



Dimensioni

CREDITI

IDEAZIONE

Carlo Casagrande Raffi, Michelangelo Mariucci e Francesco Mariucci

SVILUPPO E REALIZZAZIONE

Carlo Casagrande Raffi e Alessandro Roncigli

HANNO COLLABORATO:

Roberto Rosati, Gianluca Merli, Giordano Mancini, Giordano Gizzi,
Andrea Moretti e tutti gli amici di *it.hobby.giochi.gdr*

GRAFICA

Maurizio Beltramini

IMPAGINAZIONE

Maurizio Beltramini, Alessandro Zanin

COPERTINA

Maurizio Beltramini

DISEGNI INTERNI:

Fabio Ciceroni, Samir Battistotti, Giorgio Beltramini, Franco Colicchio,
Michela Da Sacco, David Grattoni, Panaiotis Kruklidis, Chiara Mastrantonio, Fabrizio Pezzini,
Patrizio Politi, Luca Rota, Claudio Trangoni

PLAYTESTERS

Marco Barducci, Luca Ghigi, Marco Giammarioli, Gabriele Licata, Giordano Mancini, Gianluca Merli, Matteo Merli, Paolo Olivieri, Filippo Paciotti, Alessandro Roncigli, Lorenzo Olivieri, Andrea Coccia, Federico Panni

SI RINGRAZIANO

Stefano Zanero, Fabio Milito Pagliara, Cristian Di Mattei, il newsgroup *it.hobby.giochi.gdr*,
il gruppo gdr2 ed Andrea Moretti per aver reso possibile la realizzazione del Capitolo VI.
Tutti i membri del Dimensioni fan club e coloro che hanno contribuito alla crescita di questo gioco.

Visitate il sito di Dimensioni - <http://dimensioni.dragonslair.it>

Pubblicazione amatoriale intesa al solo scopo di intrattenimento.

Qualsiasi riferimento a persone, organizzazioni, luoghi o eventi reali è puramente casuale.

Il Signore degli Anelli è un marchio di proprietà della Tolkien Enterprise. X-File è un marchio di proprietà della Twentieth Century

Fox. La citazione di nomi, marchi o estratti di prodotti non intende infrangere nessun diritto dei detentori.

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

Copyright © 1999—2003 Ikuvium Games & Dragons' Lair

Versione 2.0 – Dicembre 2003



Dragons' Lair
Viale XI Febbraio, 2
27100 - Pavia
info@dragonslair.it
www.dragonslair.it

IKUVIUM GAMES

c/o Raffi

Via Parmenide, 9

06024 Gubbio (PG)

dimensioni@dragonslair.it

dimensioni.dragonslair.it



INDICE

Prefazione alla seconda edizione	pag. 5	Combattere con più armi	pag. 51
Introduzione	pag. 6	Tattiche di combattimento: lunghezza delle armi	pag. 51
Il ruolo del giocatore	pag. 6	Armi speciali	pag. 53
Il mondo del Narratore	pag. 7	Raggio delle armi a distanza	pag. 53
Capitolo 1: Creazione del personaggio	pag. 9	Le armi da fuoco	pag. 53
Il background	pag. 10	Dimensioni del bersaglio	pag. 54
Le caratteristiche principali	pag. 12	Esplosioni	pag. 54
Le caratteristiche derivate	pag. 14	Stordimento	pag. 55
Virtù e carenze	pag. 15	Errori durante il combattimento: i fumble	pag. 55
Assegnazione delle abilità	pag. 15	Il danno massimo delle armi	pag. 55
Gruppi di abilità	pag. 15	Azioni di combattimento e carte azione	pag. 56
Scelta delle abilità	pag. 17	Cosa sono	pag. 56
Penalità dei gruppi	pag. 17	Struttura della carta	pag. 56
Distribuzione dei punti abilità	pag. 18	Uso delle carte azione	pag. 57
Facilità di apprendimento	pag. 19	Mantenere la narrazione	pag. 57
La tabella dei danni	pag. 20	Descrizione delle azioni	pag. 58
Completamento del personaggio	pag. 22	Combattimento generale	pag. 59
Capitolo 2: Check e tiri abilità	pag. 23	Combattimento a distanza	pag. 60
Differenza fra i check	pag. 24	Un esempio di gioco	pag. 62
La tabella delle difficoltà	pag. 24	Capitolo 5: Altre regole generali	pag. 71
Come effettuare il tiro	pag. 25	Subire danni	pag. 71
Determinare la difficoltà del tiro	pag. 25	Cadere... ..	pag. 71
Confronto di abilità tra i personaggi	pag. 26	...ed essere travolti	pag. 71
Gradi di successo nel check	pag. 27	Fuoco	pag. 72
Giocare senza dadi	pag. 27	Velocità	pag. 72
Tiri aperti	pag. 27	Soffocamento	pag. 72
Uso delle carte azione	pag. 28	Veleni	pag. 72
Un sistema cinematografico	pag. 28	Recupero della Vitalità	pag. 73
Capitolo 3: Le abilità	pag. 29	Strutture	pag. 73
Valori base e default	pag. 29	Attacco a strutture	pag. 73
Gruppo di educazione	pag. 31	Ripararsi dietro alle strutture	pag. 76
Linguistiche	pag. 31	Ingombro	pag. 76
Professionali	pag. 31	Ingombro delle armi	pag. 76
Magiche	pag. 32	Forza sommatrice di più creature	pag. 76
Gruppo di agilità	pag. 32	Energia Magica	pag. 77
Combattimento	pag. 32	Movimento	pag. 77
Sportive	pag. 32	Movimento ed inseguimenti	pag. 78
Furtive	pag. 32	Lo Shock	pag. 78
Gruppo di manualità	pag. 33	Cos'è e perché va fatto	pag. 78
Artistiche	pag. 33	Quando va fatto	pag. 78
Manuali	pag. 33	Come va fatto	pag. 79
Guida veicoli	pag. 33	La difficoltà	pag. 79
Abilità di combattimento	pag. 34	Assuefazioni a situazioni shockanti	pag. 80
Distinzioni fra le classi	pag. 34	Shock ed esperienza	pag. 80
Le diverse penalità delle categorie delle armi	pag. 34	Durante i combattimenti	pag. 80
La tabella delle abilità di combattimento	pag. 35	Risultati del tiro	pag. 80
Nuove abilità e abilità non necessarie	pag. 38	La cura delle malattie mentali	pag. 80
Nuove abilità	pag. 38	Effetti delle principali malattie mentali	pag. 82
Le abilità non necessarie	pag. 38	Capitolo 6: Ruolo del Narratore e contesto narrativo	pag. 83
Avanzamento delle abilità	pag. 38	Giocare o non giocare? Ecco il problema!	pag. 83
Esperienza diretta	pag. 38	Regole: croce e delizia	pag. 84
Esperienza indiretta	pag. 40	Trame singole o multiple?	pag. 85
Apprendere nuove abilità	pag. 40	La creazione delle avventure	pag. 85
Allenamento	pag. 40	Attrarre l'attenzione: metodi violenti e non violenti	pag. 86
Capitolo 4: Combattere	pag. 42	Burnt in their mind	pag. 87
Regole Generali	pag. 42	I personaggi non giocanti (P.N.G.)	pag. 88
Fase 1: Dichiarazione degli intenti	pag. 43	Quot capita, tot sententiae	pag. 88
Fase 2: Dichiarazione di attacco e/o difesa	pag. 43	L'importanza della descrizione nel gioco di ruolo	pag. 89
Fase 3: Iniziativa	pag. 43	Capitolo 7: Le creature	pag. 91
Fase 4: Verifica dei bonus e malus	pag. 44	Caratteristiche	pag. 91
Fase 5: Attacco	pag. 44	Le abilità	pag. 93
Fase 6: Difesa	pag. 45	Indice di potenza	pag. 93
Fase 7: Danni subiti nel combattimento	pag. 46	Un assaggio del Bestiario	pag. 93
Consigli per il Narratore relativi al combattimento	pag. 48	Cavallo	pag. 93
Regole speciali di combattimento	pag. 49	Cobra	pag. 94
Combattimento disarmato	pag. 49	Leone	pag. 95
Disarmo	pag. 49	Lupo Mannaro	pag. 95
Ritardo sull'Iniziativa	pag. 50	Minotauro	pag. 96
Combattimento su veicoli e animali	pag. 50	Mummia	pag. 97
Eventi sfavorevoli	pag. 50	Reietto di Mur	pag. 98
Colpi mirati e di precisione	pag. 50	Sintezzoide	pag. 99
Combattimento con lo scudo	pag. 51	Timedroid	pag. 100
		Zombie	pag. 101

Indice delle Tabelle

Tabella 1: Valori Standard delle caratteristiche	pag. 12
Tabella 2: Gruppi principali e sottogruppi di abilità	pag. 16
Tabella 3: Penalità dei Gruppi	pag. 17
Tabella 4: Abilità di Menelkir	pag. 19
Tabella 5: Assegnazione punti abilità	pag. 19
Tabella 6: Abilità di Lee Riordan	pag. 20
Tabella 7: Abilità di Katu Serendin	pag. 21
Tabella 8: Facilità di Apprendimento	pag. 21
Tabella 9: Vitalità e danni	pag. 22
Tabella 10: Difficoltà delle azioni di gioco	pag. 26
Tabella 11: Bonus per le azioni di gioco	pag. 28
Tabella 12: Abilità	pag. 30
Tabella 13: Malattie	pag. 31
Tabella 14: Seguire Tracce	pag. 32
Tabella 15: Trappole	pag. 33
Tabella 16: Scassinare	pag. 33
Tabella 17: Penalità delle categorie delle armi	pag. 34
Tabella 18: Armi bianche e a distanza	pag. 36
Tabella 19: Armi da fuoco	pag. 36
Tabella 20: Armi da mischia.....	pag. 37
Tabella 21: Punti Esperienza	pag. 40
Tabella 22: Azioni aggiuntive	pag. 42
Tabella 23: Azioni aggiuntive avanzate	pag. 43
Tabella 24: Bonus e Malus di combattimento	pag. 44
Tabella 25: Armature Tabella	pag. 48
Tabella 26: Corpo a Corpo	pag. 49
Tabella 27: Dimensioni delle armi	pag. 52
Tabella 28: Bonus e malus comparati	pag. 52
Tabella 29: Bonus e penalità nel combattimento	pag. 56
Tabella 30: Riepilogo delle carte azione	pag. 61
Tabella 31: Danni da caduta	pag. 71
Tabella 32: Danni da travolgimento	pag. 72
Tabella 33: Danni da velocità	pag. 72
Tabella 34: Veleni più comuni e loro effetti	pag. 74
Tabella 35: Strutture	pag. 76
Tabella 37: Situazioni shockanti	pag. 79
Tabella 38: Stordimento	pag. 81
Tabella 39: Panico	pag. 81
Tabella 40: Effetti fisico mentali minori	pag. 81
Tabella 41: Effetti fisico mentali maggiori	pag. 81
Tabella 42: Effetti gravi	pag. 81
Tabella 43: Malattie mentali	pag. 81
Tabella 44: Esempi di fobie	pag. 81
Tabella 45: Forza, Destrezza e pesi sollevati dalle creature	pag. 92
Tabella 46: Esempi di danni	pag. 93



Prefazione alla seconda edizione

Quando tre anni fa pubblicammo Dimensioni fu come scommettere ad una corsa di cavalli. Non era il primo gioco di ruolo che veniva pubblicato sul web, ma sicuramente, almeno in Italia, nessuno aveva mai pubblicato un manuale con una veste grafica e contenuti di quel tipo.

Per fortuna la nostra scommessa è andata a buon fine ed il gioco si è subito rivelato un ottimo cavallo da corsa. Lo hanno dimostrato i downloads che abbiamo registrato al nostro sito, il modo con cui molte persone ne parlano su internet, alle fiere dove spesso andiamo e, soprattutto, il grande numero di e-mails che ogni mese arrivano alla nostra piccola, ma sempre produttiva, associazione.

E' chiaro che noi non possiamo competere quantitativamente con i grandi titoli del mercato, mi riferisco a quei giochi di ruolo che voi tutti conoscete meglio di me e che da anni sono i trascinatori di un settore che, sebbene abbia visto forti periodi di crisi, si è ora ripreso alla grande. Nel nostro piccolo però possiamo dare un contributo e soprattutto rappresentare una voce fuori dal coro per coloro che amano i giochi di ruolo e vogliono provare qualcosa di diverso dai soliti sistemi che il mercato ci propone.

Dimensioni in questi anni è cresciuto ed è proprio questo che ci ha condotto alla revisione del sistema base. Grazie ai consigli e al contributo di molti giocatori, abbiamo potuto rivedere il gioco nella parti dove era più carente in modo da completarlo ed integrarlo con regole nuove, migliori e più comprensibili.

Questa seconda edizione dunque è un'evoluzione del Dimensioni che voi tutti conoscete, senza però cambiare il sistema in quelle che sono le sue componenti fondamentali e i suoi meccanismi di gioco base che, invece, restano invariati.

Chi gioca a Dimensioni sa che questo regolamento è stato affiancato da un ampio ed innovativo sistema di magia che è Dimensioni Arcane, dal Grande Bestiario nel quale sono descritte molte creature da utilizzare nelle vostre sessioni di gioco e da alcune avventure che sono state o saranno pubblicate in futuro.

Ma noi non ci fermiamo qui e stiamo già progettando alcune ambientazioni di cui presto vedrete i frutti restando collegati al nostro sito internet, punto di partenza e di arrivo per tutti i giocatori di Dimensioni e tutti coloro che, con noi, vogliono condividere questo grande viaggio narrativo.

Buona lettura a tutti.

Carlo Casagrande Raffi



Introduzione

Dare una definizione di cosa sia un Gioco di Ruolo (GdR) è innanzitutto molto difficile e, in secondo luogo, si rischia di ricadere in una delle tante definizioni già date dai molti esperti che, prima di noi, si sono interessati a questi giochi ormai da tempo.

Il GdR credo, e sottolineo il credo, sia una forma di divertimento particolare e forse un po' sofisticata. Un modo per evadere la realtà in maniera raffinata e divertente; un sogno che si ripete durante ogni partita, dove con la mente e con l'interpretazione di un alter ego proiettato in un mondo immaginario, si possono varcare confini altrimenti irraggiungibili e dimensioni inimmaginabili.

Detto in parole povere un GdR è un modo per ritrovarsi con degli amici ed entrare nel mondo che il Narratore, colui che racconta la storia in cui si è proiettati, ha creato per voi e per i vostri personaggi.

Dunque giocare ad un GdR significa vivere una storia, proprio come leggere un libro o vedere un film al cinema, con la differenza che, anche se la trama è ben definita, il corso della storia viene creato da coloro che si muovono al suo interno: dai personaggi che ogni giocatore interpreta e da quelli che il Narratore crea.

Chi non ha mai provato questo tipo di esperienza si chiederà come è possibile che questo accada, come è possibile vivere un romanzo d'avventura o un film d'azione?

