di non subire danni, ma, al contrario della parata, rende più difficile o addirittura impossibile il contrattacco. Mentre il valore di parata è uguale all'abilità di maneggiare l'oggetto con cui si para (o altrimenti al valore di **Difesa**), la schivata è una semplice manovra di combattimento che dà un bonus al tiro difensivo a seconda del tipo di schivata che si effettua (per chi possiede l'abilità *Schivare* valgono regole a parte).

Il difensore potrà schivare il colpo che gli viene portato in due modi:

- ➡ con una schivata parziale;
- ➡ con una schivata totale.

La prima aggiunge un bonus di +2 al valore di **Difesa**. Dall'altro lato però un eventuale contrattacco effettuato dopo la schivata parziale, nello stesso round o in quello immediatamente seguente, verrà effettuato con una penalità di -3.

Con la schivata non è possibile eludere proiettili di armi da fuoco, frecce scagliate da archi o balestre e qualsiasi tipo di attacco simile a questi. E' invece possibile schivare oggetti e armi lanciate manualmente.

Il **Totale di Difesa** sarà calcolato in questo modo:

①

$$\text{Valore di Difesa} + 2 \pm \text{Bonus} = \text{TOTALE DI DIFESA}$$

②

$$\text{Valore di Difesa} + 2 \pm \text{Bonus} + 1D10 = \text{TOTALE DI DIFESA}$$

La schivata totale permette di aggiungere al tiro difensivo +4, ma in tal caso non si possono effettuare attacchi nello stesso round. Chi opera questa schivata cercherà in tutti i modi di evadere il colpo (buttandosi a terra, tuffandosi, scappando), per cui non può in alcun modo sferrare un attacco.

Nel round di combattimento successivo alla schivata totale si subirà una penalità di -3 su qualsiasi azione intrapresa eccetto quelle difensive.

Il relativo **Totale di Difesa** sarà:

①

$$\text{Valore di Difesa} + 4 \pm \text{Bonus} = \text{TOTALE DI DIFESA}$$

②

$$\text{Valore di Difesa} + 4 \pm \text{Bonus} + 1D10 = \text{TOTALE DI DIFESA}$$

La schivata totale può essere usata anche contro più avversari che attaccano nello stesso round: in questo caso il **tiro sarà unico** e verrà comparato con il totale d'attacco di ogni avversario.

(2)

La **schivata totale** potrà essere usata anche contro chi attacca con armi da lancio come pistole, archi, balestre o altre che sparano proiettili molto rapidi, a condizione che chi schiva **vinca l'Iniziativa**, in modo da scansarsi prima che il colpo sia partito. Con la schivata parziale, invece, è impossibile tentare di schivare questo tipo di attacchi. Per le armi da lancio come pugnali, pietre o altri oggetti non velocissimi non è indispensabile vincere l'**Iniziativa**.

Abilità Schivare

E' possibile che la **schivata parziale** esista anche come abilità vera e propria (e non solo come bonus di difesa). In questo caso va considerata come un'abilità di Combattimento al cui default va aggiunto un punteggio di + 4. Il suo **Valore di default** si dovrà calcolare in questo modo:

$$\text{Valore Default dell'abilità Schivare} = (\text{FOR} + \text{DES})/2 + 4$$

L'uso di questa abilità non dà bonus al tiro ad eccezione di quando viene impiegata per effettuare una schivata totale.

Il vantaggio di avere l'abilità Schivare è dato dal fatto che:

- ➡ l'abilità può essere aumentata con l'esperienza;
- ➡ beneficiare di azioni multiple quando l'abilità sale a valori elevati;
- ➡ chi possiede l'abilità *Schivare* può effettuare una **schivata totale** con un ulteriore bonus di + 2 al proprio tiro e non di + 4 assegnato solo a chi effettua la schivata totale come manovra di combattimento. Si tenga questa precisazione ben a mente al fine di evitare incomprensioni.

DANNI DEL COMBATTIMENTO

Qualora l'attacco abbia successo e l'avversario venga colpito, si determina la quantità del danno inflitto. La misura delle ferite arredate alla vittima è calcolata in base ad un criterio che considera sia la bravura del personaggio nel colpire l'avversario, sia la componente casuale dei danni arrecati dal tipo di arma.

La prima componente è ottenuta semplicemente dalla differenza fra il totale dell'attacco e il totale della difesa.

$$\text{DANNI FISSI} = \text{Totale di Attacco} - \text{Totale di Difesa}$$

Quanto più alta è la capacità di attacco, tanto più si riuscirà a danneggiare l'avversario; viceversa quanto più ci si difende bene tanto più si evita di essere danneggiati.

La seconda componente dipende dalle caratteristiche dell'arma che si usa:

a parità di abilità nel colpire, una 44 magnum o una spada a due mani faranno molto più male di una calibro 22 o di un semplice coltello. Questo danno variabile viene espresso dal lancio di dadi a quattro, sei, otto, dieci facce a seconda del tipo e delle caratteristiche dell'arma usata (o da i danni standard inflitti dall'arma). Una tabella riepilogativa delle caratteristiche di tutte le varie armi è fornita a pagina 20.

Dopo aver calcolato i **Danni Fissi**, si passa a quelli Variabili, ed infine si sommano insieme ottenendo l'ammontare complessivo dei danni inflitti.

Questo numero andrà confrontato con l'eventuale armatura, o con altre protezioni, della vittima. La differenza fra i danni ed i punti armatura verrà scalato dalla **Vitalità** del bersaglio.

Facciamo un esempio: Gilmar sta attaccando Baldus in un duello con armi bianche. La sua abilità con la spada è pari a 14 e quella di Baldus è pari a 12. Gilmar attacca per primo tirando 8 e ottenendo 22. Baldus si difende con una schivata parziale e tira un 2 che sommato al suo valore di Difesa di 13 e al bonus di + 2 della schivata da 17. Il colpo va a segno e i Danni Fissi inflitti sono pari a 22 - 17 = 5; a questi vanno sommati quelli variabili che sono pari a 1D8 (il danno di una spada), ammettiamo pari a 5, per un totale di 5 + 5 = 10.

Quando la **Vitalità** di un personaggio raggiunge lo zero egli muore.

2 CONSEGUENZE DEI DANNI

Quando un personaggio subisce danni, il suo fisico subisce uno shock che sarà tanto maggiore quanto più gravi saranno i danni inflitti.

Come regola generale, finché l'ammontare dei danni subiti è inferiore al 60% della **Vitalità** corrente del personaggio, questi non subisce gravi penalità, oltre lo stordimento.

Se invece l'ammontare dei danni raggiunge o supera questo valore, allora è possibile che il colpo subito sia stato di tale potenza da fargli perdere i sensi. In ogni caso quando essa scende a zero, il personaggio può morire entro breve, se non viene soccorso.

Ogni volta che si subiscono dei danni, basterà osservare la *Tabella dei*

Danni riportata sulla scheda del personaggio. Questa indica la percentuale di **Vitalità** che il personaggio ha perso e il relativo tiro difficoltà che egli deve superare con un giusto check sulla **Forza** se vuole evitare di rimanere stordito. Se il tiro ha successo egli resterà in piedi altrimenti cadrà a terra privo di sensi.

Facciamo un esempio: in seguito ad un combattimento, Jack, che ha 24 di Vitalità, viene ferito da un colpo di pistola che gli infligge 14 punti di danno. Andando a vedere sulla Tabella dei Danni questo valore corrisponde al 60%. Dalla tabella risulterà che per rimanere in piedi egli dovrà effettuare un check sulla sua Forza con difficoltà pari a 15.

Se il tiro riesce il personaggio avrà resistito all'impatto con successo e, pur ferito, potrà continuare a compiere normalmente le proprie azioni. In caso contrario egli perderà conoscenza o rimarrà fortemente stordito, con penalità sui **check** successivi e per un ammontare di tempo entrambi stabiliti dal Narratore.

Se in seguito venisse ferito ancora e la percentuale di Vitalità persa salisse, egli dovrebbe riuscire in un altro check con difficoltà più elevata.