Il portale che può condurvi in questo mondo non è altro che la vostra fantasia e la vostra immaginazione. In una partita di Dimensioni, come in molti GdR, sarà il vostro potere di concretizzare nelle vostre menti a condurre voi e il personaggio che interpretate, in quel mondo che il Narratore vi sta raccontando.

Il Narratore dunque, ha un ruolo fondamentale nel gioco: egli è il fulcro di tutto quello che accade. E' colui che decide ciò che i personaggi-giocatori vedono, sentono e percepiscono; la persona a cui chiedere cosa sta accadendo: il regista del gioco.

Dalla sua fantasia e creatività dipende il corso degli eventi e la vita dei personaggi stessi. Più avanti in questo volume parleremo meglio della figura del Narratore e del suo ruolo. Per ora quello che ci interessa, è far capire, a chi non conosce i GdR, come questi funzionano.

Allora vediamo subito come i giocatori si muovono al suo interno.

Il ruolo del giocatore

Nel Gioco di Ruolo il giocatore è colui che da solo o normalmente insieme ad altri si muove all'interno del mondo descritto dal Narratore.

Questa definizione però non è del tutto esatta perché in realtà colui che si trova in quel mondo non è il giocatore, ma il suo alter ego. Ma allora qual è la differenza tra giocatore e personaggio?

E' molto sottile, ma fondamentale: il giocatore è colui che si cala nel ruolo del personaggio che interpreta, quest'ultimo è invece colui che si trova nel mondo interpretato dal giocatore.

Il personaggio è così una sorta di proiezione mentale del giocatore, ma non è il giocatore stesso. Sebbene queste due entità siano strettamente legate fra loro, le conoscenze dell'una sono ben lungi dalle conoscenze dell'altra, così come le esperienze fatte.

Spesso però il giocatore tende ad identificarsi nel personaggio e a sfruttare le sue conoscenze a proprio favore nel corso delle avventure, quando il suo alter ego, in realtà, non potrebbe in quanto privo di quelle stesse nozioni. Un esempio potrebbe essere quello di un giocatore esperto di botanica che interpreta un personaggio che di botanica non ne sa nulla.

Ciò è molto difficile da evitare e sta nell'abilità interpretativa del giocatore impedire che quello che lui conosce influisca in quello che il suo personaggio non conosce. Spetterà anche al Narratore impedire ed evitare che questo accada o comunque tentare di mediare affinché le differenze tra giocatore e personaggio non siano ignorate.

In alcuni casi sarà però impossibile che questo avvenga; un esempio per tutti: un normale giocatore per quanto bravo ed astuto che sia non riuscirà mai a pensare come un personaggio particolarmente geniale o molto sapiente, magari laureato in fisica nucleare!

In tal caso saranno le abilità del personaggio che dovranno essere utilizzate per vedere quanto e cosa egli sappia fare. L'abilità del giocatore starà proprio nello sfruttare le conoscenze del suo personaggio al meglio ed immaginare quello che il suo alter ego sarà in grado di fare durante lo scorrere degli eventi.

Dunque, mentre per creare un buon personaggio basta aumentare il punteggio ed il valore delle sue abilità e caratteristiche, per essere un buon giocatore ci vuole molta esperienza e tanta passione.

Il mondo del Narratore

Quello che noi chiamiamo mondo o ambientazione non è altro che l'universo dentro il quale i personaggi si muovono.

Nel film Matrix i personaggi principali si muovevano all'interno di un mondo fittizio, tenuto in piedi da un programma chiamato Matrice e creato da macchine, mentre il mondo reale era una Terra distrutta da guerre e desolazione.

Nel celebre romanzo di J.R.R. Tolkien "Il Signore degli Anelli", i personaggi si muovono all'interno di un mondo fantasy abitato da creature fantastiche come elfi, nani, troll, orchi e dominato dalla magia e dalla malvagità del potente Sauron.

Nell'altrettanto celebre trilogia di Star Wars i nostri eroi si muovono all'interno di una galassia lontana lontana tramite potenti astronavi per contrastare il grande potere dell'Impero e riportare la pace nella galassia.

Tutti questi esempi, che nessuno può dire di non conoscere, sono dei mondi nei quali può essere ambien-

tato un Gioco di Ruolo e per questo vengono definite ambientazioni.

L'agente Fox Molder, il celebre agente dell'FBI in X-Files, è un personaggio che vive all'interno di un mondo intrinseco di misteri occulti e paranormali, un'ambientazione horror-investigativa per dirla in due parole, simile al nostro mondo, ma molto più ricca di episodi esoterici e complotti.

Un'ambientazione è perciò un universo in cui vivono e si muovono i personaggi interpretati dai giocatori, la storia che il Narratore racconta si svolge al suo interno e può essere di qualsiasi tipo: dal salvare una giovane fanciulla rapita, allo scoprire i piani segreti di una potente organizzazione paramilitare che tenta di portare l'umanità allo sbaraglio tramite esperimenti segreti.

In questo campo sarà il Narratore a sbizzarrirsi il più possibile con la sua fervida immaginazione, a creare trame intrigate ed avvincenti in grado di far provare forti emozioni a coloro che stanno ascoltando, vivendo e rappresentando, con la loro fantasia, il mondo che egli ha creato.





CAPITOLO PRIMO

CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

Illustr. di Samir Battistotti



Come si è appena visto nei GdR i personaggi si muovono all'interno di scenari ed ambientazioni, ognuna delle quali rappresenta un mondo, una realtà differente o, meglio, una Dimensione.

Ora andremo subito ad analizzare quali sono le meccaniche di gioco partendo proprio dalla costruzione di un personaggio, cioè dalla sua creazione.

Ogni personaggio è infatti partorito inizialmente dall'idea del giocatore che lo interpreta: ognuno di noi ha in fin dei conti sempre desiderato di poter essere qualcun altro in un altro mondo, in un'altra epoca o realtà, magari un personaggio di un film o di un racconto. Beh questa è l'occasione che aspettavate, il gioco di ruolo può rendere questo vostro sogno più "reale" di quanto pensiate.

Abbiamo detto che è fondamentale avere un'idea del proprio personaggio e, in effetti, questo è il primo passo da compiere per crearne uno; unica cosa che vi serve conoscere è l'ambientazione dove il personaggio dovrà essere collocato, e questo può dirvelo solo il Narratore, colui che vi guiderà attraverso il suo mondo.

Proprio come nei film, nei racconti o in una rappresentazione teatrale, i personaggi che sono calati in quel contesto hanno una storia che viene chiamata background. Esso rappresenta la vita del personaggio, quello che gli è successo dal momento della sua nascita a quello in cui partecipa alla storia. In base al background gli verranno assegnate le Abilità, ovvero ciò che il personaggio sa fare, ma di questo ci occuperemo in un secondo momento.

Per far capire al lettore come creare un personaggio, che d'ora in avanti chiameremo PG, acronimo di personaggio giocante, ne creeremo ben tre, ognuno dei quali sarà calato in un differente mondo o ambientazione: una fantasy, come il mondo descritto da J.R.R. Tolkien ne "Il Signore degli Anelli"¹, una horror investigativa

come può essere il mondo di X-Files e una fantascientifica come quella descritta nei films di Star Wars?

Background

Per prima cosa occorre creare i background dei nostri tre personaggi ai quali daremo subito un nome. Il primo, Menelkir di Brea, è un valoroso combattente e vive nel mondo de "Il Signore degli Anelli"; il secondo, Lee Rior-dan, è un agente dell'FBI e svolge la sua vita negli Stati Uniti in un'ambientazione moderna come quella di X-Files; il terzo, Katu Serendin, è un apprendista Jedi e vive sul pianeta Coruscant nel mondo di Guerre Stellari.

Detto questo andiamo a vedere il background di ognuno di essi.

Background di Menelkir Brinnan, ex cavaliere e ramingo

Questa birra fa schifo non c'è che dire, ma d'altronde che ci si può aspettare in un buco di locanda come questa in mezzo al nulla di questa contea lontana e frequentata solo da esuli, rinnegati e mezzi uomini. Gente come.... come Brinnan... com'era il mio cognome? Già sono così tanti anni che non lo uso più, che comincio a dubitare che ne abbia mai avuto uno: e pensare che fino a venti anni fa ero un cavaliere erede di una delle più nobili famiglie della mia terra.

Già nacqui al sud molto lontano da qui, discendente di una delle più antiche razze di questa terra ed ebbi di certo un'infanzia felice, sebbene la mia terra sia in guerra da molti anni e la mia famiglia fosse una famiglia di cavalieri nobili votati alla difesa del regno, cosa per cui vidi poco mio padre e mio fratello maggiore da piccolo, essendo entrambi più tempo lontani a combattere che a casa con la famiglia. Ma quando tornava, mio padre passava ogni momento con me e mia madre e fu proprio lui ad insegnarmi i primi rudimenti sui cavalli e su come si cavalca da vero cavaliere del regno, dato che "Noi siamo famosi proprio per questo" amava sempre ripetermi.

A 14 anni già cavalcavo meglio della media degli altri rampolli e l'arte della guerra e della spada

avevano ormai pochi segreti per me, anche se il mio maestro d'arme riteneva che avessi ancora molto da imparare ed Ariana continuava a sostenere che avevo assai poco del vero cavaliere.

Già, Ariana, l'indiretta responsabile della mia rovina: era la figlia del mio maestro d'arme e già a quell'età avevo perso la testa per lei e più di una volta tra una noiosa lezione di storia e una di tattica degli assedi misi mano al suo ritratto.

A 19 anni conclusi il mio addestramento ufficiale, ormai ero in grado di centrare con la balestra una mela a 200 metri mentre caricavo a cavallo, di ricaricare l'arma prima ancora che la mela si spaccasse e usare ogni tipo di arma da cavaliere con precisione quasi assoluta. Intanto Ariana era diventata una vera donna ed era la mia donna.

Il giorno dopo che mio padre tornò dall'ultima battaglia al fronte avvenne la mia investitura, poco dopo mi venne detto che l'indomani sarei dovuto partire con mio padre e mio fratello per il fronte, dato che la nuova controffensiva del nemico stavolta rischiava di essere la fine per il regno se non veniva fermata. Chiesi allora ad Ariana di sposarmi prima della partenza dato che l'amavo e che forse non sarei più ritornato, ma lei mi rispose che non avrebbe legato la sua vita ad un cadavere o ad uno la cui bella faccia fosse stata sfregiata per sempre come era accaduto a mio fratello. Le promisi che sarei tornato sano e salvo e partii per il fronte.

Lì mi accolse una carneficina senza uguali, morte ovunque e mostri orribili pronti a squartare chiunque vedessero: ero a fianco di mio padre quando avvenne la tragedia. Un Troll enorme ci prese alle spalle, mio padre fu disarcionato e cadde a terra. Quel mostro era orribile e feroce e sarebbe stato in grado di aprirmi in meno di un secondo, io gli corsi incontro per aiutare mio padre che stava per essere sbranato, ma poi esitai, ripensai a ciò che aveva detto Ariana, ebbi paura di ferirmi o di morire e di perderla. Voltai le spalle alla bestia, risalii a cavallo e scappai dalla mischia.

Ora ogni volta che chiudo gli occhi risento le urla di mio padre che viene straziato e chiede aiuto: non tornai più a casa da allora, so che ormai sono stato maledetto dalla mia gente, l'onore e il coraggio sono il credo del mio popolo e io l'avevo tradito.



Provai a contattare Ariana, ma seppi che si era sposata con un giovane nobile poco dopo la mia fuga: e dire che diceva di amarmi. Da allora vivo come un randagio offrendo la mia lama da mercenario quando posso, giusto per tirare avanti, bevo per dimenticare e vago per pianure e montagne senza una meta sperando, un giorno o l'altro, di trovare un modo per riscattarmi almeno con me stesso.

Ma ormai ho girato tutto il mondo in cerca di una missione nobile abbastanza da pulire le mie macchie, ho cercato la morte innumerevoli volte ma senza successo, sembra che sia destinato a vivere per pentirmi in eterno e dubito che in questa squallida contea ci sia la soluzione ai miei guai. O forse no..... sento che qualcosa sta per accadere, qualcosa di importante; non solo per me ma per il mondo intero e sento che quei tre piccoletti dai piedi pelosi, laggiù al bancone, c'entrano qualcosa: "Non senti anche tu qualcosa di strano nell'aria amico? Tu che ne pensi Messer Sottocolle?..." E adesso dove è sparito?

Beh, sarà meglio che mi muova anche io....

Background di Lee Riordan, agente F.B.I.

"Bene Joe, chi abbiamo ora?" –

"Hum, vediamo Jack.... Allora, matricola 119914, Lee Riordan. Nato ad Ashland, Nebraska il 17\12\1977, un venerdì del cavolo a quanto pare: la madre è morta durante il parto e ha lasciato lui e il suo fratello più grande alle sole cure del padre, un ex marine in congedo per via di una pallottola che lo ha lasciato su una sedia a rotelle dopo la guerra del golfo."

"Al diavolo Joe, un vero sfigato povero cane..."

"E non hai sentito il resto: all'età di 8 anni casa sua bruciò in un incendio, le cui cause restano tuttora inspiegabili. Lui e il padre riuscirono ad uscire di casa in tempo ma il fratello più grande riportò ustioni del terzo grado sul 60% del corpo e morì dopo due settimane di agonia. A seguito di ciò si trasferirono a Lincoln dove finì gli studi liceali. Durante la festa di diploma un tremendo tornado del tutto imprevisto, si abbatté sulla città, la palestra in cui si stava svolgendo la festa di diploma venne letteralmente scoperchiata dal tornado. La ragazza di Lee riportò una frattura del bacino che la costrinse a letto per due anni e lui stesso si fratturò entrambe le braccia."

"Diavolo! Che gli ha fatto di male a Dio questo ragazzo!!"

"E non hai ancora sentito il meglio! La stessa sera la sua nuova casa fu distrutta dal tornado e il padre restò ucciso dal peso delle macerie."

Comunque diplomatosi col massimo dei voti non ebbe difficoltà ad essere ammesso ad Harvard dove si laureò in tempo record in giurisprudenza e in soli due anni prese una seconda laurea in biologia molecolare."

"Sfigato fino al midollo, ma un piccolo genio a quanto

pare"

"Già Jack ben detto! E' per questo che quando i reclutatori di Quantico se lo sono trovati di fronte non hanno fatto obiezioni ad arruolarlo da noi."

Ha superato il corso di addestramento in maniera impeccabile e sarebbe stato il migliore del suo corso se la sera prima dell'ultimo esame di tiro non avesse scoperto che la sua ragazza, che stava per sposare e con cui era fidanzato dal tempo dell'università, lo tradiva con la sua compagna di stanza!"

"Ma no! E' come l'ha scoperto?"

"Era tornato in caserma senza preavviso per lucidare la sua pistola ed aprendo la porta della stanza ha trovato le due ragazze che ci davano dentro alla grande"

"Io mi sarei unito alla festa e amen..."

"Già anch'io ma lui no, rimase così sconvolto che il giorno dopo all'esame finale di tiro sparò un colpo a casaccio che per una strana serie di rimbalzi, una cosa assurda a dire il vero, lo ferì ad un dito del piede destro spappolandoglielo e poi colpì di striscio alla testa Brian O'Connor, l'istruttore di tiro."