Ad esempio, se Jack subisse ulteriori 3 danni dovrebbe effettuare un nuovo check con difficoltà 16, mentre se ne subisse 5 sarebbe pari a 18.

Quando un personaggio arriva ad un valore di **Vitalità** pari a zero, perderà conoscenza cominciando lentamente a morire. La morte sopravverrà entro un numero di minuti pari al valore **Forza** a meno che i suoi punti **Vitalità** non ritornino ad essere positivi grazie all'abilità *Pronto Soccorso* o ad altri motivi.

Il punto di non ritorno (PNR) indica il valore oltre il quale il personaggio non può essere più riportato in vita, perché ha subito un numero di ferite eccessive rispetto alla sua costituzione. Se esso viene superato, il personaggio è definitivamente morto.

Consiglieremmo al Narratore di evitare di lasciare personaggi svenuti in mezzo ai combattimenti, dato che con molta probabilità rimarrebbero lì per sempre; al contrario fate in modo di continuare la scena magari permettendo al personaggio di trascinarsi a stento giacché, se riesce nell'impresa, la cosa sarà molto più emozionante e ricca di suspense.



ARMATURE

Prima che il personaggio subisca danni occorre vedere se egli è in qualche modo riparato da armature o protezioni che possono diminuire l'ammontare delle ferite inflitte. Esistono diversi tipi di protezioni: classiche armature usate nelle ambientazioni fantasy e simili, giubbotti antiproiettile, tute in fibre speciali usate ai giorni nostri. La TABELLA 19 ne è un esempio.

Il valore di protezione è l'ammontare che va sottratto ai danni che vengono inflitti. Se il personaggio subisce 8 punti di danno ed ha un'armatura di cuoio con un valore di protezione pari a 6, allora i danni subiti verranno ridotti a 2.

CONSIGLI PER IL NARRATORE RELATIVI AL COMBATTIMENTO

- ➡ Ricordate che quello che conta è lo scorrere fluido della narrazione senza troppe interruzioni; evitate di stare troppo sulle regole. Meglio un'azione "illegale", ma divertente ed emozionante che una molto precisa, ma priva di pathos. Dopotutto le regole sono fatte per essere infrante.
- ➡ Puntate molto sulla spettacolarità degli eventi effettuando una narrazione dotata di suspense sempre crescente.
- ➡ Evitate di commettere errori grossolani e totalmente illogici come parare un proiettile con la lama di un coltello o cose del genere.
- ➡ Date molto filo da torcere ai giocatori, evitando, fin quando è possibile, di farli morire. Uscire da una brutta situazione mezzo morto è molto più divertente che creare un nuovo personaggio. Sfruttate al meglio gli avversari dei personaggi, soprattutto quelli astuti, ed evitate di mandarli al macello come bistecche.
- ➡ Sentitevi liberi di interpretare le regole nella maniera più flessibile possibile. Se lo ritenete opportuno, inventatevene delle altre, anche sul momento, cercando però di rispettare quelli che sono i canoni fondamentali di questo semplice sistema. Questa, dopotutto, è l'unica vera regola che vi chiediamo di osservare.

(3) REGOLE SPECIALI DI COMBATTIMENTO

Tutta questa sezione approfondisce la parte relativa al combattimento. Coloro che amano un gioco più narrativo e poco soggetto a regole possono tranquillamente tralasciarla senza perdersi niente. A chi invece piace un combattimento più tattico può trovare alcuni spunti interessanti.

Tutta questa parte può considerarsi di livello ③.

COMBATTIMENTO DISARMATO

Questo combattimento avviene tramite l'uso di pugni, calci, lotta e altri colpi inferti mediante il proprio corpo. Le regole di combattimento sono le stesse delle altre armi, va aggiunto però che questi attacchi possono essere parati con altri che rientrano nel combattimento disarmato o con un'arma.

Nell'abilità *Corpo a Corpo* sono compresi pugni, calci, testata, colpi di gomito e qualsiasi altro colpo inferto tramite l'uso del corpo. L'abilità *Lotta* invece, serve per immobilizzare l'avversario o bloccare i suoi colpi derivanti da armi che si utilizzano in mischia.

Lotta

La lotta consiste nell'abilità di immobilizzare la vittima ed infliggergli successivamente dei danni. Questo tipo di attacco può essere sia schivato che parato; in questo secondo caso, se per parare si usa un oggetto, sarà quest'ultimo ad essere immobilizzato anziché chi compie la parata; ad esempio, parare un colpo di lotta con uno scudo implica che lo scudo viene afferrato al posto di chi lo usa. Se il difensore possiede l'abilità *Lotta*, parando può ostacolare la presa ed evitare che venga immobilizzato.

Una volta che la vittima è immobilizzata, per riuscire a liberarsi dovrà effettuare un giusto **check** sulla sua abilità di *Lotta* che poi verrà comparato a quella dell'avversario, o un giusto **check** *Forza* sempre in confronto all'abilità *Lotta* dell'immobilizzatore.

L'attaccante, dopo aver afferrato la vittima, può infliggergli 1D6 danni per round di combattimento, finché essa non

si sia liberata, oppure può scegliere di soffocarla. In quest'ultimo caso si rimanda alle regole per il soffocamento.

Questa abilità può essere usata anche per afferrare l'arma di un avversario. In tal caso si effettuerà una normale parata, con una penalità di -2 sul tiro. Una volta afferrata l'arma si potranno effettuare dei **check** sulla *Forza* per vedere chi dei due lottatori prevorrà.

Arti Marziali

Le arti marziali incrementano l'efficacia dei colpi sferrati corpo a corpo. Perciò questa abilità andrà a rimpiazzare automaticamente *Corpo a Corpo*.

DISARMO

Per disarmare un avversario occorrerà dichiarare questa azione durante la fase di dichiarazione degli intenti. Dopodiché si procederà ad un normale tiro di attacco rivolto all'arma avversaria. Se il tiro ha successo, si dovrà effettuarne un secondo, comparando la propria abilità con quella del difensore. Se questo secondo tiro ha successo la vittima è disarmata.

*Ad esempio Burg (Spade 14), con la sua spada, vuole disarmare Kate (Asce 15), che brandisce la sua ascia. Burg attacca e totalizza 20 mentre Kate parando totalizza 18: l'attacco riesce e Burg colpisce con forza l'ascia della sua vittima. Ora, per vedere se Kate viene disarmata, Burg effettua un **check** considerando come abilità attiva 14; il suo tiro è pari a 6 e totalizza un 20, mentre Kate ottiene 3, totalizzando 18. Non basta e la sua arma le schizza via dalle mani; per lei ora si mette male.*

Un altro caso di disarmo è quello di parare l'attacco con l'abilità *Lotta*: si tratterà di afferrare l'arma per poi strapparla dalle mani dell'avversario (vedi *Lotta*).

RITARDO SULL'INIZIATIVA

Quando si usano armi particolarmente pesanti o ingombranti, si tende a muoversi più lentamente. A seconda delle dimensioni dell'arma usata, si avrà una penalità sull'**Iniziativa** che varia da -1 per le armi non particolarmente ingombranti, fino a -4 per quelle molto grosse e pesanti.

La penalità va applicata ogni volta che si procederà a determinare l'**Iniziativa**.

Ad esempio, un personaggio che usa una balestra leggera ed ha un valore di **Iniziativa** pari a 12 dovrà sempre sottrarre -2, come se avesse 10.

SORPRESA

Quando dei personaggi vengono presi di sorpresa, questi subiranno una penalità sull'**Iniziativa** pari a -5. Sarà il Narratore a stabilire quando queste situazioni si verifi-

TABELLA 19 – PROTEZIONE ED ARMATURE

PROTEZIONI ED ARMATURE	VAL. PROTEZIONE	INGOMBRO
Vestiti pesanti	1	1 spazio
Armatura di Cuoio	3	2 spazi
Armatura di Maglie	6	3 spazi
Armatura di Scaglie	7	4 spazi
Armatura di Piastre	9	5 spazi
Giubbotto antiproiettile	12	2 spazi

cano, basandosi sulla scena che si sta svolgendo.