"E come sta ora il povero Brian?"

"Benone per quel che ne so, ma i compagni di accademia hanno cominciato a chiamare Lee "il portafuga" e a quanto pare nessuno vuole lavorarci, dato che le notizie su di lui si sono sparse un bel po' dopo l'ultimo accadimento. D'altronde come dargli torto, hai visto che serie impressionante di cose assurde e letali che lo circondano?"

"Bè non c'è che dire, ma resta sempre un elemento di prima categoria, un agente di prim'ordine, sarebbe un peccato sprecare il suo talento anche se dove lo troviamo uno così matto da accettare di lavorare con un simile fenomeno paranormale?"

"Ora che ci penso uno ci sarebbe..."

"Già è vero "il tenebroso" chi meglio di lui e chissà che non trovi anche una cura per la sfortuna cronica del ragazzo! Perfetto chiama Skinner e digli che gli mandiamo un nuovo agente per la sua squadra "speciale"."

"Ok, perfetto, passiamo al prossimo..."

Background di Katu Serendin, apprendista Jedi

Eccomi qui in mezzo ad alla battaglia più grande che abbia mai visto, con un drone che sta per spararmi in testa con la sua pistola laser e nessuna possibilità di salvezza.

E pensare che sembra ieri che ho finito l'addestramento, beh in effetti era l'altro ieri ora che ci penso, mi hanno consegnato la spada e dato una bella pacca sulle spalle ed io ero al settimo cielo per aver realizzato il mio sogno.

E dire che 25 anni fa, quando sono nato sul lontano pianeta XL02\J, dopo un parto lungo e complesso, nessuno dei miei parenti avrebbe scommesso un soldo sulla

mia sopravvivenza: tutti tranne mia madre. Certo lei ha sempre sostenuto che in me c'era più forza di quanta non se ne vedesse e che sarei riuscito a sopravvivere in ogni circostanza. Se mi vedesse ora chissà che direbbe e pensare che quando a tre anni mi pescava a testa in su a guardare le stelle e a sognare di diventare un vagabondo dello spazio, cercava di riportarmi coi piedi per terra e mi diceva: "Figliolo sei nato contadino e i contadini non viaggiano nello spazio, a meno che non vengano venduti come schiavi e poi il mondo là fuori è molto più rischioso di quanto tu non pensi".

Forse aveva ragione ma dentro di me ho sempre sentito come un richiamo, qualcosa che mi univa al resto dell'universo e che mi dava energia e il desiderio di saperne di più.

A cinque anni cominciai a far volare gli oggetti neanche io sapendo bene come e pochi mesi dopo arrivò sul mio pianeta uno straniero dall'aspetto assai strano, un essere mai visto prima, disse di essere venuto per me mi parlò di ciò che sentivo dentro come se lo sentisse lui al posto mio e dopo aver parlato a lungo con mamma e papà loro mi dissero che per il mio bene era meglio che lo seguissi e che non ci saremmo visti mai più. Mi ricordo che piansi, ma quello strano essere mi tranquillizzò e per la prima volta durante il mio primo viaggio spaziale sentii parlare dell'ordine che presto mi avrebbe accolto, delle sue regole e di ciò che ardeva dentro di me.

All'arrivo fui portato davanti a quello che allora mi sembrò un altro strano essere alto meno di me e tutto verde, dalle buffe orecchie e dallo strano accento che mi fece alcune domande e poi mi presentò agli altri compagni della "scuola".

Crebbi lì in quel pianeta tutto fatto di acciaio e palazzi altissimi, facendo esercizi di meditazione, imparando a concentrare le mie energie e conoscendo la storia e la filosofia di quegli antichi cavalieri e di molte altre razze dell'universo. Imparai ad usare la spada sia per difendere che per offendere e infine capii cos'ero e ciò che sarei diventato anche se in fondo so di averlo sempre saputo.

Conobbi molta gente nel corso del mio duro addestramento, ma mi colpì tanto un piccolo umano dall'enorme potere che sorprese molto il mio maestro e che in parte è la causa del motivo per cui sono qui ora, in bilico tra la vita e la morte. Ma in fondo non rimpiango nulla, era il mio destino morire in questa arena nel deserto tra orde di droni ribelli e con al fianco i miei compagni, se solo avessi avuto modo di.....

Un colpo solo, preciso e alla testa, chiudo gli occhi e quando li riapro vedo il corpo del drone davanti a me decapitato e dietro il mio maestro che continua a roteare la spada come un vero cavaliere deve fare. E' ora che dimostri il mio valore, forse non è oggi il giorno in cui devo morire, ma per qualcuno di questi droni temo non vada lo stesso..... e che la Forza sia con me.

Le caratteristiche principali

Come abbiamo visto ognuno dei nostri personaggi ha una sua storia e una personalità diversa che gli garantirà un certo bagaglio culturale e certe abilità molto diverse fra loro.

Per poter determinare queste abilità occorre che ogni PG sia descritto con dei valori o parametri numerici che vengono chiamate **caratteristiche principali**. Esse aiuteranno a capire meglio come è strutturato il personaggio; ad esempio possiamo dire che Menelkir è molto forte e robusto, abbastanza agile, a volte è un po' distratto, ha una grande volontà e mette molto impegno in tutto ciò che fa anche se non è estremamente colto. In questo modo avremo una buona descrizione di Menelkir, ma questo può dare adito ad alcune interpretazioni soggettive per cui secondo il proprio giocatore Menelkir è un ottimo personaggio mentre un altro potrebbe dire che tutto sommano non ha nulla di particolare.

Per evitare questo, e soprattutto per dare degli standard precisi, in Dimensioni come in molti altri GdR, ogni PG viene descritto con delle caratteristiche espresse tramite valori numerici. Nel nostro gioco queste caratteristiche sono cinque (vedi riquadro A), due descrivono il personaggio dal punto di vista fisico e sono Forza e Destrezza; due dal punto di vista mentale, Volontà e Conoscenza; la quinta, Percezione, può essere considerata in parte fisica e in parte mentale.

In Dimensioni ogni personaggio umano, e sottolineo umano viene descritto con dei valori delle cinque caratteristiche primarie compresi fra un minimo di tre ed un massimo di venti; per cui il valore medio di una caratteristica è di circa 10-11 come riportato in Tabella 1. I personaggi non umani o altre creature possono avere valori diversi e, a volte, molto elevati.

Le caratteristiche principali non indicano il carattere di un personaggio, che viene deciso dal suo giocatore nel background o durante il gioco, ma solo alcune pro-

TABELLA 1: Valori Standard delle Caratteristiche

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

prietà fisiche e mentali.

Ritornando al nostro Menelkir vediamo in termini di gioco come valorizzare le sue caratteristiche. Abbiamo detto che egli ha una buona forza pertanto il suo valore di Forza sarà pari a 13, può sollevare fino a 100 Kg (vedi Tabella 45 a pag. 92), è abbastanza agile per cui il suo valore può essere di 11, è un po' distratto e il suo valore di Percezione sarà pari a 9, ha una grande spirito di iniziativa così il suo valore di Volontà possiamo dire essere pari a 12, ed infine non è estremamente colto per cui il suo valore di Conoscenza sarà pari a 10.

Occorre notare che la somma dei valori delle cinque caratteristiche è pari a 55. Questo non è un caso, ma corrisponde ad una regola ben precisa: **infatti ogni giocatore, in fase di creazione, avrà a disposizione 55 punti da assegnare alle caratteristiche principali.**

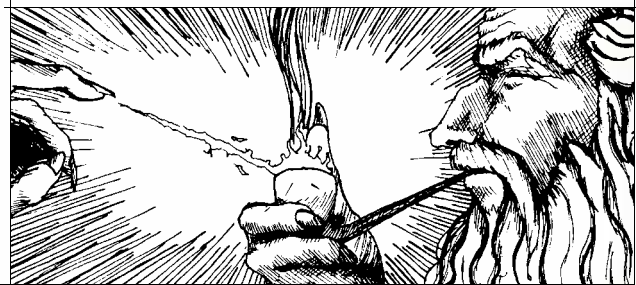
E' logico che questi punti dovranno essere assegnati in modo da rispettare il background del personaggio; così non si potrà dare 5 alla *Forza* di un personaggio che fa il guerriero di professione, a meno che non si voglia creare una situazione grottesca e buffa da applicare ad avventure di carattere 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**³ delle abilità.

E' possibile anche dare vita a personaggi assegnandogli punti caratteristica superiore a 55, qualora si vogliano crearne di particolarmente abili e potenti. Questo dipende soprattutto dal tipo di ambientazione che si va a giocare e sarà il Narratore a decidere se questo possa avvenire o meno.

In ogni caso per personaggi umani superare il valore di 60 punti caratteristica è poco consigliato, a meno che non si vogliano giocare ambientazioni di tipo supereroistico o dove i PG sono dotati di particolari poteri.

Ora proseguiremo nella creazione del nostro personaggio vedendo quali sono le sue caratteristiche derivate.



Riquadro A

Caratteristiche Fisiche

Forza (FOR)

Rappresenta la potenza muscolare di un personaggio, la sua capacità di sollevare pesi, forzare o piegare oggetti, ma anche la costituzione, la robustezza, la resistenza ai danni fisici, alle malattie ed agli sforzi in generale. Determina perciò la resistenza a ferite, infezioni, veleni, affaticamento da corsa, nuoto, età. Influenza le abilità di combattimento, quelle sportive, la Vitalità, il Movimento e il Vigore del personaggio. La Tabella 45 a pagina 92 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, l'Iniziativa, il Vigore e l'Accuratezza.

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, nonché l'Intuito e la Dote.

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, la Resistenza Magica e la Dote.

Caratteristiche Fisico-Mentali

Percezione (PER)

Rappresenta la sensibilità interiore, le capacità sensoriali esteriori come i cinque sensi e la facoltà di intuire fenomeni extrasensoriali (presentimento e «sesto senso»). Influenza le abilità artistiche, furtive, lo Shock (solo nel suo valore iniziale), l'Iniziativa, l'Accuratezza e l'Intuito.

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

Si chiamano in questo modo perché, come dice la parola stessa, dipendono dalle cinque caratteristiche principali appena viste. Esse aiutano a definire meglio il personaggio in quanto forniscono ulteriori aspetti distintivi e peculiarità necessarie a capire quali sono le sue proprietà fondamentali.

Esse sono: **Vitalità**, **Energia Magica**, **Difesa**, **Shock**, **Movimento**, **Resistenza Magica** ed **Iniziativa**.

La **Vitalità** (VIT) indica le ferite che un personaggio può subire prima di morire. La morte infatti avviene quando la vitalità raggiunge valori inferiori allo zero. E' sempre influenzata dalla *Forza* del personaggio ed è così calcolata:

$$VIT = FOR \times 2$$

L'**Energia Magica** (EM) misura le capacità magiche del personaggio mentre la **Resistenza Magica** (RM) indica la sua attitudine a resistere contro attacchi magici. Entrambe sono influenzate dalla *Volontà* del personaggio in questo modo:

$$EM = VOL \times 2$$

$$RM = VOL$$

Creature non umane ed esseri umanoidi possono avere valori diversi di RM a seconda dell'ambientazione che si sta giocando, maggiori dettagli sono dati nel Grande Bestiario.

La **Difesa** (DIF) misura le capacità difensive come spiegato nel capitolo dedicato al combattimento (vedi pagina 45) e dipende dal valore di *Destrezza* (per un suo calcolo leggermente diverso vedi riquadro B).

$$DIF = DES + 2$$



Lo **Shock** (SHK) misura la capacità di un personaggio di resistere a situazioni di stress mentale e il suo valore iniziale dipende sia dalla *Volontà* che dalla *Percezione* (per una migliore comprensione di questa caratteristica vedi pag. 78):

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

Il **Movimento** (MOV) indica i metri che il personaggio può percorrere in un round, circa cinque secondi, ed è influenzato sia dalla *Forza* che dalla *Destrezza*:

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

In creature diverse da uomini o personaggi umanoidi questa caratteristica può mutare a seconda che la creatura possa volare, nuotare o avere doti particolari. A pagina 77 verrà discusso meglio l'argomento.

Infine il valore di **Iniziativa** (INI) dipende dalla *Destrezza* e dalla *Percezione* ed è così calcolato:

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

Tornando al nostro personaggio, Menelkir, vediamo subito come risultano le sue caratteristiche derivate:

Vitalità 26, Energia Magica 24, Shock 10, Movimento 12, Resistenza Magica 12, Iniziativa 10, Difesa 13.

Una volta che abbiamo determinato le caratteristiche principali e derivate non ci resta che vedere le abilità da assegnare al personaggio, ma prima bisogna mettervi a conoscenza di altri quattro importanti valori derivati di cui può disporre un personaggio: le virtù e, per contro, le sue carenze.

Riquadro B

Il valore di *Difesa* è un valore molto importante in quanto determina la capacità di un PG di reagire agli attacchi portati nei suoi confronti. Come si è appena visto questo valore viene influenzato solo dalla *Destrezza*, ma, come regola opzionale, può essere influenzato anche dalla *Percezione*. Questo rispecchia il fatto che non è solo la velocità dei riflessi che impedisce di prendere colpi, ma anche la prontezza e l'attenzione.

Secondo questa opzione il valore di *Difesa* può essere così calcolato:

$$Dif = [(Des + Per)/2] + 2$$

Come si può vedere il valore è calcolato aggiungendo due al valore che si ottiene dalla media tra *Percezione* e *Destrezza*.

Se il Narratore ritiene che questo metodo sia più valido può sentirsi libero di applicarlo.

Virtù e Carenze

Ogni personaggio possiede in maniera più o meno accentuata delle Virtù, o delle Carenze se il loro valore è piuttosto basso.

Si parla di virtù quando il valore calcolato nella maniera di seguito riportata supera i 12 punti, mentre di carenza quando è inferiore ai 8.

Queste rappresentano, similmente alle caratteristiche derivate, delle proprietà del personaggio, ma a differenza delle prime non hanno un impatto durante il gioco (se non in rari casi). Sono invece molto importanti in fase di creazione del personaggio e qualora questi migliori le sue abilità attraverso l'esperienza e l'apprendimento.

In termini di gioco non sono altro che un modo per memorizzare meglio le formule (anche se piuttosto semplici), che il sistema propone per calcolare il valore delle 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:

Vigore, che indica le inclinazioni fisiche di un personaggio durante il combattimento corpo a corpo e nello svolgere azioni che richiedono una certa abilità fisica, ed è così determinato:

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

Accuratezza, che indica la predisposizione che un personaggio ha ad utilizzare armi a distanza, manuali e furtive, ed è così calcolata:

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

Intuito, che indica una certa capacità cognitiva e brillantezza mentale ed è così determinata:

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

Dote, che sta ad indicare un po' la spiritualità di un personaggio e la sua propensione verso le arti mistiche ed arcane. E' così calcolata:

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

Sia ben chiaro che nel caso che questi valori siano bassi, denoteranno delle Carenze anziché delle virtù.