COMBATTIMENTO SU VEICOLI E ANIMALI

Le regole per il combattimento su veicoli ed animali sono le stesse che si hanno per il combattimento a piedi. Comunque, il Narratore può decidere di applicare penalità quando si usano armi da lancio o da fuoco mentre si è sopra un veicolo o un animale in movimento. Le penalità dipendono dalla situazione e possono variare da -4 a -1.

Un personaggio che combatte da cavallo contro un altro che è a terra godrà di un bonus di +2 sul tiro d'attacco. Non si possono usare armi a due mani a cavallo di animali in movimento o se si è alla guida di veicoli.

EVENTI SAVOREVOLI

Sono determinati dalle più svariate situazioni di gioco: elencarli tutti sarebbe impossibile e si rimanda al buon senso del Narratore. Alcuni casi più comuni sono:

Buio

La penalità per combattere al buio varia a seconda del tipo di oscurità. Se è totale (o il personaggio è cieco), la penalità sarà di -6, diventando progressivamente più lieve se le fonti di luci aumentano; l'ultima parola al Narratore.

Sott'acqua

In questo ambiente tutti i combattenti godono di 3 punti di armatura addizionali dati dalla difficoltà di movimento (questi però non si applicano se si combatte contro creature marine che si trovano nel loro ambiente naturale). Il valore di Iniziativa sarà comunque dimezzato.

Bersagli parzialmente coperti

Le penalità variano a seconda della copertura: da -6 a -1. Ancora una volta sarà il Narratore a decidere.

COLPI SU PARTI DEL CORPO SPECIFICHE

E' possibile che un personaggio, durante un combattimento, voglia colpire la vittima in una parte specifica del corpo (perché magari è l'unico punto vulnerabile o per danneggiarlo più in fretta). In questi casi egli dovrà mirare il colpo e potrà farlo in due modi:

- ➡ mirare per colpire un punto specifico del corpo;
- ➡ mirare per colpire meglio.

In termini di gioco, i colpi mirati a parti specifiche del corpo verranno effettuati con una penalità di -10 sull'Iniziativa e -4 sul tiro per colpire. Se il colpo andrà a segno e la parte colpita sarà un organo



vitale, i danni inflitti verranno raddoppiati (dopo aver sottratto il valore delle armature); se la parte colpita non sarà un organo vitale, verranno applicati danni speciali decisi dal Narratore a seconda della situazione di gioco.

La penalità sull'**Iniziativa** rappresenta il tempo necessario a mirare nel punto dovuto.

*Facciamo un esempio: il Tenente Adrian Bradley, durante un combattimento con dei terroristi, vuole colpirne uno in testa senza centrare l'ostaggio con cui si fa scudo. Egli avrà così una penalità di -10 sull'**Iniziativa** e di -4 sul suo tiro d'attacco. La sua abilità con la Pistola è di 16 e il difensore ha una Difesa di 12. Al suo totale d'attacco verrà applicato un -4 perché vuole colpire la testa e un -5 perché il bersaglio è ben coperto. Al valore così ottenuto, 7, verrà sommato il risultato del tiro del dado che ammettiamo sia 9. Il difensore tira un 3 e totalizza 15. Il Totale di Attacco è 16: il colpo va a segno e il danno inflitto (fisso e variabile), è pari a $1+6=7$ e, dato che il colpo è alla nuca, verrà moltiplicato per 2; cioè ben 14 punti di danno. Neppure Mel Gibson avrebbe fatto meglio e il terrorista giace esanime a terra.*

Se un personaggio vuole mirare un proprio colpo senza colpire una parte specifica del corpo della vittima, ma assicurarsi solo di colpire il bersaglio, avrà sempre una penalità di -5 sull'**Iniziativa**, ma un bonus di +2 sul tiro d'attacco.

*Ritornando all'esempio precedente, dopo che Adrian ha ucciso un terrorista vuole colpirne un altro che sta tentando la fuga, questa volta mirando all'intera figura. Prima di far fuoco punta la pistola dritta verso l'avversario e prende bene la mira; avrà così una penalità di -5 sull'**Iniziativa**, ma un bonus di +2 sul suo tiro per colpire.*

COMBATTIMENTO CON LO SCUDO

Lo scudo è un elemento importante nel combattimento con armi bianche. Esso garantisce un valore di parata molto alto dato che il suo scopo è prettamente difensivo. Ciò è riportato nella tabella a pag. 21; come si può vedere, la penalità del gruppo di Agilità è diminuita di un bonus di +3.

Può essere usato come riparo contro proiettili; in tal caso può nascondere il corpo di chi lo usa come se fosse parzialmente coperto, dando all'attaccante penalità che vanno da -1, per i più piccoli, fino a -5 per quelli più ampi.

Attaccare con uno scudo però comporta una penalità di -4, dato che queste armi sono utilizzate quasi esclusivamente per la difesa e poco adatte per azioni offensive.

COMBATTERE CON PIÙ ARMI

Quando si combatte con due armi e si vuole attaccare prima con una e poi con l'altra nello stesso round, la penalità per il secondo attacco è di -2 sia sull'**Iniziativa** che sul tiro d'attacco anziché -4 come descritto a pag. 24. Questo perché, avendo due armi, è più facile portare l'attacco a segno. Eventuali attacchi successivi al secondo, comunque, dovranno essere effettuati con il solito -4.

ARMI SPECIALI

Bolas

Quest'arma da lancio formata da due o tre sfere attaccate ad una corda è usata allo scopo di immobilizzare la vittima che, per liberarsi, dovrà effettuare ogni round un **check Forza** contro l'abilità di colui che usa l'arma. Il danno massimo che può fare è pari a 5.

Frusta

Può essere usata come arma per ferire o per immobilizzare la vittima. In questo secondo caso il difensore, per liberarsi dalla presa, potrà effettuare ogni round un **check Forza** contro l'abilità di colui che usa l'arma. Il danno massimo che può fare è pari a 5.

Flagelli, Nunchaku e armi con catena

Queste armi, ottime per l'attacco, hanno invece qualche problema sulla difesa. Se usate per attaccare si avrà un bonus di +1 sul tiro d'attacco (a causa della loro capacità di scavalcare scudi e parate con altre armi), ma una penalità di -1 sul tiro di parata se l'arma viene utilizzata in questo modo.

RAGGIO DELLE ARMI DA LANCIO

Il raggio è il numero di metri entro il quale l'abilità di combattimento non subisce penalità.

Se un bersaglio si trova ad una distanza superiore, allora il tiro di attacco verrà effettuato diminuito di una penalità: per una distanza che arriva fino al doppio di quella indicata, si avrà una penalità di -2, per una distanza che arriva fino al triplo di -4, fino al quadruplo di -6 e così via.

Ad esempio Jonah sta attaccando con una balestra leggera un soldato nemico che si trova a 70 metri da lui; la sua abilità Balestre è pari a 14. Siccome il raggio della balestra è di 30 m, Jonah dovrà effettuare il tiro con la sua abilità Balestre penalizzata di 4 punti, dato che 70 metri è più del doppio della distanza base. Se il bersaglio fosse stato a 50 metri, la penalità sarebbe stata solo pari a -2.

Quando la vittima si trova a meno di 4 metri si avrà sempre un bonus di +3 al tiro di attacco.

LE ARMI DA FUOCO

Sono tutte le armi a distanza rappresentate da pistole, fucili, mitra e pistole mitragliatrici. Alcune brevi regole per queste armi sono:

Ricarica

Per caricare un'arma da fuoco occorrono pochi secondi: un round per le pistole e due per i fucili. Alcuni modelli comunque possono avere sistemi di ricarica più semplici o più complessi a seconda dei casi. Sarà il Narratore a decidere.



Inceppamento

Alcuni modelli di armi da fuoco, specialmente quelli automatici e a ripetizione, possono incepparsi. Questo accadrà quando il personaggio tirerà un 1 naturale sul tiro per colpire, seguito da un 1 naturale tirato sempre con un dado a dieci facce (la probabilità sarà così di un centesimo). Una volta che la pistola si è inceppata, per ripararla occorreranno almeno 3 round e un giusto **check** sull'abilità Riparazioni Meccaniche (ripetibile ogni 3 round), con difficoltà di 14 o più.

Raffiche

Alcune armi come mitragliatori e pistole mitragliatrici possono sparare una quantità elevata di colpi in un round. Per vedere quanti di questi colpi vanno a bersaglio occorre calcolare la differenza fra il totale d'attacco e il totale di difesa. Per ogni due punti sopra il totale di difesa andrà a segno un colpo in più.

Il danno fisso verrà calcolato solo sul primo proiettile, mentre per gli altri si considererà solo quello variabile.

Facciamo un esempio: in uno scontro a fuoco fra gangster, che usano il mitico Thommy Gun, l'attaccante totalizza 18 contro 13 del difensore. In questo caso i proiettili andati a segno sono 3. Infatti per colpire con un solo colpo bastava che l'attaccante totalizzasse 13, per colpire con due occorreva totalizzare 15 mentre totalizzando 17 sono andati a segno 3 colpi. Il danno inflitto sarà pari a $5 + 1D10 + 1$ (danno variabile del Thompson), per il primo colpo e $1D10 + 1$ per i due colpi successivi. Se il totale d'attacco fosse stato 19 si poteva colpire con ben quattro proiettili.

Con le raffiche è possibile colpire più bersagli che si trovano entro uno stesso raggio di fuoco, generalmente non troppo distanti fra loro. In tal caso il totale d'attacco andrà comparato con il **Totale di Difesa** di ogni singolo bersaglio, e per ognuno di essi si determinerà quanti colpi sono andati a segno.

DIMENSIONE DEL BERSAGLIO

Bersagli grandi o piccoli possono dare bonus o penalità nel combattimento. Per i bersagli grandi, che hanno una taglia doppia di quella di un uomo normale, si possono concedere bonus fino a +2 sul tiro d'attacco e, se il bersaglio è ancora più grande, sarà il **Narratore** a decidere il bonus da applicare. Viceversa, se si attaccano piccoli bersagli le penalità possono andare da -2, per sagome pari alla metà di quella di un uomo, fino ad un numero più piccolo deciso dal **Narratore** per colpire topi, gatti e qualsiasi altra piccola creatura.

In caso di bersagli inanimati, dato che essi non hanno un valore di **Difesa**, sarà il valore di difficoltà assegnato dal **Narratore** a comprendere la penalità stessa. Ad esempio, se si vuole colpire con una pistola un barattolo a dieci metri di distanza, si dovrà effettuare un **check** su Pistole con un valore di difficoltà elevato, pari ad esempio a 17.

ESPLOSIONI

I danni che derivano da esplosioni causati da ordigni quali dinamite, bombe, plastico e polvere da sparo possono essere assegnati in questo modo. Ogni ordigno avrà un danno massimo che verrà inflitto a coloro che si trovano entro il suo raggio d'azione; questo danno e il raggio d'azione saranno diversi a seconda del tipo di esplosivo. Il danno viene espresso in dadi a dieci facce; una bomba a mano, ad esempio, provocherà 3D10 danni. Se il raggio d'azione della bomba a mano fosse di 4 metri per ogni dado, quello totale sarebbe pari a 12 metri (3 dadi x 4 metri). Man mano che ci si allontana dal centro dell'esplosione il danno sarà via via sempre minore. Questo viene simulato dal fatto che per

ogni X metri di raggio per dado, il danno sarà scalato di un dado da dieci.

Per tornare all'esempio della bomba a mano, questa, avendo un raggio per dado di 4 metri, infliggerà 3D10 danni entro i primi 4 metri, 2D10 danni tra 4 e 8 metri e 1D10 danni tra 8 e 12 metri.

Nel caso si tenti di lanciare ordigni esplosivi e si fallisse il tiro di attacco, per vedere a quanti metri di distanza cade l'oggetto basterà fare la differenza tra il valore di difficoltà, o il tiro difensivo avversario, e il tiro ottenuto. Ciò che si ottiene è il numero di metri che separano il bersaglio dal punto in cui l'ordigno è atterrato. Sarà il **Narratore** a decidere in che punto atterra l'oggetto: ad ovest, est, nord o sud del bersaglio.

In caso di esplosioni il danno fisso non viene mai applicato ed occorrerà sempre considerare quello variabile soltanto.

STORDIMENTO

Un personaggio può essere stordito in diversi modi. Un mezzo di stordimento sono armi speciali costruite appositamente per questo scopo. Un altro metodo è quello di ferire pesantemente il bersaglio causandogli la perdita di almeno il 60% della propria **Vitalità**. Un terzo modo è costituito da un colpo mirato alla testa sferrato con l'intenzione di stordire, non di ferire, l'avversario. I danni subiti dalla vittima a causa del colpo ricevuto andranno diminuiti da eventuali punti di protezione, se il bersaglio indossa elmi o caschi, e poi moltiplicati per tre: questo ammonterà sarà il valore che la vittima dovrà superare o almeno eguagliare con un **check** sulla Forza, se vuole evitare di rimanere stordito.

Un terzo dei danni subiti in seguito allo stordimento andrà comunque sottratto alla **Vitalità** del bersaglio.

*Ad esempio: Bill vuole stordire una guardia notturna che fa la ronda di fronte ad una banca. Prendendola alle spalle, la colpisce alla nuca infliggendole un danno totale di 9 punti. La guardia aveva un casco che gli dava una protezione di 4 punti che, scalati dai 9, portano il danno a 5. Dato che il colpo è alla testa, va moltiplicato per tre ottenendo 15. Questo numero sarà il tiro difficoltà che il vigilante dovrà eguagliare o superare con un **check** sulla sua Forza. Supponendo che lo sbagli, egli cadrà stordito subendo, per il colpo, 5 punti di danno (15 diviso 3) da sottrarre alla sua **Vitalità**.*

Per riprendersi dallo stordimento, la vittima dovrà ripetere il tiro ogni round, finché non ritorna in se.

Di seguito riportiamo una tabella per riepilogare le varie situazioni di gioco che si possono venire a creare indicandone le penalità o i bonus sul tiro d'attacco e sull'**Iniziativa**.

TABELLA 20 PENALITÀ E BONUS DURANTE IL COMBATTIMENTO

Situazione

	Tiro Attacco	Iniziativa
Avere armi pronte a far fuoco	-	+5
Essere colti di sorpresa	-	-5
Combattere al buio	-6	-
Colpire bersagli parzialmente coperti	da -1 a -6	-
Mirare ad un punto specifico	-4	-10
Mirare per colpire meglio	+2	-5
Attaccare con lo scudo	-4	-
Sferrare un attacco in più con una sola arma	-4	-4
Sferrare un attacco in più con due armi	-2	-2
Taglia del bersaglio doppia di un uomo	+2	-
Taglia del bersaglio tripla di un uomo	+3	-
Taglia del bersaglio metà di quella di un uomo	-2	-
Taglia del bersaglio un terzo di quella di un uomo	-3	-
Colpire dopo aver schivato	-3	-

CAPITOLO 6

ALTRE REGOLE GENERALI

SUBIRE DANNI

Cadere...

Quando un personaggio cade da una certa altezza, per vedere quanti danni subisce ci si può rifare alla TABELLA 21.

Un **check** riuscito sulla Destrezza, con difficoltà variabile a seconda della distanza caduta (come mostra la terza colonna della tabella), effettuato al momento di toccare il suolo, permette di scalare un livello dalla tabella sopracitata. Ad esempio, se si cade da 9 m e si riesce nel tiro, anziché subire 4D8 di danno se ne subiscono solo 2D8.