D'ora in poi le virtù verranno usate per indicare il **Valore di Default** delle abilità che il personaggio possiede al posto delle formule al fine di garantire una migliore leggibilità da parte del lettore.

Tornando a Menelkir queste saranno le sue virtù o carenze:

Vigore 12, Accuratezza 10, Intuito 10, Dote 11.

Tutto sommato si può dire che egli di carenze, per il momento, non ne ha!

Assegnazione delle Abilità

Al momento della creazione del personaggio, il giocatore deve scegliere una serie di abilità da assegnare al proprio eroe in base al suo background redatto precedentemente.

Una abilità rappresenta la capacità del personaggio nel compiere una certa azione, ovvero la probabilità di successo nel compiere un'azione non ordinaria (vedi capitolo secondo).

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 si possono considerare straordinarie. Questa distinzione è strettamente relativa al background del personaggio. Per esempio: per un pilota di aereo è normale, cioè ordinario, manovrare un velivolo, 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. Di questo però si parlerà più in dettaglio nel capitolo secondo. Ora soffermiamoci a vedere come deve essere fatta l'assegnazione delle abilità.

Gruppi di Abilità

In Dimensioni tutte le più rilevanti attività umane sono state raggruppate in riferimento al requisito di base principalmente necessario per eseguire l'attività in questione. Ne sono emersi i seguenti tre raggruppamenti di abilità dipendenti da:

- Educazione
- Agilità
- Manualità

In ogni raggruppamento sono state poi elencate gruppi di attività dipendenti dalla medesima caratteri-

stica principale.

Ora andremo ad esaminare, in maniera piuttosto rapida, quali sono i principali gruppi e sottogruppi di abilità in modo da farci un'idea di come funzionano e di aiutare il giocatore nella scelta delle abilità per il suo personaggio.

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 suoi 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 Medico (Medicina), Avvocato (Diritto), Chimico (Chimica), Storico (Storia).

Abilità Magiche

Rappresentano le capacità di utilizzare conoscenze arcane di tipo magico ed alchemico. Nel manuale della magia di Dimensioni, **Dimensioni Arcane**, questi tipi di conoscenze sono descritti in maniera dettagliata. Pertanto per ulteriori informazioni si rimanda a detto manuale.

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, e così via. I sottogruppi sono:

Combattimento

Comprende tutte le abilità di offesa e difesa relative al combattimento corpo a corpo e ad distanza. Ad esempio arti marziali, armi bianche (pugnali, spade, asce, scudi e così via), a distanza (archi, balestre,

armi da lancio) ed a corpo a corpo (pugni, calci), armi da fuoco (pistole, fucili e così via), armi pesanti (mortai, bazooka ecc..).

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, e così via.

Furtive

Comprende, scassinare, borseggiare, muoversi silenziosamente, nascondersi, travestirsi, disattivare sistemi di sicurezza, giochi di prestigio e così via.

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.

Guidare

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 e altri mezzi civili come camion, automobili, biciclette, motociclette ed animali come il cavallo, cammello, elefante, ed altri.

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..

Dopo aver esaminato questa breve panoramica quello che è importante capire è che questi gruppi non sono strutturati in maniera rigida, ma possono essere modificati e riadattati, se il **Narratore** lo ritiene necessario. A volte infatti può essere difficile inquadrare una certa abilità all'interno di un gruppo in maniera univoca, 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

Tabella 2: Gruppi principali e sottogruppi di abilità

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

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. Si pensi anche all'abilità *Cavalcare* che può essere tranquillamente inserita sia nel sottogruppo Sport, che in quello di Guida.



Scelta Delle Abilità

A questo punto bisogna effettuare un altro passo importante che è quello della scelta delle abilità. 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**. Generalmente il loro numero ideale può variare 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 che riepiloga alcune delle più importanti abilità si trova a pagina 90. In essa sono elencate abilità di tipo generico che possono andare bene per alcune ambientazioni, ma che non sono adatte per altre. In tal caso sarà il Narratore a dirvi quali abilità il vostro personaggio potrà avere a disposizione. Ad esempio: guidare in ambientazioni fantasy o medievali diventerà cavalcare.

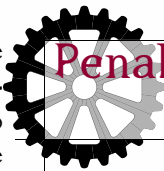
Come abbiamo detto le abilità vengono scelte in base al background del personaggio e per questo l'ambientazione dove egli è calato gioca un ruolo fondamentale. Va da sé che in un'ambientazione fantasy non potrà esistere un'abilità di tipo Uso del computer, proprio perché non esistono i computer. Per ogni ambientazione il Narratore è libero di creare nuove abilità, che si adattano ai modi di vivere, agli usi e costumi del mondo in cui i personaggi si muovono.

Va tenuto presente che oltre alle abilità date dalla professione che il personaggio abitualmente svolge, se ne possono aggiungere due o tre a scelta che rappresentano gli hobbies a cui il personaggio si dedica, in

accordo con quanto risulta dal background dello stesso. Comunque il verdetto finale spetta sempre al **Narratore**. Scegliete le abilità con molta cura perché, durante l'avventura, averne alcune piuttosto di altre può essere decisivo!

Da ultimo bisogna dire che sebbene le caratteristiche principali di un personaggio sono molto importanti, altrettanto lo sono le abilità. Durante il gioco si farà spesso il loro uso ed è per questo che valori bassi o elevati di un'abilità potrebbero determinare la riuscita o meno di un'azione.

Fra poco andremo a scoprire quali saranno le abilità assegnate a Menelkir e agli altri due personaggi visti in precedenza, ma prima occorre capire un'ultima cosa riguardo ai gruppi di abilità.



Penalità dei gruppi

In fase di creazione del personaggio o di acquisizione di una nuova abilità, occorre tenere presente che ogni gruppo di abilità dà delle penalità al **valore di default** di ciascuna abilità posseduta. Questi malus variano in base a quelle che vengono chiamate attitudini del personaggio. Esse rappresentano ciò che egli 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. Nel primo caso possiamo dire che si ha una naturale attitudine verso abilità di tipo motorio, nel secondo un'attitudine verso lo studio.

La Tabella 3 mostra come la penalità, che ogni gruppo di abilità possiede, tende ad essere diversa a seconda di tre caratteristiche principali 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.

Tabella 3: Penalità dei Gruppi

EDUCAZIONE		AGILITA'		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

E' importante quindi che si comprenda bene questo meccanismo che è, in realtà, 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.

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*. Il nostro Menelkir, ad esempio, disporrà di 31 punti abilità dato che il valore della sua *Percezione* è 9, quello della sua *Volontà* è 12 e quello della sua *Conoscenza* è 10.

$$9 + 12 + 10 = 31$$

Calcolati i **Punti Abilità** occorre stabilire quali saranno le abilità di cui Menelkir disporrà e i relativi **valori di default**. Questi valori si trovano nella descrizione stessa dell'abilità (in ogni caso, se l'abilità viene creata dal **Narratore**, in base all'ambientazione da lui scelta per giocare, sarà lui a decidere il valore di default), e sono determinati dai valori delle caratteristiche principali attraverso le virtù/carenze del personaggio.

Al **valore di default** si sottrae la penalità data dal gruppo al quale l'abilità appartiene, calcolata secondo la Tabella 3, dopodiché si otterrà il **valore base** al quale potranno aggiungersi i punti abilità calcolati precedentemente.

Ma andiamo a vedere direttamente come saranno assegnate le abilità al nostro Menelkir.

Abbiamo detto che egli è un guerriero ben addestrato (vedere il suo background a pagina 10), e che ha i seguenti valori delle caratteristiche: FOR 13, DES 11, PER 9, VOL 12, CON 10.

Le penalità date dai tre gruppi al **valore di default** sono le seguenti (vedi Tabella 3):

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

Gruppo Agilità = **-4** (dato che la sua *Destrezza* è pari a 11)

Gruppo Manualità = **-3** (dato che la sua *Percezione* è pari a 9)

Le virtù hanno questi valori:

Vigore = 12

Accuratezza = 10

Intuito = 10

I punti da spartire, come visto, sono 31; le abilità scelte in base al suo background ed i relativi **valori di default** sono i seguenti (per le abilità di combattimento troverete maggiori spiegazioni a pagina 35):

Alla fine i valori effettivi delle abilità risulteranno formati come mostra la tabella 5.

Il modo con cui i punti vengono distribuiti alle abilità viene lasciato 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 solo 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 faticare molto per imparare le abilità che appartengono al gruppo di 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 maggiori.

Con un po' di impegno siamo quindi riusciti quasi a completare la scheda del nostro amico Menelkir e fra poco aggiungeremo le ultime cose mancanti.

Inizialmente avevamo visto i background di altri due personaggi: Lee Riordan e Katu Serendin, l'agente dell'F.B.I. e l'apprendista Jedi.

Per farvi meglio familiarizzare con Dimensioni nei riquadri C e D abbiamo riportato anche le schede di questi due personaggi.

Essi differiranno non solo sui valori delle loro caratteristiche principali e secondarie, ma soprattutto sul tipo e sui valori delle loro abilità, che dipenderanno in stretta misura dal loro differente background e universo in cui vengono calati.

Come si può vedere Katu è ancora un'apprendista: infatti la sua non altissima abilità nell'Uso della Forza (creata ad hoc per un tipo d'ambientazione alla Guerre Stellari) e nel maneggiare la spada laser, delinea carenze tipiche di un Padawan, un apprendista Jedi.

Tabella 4: Abilità di Menelkir

ABILITÀ	DEFAULT	PENALITÀ	VALORE BASE
Schivare	ACCURATEZZA + 4 (14)	-	10
Corpo a corpo	VIGORE (12)	-2*	10
Spade	VIGORE (12)	-4	8
Scudi	VIGORE (12)	-1*	11
Lotta	VIGORE (12)	-3*	9
Cavalcare	ACCURATEZZA (10)	-3	7
Furtività	ACCURATEZZA (10)	-4	6
Lingua Elfica	INTUITO (10)	-5	5
Araldica	CONOSCENZA (10)	-5	5
Pronto Soccorso	INTUITO (10)	-5	5
Leggere/Scrivere	CONOSCENZA (10)	-5	5
Storia Antica	CONOSCENZA (10)	-5	5

* Le penalità sono state modificate in base alla Tabella 20 (ora prendetele per buono, dettagli più accurati verranno dati nel capitolo terzo)

A questi **valori base** ora si potranno aggiungere i 31 punti da ripartire fra le diverse abilità.

Supponiamo che 2 punti vengano dati all'abilità Schivare, 1 a quella di Corpo a Corpo, 7 a Spade, 2 a Scudi, 1 a Lotta, 4 a Cavalcare, 3 a Furtività, 2 a Lingua Elfica, 2 ad Araldica, 5 a Pronto Soccorso e 2 a Leggere/Scrivere.

Tabella 5: Assegnazione punti Abilità

ABILITÀ	DEFAULT	PENALITÀ	VALORE BASE	PUNTI SPESI	VALORE FINALE
Schivare	ACCURATEZZA + 4 (14)	-	10	2	12
Corpo a corpo	VIGORE	-2*	10	1	11
Spade	VIGORE	-4	8	7	15
Scudi	VIGORE	-1*	11	2	13
Lotta	VIGORE	-3*	9	1	10
Cavalcare	ACCURATEZZA	-3	7	4	11
Furtività	ACCURATEZZA	-4	6	3	9
Lingua Elfica	INTUITO	-5	5	2	7
Araldica	CONOSCENZA	-5	5	2	7
Pronto Soccorso	INTUITO	-5	5	5	10
Leggere/Scrivere	CONOSCENZA	-5	5	2	7



Facilità di apprendimento

Possono esistere personaggi che di solito fanno delle professioni particolari e che hanno gran parte delle abilità appartenenti ad uno stesso gruppo. Ad esempio un Guerriero avrà abilità come Spade, 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.

In termini di gioco, questa *facilità di apprendimento* è data dalla possibilità, di poter usufruire, durante la spartizione dei punti alle abilità, di bonus speciali che si applicano a tutto un sottogruppo di abilità, come quelle Linguistiche, di Combattimento, e così via.

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; inoltre per ogni altri 5 punti, si otterrà un ulteriore bonus di +1. Ciò risulterà conveniente qualora si possedano almeno 6 abilità di un solo sottogruppo. Osservate l'esempio 1.

Questo principio vale per tutti quei personaggi che hanno più abilità appartenenti allo stesso gruppo: è logico perché fa sì che personaggi specializzati in certi settori possano avere diverse abilità di un gruppo senza spendere tantissimi punti ed è comodo in quanto consente di risparmiare punti per altre abilità più difficili da apprendere.

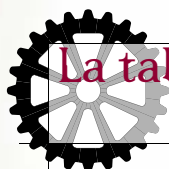
Esempio 1

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 8.



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. In ogni scheda c'è un apposito spazio che serve a capire meglio cosa accade quando questi subisce delle ferite ed ora andremo proprio a vedere come usare questo utile strumento.

Osserviamo la Tabella 9: la prima colonna (Percentuale) indica le percentuali di Vitalità persa rispetto al totale mentre la seconda (Vitalità) il valore numerico della propria Vitalità in base alle percentuali della colonna uno. Ad esempio se ho una Vitalità complessiva di 24, derivante da una Forza pari a 12, avrò perso il 60% quando avrò subito 14 punti di danno, ovvero quando la mia Vitalità sarà scesa a 10. Se ne subirò 19, e la mia Vitalità scenderà a 5, vorrà dire che avrò perso l'80% della mia Vitalità complessiva.

La perdita di questi punti Vitalità può derivare sia da una singola ferita che dalla somma di più ferite subite in momenti differenti.

La terza colonna (Difficoltà) indica il valore di difficoltà che deve essere superato, per non svenire (vedi regole sul combattimento a pagina 46), con un check Forza quando si perdono tanti punti **Vitalità** quanti indicati dalla seconda colonna. Ad esempio se ho una Forza pari a 12 e perdo il 60% della mia Vitalità, cioè 14 punti, dovrò effettuare un check Forza con difficoltà pari a 15, il valore della mia Forza più 3.

Questo meccanismo garantisce che a parità di percentuale di Vitalità perduta, la difficoltà da superare sia uguale per tutti. Così facendo un personaggio con Vitalità pari a 18 che ne perde il 90%, cioè 16, dovrà effettuare un check Forza con difficoltà pari a 17, ciò significa tirare almeno un otto o più con un dado a dieci facce. Nello stesso modo un personaggio con Forza 15 e Vitalità 30 che perde il 90% delle sue forze vitali, subendo 27 punti di danno, effettuerà un check con difficoltà pari a 23.

Entrambi hanno la stessa probabilità di superare il check dato che entrambi hanno perso la stessa percentuale di Vitalità; ma mentre il primo ha subito 16 punti di danno il secondo ne deve subire ben 27, undici in più, prima di avere le stesse penalità! Da qui si capisce l'importanza di avere un buon valore sulla caratteristica Forza.