...ed essere travolti

Può capitare che durante il corso di un'avventura un personaggio sia colpito da oggetti che gli crollano addosso come un muro, una valanga, un albero o un oggetto lasciato cadere da una certa altezza. In questi casi per vedere se si accorge di ciò che lo sta per colpire o travolgere, si può effettuare un **check Percezione**, dopo di che, se il personaggio vuole evitare il colpo, dovrà effettuare una schivata o, in mancanza, un **check Destrezza** con una difficoltà variabile a seconda della situazione e decisa sempre dal Narratore.

Se tutto questo non basta per evitare l'impatto, la TABELLA 22 può essere d'aiuto per stabilire il tipo di danni da infliggere. Essa è puramente indicativa e non deve essere sempre presa alla lettera, ma può comunque dare un valido contributo.

Come si può notare, i danni possono derivare dal peso dell'oggetto che colpisce e dall'altezza da cui esso cade. Sommando i danni causati dal peso con quelli causati dall'altezza, si arriva a determinare il danno totale inflitto.

Facciamo un esempio: durante una tempesta Carl viene travolto da un tronco di un albero abbattuto da un fulmine; l'albero era alto 5 metri e pesava 200 Kg. In base al suo peso l'albero infliggerebbe 6D6 di danni e cadendo da un'altezza media di 2 o 3 metri (circa la metà della sua altezza reale), ne infliggerebbe un ulteriore 1D6, per un totale di 7D6. Allo stesso modo un masso che viene lasciato cadere da 10 metri di altezza del peso di 8 Kg infliggerebbe un danno totale di 4D6 + 1D3.

Bisogna tener presente anche del materiale di cui è fatto l'oggetto che colpisce; se

è una cosa morbida il danno andrà ridotto, magari scalando di una classe sulla tabella.

prendono fuoco il danno sarà di 1D8 punti per round.

FUOCO

Una normale torcia provoca circa 1 o 2 punti ferita a round a seconda della sua dimensione. Il fuoco di un camino o di un accampamento può provocare danni fino a 1D10 per round, mentre una casa in fiamme può arrivare a 2D10 per round. Se i vestiti

VELENI

Ogni veleno è differente da un altro ed ognuno può provocare danni in maniera diversa. In caso di avvelenamento andrà decisa prima di tutto la potenza del veleno. La potenza rappresenta la difficoltà che la vittima di un avvelenamento ha nel superare

TABELLA 21 – DANNI DA CADUTA

ALTEZZA	DANNI	DANNI MEDIO	TIRO DIFFICOLTÀ
Fino a 1m	Nessuno	–	–
1 - 2	1D3	2	13
2 - 3	1D6	3	14
3 - 5	2D6	7	15
5 - 8	3D8	13	17
8 - 11	4D8	18	19
11 - 15	5D10	27	21
Per ogni 3 m	Aggiungere 1D10 al danno	5	23

TABELLA 22 – DANNI DA TRAVOLGIMENTO

PESO (Kg)	DANNO	DANNO MEDIO	ALTEZZA (M)	DANNO	DANNO MEDIO
0 - 1	0	–	Fino a 1m	0	–
1 - 5	1	1	1 - 2	1D3	2
5 - 10	1D3	2	2 - 3	1D6	3
10 - 20	1D6	3	3 - 5	2D6	7
20 - 30	2D6	7	5 - 8	3D6	10
30 - 50	3D6	10	8 - 11	4D6	14
50 - 70	4D6	14	11 - 15	4D8	18
70 - 100	5D6	17	15 - 20	5D8	22
Ogni 100	1D6	3	Ogni 10	1D8	4

TABELLA 23 – VELENI

TIPO DI VELENO	POTENZA	SINTOMI
Cianuro	20	Convulsioni, svenimento
Arsenico	16	Bruciore, vomito, diarrea
Stricnina	20	Contrazione dei muscoli, asfissia
Cobra	16	Convulsioni, insufficienza respiratoria
Serpente a sonagli	12	Vomito, spasmi violenti
Scorpione	10	Dolore intenso, emorragie
Vedova nera	9	Brividi, nausea, sudore
Belladonna	16	Accelerazione cardiaca, convulsioni

un check sulla *Forza*. Sia la potenza del veleno che i suoi danni sono determinati dal **Narratore**. Va ricordato che, se il check viene sbagliato, il veleno avrà pieno effetto, altrimenti i danni saranno ridotti o, se il veleno è debole, annullati. Esempi di veleni sono riportati nella TABELLA 23.

VELOCITÀ

Scontrarsi con un'automobile, farsi investire da un automezzo, subire un impatto con oggetti che viaggiano velocemente, saltare da un veicolo in corsa, ecc., tutte queste situazioni incidono sulla Vitalità di un personaggio, ma in che modo?

La TABELLA 24 offre uno spunto per determinare, più o meno approssimativamente, i danni provocati dalla velocità. Va tenuto conto che se si ha un incidente automobilistico, protezioni come airbag, cinture di sicurezza o una grossa frenata prima dell'impatto tendono a ridurre i danni; questa riduzione può essere manifestata scalando una classe di danno nella tabella. Ad esempio, se si va a sbattere ad 80 km/h, ma si hanno le cinture, il danno non sarà 4D8, ma solamente 3D8; se si ha anche l'airbag, scenderà a 2D8.

Nel caso si venga investiti da un veicolo in corsa, occorrerà tenere presente anche la sua massa. Per veicoli superiori o inferiori ad un'automobile di media cilindrata si può aumentare o scalare una classe di danno. Al **Narratore** completa discrezionalità.

SOFFOCAMENTO

Un personaggio che è sottoposto a soffocamento, se viene strozzato, se si trova sott'acqua o se respira gas inquinanti, può resistere per un numero di round pari al valore della sua *Forza*. Dopo di che inizierà a subire 1D6 danni per round.

STRUTTURE

ATTACCO A STRUTTURE

Per strutture si intendono generalmente porte, muri, inferriate, carrozzeria di veicoli ed oggetti di grosse dimensioni come aerei, navi, ecc.

Quando si vuole attaccare queste strutture non occorrerà effettuare un tiro d'attacco (a meno che la struttura non sia particolarmente lontana o in rapido movimento), ma occorrerà calcolare subito i danni. Il danno variabile si calcola al solito modo, cioè in base all'arma usata. Quello fisso è invece uguale al valore dell'abilità di attacco. Se ad esempio questa è uguale a 12, il danno fisso sarà pari a 12.

Ogni struttura possiede una certa **Resistenza** (paragonabile ad un'armatu-

ra), e dei **Punti Struttura** (paragonabili alla **Vitalità**). Come regola generale, i Punti Struttura sono pari al triplo del valore di **Resistenza**. Quando i **Punti Struttura** raggiungono lo zero, allora l'oggetto in questione sarà distrutto.

La TABELLA 25 mostra esempi di alcune strutture più comuni.

Bisogna tenere presente che per abbattere certi tipi di struttura occorrono strumenti particolari ed adatti allo scopo; è impensabile distruggere un muro di pietra con una spada, o con un'ascia, quando occorrerebbe almeno una pesante mazza da carpentiere, o sfondare una paratia di una nave senza la fiamma ossidrica.

Facciamo un esempio: Norton vuole sfondare una porta di legno massiccio per poter fare irruzione in una stanza; egli ha a disposizione un'ascia e così comincia a colpire la porta con violenza. La sua abilità di attacco con l'ascia è pari a 14, mentre la sua arma fa un danno di 1D8. Il primo colpo provoca $14 + 5 = 19$ danni e dato che la Resistenza della porta è pari a 10, i suoi Punti Struttura vengono ridotti a $19 - 10 = 9$. Dai 30 totali ne rimangono 21. Continuando così gli occorreranno altri tre colpi.

RIPARARSI DIETRO LE STRUTTURE

Se un personaggio si trova dietro una struttura, questa gli offrirà un certo riparo come se indossasse un'armatura. I punti armatura guadagnati saranno pari alla Resistenza della struttura.