L'ultima colonna (Penalità) della Tabella 9 evidenzia le penalità che un personaggio subisce quando viene

Riquadro C

Lee Riordan è un agente dell'F.B.I., ed ha i seguenti valori sulle caratteristiche principali e derivate:

FOR 8, DES 13, PER 10, VOL 10, CON 14

Iniziativa = 24, Difesa = 15, Movimento = 11, Energia Magica = 20, Resistenza Magica = 10, Shock = 10, Vitalità = 16

Le penalità date dai tre gruppi al **valore di default** sono le seguenti:

Gruppo Educazione = **-5** (dato che la sua Conoscenza è pari a 14)

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

Gruppo Manualità = **-2** (dato che la sua Percezione è pari a 10)

Le virtù hanno questi valori:

Vigore = 11

Accuratezza = 12

Intuito = 12

I punti da spartire saranno 34; le abilità che lui ha scelto, i relativi defaults ed i punti assegnati sono i seguenti:

Tabella 6: Abilità di Lee Riordan

ABILITÀ	VALORE DI DEFAULT	PENALITÀ	VALORE BASE	PUNTI SPESI	VALORE FINALE
Corpo a corpo	VIGORE (11)	-1	10	3	13
Criminologia	CONOSCENZA (14)	-5	9	5	14
Fotografia	INTUITO (12)	-2	10	1	11
Furtività	ACCURATEZZA (12)	-3	9	1	10
Guidare Auto	ACCURATEZZA (12)	-2	10	2	12
Legge	CONOSCENZA (14)	-5	9	5	14
Lingua Francese	INTUITO (12)	-5	7	5	12
Pistola	ACCURATEZZA (12)	-3	9	4	13
Pronto Soccorso	INTUITO (12)	-5	7	6	13
Scassinare	ACCURATEZZA (12)	-3	9	2	11

Riquadro D

Katu Serendin è un apprendista Jedi, ed ha i seguenti valori sulle caratteristiche principali e derivate:

FOR 11, DES 13, PER 10, VOL 14, CON 7

Iniziativa = 12, Difesa = 15, Movimento = 12, Energia Magica = 24, Resistenza Magica = 14, Shock = 12, Vitalità = 22

Le penalità date dai tre gruppi al **valore di default** sono le seguenti:

Gruppo Ewi a 13)

Gruppo Manualità = -2 (dato che la sua

Percezione è pari a 10)

Le virtù hanno questi valori:

Vigore = 12

Accuratezza = 12

Intuito = 9

Dote = 11

I punti da spartire saranno 31; le abilità che lui ha scelto, i relativi defaults ed i punti assegnati sono i seguenti:

Tabella 7: Abilità di Katu Serendin

ABILITÀ	VALORE DI DEFAULT	PENALITÀ	VALORE BASE	PUNTI SPESI	VALORE FINALE
Spada Laser	VIGORE (12)	-3	9	3	12
Corpo a corpo	VIGORE (12)	-1	11	1	12
Uso della Forza	VOLONTÀ' (14)	-6	8	5	13
Pistola Laser	ACCURATEZZA (12)	-3	9	2	11
Furtività	ACCURATEZZA (12)	-3	9	1	10
Pilotare Starjet	ACCURATEZZA (12)	-2	10	3	13
Pilotare Motojet	ACCURATEZZA (12)	-2	10	1	11
Lingua Naboo	INTUITO (9)	-6	3	5	8
Pronto Soccorso	INTUITO (12)	-6	6	3	9

ferito. Queste penalità si applicano a tutti i tiri effettuati dal personaggio e sono tanto maggiori quanto più ingenti sono i danni subiti. Nel capitolo relativo al combattimento a pagina 46 verrà chiarito meglio come dovranno essere applicate queste penalità.

Per compilare la tabella dei danni riportata nella scheda del personaggio basta guardare la Tabella 9. Il riquadro E mostra come deve essere compilata la scheda del personaggio del nostro vecchio amico Menelkir.

Maggiori informazioni sui danni e sulle ferite vengono riportate nel capitolo dedicato al Combattimento a pagina 46.

Tabella 8: Facilità di apprendimento

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





Completamento del personaggio

Le operazioni di completamento della scheda sono molto semplici. Per quanto riguarda l'equipaggiamento e gli oggetti posseduti, questi vanno inseriti negli spazi appositi; ogni giocatore sarà libero di equipaggiare il proprio personaggio come meglio crede secondo le direttive del Narratore e dell'avventura che stanno vivendo.

Per i poteri magici si rimanda direttamente al volume **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, onnipotente, del **Narratore**.

Per i giocatori che vogliono interpretare personaggi particolarmente ricchi il Narratore può decidere di togliere dei punti iniziali al personaggio, ad esempio costruirlo sulla base di 54 o 53 punti anziché 55, per rispecchiare il miglior livello economico che, durante il gioco, può risultare tanto utile quanto il valore di una caratteristica. Come al solito sarà il Narratore a decidere in base all'ambientazione in cui si gioca.

Nella scheda ci sono anche spazi per oggetti speciali, incontri e note di gioco che possono essere sfruttate come meglio credete a seconda dell'andamento della storia. Per quanto riguarda le armi, nella scheda c'è un riquadro dettagliato che mette a disposizione del giocatore tutto quello che riguarda le potenzialità offensive del suo personaggio a partire dal nome dell'arma, valore dell'abilità, danni e così via. Maggiori informazioni sulle armi e sul combattimento le trovate nei capitoli successivi alle pagine 35 e 42 e nelle Tabelle 18, 19 e 20.

Tabella 9: Vitalità e Danni

PERCENTUALE	VITALITÀ																DIFFICOLTÀ	PENALITÀ
	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40		
50%	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	-	-1
60%	6	7	8	10	11	12	13	14	16	17	18	19	20	22	23	24	FOR + 3	-2
70%	7	8	10	11	13	14	15	17	18	20	21	22	24	25	27	28	FOR + 4	-3
80%	8	10	11	13	14	16	18	19	21	22	24	26	27	29	30	32	FOR + 6	-4
90%	9	11	13	14	16	18	20	22	23	25	27	29	31	32	34	36	FOR + 8	-5
100%	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	-	
PNR	12	14	17	19	22	24	26	29	31	34	36	38	41	43	46	48	-	

Riquadro E

PERCEZIONE						VOLONTÀ						CONOSCENZA					
RESISTENZA MAGICA (12)						ENERGIA MAGICA (12)						SHOCK (10)					
INIZIATIVA (10)						DIFESA (13)						MOVIMENTO (12)					
VITALITÀ (26)						ARMATURA						DANNI E FERITE					
Valore						Penalità						Uscita					
Colpi	Raggio	Risultato	In Carta	N. Attori	Uscita	%	Valore	Tiro Difficoltà	Primo Successo	Secondo	Terzo	Quarto	Quinto	Sesto	Settimo	Ultimo	
					00000	10%	13	13	11	11	11	11	11	11	11	11	
					00000	60%	16	16	13	13	13	13	13	13	13	13	
					00000	70%	18	17	15	15	15	15	15	15	15	15	
					00000	80%	21	19	17	17	17	17	17	17	17	17	
					00000	90%	23	21	19	19	19	19	19	19	19	19	
					00000	100%	26										
					00000	PNR	31										

CAPITOLO SECONDO

CHECK E TIRI ABILITÀ

Illustr. di Fabio Ciceroni



Col termine check sulle abilità (o tiro abilità) 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 primarie e secondarie o su virtù.

Check su caratteristiche principali: questo tiro dovrà effettuarsi quando, per compiere una determinata azione verrà usata una delle cinque caratteristica primarie: *Forza*, *Destrezza*, *Volontà*, *Percezione* o *Conoscenza*.

*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 Destrezza contro la resistenza della stessa (decisa dal Narratore).*

Check su abilità: sono da effettuarsi ogni qual volta si dovrà usare un'abilità di cui il personaggio dispone, come ad esempio una di combattimento (Spade, Scudi, Pistole) o un'abilità magica (Aeromanzia o Necromanzia) o furtiva come *Borseggiare*, e così via. In seguito faremo degli esempi chiarificatori.

Check su caratteristiche derivate: vengono effettuati quando si presentano situazioni particolari che li richiedono, come tiri **Shock**, tiri **Iniziativa**, e così via.

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 78), per vedere se quanto ha visto influirà sulla sua salute mentale.

La tabella delle difficoltà

Differenza fra i check

E' importante chiarire la differenza tra i **check** 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 crearne una per l'occasione; ma dato che questa ipotesi si verifica molto raramente, è preferibile usare check sulle abilità.

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**.

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 borseggiare 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 contrattare 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 effettuare 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 una 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 borseggio, 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 influenti 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 a 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 effettuare il tiro

Quanto è difficile per un personaggio compiere una certa azione? In che modo il **Narratore** decide la difficoltà 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 eguagliato o superato dall'abilità (o caratteristica) 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 sterzata e stretta, le macchine degli anni '20 non avevano l'A.B.S. 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 **check** 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 innanzi tutto considerare quali variabili entrano in gioco durante la scena. Per rifarsi all'esempio

di Tom, occorre considerare su che tipo di strada si stava camminando (stretta, larga, sdruciolevole, liscia, bagnata), quali erano le condizioni di visibilità (buio, crepuscolo, pieno giorno, nebbia), che tipo di macchina si stava usando e così via. Tutte queste variabili, che mutano in base alla scena che i personaggi stanno vivendo, influiscono sui tiri di 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 10 può essere d'aiuto per rendersi conto del livello da assegnare.

Tabella 10: Difficoltà delle azioni di gioco

DIFFICOLTÀ	AGGETTIVO	SENZA DADI
8	Routine	3
9		4
10		5
11	Facile	6
12		7
13		8
14	Impegnativo	9
15		10
16		11
17	Poco probabile	12
18		13
19		14
20	Difficile	15
21		16
22		17
23	Molto difficile	18
24		19
25		20
26	Estremamente difficile	21
27		22
28		23
29	Quasi impossibile	24
30		25
	Solo un miracolo	25

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 salvezza 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 di lancio è molto alta, egli tira un bel 9 e, sommandolo 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 M. Schumacher (il quale probabilmente sarebbe passato su due ruote salutandolo contemporaneamente con la manina l'incredulo mostro).

Questa sottile differenza è in realtà molto importante e non capirla 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 ID10.

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 Gil-mart 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).

• *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.*

Gradi di successo nel check

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

• **fumble**: quando il tiro è inferiore a 10 rispetto al livello di difficoltà. In tal caso l'insuccesso è eccezionale ed oltre a fallire il check si subiscono anche effetti negativi, decisi dal **Narratore**, in base al tipo di azione. Il fumble viene applicato raramente nei check su abilità, mentre è più facile usarlo durante il combattimento;

• **fallimento**: nel caso in cui il risultato sia inferiore di oltre 1 punto al livello di difficoltà, ma non inferiore a 10;

• **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 di due); in tal caso il **Narratore** può concedere di effettuare un nuovo **check** o, in casi estremi, chiudere 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 molto migliori di quelle sperate.

Facciamo un esempio. Il Dott. James Jones, amico e collega del prof. Milton, sta perlustrando un cunicolo della camera sepolcrale 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.

Tiri aperti

Ogniquale volta 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, che viene chiamato col nome di tiri aperti, può andare avanti finché il risultato ottenuto continui ad essere 10 e permette al personaggio di poter ottenere risultati strabilianti e compiere, in casi rari, anche azioni al di fuori della sua portata.

• *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 e coloro che privilegiano la narrazione, possono sperimentarlo in questo modo.

Per quanto riguarda i check sulle abilità e caratteristiche, 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, come indicato nella colonna "Senza Dadi" della Tabella 10.

Se ad esempio un'azione Difficile ha normalmente un valore pari a 19 o 20, questo 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 11 può essere portata come esempio:

Tabella 11: Bonus per le azioni di gioco

IMPEGNO DEL GIOCATORE ALL'ABILITÀ O CARATTERISTICA	VALORE DA AGGIUNGERE
Scarso	2
Mediocre	4
Buono	6
Ottimo	8
Eccezionale	10

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 45: in quel capitolo verrà descritto come giocare senza l'uso dei dadi.



Uso delle carte azione

In relazione al combattimento senza dadi un ottimo supporto è rappresentato dall'uso delle Carte Azione. Con esse non si vuole assolutamente far diventare Dimensioni un gioco di carte; queste servono solamente come supporto per dare più consistenza alle possibili azioni intraprese dai giocatori e dagli antagonisti.

Ogni carta, ma in generale ogni azione visto che l'uso delle carte è puramente indicativo, rappresenta una possibile manovra che può essere intrapresa durante il combattimento e può dare al personaggio o al P.N.G. bonus e malus sui valori di attacco, difesa ed iniziativa.

Questo consente di eliminare l'aleatorietà del dado e proiettare la scena in una realtà più legata all'azione dichiarata dal giocatore, proprio come un combattimento realistico.

Sulle varietà delle azioni possibili e sulla tipologia delle Carte Azione rimandiamo al capitolo relativo al combattimento a pagina 46.

Un sistema cinematografico

Per essere espliciti, 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 egli 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, senza però che questo diventi una costante.

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 sicuramente in secondo piano.

CAPITOLO TERZO

LE ABILITÀ

Illustr. di Fabio Ciceroni



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 12.

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 di **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, sarà sufficiente un po' di intuito e quanto riportato qui di seguito.

Tabella 12: Esempi di alcune principali abilità

ABILITÀ E LORO GRUPPI	DEFAULT	ABILITÀ E LORO GRUPPI	DEFAULT
EDUCAZIONE		AGILITA'	
Linguistiche		Combattimento	
Lingua X	Intuito	(Vedi Tabelle 18, 19, 20)	
Lingua Y	Intuito	Sportive	
Altre Lingue	Intuito	Nuoto	Vigore
Professionali		Scalare	Vigore
Antropologia	CONOSCENZA	Altri Sport	Vigore
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	MANUALITA'	
Informatica	CONOSCENZA	Artistiche	
Legge	CONOSCENZA	Fotografia	Intuito
Medicina	Intuito	Musica	Intuito
Navigare	Intuito	Pittura	Intuito
Occultismo	CONOSCENZA	Scultura	Intuito
Pronto Soccorso	Intuito	Altre Artistiche	Intuito
Psicoanalisi	Intuito	Manuali	
Seguire Tracce	Intuito	Carpenteria	Accuratezza
Storia	CONOSCENZA	Falegnameria	Accuratezza
Altre professionali	CONOSCENZA	Maiolica	Accuratezza
Magiche*		Riparazioni Elettromeccaniche	Accuratezza
Aeromanzia	Dote	Altre Manuali	Accuratezza
Idromanzia	Dote	Guida Veicoli	
Geomanzia	Dote	Cavalcare	Accuratezza
Piromanzia	Dote	Guidare Automobile	Accuratezza
Fotomanzia	Dote	Guidare Moto	Accuratezza
Taumaturgia	Dote	Pilotare Aereo	Accuratezza
Necromanzia	Dote	Pilotare Nave	Accuratezza
Psichemanzia	Dote	Altre di Guida	Accuratezza
Dendromanzia	Dote		
Magia Dimensionale	Dote		
Alchimia	Dote		

* Le abilità magiche sono ampiamente descritte in *Dimensioni Arcane*

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





Gruppo di 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, arcani 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. Effettuando un giusto **check** sull'abilità si potrà guarire ID6 **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 personag-

gio fallisce il **check**, lo stesso tiro può essere ripetuto da altri finché la ferita non viene curata, ma con una penalità di -1 all'abilità per ogni tentativo fallito; in pratica più personaggi possono curare la stessa ferita finché uno di loro non riesca nel tiro, ma ognuno può provare soltanto una volta ed ogni volta sarà più difficile a causa dei tentativi falliti dagli altri.