INGOMBRO

Nella scheda del personaggio un intero riquadro è dedicato agli oggetti che esso porta con sé. Il riquadro è diviso in tante righe (o spazi), ognuna delle quali può ospitare un certo oggetto. Quelli di medie dimensioni come una spada, una pistola, un libro, una lanterna, una borsa, occupano uno spazio, mentre quelli di grandi dimensioni come un'arma a due mani, uno scudo, un grosso fucile, ecc. ne

TABELLA 24 – VELOCITÀ

VELOCITÀ KM/H	DANNI	DANNI MEDI
10 - 20	1D8	4
21 - 40	2D8	9
41 - 60	3D8	13
61 - 80	4D8	18
81 - 100	5D8	22
Per ogni 20 km/h	+ 1D8	+ 4

occupano due o più. Gli oggetti piccoli o poco ingombranti possono occupare una stessa riga anche se sono in gran numero, come ad esempio 100 monete d'oro o 3 caricatori di pistola, oppure possono essere accoppiati insieme piccoli oggetti fra loro diversi: ad esempio una scatola di fiammiferi insieme ad un taccuino, un floppy per computer insieme ad una penna.

Il numero di spazi che un personaggio ha a disposizione è uguale al valore della sua *Forza*; se esso è pari a 12 si avranno 12 spazi, e così via. Quando l'equipaggiamento posseduto supera gli spazi consentiti, il **Narratore** potrà dare al personaggio penalità sul **Movimento**, sull'abilità schivare, sulle abilità di attacco e di movimento, nonché far effettuare checks sulla *Forza* per vedere se sarà affaticato dall'eccessivo peso.

Il valore di queste penalità potrà essere pari ad un -1 per ogni spazio che supera quelli massimi consentiti

INGOMBRO DELLE ARMI

Generalmente la quantità di oggetti che un personaggio può portare è dato dal numero di spazi disponibili sulla scheda che, a loro volta, dipendono dalla *Forza*. Le armi occupano di solito uno spazio se sono di medie dimensioni (cioè tutte quelle ad una mano) e due spazi se sono di grandi dimensioni (come quelle a due mani). Altre armi di piccole dimensioni o i proiettili possono stare in uno spazio o meno, a seconda del loro numero. Sarà il **Narratore**, in ogni caso, a decidere.

TABELLA 25 – STRUTTURE

TIPO DI STRUTTURA	RESISTENZA	PUNTI STRUTTURA
Cancellata o inferriata	12	36
Carrozzeria di un'automobile	8	24
Muro di capanna	7	21
Muro di cemento armato	40	120
Muro di mattoni	20	60
Muro di pietra	25	75
Muro di tronchi o assi pesanti	15	45
Paratia d'acciaio di una nave	20	60
Parete di roccia granitica	50	150
Porta di legno leggera	5	15
Porta di legno massiccio	10	30

L'ENERGIA MAGICA

Questo valore, nelle ambientazioni dove è prevista la presenza di magia, rappresenta l'energia che alimenta tutte le arti magiche; tanto più sarà alto, tanto più il personaggio potrà mantenere i propri poteri (maggiori dettagli verranno forniti nel volume dedicato alla magia: *Dimensioni Arcane*). In tutte le altre occasioni tale valore rappresenta la sua energia interiore (quella che i giapponesi chiamano Ki) e può diminuire se, ad esempio, si dorme poco, si lavora troppo o ci si sottopone a lavori mentali particolarmente complessi e dispendiosi; quindi è anche un indice dello stress mentale che un personaggio può subire nel corso dell'avventura o della giornata.

Quando questo valore scende a 1 o 2 punti, il personaggio sarà particolarmente affaticato (dal punto di vista mentale, ovviamente), e potrà subire qualche penalità di -1 o -2 sui tiri abilità e sui check delle caratteristiche. Se invece i punti scendono a zero allora la penalità sarà di -4; in questo caso il personaggio si sentirà debole e leggermente stordito, magari anche con un forte mal di testa.

Questi punti vengono recuperati generalmente con il riposo e con una buona dormita al ritmo di un punto per ogni ora di riposo. Il riposo non deve necessariamente essere assoluto, basta comunque non sottoporsi ad altre azioni stressanti.

MOVIMENTO

Il **Movimento** che un personaggio possiede è dato dalla media fra il valore della sua *Forza* e quello della sua *Destrezza*. Il valore che si ottiene rappresenta i metri che egli potrà percorrere in condizioni normali in un round di combattimento. Va da sé che in certe situazioni il **Movimento** può essere aumentato o diminuito; se ad esempio si fa una corsa disperata, se si è carichi di roba, se si è feriti, se si cammina su terreno accidentato. Spetterà al **Narratore** decidere come e quando alterare i punti **Movimento** posseduti dal personaggio secondo il suo parere e secondo l'andamento della scena di gioco, decidendo anche quando e se comincerà ad affaticarsi.

In caso in cui il movimento avvenga in acqua occorrerà dividere per tre il valore che si ha a disposizione: ad esempio, un personaggio che ha

Movimento 15 nuoterà a 5, uno che ne ha 10 nuoterà a 3. Le creature o i personaggi che possono volare, salvo casi eccezionali, moltiplicheranno per 3 il loro **Movimento**.

Lo Shock

Cos'è e perché va fatto

Ogni volta che un personaggio si trova ad affrontare situazioni particolarmente terrificanti o sconcertanti, la sua sanità mentale potrebbe risentirne; ad esempio quando si incontrano creature particolarmente orribili, quando un caro amico o un parente viene ucciso in modo cruento o inaspettato, quando si scoprono verità soprannaturali che mettono in dubbio le convinzioni su cui si basa l'esistenza. In tutti questi casi, ma anche in molti altri, la mente può reagire in maniera stravagante e in alcune occasioni si possono formare disturbi psichici che talvolta durano solo alcuni secondi (come un urlo improvviso), ma altre volte segnano in maniera permanente la psiche del personaggio.

Per vedere se questo accade, in termini di gioco occorrono due cose: primo una situazione particolarmente inquietante; secondo un tiro **Shock** che il personaggio o i personaggi dovranno effettuare per vedere se la scena avrà ripercussioni sul loro sistema nervoso.

Quando va fatto

Va effettuato ogni volta si presentano situazioni spaventose e terribili che possono sconvolgere la mente di un uomo; le più frequenti sono:

- vedere un cadavere;
- vedere morire un compagno o un parente;
- vedere un corpo particolarmente straziato;
- vedere una creatura mostruosa;
- assistere a scene violente con spargimenti di sangue.

Va tenuto conto che ogni situazione è differente dalle altre e può portare o meno ad un **check**. Particolari professioni o ruoli possono rendere immuni questi tiri; così un medico legale non dovrà effettuare un tiro **Shock** ogni volta che seziona un cadavere, mentre invece dovrebbe farlo una persona inesperta che assiste alla scena. Oppure un Esorcista non avrà paura di scacciare un demone da un posseduto come la può

avere chi non ha mai praticato questo arduo mestiere.

A seconda dell'ambientazione in cui si gioca, il tiro **Shock** avrà significati diversi. In un mondo fantastico, popolato da creature mostruose, non sarà poi così terrificante incontrarne una perché la cosa può essere considerata "quasi" normale. Invece in un mondo più razionale come può essere il nostro, dove vi sono solo tracce del cosiddetto soprannaturale, incontrare uno zombie o un vampiro può essere davvero molto, molto scioccante. Se nel primo caso uno zombie può dare una difficoltà di 12 o 13, nel secondo può arrivare anche a 15 o 16.

Il **Narratore**, come al solito, dovrà calibrare sia la difficoltà del tiro (come spiegato di seguito), che valutare quando è opportuno.

Il tiro **Shock** va fatto appena si manifesta l'evento a rischio di sanità mentale, prima di fare qualsiasi altra azione. Non occorrerà effettuare un nuovo check fino a che non si ripresenterà un altro evento simile ed in questo caso il valore di difficoltà potrà risultare modificato (vedi avanti).