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**.

Medicina

Analogamente all'abilità Pronto Soccorso, Medicina permette di curare persone che 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 13 mostra la difficoltà da assegnare al personaggio che tenta di guarire una malattia. Questa difficoltà è da ritenere puramente indicativa e può essere modificata in base alle circostanze, ai periodi storici e ai mezzi a disposizione del curante.

Psicoanalisi

Serve per appurare se un soggetto soffre di malattie mentali e permette di curarle. Curare queste malattie può richiedere molto tempo.

Il numero di mesi necessari alla cura sono dati dalla differenza tra 20 e la media dei valori dell'abilità di Psicoanalisi del curante e della caratteristica Volontà di colui che viene curato.

Ad esempio ad un personaggio con Volontà 12 che va in cura da uno psicoanalista con abilità 18, gli occorreranno 5 mesi di cura: $20 - [(18 + 12)/2] = 5$.

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. La Tabella 14 riporta un esempio della difficoltà che può essere incontrata nel seguire tracce.



Tabella 13: Malattie

MALATTIA	DIFFICOLTÀ
Herpes, Acne, Raffreddore, Eczema, Rachitismo, Pellagra, Scorbuto, Anemia Ferro-privia	12
Bronchite, Morbillo, Varicella, Artrite, Dissenteria, Miopia	15
Diabete, Salmonellosi, Polmonite, Malaria, Rabbia	17
Insufficienza Cardiaca, Tubercolosi, Colera	18
Artrite Reumatoide, Meningite, Peste Nera, Lebbra	19
Poliomielite	20
Anemia Falciforme	21
Tumori, Leucemia	23
AIDS, Ebola	26
Morbo di Parkinson, Alzheimer	27

Tabella 14: Seguire tracce

CONDIZIONE	TEMPO	DIFFICOLTÀ
Tracce fresche	1-5 ore	15
Tracce vecchie	1-5 giorni	18
Tracce molto vecchie	1 settimana	21
Tracce deboli	1 mese	25

VARIAZIONI DIFFICOLTÀ

Terreno innevato	-4
Terreno argilloso	-2
Terreno sabbioso	-1
Terreno boscoso	-1
La preda è ferita	-2
Terreno roccioso	+2
Terreno duro (asfalto, cemento, piastrelle)	+1
Condizioni di pioggia	+3
Condizioni di neve	+4

Ad esempio se si stanno cercando tracce di un paio di giorni su un terreno innevato di una vittima ferita e sta nevicando si avrà una difficoltà pari a 18, -4 (terreno innevato), -2 (preda ferita), +4 (perché sta nevicando) per un totale di 16.

Altre condizioni possono essere inserite dal Narratore in base al tipo di situazione in cui vengono cercate tracce ed impronte.

Magiche

Le abilità magiche sono ampiamente descritte nel volume *Dimensioni Arcane*, pertanto si rimanda il lettore a tale pubblicazione.

Gruppo di Agilità

Combattimento

Le abilità di combattimento, data la loro particolarità, sono trattate in paragrafo apposito a pagina 34.

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 sapere se un personaggio sa nuotare, ovvero rimanere a galla senza annegare, deve avere il valore dell'abilità pari almeno a 8. La velocità in acqua, durante il nuoto, per personaggi umani, è pari ad un terzo del valore di Movimento.

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 round. 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. In certe situazioni il Narratore può dare dei bonus o dei malus al tiro *Borseggiare*: questi dipenderanno dal tipo di scena che si sta vivendo, se il borseggiatore opera in un luogo con molta confusione potrà avere bonus da +1 a +3, in caso contrario i bonus potranno trasformarsi in penalità.

Furtività

E' l'abilità tramite 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). Per i bonus e malus vale quanto detto per *Borseggiare*.

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 15 potrà essere usata come esempio.

Tabella 15: 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

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 16 potrà essere usata come esempio.



Gruppo di 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 di veicoli

Raggruppano 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 pari o superiore ad 8.

Cavalcare (Tipo di Animale)

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

Tabella 16: Scassinare

TIPO DI OGGETTO DA SCASSINARE	DIFFICOLTÀ	ESEMPIO
Serratura o meccanismo debole	15	Porta normale
Rinforzata	17	Porta rinforzata
Ben costruita	19	Porta blindata
Anti-Scasso	21	Cassaforte domestica
Blindata	24	Cassaforte banca



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:

Vigore

$$(FOR + DES)/2$$

mentre per le armi a distanza sarà:

Accuratezza

$$(DES + PER)/2$$

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.

Le Tabelle 18, 19 e 20 mostrano 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 Contendenti, 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 17), 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 Tabelle 18, 19 e 20).

Nel caso che vi siano penalità o bonus, questo verrà riportato in tabella, 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 ritornando al guerriero visto durante la creazione del personaggio a pagina 19. Egli 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

Tabella 17: Penalità alle categorie delle armi

ABILITÀ	DEFAULT	VALORE DEFAULT	PENALITÀ DEL GRUPPO AGILITÀ	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

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 come riportato dalla tabella.

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'alabarda: 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 (18, 19 e 20), 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;
- **dimensioni:** indica le dimensioni dell'arma in base alle regole a pagina 51. D sta per combattimento disarmato, P sta per armi piccole, M per armi medie, G per armi grandi e L per armi lunghe.
- **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. $\frac{1}{2}$ significa un colpo ogni due turni, $\frac{1}{3}$ un colpo ogni tre, e così via.
- **colpi:** il numero di colpi nel caricatore dell'arma da fuoco o in altre armi da lancio.



Tabella 18: Armi bianche a distanza

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

Tabella 19: Armi da fuoco

CATEGORIA	DEFAULT	BONUS/MALUS	DANNI	DANNI MEDI	RAGGIO	C/R\$	COLPI\$
Pistole*							
Calibro .22	Accuratezza	AGILITÀ +2	1D8	4	10	1	6
Calibro .32	Accuratezza	AGILITÀ +2	1D8+1	5	15	1	8
Calibro .38 / 9mm	Accuratezza	AGILITÀ +1	1D10+1	6	15	1	10
Calibro .44 Magnum	Accuratezza	AGILITÀ	2D8+2	11	20	1	9
Calibro .45	Accuratezza	AGILITÀ	2D8+1	10	20	1	8
Fucili** 🖐️🖐️		AGILITÀ -1					
Carabina Cal. 22	Accuratezza	AGILITÀ -1	1D10+1	6	30	1	6
Carabina Cal. 30	Accuratezza	AGILITÀ -1	2D6+2	9	50	1	6
Carabina Cal. 45	Accuratezza	AGILITÀ -1	2D10+2	13	80	1	1
Canne Cal. 20	Accuratezza	AGILITÀ -1	2D6+1	8	15	1	4
Canne Cal. 12	Accuratezza	AGILITÀ -1	3D6+2	13	20	1	5
Mitragliatori		AGILITÀ					
AK 47	Accuratezza	AGILITÀ -2	2D10	11	80	Raf.	30
M 16	Accuratezza	AGILITÀ -1	2D6+1	8	100	Raf.	20/30
Uzi SMG	Accuratezza	AGILITÀ -1	1D10+1	6	40	Raf.	25/32
Ingram MAC-11	Accuratezza	AGILITÀ -2	2D8+1	10	5	Raf.	32
Thompson	Accuratezza	AGILITÀ -2	2D8+2	11	10	Raf.	50/100

Tabella 20: Armi da mischia

CATEGORIA	DEFAULT	BONUS/MALUS	DANNI	DANNI MEDI	RIT.INIZIATIVA	DIMENSIONI
Corpo a corpo	Vigore	AGILITÀ + 2	+1	1		D
Lotta#	Vigore	AGILITÀ +1	#	#		D
Arti Marziali	Vigore	AGILITÀ	1D4	2		D
Schivare	Accuratezza + 4	AGILITÀ	-	-		-
Acrobazie	Accuratezza - 2	AGILITÀ	-	-		
Asce		AGILITÀ				
Accetta	Vigore	AGILITÀ	1D6	3		P
Ascia a due lame	Vigore	AGILITÀ	1D8+1	5	-1	M
Grande Ascia 🖐🖐	Vigore	AGILITÀ	1D10	6	-2	G
Grande Ascia Bipenne 🖐🖐	Vigore	AGILITÀ	2D6+1	8	-3	G
Pugnali		AGILITÀ +1				
Coltello	Vigore	AGILITÀ +1	1D2	1		P
Serramanico	Vigore	AGILITÀ +1	1D3	2		P
Medio	Vigore	AGILITÀ +1	1D4	2		M
Grande	Vigore	AGILITÀ +1	1D4+1	3		M
Flagelli		AGILITÀ -1				
Normale	Vigore	AGILITÀ -1	1D8+1	5	-1	M
Militare II	Vigore	AGILITÀ -1	1D10	6	-2	G
Contundenti		AGILITÀ				
Martello da Guerra	Vigore	AGILITÀ	1D8+1	5		M
Bastone	Vigore	AGILITÀ	1D4	2		G
Mazza	Vigore	AGILITÀ	1D6+1	4		M
Spade		AGILITÀ				
Daga	Vigore	AGILITÀ	1D6	3		M
Normale	Vigore	AGILITÀ	1D8	4		M
Bastarda 🖐🖐🖐🖐	Vigore	AGILITÀ	1D8+1	5	-1	M/G
Scudi @		AGILITÀ +3				
Piccolo	Vigore	AGILITÀ +3	+1	1		P
Medio	Vigore	AGILITÀ +3	1D2	1	-1	P
Grande	Vigore	AGILITÀ +3	1D3	2	-2	P
Armi Lunghe 🖐🖐		AGILITÀ -1				
Alabarda	Vigore	AGILITÀ -1	2D8	9	-3	L
Giavellotto	Vigore	AGILITÀ -1	1D10	5	-2	L
Lancia	Vigore	AGILITÀ -1	2D6	7	-2	L
Picca	Vigore	AGILITÀ -1	2D6	7	-2	L

Legenda

* Le pistole possono essere semiautomatiche o a tamburo (rivoltelle). Le rivoltelle non si inceppano mai ed hanno solo sei colpi.

** fucili a canne possono essere a pompa a canne affiancate. Nel secondo caso si può sparare contemporaneamente con entrambe le canne raddoppiando il danno. I fucili a canne affiancate differiscono da quelli a pompa anche perché non si inceppa

no mai, il ritardo sull'Iniziativa è di -1 e hanno solo due colpi.

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

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

Per la descrizione dell'abilità Lotta vedi manuale.

\$ Le pistole revolver hanno tutte 6 proiettili in canna.

£ 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.

Le dimensioni delle armi sono: D = corpo a corpo, G = Grande, L = Lunghe, M = Medie, P = Piccole.



Nuove abilità e abilità non necessarie

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 **check** su caratteristiche "una tantum", in tal caso il **Narratore** può sentire il bisogno di creare nuove abilità.

Se decide di farlo i passi da fare sono i seguenti:

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 è preferibile usare 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'in-

terpretazione 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 sopperire solo attraverso l'interpretazione e che riguardano, in maniera molto stretta, il personaggio e il mondo in cui esso è calato.



Avanzamento delle abilità

Esperienza diretta

Ogni volta che un personaggio utilizza con successo un'abilità o una caratteristica (principale o derivata), impara qualcosa; l'esperienza diretta infatti è uno dei metodi più semplici e naturali per apprendere le cose. Per simulare questo apprendimento è stata creata la Scheda dell'Esperienza riportata nel secondo foglio della scheda del personaggio. Su di essa vengono elencate tutte le abilità e le caratteristiche principali del personaggio e, ogni volta che egli 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** più uno. Se ad esempio, un personaggio 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 aumentare 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 delle abilità.

Inoltre una volta che l'abilità o la caratteristica sono state aumentate, **gli usi verranno azzerati** e si ricomincerà 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 **Movimento**), 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 **Movimento** si potrà decidere di assegnare l'uso o alla *Forza* o alla *Destrezza*. In un giusto check **Iniziativa** invece si potrà decidere di assegnare l'uso o alla *Percezione* 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 debbono essere nemmeno presi in considerazione, la maggior parte dei check che un personaggio effettua possono essere considerati validi ai fini dell'esperienza, l'importante 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 segnare 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* quattro volte, ma solamente una; al combattimento successivo potrà segnare nuovamente.

mente.

Come abbiamo detto sopra quando si va molto avanti con le abilità di combattimento imparare cose nuove resta sempre più difficile. Per questo motivo si consiglia al Narratore di far segnare le abilità dei personaggi dei propri giocatori che hanno raggiunto valori elevati (cioè superiori a 18), solo quando questi combattono o hanno a che fare con altri personaggi o creature abili quanto o più di loro: cioè con un valore sull'abilità pari o superiore



re. In fin dei conti se un maestro d'arme sconfiggere un principiante in un duello, non imparerà nulla di nuovo ai fini del combattimento e le sue abilità resteranno immutate.

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 numero di usi pari al loro **Valore finale** più uno (o 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 i essi si comportano. Generalmente si va da un minimo di 1 punto

ad un massimo di 15 nel caso di scenari più lunghi e complessi. La Tabella 21 può essere utile per vedere l'esperienza da assegnare ai personaggi.

Unico vincolo a questo sistema è che ad una singola abilità o caratteristica non potranno essere assegnati più di cinque punti in questo modo.

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

Apprendere 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. Un ruolo molto importante lo giocano eventuali insegnanti. Per abilità particolarmente complesse sarà sempre necessario avere un tutore o un maestro che guidi il personaggio e gli insegni quanto necessario. Come sempre il **Narratore** dovrà decidere in base alla situazione che si viene a creare.

Tabella 21: Punti esperienza

OBIETTIVI	PUNTI ESPERIENZA
Missione primaria fallita	1
Missione primaria fallita ma altre secondarie portate a termine	3
Missione primaria parzialmente riuscita	5
Missione primaria parzialmente riuscita e missioni secondarie riuscite	8
Missione principale riuscita	10
Missione principale e secondarie riuscite	12
Tutti gli obiettivi sono stati centrati ed è stato fatto anche qualcosa in più	15



CAPITOLO QUARTO

COMBATTERE

Illustr. di Fabio Ciceroni



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 banale o meno efficace. Coloro che adorano sguazzare in lanci di dado complessi e macchinosi resteranno un po' delusi; chi ama invece il gioco semplice, veloce e dinamico resterà comunque soddisfatto (o così ci auguriamo!).

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 però 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 visse all'interno di una scena cinematografica. In questo modo si guadagnerà sicuramente in precisione e in divertimento.

Per il combattimento con la magia si rimanda all'apposito capitolo del manuale di *Dimensioni Arcane*.



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 per alcuni, descrive come avviene il combattimento in Dimensioni. Vi consigliamo quindi di evitare di leggerla la sera tardi prima di andare a dormire,.... a meno che non soffriate di insonnia!

Il combattimento generalmente si compone delle seguenti fasi:

- dichiarazione degli intenti da parte del giocatore;
- 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, ognuno dei quali 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 (o mischia);
- a distanza.

In più le abilità di combattimento possono distinguersi in tre tipologie:

- abilità strettamente difensive: come l'abilità *Schivare* e il la caratteristica derivata **Difesa**;
- abilità strettamente offensive: derivanti da armi utilizzate solamente per attaccare (pistole, balestre, 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 intenderemo tutte le abilità che rientrano sotto le categorie viste a pagina 34, incluso 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 intraprendere, 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; inoltre, così facendo, non potrà intraprendere azioni difensive per quel round.

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

Tabella 22: Azioni aggiuntive

VALORE ABILITÀ	AZIONI AGGIUNTIVE	A Z I O N I MASSIME	NUMERO MASSIMO ATTACCHI
9 o meno	Nessuna	2	1
10 - 20	Nessuna	2	2
21 - 24	1	3	3
25 - 29	2	4	3
30	3	5	3

Ad esempio 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 21, 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. 45). Non potrà sferrare tre attacchi perché l'azione aggiuntiva appartiene all'abilità *Schivare* e non dall'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 attacchi 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.

Anche le azioni massime che ogni personaggio potrà fare in un round sono riportate nella Tabella 22.

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.

Nel caso di abilità elevate quando si combatte con più armi di diverso tipo va sempre tenuto conto del numero di azioni aggiuntive e degli attacchi massimi che si possono fare. Se si ha l'abilità Pugnale 25 e Spada 21 (e si usano insieme in un combattimento), si potranno fare (stando a quanto descritto dalla Tabella 22), 2 azioni aggiuntive con il pugnale e al massimo 3 attacchi, mentre con la spada si potrà fare una azione aggiuntiva e al massimo 3 attacchi. Ciò significa che le azioni aggiuntive di Attacco e Difesa da effettuare saranno 3, per un totale di 5 azioni in un round. Il numero massimo di attacchi sarà di 5, tre col pugnale e due con la spada o vice versa. In base alla situazione si potrà decidere come procedere, considerando anche i diversi danni delle due armi.

Qual è il vantaggio si ha combattendo con due armi? Il vantaggio sta nel fatto che innanzi tutto, con una sola arma, non si potrebbero fare tutti questi attacchi (al massimo 3). Inoltre se si facessero 3 attacchi con il pugnale si avrebbe col primo un valore di 25, 21 al secondo e 17 al terzo (ogni attacco successivo con la stessa arma ha una penalità di -4). Se invece uso due armi avrei al primo 25 (pugnale), al secondo 19 (spada), al terzo 23 (ancora pugnale) come descritto nelle regole del combattimento con più armi a pagina 51.

[3] Per i patiti della tattica

Per i patiti del combattimento si può applicare una regola opzionale che incrementa il numero di azioni disponibili per un personaggio in un round. Essa incentiva la tattica di battaglia e le abilità belliche per coloro che hanno abilità di combattimento con un valore superiore a 18.

La Tabella 23 sostituisce, in questo, caso la Tabella 22.

Tabella 23: Azioni aggiuntive avanzate

VALORE ABILITÀ	AZIONI AGGIUNTIVE	AZIONI MASSIME	NUMERO MASSIMO ATTACCHI
9 o meno	Nessuna	2	1
10 - 18	Nessuna	2	2
19 - 21	1	3	3
22 - 25	2	4	3
26 - 29	3	5	3
30	4	6	4

L'azione aggiuntiva si ottiene con un valore di abilità pari a 19 e non più a 21; questo dà 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.

Fase 1: 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 colpire 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.

La dichiarazione degli intenti avviene in ordine inverso di Iniziativa. Ovvero i personaggi e le creature coinvolti nel combattimento dichiareranno le loro intenzioni partendo da quello col valore di Iniziativa più basso fino a risalire a colui che ha il valore più alto. Questo fa sì che i personaggi più rapidi nell'esecuzione delle loro azioni possano intuire ciò che faranno gli altri che sono coinvolti nel combattimento e decidere di conseguenza.

Fase 2: 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 od 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 penalità nel valore di Iniziativa da -1 fino a -5.

Fase 3: 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 valore 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. 50).

Fase 4: Verifica dei Bonus e dei Malus

Durante il combattimento si possono verificare alcune situazioni che portano l'attaccante o il difensore a condizioni di vantaggio o di svantaggio rispetto ai propri 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 sottostante sono riportati alcuni esempi:

Tabella 24: Bonus e malus al combattimento

SITUAZIONE	BONUS/MALUS
Il personaggio è fortemente motivato o demotivato	da + 2 a -2
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 ogni avversario oltre il primo

Per avere una scena più efficace è 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, quanto più precisa potrà essere la valutazione del **Narratore** e, di conseguenza, l'assegnazione del vantaggio.

Per esprimere al meglio questa fase di gioco si possono utilizzare le regole relative alle Azioni da Combattimento e alle Carte Azione, attraverso le quali è possibile avere una visione più accurata dei possibili movimenti intrapresi, sia dai personaggi giocanti che da quelli non giocanti. A pagina 56 queste azioni sono definite in maniera dettagliata.

Fase 5: Attacco

Il tiro d'attacco

[1] Il tiro d'attacco sarà pari 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.

Valore abilità Arma ± Bonus = TOTALE DI ATTACCO

Per incrementare il valore di attacco è possibile sfruttare i vantaggi di combattimento descritti sopra o le Carte Azione.

[2] Per effettuare il tiro d'attacco basta vedere quale 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 o dell'uso delle Carte Azione (nel caso che queste vengano utilizzate).

Valore abilità Arma ± Bonus + 1D10 = 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.

Come regola opzionale il **Narratore** può decidere che il colpo va a segno anche se il **Totale d'Attacco** è uguale al **Totale di Difesa**. In tal caso non verranno inflitti Danni Fissi, ma solo quelli variabili (vedi pagina 46).

Fase 6: 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 una spada, uno scudo o un'altra in grado di parare).

L'abilità di parata con un oggetto, ha lo stesso valore dell'abilità di attacco con il medesimo; se quest'ultima non si possiede non sarà sviluppata neanche la parata. Ad esempio, un guerriero che ha un'abilità di *Uso della Spada* pari a 16, l'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 contrattaccare al proprio valore di Iniziativa 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.

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

$$[2] \text{ Valore abilità Parare } \pm \text{ Bonus/Malus } + \text{ ID10 } = \text{ TOTALE DI DIFESA}$$

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 ID10**, ma potrà solo anteporre **o il suo valore di Difesa o il suo valore dell'abilità Parare**. Nel caso di combattimento senza dadi il tiro di Difesa

o il valore dell'abilità Parare si applicherà con un malus di -4.

Ad esempio: Henry e Steven stanno attaccando Petrus. Henry 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.

[3] Quando si effettuano più parate, ogni parata oltre la prima da 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:

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

$$[2] \text{ Valore di Difesa } + 2 \pm \text{ Bonus } + \text{ ID10 } = \text{ TOTALE DI DIFESA}$$

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 lo 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:

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

L'uso di questa abilità, che è equivalente in tutto e per tutto ad una schivata parziale, non dà bonus al tiro ad eccezione di quando viene impiegata per effettuare una schivata totale, che in tal caso è di +2.

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.

*Ritornando all'esempio di prima dove Henry e Steven attaccavano Petrus e supponiamo che Petrus abbia un valore dell'abilità **Schivare** pari a 15. Dato che è già stato ferito i suoi intenti sono quelli di fuggire e per questo tenta una Schivata totale. Henry prova a vibrargli un colpo totalizzando 18 mentre Steven totalizza 21. Petrus effettua un unico tiro comparandolo con i totali di attacco dei suoi avversari: tira un 2 più il bonus di +2 dato dalla schivata totale fa 19. Il primo colpo riesce ad evitarlo, ma il secondo lo colpisce infliggendogli 2 Danni Fissi più gli eventuali Danni Variabili.*

Se Petrus avesse tentato un schivata parziale sarebbe stato colpito da entrambi perché il suo valore totale sarebbe stato pari a 17.

Abilità Acrobazie

Questa abilità, in combattimento, può essere usata in maniera simile all'abilità Schivare. Permette di fare acrobazie, salti carpiati, piroette e movimenti funambolici, permettendo al personaggio di essere colpito più difficilmente.

Diversamente da Schivare, però, un eventuale contrattacco non comporta la penalità di -3 al tiro d'attacco; inoltre se usata come manovra di schivata totale il personaggio potrà contrattaccare anche dopo aver schivato con una penalità di -3 al tiro d'attacco.

Il suo valore di default è così calcolato:

$$\text{Valore Default dell'abilità Acrobazie} = (\text{DES} + \text{PER})/2 - 2$$

Fase 7: I Danni subiti nel Combattimento

Qualora l'attacco abbia successo e l'avversario venga colpito si determina la quantità del danno inflitto. La misura delle ferite arrecate alla vittima è calcolata in base ad un criterio che considera sia la bravura del personaggio nel colpire l'avversario, sia la componente 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 difenderà bene tanto più si eviterà di essere danneggiati.

La seconda componente dipende dalle caratteristiche dell'arma che si usa: a parità di abilità nel colpire, una 44 magnum od una spada a due mani faranno molto più male di una calibro 22 o di un semplice coltello. Questo

danno variabile (qualora non si usi il danno medio indicato nelle Tabelle 18, 19 e 20), viene espresso dal lancio di dadi a quattro, sei, otto, dieci facce, a seconda del tipo e delle caratteristiche dell'arma usata. Una tabella riepilogativa delle caratteristiche di tutte le varie armi è fornita a pagina 36.

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: Gilmart sta attaccando Baldus in un duello con armi bianche. La sua abilità con la spada è pari a 14 e quella di Baldus pari a 12. Gilmart 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 o, se si usa il sistema di regole avanzato, inizierà a morire.

[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** del personaggio, questi non subirà gravi penalità, oltre lo stordimento (per lo stordimento vedi pagina 55).

Se invece l'ammontare dei danni raggiunge o supera questo ammontare, allora è possibile che il colpo subito sia stato di tale potenza da fare perdere i sensi. In ogni caso quando la **Vitalità** 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 compilata secondo le direttive viste a pagina 20. 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 perdere i sensi. Se il tiro ha successo egli resterà in piedi altrimenti cadrà a terra privo di coscienza.

*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 le proprie azioni (se si usano le regole avanzate avrà comunque delle penalità come descritto nel paragrafo seguente). 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.

In certi casi, qualora la motivazione del personaggio di rimanere cosciente sia molto alta (magari perché nella scena sono coinvolte persone a lui molto care, o per motivi analoghi), è possibile evitare di rimanere storditi e di continuare a combattere o fare altre azioni. In questo caso tutto dipenderà dalla forza interiore del personaggio, ovvero dalla sua Volontà. Infatti riuscendo in un check Volontà, con lo stesso valore di difficoltà usato per il check Forza, egli può evitare la perdita dei sensi e rimanere in piedi per tanti round quant'è il suo valore di Volontà.

Ritornando all'esempio di Jack nel momento della sua prima ingiuria e supponendo che in gioco ci fosse la vita della sua donna, egli potrà tentare di non perdere i sensi e resistere al dolore causatogli dalla brutta ferita, riuscendo in un check Volontà con difficoltà pari a 15.

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 doppio del 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.

[3] Penalità derivanti da Ferite

Come abbiamo appena visto un personaggio che subisce grosse quantità di danni può perdere i sensi dovuti al grande affaticamento, alla perdita di sangue causata da emorragie interne ed esterne, a fratture, allo shock derivante dalla potenza del colpo preso e così via.

Il fatto di perdere o meno i sensi dipende dal check

Forza e dalla quantità di Vitalità perduta; se comunque il check riesce ciò non vuol dire che il personaggio, o la creatura ferita, resti immune da altri effetti causati dalle ferite inferte.

Normalmente un personaggio ferito è soggetto a forti penalità in proporzione alla gravità dei danni presi. Nell'ultima colonna della tabella 9 a pagina 22 e, nella scheda del personaggio, sono riportate le penalità a cui si viene assoggettati in caso di una cospicua perdita di Vitalità.

Qualora i danni subiti superino il 50% della Vitalità totale inizieranno una serie di penalità che andranno da un minimo di -1 ad un massimo di -5; tali penalità si applicheranno su tutti i check effettuati dal personaggio o dalla creatura colpita. Come si può vedere dalla Tabella 9 a pagina 22 la massima penalità si ha quando viene persa il 90% della Vitalità, ed è pari a -5.

Questa semplice regola sebbene incrementi l'effetto realistico delle scene, porta inevitabilmente i personaggi ad una maggiore fragilità e pertanto consigliamo di usarla solo nel caso in cui i personaggi siano particolarmente abili e potenti o in scenari particolarmente realistici.

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 seguente ne è un esempio.

Tabella 25: Armature

PROTEZIONI ED ARMATURE	VAL. PRO- TEZIONE	INGOMBRO	PENALITÀ DES/ABILITÀ
Vestiti pesanti	1	1 spazio	-
Armatura di Cuoio	2	2 spazi	-
T-Shirt corazzata			
Armatura di Cuoio	4	3 spazi	-2/-1
Borchiato			
Armatura di Maglie	6	3 spazi	-4/-2
Armatura di	8	4 spazi	-6/-3
Scaglie			
Completo anti sommosa			
Armatura di Piastre	10	5 spazi	-8/-4
Tenuta completa da artificiere			
Giubbotto anti- proiettile in Kevlar	12	3 spazi	-4/-2

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.

L'ultima colonna della Tabella 25 indica eventuali penalità alla mobilità date dall'indossare queste pesanti protezioni. Tali penalità si applicano al valore della caratteristica Destrezza per quanto riguarda il numero a sinistra della barra, mentre ai valori delle caratteristiche derivate Difesa, Iniziativa, Movimento, alle virtù di Vigore e Accuratezza, ed a tutte le abilità del gruppo Agilità, si applica il numero a destra della barra.

Ad esempio un personaggio che indossa una armatura di Piastre avrà una penalità su tutti i check Destrezza di -8, mentre su gli altri tiri riguardanti in qualche modo la Destrezza, come l'abilità Spade o Schivare, la penalità sarà di -4.

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 una azione «illegale», ma divertente ed emozionante che una molto precisa, ma priva di pathos. Dopotutto le regole sono fatte per essere infrante.

- Far dichiarare sempre gli intenti dei personaggi dai rispettivi giocatori prima dell'inizio del round di combattimento.

- 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 bisticche.

- Sentitevi liberi di interpretare le regole nella maniera più flessibile possibile. Se lo ritenete opportuno, inventatevi 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.

- Non siate troppo fedeli a quello che dicono i dadi: stando alla statistica ogni personaggio ha i tiri contati...



Regole speciali di combattimento [3]

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.

L'abilità *Lotta* invece, serve per immobilizzare l'avversario o bloccare i suoi colpi derivanti da armi che si utilizzano in mischia.

Corpo a corpo

L'uso di quest'abilità comprende: pugni, calci, testate, colpi di gomito e qualsiasi altro colpo inferto tramite l'uso del corpo.