Come va fatto

Prima di tutto il **Narratore** dovrà attribuire alla situazione definita shockante una difficoltà; è chiaro che tanto più l'evento è terribile tanto più alta sarà la difficoltà assegnata.

Se il tiro ha successo il personaggio avrà superato brillantemente la prova senza che la sua psiche subisca gravi traumi, nel caso contrario si avrà un trauma che può essere più o meno leggero. L'intensità dello shock subito dipende dal grado di insuccesso del tiro (ovvero la differenza tra il valore di difficoltà ed il risultato del tiro). Quanto più alto sarà, tanto più gravi saranno i danni. Dopo aver calcolato il grado di insuccesso si dovrà vedere la TABELLA 26 (riportata di seguito) che, a sua volta, rimanderà ad altre 5 tabelle correlate con cui, tirando 1D10, si otterrà il disturbo mentale acquisito dal personaggio.

Facciamo un esempio; *Brian è un giovane ed intrepido giornalista che lavora per un giornale di cronaca nera. Egli sta esplorando un cimitero alla ricerca di un gruppo di tombaroli che, secondo alcune testimonianze, da qualche giorno devastano cripte in cerca di oggetti preziosi inumati con i defunti. Sono circa le undici di sera, l'atmosfera è lugubre e l'aria pungente; una leggera nebbiolina si sta alzando da terra. All'improvviso, durante il suo girovagare, Brian si imbatte in uno strano essere, alto e goffo, che cammina ondeggiando come fosse ubriaco. Man mano che esso si avvicina il terrore sale nell'espressione del giovane reporter fino a gridare di terrore quando scopre di aver di fronte uno zombie.*

TABELLA 26 – SHOCK

GRADO DI INSUCCESSO

TABELLE DA CONSULTARE

1-2

Tabella 28 – Stordimento

3-5

Tabella 29 – Panico

6-9

Tabella 30 – Effetto Fisico/Mentale Minore

10-14

Tabella 31 – Effetto Fisico/Mentale Maggiore

15 o più alto

Tabella 32 – Effetti Gravi

TABELLA 27 – DIFFICOLTÀ SUL TIRO DI SHOCK

EVENTO	VALORE DI DIFFICOLTÀ
Vedere una creatura mostruosa	Varia dal tipo di creatura incontrata
Assistere ad un sacrificio	Da 14 a 16 a seconda della violenza e della crudeltà della scena
Assistere alla morte di un amico o parente	Da 13 a 15
Vedere cadaveri mutilati	Da 13 a 16 a seconda dei casi
Venire a conoscenza di eventi sconcertanti	Varia a seconda dei casi
Subire un grave danno od un forte incidente	Da 13 a 15

A questo punto è doveroso che Brian faccia un **check** sullo **Shock**. Il suo valore di **Shock** è pari a 9, il **Narratore** decide che il valore di difficoltà nel vedere uno zombie è pari a 15. Il tiro con 1D10 da un 2 che, sommato a 9, da 11. Il grado di insuccesso sarà così pari a $15 - 11 = 4$; guardando la TABELLA 26 si scopre che gli effetti dello **Shock** saranno determinati dalla TABELLA 29 – PANICO.

LA DIFFICOLTÀ

Due parole vanno dette anche su come si stima la difficoltà da assegnare al tiro sullo **Shock**. Spetterà al **Narratore** decidere il valore di difficoltà soprattutto in base alla situazione. Circostanze veramente orride prevedono tiri difficoltà più alti. Per rendersi conto di quali valori assegnare, si tengano presenti le situazioni riportate nella colonna sinistra nella TABELLA 27.

Per quanto riguarda le creature mostruose, la difficoltà potrà essere bassa come 13 o 14, se non sono particolarmente abominevoli, oppure molto alta (25 o 30), in caso di demoni innominabili o di creature aliene gigantesche.

Come al solito tutto è relativo alla situazione di gioco che il **Narratore** dovrà sempre valutare con cura.

ASSUEFAZIONE E SITUAZIONI SHOCKANTI

Può accadere che una situazione particolarmente a rischio per la propria sanità mentale tenda a protrarsi per un periodo di tempo considerevole o che questa situazione si ripeta frequentemente nell'arco di un certo periodo. In questi casi è possibile che il personaggio, col tempo, si assuefaccia a questi eventi e venga coinvolto psicologicamente in maniera sempre minore.

Ad esempio, lo sconcertante incontro con un alieno provocherà un certo effetto la prima volta, ma già la seconda volta sarà più attenuato, così la terza e la quarta fino a che la cosa sarà considerata relativamente “normale”.

Questi casi possono essere gestiti riducendo man mano il valore di difficoltà di un punto o due ogni volta, fino a raggiungere livelli non più pericolosi. E' il caso, ad esempio, di un medico forense

che, dopo aver vivisezionato numerosi cadaveri, sarà completamente immune dal vedere cervelli, interiora e parti del corpo mutilate.

DURANTE I COMBATTIMENTI

Durante il combattimento con creature mostruose il tiro **Shock** va fatto non appena questa viene vista o sentita. Creature particolarmente impressionanti possono quindi spaventare i personaggi prima che essi possano reagire. Evitate però di far rimanere immobile il personaggio come una bistecca pronta per essere azzannata e permettete situazioni del genere solo quando altri possano far qualcosa per impedire il massacro.

RISULTATI DEL TIRO

Le TABELLE 27~33 dovranno essere consultate quando si verificano degli shocks. Il **Narratore** è comunque libero di decidere le conseguenze senza consultarle, qualora ritenga che questo sia più opportuno o più adatto per il prosieguo della storia. Nella tabella viene riportata la durata dello shock. Anche in questo caso il **Narratore** può decidere per quanto tempo l'insanità mentale affligge il personaggio colpito.

Nel caso di fobie, occorrerà valutare bene quale malattia mentale

TABELLA 28 STORDIMENTO

1D10	EFFETTI
1-4	-1 a tutte le abilità e tiri
5-7	-2 a tutte le abilità e tiri
8-9	-3 a tutte le abilità e tiri
10	-4 a tutte le abilità e tiri

La durata è 1D10 round di combattimento o 1D10 minuti.

assegnare in base alla situazione. Se ad esempio si acquisisce una fobia mentre si rimane per lungo tempo chiusi in uno spazio stretto combatendo con un orrore innominabile, la fobia da assegnare sarà ovviamente la Claustrafobia.

Resistere agli effetti delle fobie è possibile qualora si riesca in un **check** sulla **Volontà**, però con difficoltà abbastanza elevate (19+).



TABELLA 29 – PANICO**1D10 EFFETTI**

- 1-4 Crisi Isterica: scappate via urlando o ridendo (o effetti simili)
 5-7 Panico: -5 su tutte le abilità e tiri
 8-9 Vomito (nessuna azione eccetto la fuga)
 10 Amnesia

La durata è di 1D10 ore.

TABELLA 30 – EFFETTO FISICO/MENTALE MINORE**1D10 EFFETTI**

- 1-2 Tic nervoso
 3 Imbiancamento dei capelli
 4-5 Perdita della voce
 6-7 Balbuzie
 8 Fobia (vedi tabella)
 9 Caduta dei capelli
 10 Svenimento (3D10 Minuti)

La durata è 1D10 giorni.

1D10 EFFETTI

- 1-3 Capelli permanentemente bianchi
 4-5 Tic nervoso permanente
 6-7 Caduta capelli permanente
 8 Attacco epilettico temporaneo (1D10 Danni)
 9 Malattie mentali (vedi tabella)
 10 Paralisi permanente

TABELLA 34 – ESEMPI DI FOBIE**FOBIA**

Agorafobia

Astrofobia

Claustrofobia

Botanofobia

Demofobia

Entomofobia

Ematofobia

Necrofobia

Ofisofobia

Talassofobia

Pirofobia

Scotofobia

Xenofobia

Zoofobia

EFFETTO

Paura dei posti aperti

Paura dei fulmini e tempeste

Paura dei luoghi chiusi

Paura delle piante e dei fiori

Paura delle folle

Paura degli insetti

Paura del sangue

Paura delle cose morte

Paura dei serpenti

Para del mare o di grandi masse d'acqua

Paura del fuoco

Paura del buio

Paura dei forestieri

Paura degli animali

**TABELLA 32
EFFETTI GRAVI****1D10 EFFETTI**

- 1 - 3 Epilessia (3D10 Danni)
 4 - 5 Visioni
 6 - 7 Stupefazione
 8 Catatonìa
 9 Attacco cardiaco (4D10 Danni)
 10 Suicidio

**TABELLA 33
MALATTIE MENTALI****1D10 MALATTIA**

- 1-3 Fobia permanente (vedi elenco fobie)
 4-5 Paranoia
 6-7 Doppia personalità
 8-9 Megalomania
 10 Catatonìa o amnesia o visioni





MOS
99

CAPITOLO 7

LE CREATURE

Con questo termine si intendono tutti gli esseri viventi e non, che possono avere a che fare con i personaggi durante l'avventura. Come i PG e i PNG, per le altre creature valgono la maggior parte delle regole viste nella fase di creazione del personaggio anche se per dare vita ad una di esse non occorre spartire punti, ma semplicemente scrivere le caratteristiche. Quando si creano nuove creature occorre attribuire alle caratteristiche principali i valori che vi sembrano più giusti per loro. Le tabelle che seguono saranno certamente d'aiuto.

Alcune di loro potranno avere un'intelligenza tale da interagire con i PG, altre, come animali o mostri non senzienti, rappresenteranno solo un incontro, una minaccia, qualcosa da sconfiggere, catturare e così via.

CARATTERISTICHE

Le caratteristiche principali e derivate sono le stesse dei PG ad eccezione della *Conoscenza* (da applicare solo alle creature intelligenti), che generalmente non è posseduta. Allo **Shock** ed al **Movimento** si applicano regole speciali.

Per quanto riguarda le caratteristiche fisiche non c'è nessuna eccezione; tali valori possono infatti variare da molto bassi (un gatto con *Forza* 3), ad enormi (un drago con *Forza* 40). Ricordiamo che i valori delle caratteristiche non sono strettamente lineari: se un essere ha *Forza* 40 non significa che avrà quattro volte la Forza di un uomo normale (che è generalmente intorno al valore di 10), ma molta di più. La TABELLA 35 mostra i valori delle caratteristiche fisiche di diverse creature.

Questa tabella potrà essere presa come esempio qualora si vogliano attribuire dei valori sulle caratteristiche fisiche a certe creature.

Per quanto riguarda le caratteristiche mentali come *Volontà* e *Percezione*, bisogna innanzitutto stabilire se le creature in questione siano intelligenti o meno. Per le prime si applicano valori simili a quelli visti

nella creazione del personaggio, mentre per le seconde si possono assegnare valori inferiori, generalmente non superiori a 15 e mediamente compresi fra 7 e 8. Va comunque ricordato che molte di loro possiedono sensi particolari superiori a quelli di un uomo e che possono incrementare il valore della *Percezione*. Così, un'aquila potrà avere una *Percezione* elevata quando scruta dall'alto le sue prede. In questi casi sarà il **Narratore** a scegliere con accortezza, caso per caso.

Per le caratteristiche derivate vanno fatte due precisazioni: la prima riguarda lo **Shock**, da considerare solo per le creature intelligenti; tale valore sarà, per semplicità, uguale a quello della loro *Volontà*. Le creature non senzienti,

in quanto tali, no hanno questa caratteristica.

La seconda riguarda il **Movimento**; alcune creature possono infatti muoversi non solo a terra, ma anche in aria e in acqua. Se hanno capacità di volo il loro **Movimento** andrà moltiplicato per due (o per tre se sono estremamente veloci); se possono muoversi in acqua il loro **Movimento** non sarà soggetto a nessuna penalità.

LE ABILITÀ

Per le creature intelligenti si applicano le stesse regole che valgono per i PG, mentre per quelle non intelligenti si dovrà tener conto che le loro abilità non vadano oltre quelle di combattimento corpo a corpo, più qualche

TABELLA 35 – CARATTERISTICHE FISICHE DELLE CREATURE

VALORE	FORZA	DESTREZZA	PESO SOLLEVATO
1	Topo	Lumaca	0,5 kg
2			2 kg
3	Gatto	Tartaruga	5 kg
4			8 kg
5	Aquila		11 kg
6	Bambino	Bambino, Elefante	15 kg
7			25 kg
8			35 kg
9	Uomo normale	Uomo normale	45 kg
10	Uomo normale	Uomo normale	50 kg
11	Uomo normale	Uomo normale	70 kg
12	Atleta	Maggior parte degli animali	80 kg
13			100 kg
14			120 kg
15	Sollevatore di pesi, Animali di media statura	Atleta	150 kg
16		Felino	170 kg
17			190 kg
18		Drago	230 kg
19	Tigre		250 kg
20	Ercole, Orso		300 kg
23			600 kg
25	Cavallo	Una creatura particolarmente veloce	800 kg
27	Toro		1200 kg
30	Elefante		2000 kg
35	Tirannosauro		4000 kg
40	Drago		6000 kg

abilità speciale decisa dal Narratore secondo la propria fantasia, senza regole particolari. Per quelle non intelligenti, invece, si dovrà calcolare il valore di default nel modo tradizionale ed applicare una penalità standard di -4.

L'abilità *Corpo a Corpo* di animali e creature simili può comprendere, a seconda dei casi, colpi con artigli, zanne, corna, coda e quant'altro la natura metta a disposizione.

Il danno variabile cambierà a seconda dei casi e delle dimensioni dell'animale; per avere un'idea si può consultare la tabella seguente.

TABELLA 36 – DANNO INFILITTO DALLE CREATURE

CREATURA	CORNA	MORSO	ARTIGLIO	CODA	CALCIO
Gatto	-	-	-	-	-
Leone	-	1D10	1D8	-	-
Cinghiale	-	1D6	-	-	-
Toro	1D10	-	-	-	-
Drago	2D8	2D10	2D8	1D8	-
Elefante	-	1D10+1	-	-	-
Cavallo	-	-	-	-	1D8



dimensioni

Gioco di Ruolo narrativo per più ambientazioni

L'Ikuvium Games e la Dragons' Lair sono liete di presentarvi "Dimensioni", un Gioco di Ruolo Narrativo adattabile a numerose ambientazioni ed avventure.

Dimensioni è stato concepito per privilegiare la narrazione rispetto alle regole, enfatizzando l'interpretazione e la giocabilità dei personaggi.

Le caratteristiche fondamentali del gioco sono: la sua semplicità, la flessibilità, e il fatto di essere completamente gratuito.

Dimensioni è un GdR giovane e deve ancora crescere. Quello che vogliamo creare è un team di autori che possa contribuire alla genesi e allo sviluppo futuro del gioco.

Come?

Attraverso la creazione di:

- ♦ Ambientazioni
- ♦ Avventure
- ♦ Supplementi

Chiunque di voi che abbia voglia e immaginazione sufficiente per progettare una di queste tre componenti riportate può farlo e inviarcele a questo indirizzo: dimensioni@tin.it.

Saremo lieti di esaminarle e pubblicarle qualora abbiano i requisiti giusti.

Potrete contribuire anche allo sviluppo dei nostri progetti che metteremo sul nostro sito a disposizione di tutti coloro che vorranno aiutarci nel creare nuovi affascinanti mondi. In questo modo sarete voi stessi e l'intera comunità di giocatori della grande rete a contribuire a realizzare le nuove Dimensioni del gioco di ruolo.

www.dlair.telnetwork.it/gdr/dimensioni



Dragons' Lair
Viale XI Febbraio, 2
27100 - Pavia
email: andrea@mosconi.it
www.dlair.telnetwork.it

Ikuvium Games
Via Savelli della Porta 14
06024 Gubbio (PG)
email: dimensioni@tin.it
www.dlair.telnetwork.it/gdr/dimensioni