La Tabella 26 qui riportata, mostra in maniera più dettagliata l'uso delle singole manovre di combattimento incluse nell'abilità Corpo a Corpo. In questo modo sarà possibile specificare meglio le azioni usando questa abilità.

Tabella 26: Corpo a corpo

MANOVRA	DIMENSIONI	RIT. INIZIATIVA	DANNO
Pugno	D		0
Calcio	P	-1	+1
Testata	D	-1	+2
Colpo di Gomito/ Colpo di Ginocchio	D	-2	+1

Rispetto al normale uso, dove il danno è sempre pari ad 1 e non c'è ritardo sull'iniziativa, si hanno variazioni dei danni variabili, ritardi sull'iniziativa e dimensioni dell'arma; in questo modo sarà il giocatore, o il **Narratore** nel caso di P.N.G., a stabilire quale colpo usare, anche in base all'andamento della scena.

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 **-3** sul tiro. Una volta afferrata l'arma si potranno effettuare dei **check** sulla *Forza* per vedere chi dei due lottatori prevarrà.

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 con una penalità di **-1** e una penalità di **-1** anche nel tiro di Iniziativa. Questo perché colpire un'arma in movimento non è cosa facile e richiede molta attenzione.

E' importante che il giocatore specifichi come il suo personaggio intenderà disarmare il suo avversario: se usando la forza bruta, sperando che il colpo sia tanto forte da lasciare che la vittima perda la presa, oppure usando la destrezza, magari con dei giochi da spadaccino o leve particolari.

Se il tiro ha successo, si dovrà effettuare un secondo, comparando il valore di Forza o Destrezza con quella del difensore. Se questo secondo tiro ha successo la vittima è disarmata.

Il fatto di usare la Forza o la Destrezza dipende dalle modalità con cui si vuole disarmare viste sopra.

Ad esempio Burg (*Spade 14* e *Forza 13*), vuole disarmare con la sua spada Kate (*Asce 15* e *Forza 10*), colpendo con forza la sua ascia. Burg attacca e totalizza $20 - 1 = 19$, mentre Kate, parando, totalizza 18: l'attacco riesce e Burg colpisce l'ascia della sua avversaria in maniera brusca. Ora, per vedere se Kate viene disarmata, Burg effettua un **check** *Forza* considerando come caratteristica attiva 13; il suo tiro è pari a 7 e totalizza un 20, mentre Kate ottiene

6, totalizzando 16. 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 sottrargli -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 verificano, basandosi sulla scena che si sta svolgendo.

Combattimento su veicoli e su 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 od 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.

Inoltre tutti i valori delle abilità di Attacco o di Difesa non possono essere maggiori del valore dell'abilità Cavalcare o di guida del veicolo utilizzato.

Eventi sfavorevoli

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.

In più tutti i valori delle abilità di Attacco o di Difesa non possono essere maggiori del valore dell'abilità Nuotare.

Bersagli parzialmente coperti

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

Posizioni elevate

Chi combatte da una posizione elevata rispetto al suo avversario può godere di un bonus sul tiro di attacco da +1 a +2.

Colpi mirati e di precisione

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** ma si avrà un bonus di +3 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.

Nel caso si voglia colpire parti particolarmente piccole, come la testa di un uomo, un braccio e così via, occorrerà tenere a mente le regole riguardanti le dimensioni del bersaglio (vedi pagina 54). In questo caso colpire la testa di una persona può dare un malus di -4 al tiro per colpire, che, sommato al bonus di +3 del colpo di precisione va ad annullare i benefici del colpo mirato.

Se si voleva colpire la testa di un drago anziché quella di una persona, piuttosto che avere un malus di -4 si poteva avere un ulteriore bonus di +2. Se invece il drago lo si voleva colpire su un occhio, ed ipotizzando che questo fosse delle dimensioni della testa di un uomo, si ritornerebbe al caso precedente.

*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**, un bonus di +3 per via della mira, una penalità di -4 perché lo vuole colpire alla testa e di -4 perché il bersaglio è parzialmente*

coperto. La sua abilità con la Pistola è di 16 e il difensore ha una **Difesa** di 12. Al suo totale d'attacco verrà modificato di -5. Al valore così ottenuto, 11, verrà sommato il risultato del tiro del dado che ammettiamo sia 5. 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; 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 20 a pag. 37; 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. 42. Questo perché avendo due armi è più facile portare l'attacco a bersaglio. Eventuali attacchi successivi al secondo, comunque, dovranno essere effettuati con il solito **-4**.

Tattiche di combattimento: lunghezza delle armi bianche

Durante un combattimento corpo a corpo con armi bianche (spade, pugnali, asce, alabarde, pugni e così via), gioca un ruolo importante anche la grandezza delle armi che si stanno usando; più precisamente le dimensioni delle stesse.

Non sarà la stessa cosa combattere contro un avversario, o più d'uno, che usano armi lunghe come picche o lance, oppure corte come pugnali o daghe.

Supponiamo per semplicità due combattenti Argon e Lithiel: il primo combatte con un pugnale mentre il secondo impugna un'ascia bipenne a due mani. Ora, per quanto Argon sia bravo, egli nell'affrontare un avversario con un'arma a due mani sarà messo in una posizione di svantaggio fin tanto che il secondo può tenerlo a debita distanza.

E' chiaro che Lithiel gode di un bel vantaggio in quanto la sua arma è più lunga e per Argon sarà difficile andarlo a colpire con il suo piccolo pugnale. Se però quest'ultimo riuscisse ad avvicinarlo

a Lithiel, uscendo dalla portata della sua ascia bipenne ed entrando in stretto contatto, sarebbe lui stesso ad avere una posizione di vantaggio dato che, a questo punto, il suo pugnale potrebbe colpire facilmente l'avversario mentre questi non riuscirebbe a vibrare i suoi colpi in maniera ottimale, impedito dalla grossa arma a due mani che ha bisogno di grandi spazi di manovra.

Una situazione analoga poteva presentarsi se Argon impugnava una daga, cioè una via di mezzo tra un pugnale ed una spada, e Lithiel una Picca, un'arma molto lunga da impugnare con due mani.

In tutti questi casi è importante vedere quali sono le armi usate dai combattenti e, soprattutto, la distanza che li divide.

Queste due variabili possono incidere molto sull'andamento di uno scontro con armi bianche, ma mentre la grandezza delle armi è ben definita, sulla distanza possono nascere problemi: in questo caso la descrizione della situazione e l'intervento del Narratore dovranno essere fondamentali per ben chiarire la dinamica dei movimenti e il posizionamento dei personaggi all'interno della scena.



La taglia delle armi usate in combattimento può ricadere sotto cinque categorie definite dalla Tabella 27, che dà un'idea di come alcune tipologie tra le armi più comuni possono essere divise in base alle loro dimensioni

Tabella 27: Dimensioni delle armi

TIPOLOGIA	ESEMPIO	BONUS
Armi Naturali	Pugni, calci, testate, artigli, morso, pungiglioni, ecc...	0
Armi Corte	Pugnali, Daghe, Gladio, Scudi	+1
Armi Medie	Spade, Asce, Flagelli, Mazze	+2
Armi Grandi	Tutte le armi medie a due mani	+3
Armi Lunghe	Alabarda, Picche, Lance, Frusta e armi molto lunghe	+4

Tabella 28: Bonus e malus comparati

Att/Dif	Naturali	Corte	Medie	Grandi	Lunghe
Naturali	0	-1	-2	-3	-4
Corte	+1	0	-1	-2	-3
Medie	+2	+1	0	-1	-2
Grandi	+3	+2	+1	0	-1
Lunghe	+4	+3	+2	+1	0

Per quanto riguarda la prima categoria, Armi Naturali, sono rappresentate da tutte quelle armi attaccate al corpo di una creatura. Alcuni esseri particolari però possono avere armi naturali particolarmente lunghe come ad esempio dei tentacoli; in questo caso possono considerarsi anche armi di media grandezza o di rango ancor maggiore.

In forza di quando appena detto se si attacca o ci si difende da un leone con una spada normale si godrà di un bonus di +2 nei tiri di attacco e di difesa.

Attenzione però ad un altro importante elemento: la taglia di alcune creature. Questa può influenzare la dimensione delle loro armi naturali. Si pensi ad esempio ad un gigante alto 6 metri: sicuramente i suoi pugni, rispetto ad un uomo normale, non possono essere considerati armi naturali (con Bonus zero), ma rientreranno nella categoria delle armi grandi o lunghe.

In tutti questi casi occorrerà perciò tenere presente di quanto la grandezza di chi usa queste armi possa incidere nello svolgimento del combattimento.

La Tabella 28 evidenzia invece i vari bonus e malus che si possono ricevere in combattimento in base alle

armi usate dagli avversari. Incrociando l'arma usata con quella utilizzata dall'avversario si ottiene un bonus od un malus che dovrà essere aggiunto (o sottratto) da tutti i tiri d'attacco e di difesa che si compiranno usando quell'arma.

I bonus o malus che si acquisiscono in questo modo vengono applicati ai tiri di attacco, di difesa e iniziativa ogni volta che si usa l'arma in questione.

Ritornando all'esempio visto precedentemente, il duello fra Argon e Lithiel, e supponendo che il primo sia ad una distanza tale da usare la sua grande ascia al meglio, appare chiaro come Argon soffrirà di un malus di -2 sui tiri d'Attacco, di Difesa e di Iniziativa che effettuerà usando il suo pugnale contro l'ascia di Lithiel. Viceversa quest'ultimo godrà di un bonus di +2 sugli stessi tiri. Da notare che il bonus non va applicato nello stesso scambio per entrambe le parti: cioè se Argon attacca con un malus di -2 Lithiel non avrà un bonus difensivo di +2. Il bonus o penalità vanno applicati solo una volta per attacco/difesa: o sull'attaccante o sul difensore. In questo esempio perciò o Argon avrà un malus di -2 sul tiro d'attacco o Lithiel un bonus di +2 sul tiro di difesa nel caso parasse con la sua ascia. Ipotizzando un eventuale contrattacco, Lithiel godrebbe di un bonus di +2 sul tiro d'attacco o Argon di -2 sul suo tiro di difesa.

Ma cosa può fare Argon affinché il gap tra i due combattenti si inverta?

Fintanto che egli sarà tenuto a distanza da Lithiel sarà più difficile per lui attaccare e difendersi; però può provare ad entrare nella guardia difensiva del suo avversario ed avvicinarsi a lui in modo da colpirlo meglio ed invertire le cose.

Per far questo, in termini di gioco, occorrerà fare un confronto fra l'abilità Pugnali di Argon contro quella Asce di Lithiel: se il primo vince la manovra di avvicinamento avrà successo altrimenti la situazione rimarrà immutata.

Tentare una manovra di questo tipo viene considerata come un'azione di combattimento, di conseguenza se un personaggio dispone di due azioni a round potrà tentare una manovra di avvicinamento e difendersi (se gli riesce si difenderà godendo del bonus anziché avere il malus), oppure tentare una manovra ed attaccare.

Se la manovra riesce, Argon si porterà ad una distanza più consona a lui per attaccare e, nel round successivo, godrà di un bonus di +2 nei tiri di attacco, di difesa e di iniziativa, a meno che Lithiel non faccia una manovra tesa a riconquistare la distanza persa nel round seguente e, nel caso vi riuscisse, riportare la situazione al punto di partenza.

Un fattore importante da considerare quando si effettuano manovre di avvicinamento o di allontanamento è

dato dallo spazio percorso dai combattenti. Qui è il Narratore che decide come i personaggi si debbano muovere considerando le azioni da essi intraprese.

Se si tenta una manovra di avvicinamento probabilmente si cercherà di avanzare e chi si difende da questa cercherà di arretrare mantenendo la distanza.

L'uso dello scudo, solo in caso difensivo, non comporta nessuna penalità al personaggio che si difende.

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.

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 2, il resto va ignorato dato che le ferite provocate sono poco profonde. Vedi anche regole opzionali sul danno massimo a pagina 55.

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 a distanza

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, Janah 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.

Tutte le armi che vengono lanciate a mano hanno un raggio massimo pari al valore di Forza moltiplicato cinque.

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, mitragliatori 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 Tommy 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.

La raffica dura un'azione e può essere prolungata con due o più azioni come con tutti gli attacchi.

Se è importante sapere quando finiscono i proiettili si tenga conto che per ogni azione di raffica vengono consumati circa 6-10 (1d6+5) proiettili o anche di più, a seconda di 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, se è tripla fino a +3, se quadrupla fino a +4 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, di -3 se la taglia è un terzo o di -4 se è di un quarto (come la testa o un braccio di una persona), e così via fino ad un numero più piccolo deciso dal **Narratore** per colpire topi, gatti e qualsiasi 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 infliggerà 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 fossede 5 metri per ogni dado, quello totale sarebbe pari a 15 metri (3 dadi x 5 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 5 metri, infliggerà 3D10 danni entro i primi 5 metri, 2D10 danni tra 5 e 10 metri e 1D10 danni tra 10 e 15 metri.

Nel caso si tenti di lanciare ordigni esplosivi e si fallisca il tiro di attacco, per vedere a quanti metri di distanza cade l'oggetto, basterà fare la differenza tra il valore di difficoltà assegnato dal **Narratore** (nel caso si voglia colpire un'area precisa), o il tiro difensivo avversario, e il tiro ottenuto. Va tenuto conto anche della massima gittata a cui si può arrivare che, nel lancio a mano di

una granata o di un oggetto di tale massa (circa un etto), è pari, in metri, al valore di Forza moltiplicato cinque (per oggetti più pesanti il **Narratore** può diminuire il raggio a $FOR \times 4$ o $FOR \times 3$).

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. Va da se che se la vittima si trova fuori dal raggio massimo di gittata raggiungibile, andrà aggiunta anche la distanza che separa la vittima dal raggio massimo.

Facciamo un esempio: in uno scontro a fuoco in piena giungla tra il sergente Mc Clusky ed alcuni terroristi, il primo vuole lanciare una granata in un punto della foresta in cui questi si nascondono. L'abilità Lanciare del tenente è pari a 15 e la sua Forza è pari ad 11; questo gli consente di lanciare la granata ad un massimo di 55 metri.

*I nemici si trovano a circa 60 metri di distanza, così il sergente decide di lanciare la sua granata più in avanti possibile, sperando sul fatto che l'esplosione arrivi comunque a colpire i suoi nemici. Il **Narratore** assegna una difficoltà di 24, dopotutto sono molto distanti e la foresta è fitta di vegetazione.*

*Mc Clusky tira un 4 e totalizza 19. La granata cade a $24 - 19 = 5$ metri di distanza dal punto voluto, cioè dai 55 metri. Dato che la granata non poteva andare a più di 55 metri il **Narratore** decide che cade 5 metri prima, cioè a 50 metri. La granata esplode, ma dato che il suo raggio è di 15 metri colpirà tutti i terroristi che si trovano entro 15 metri dal punto dell'esplosione, ovvero fino a 65 metri dal tenente, che subiranno un danno pari ad 1D10.*

In caso di esplosioni il danno fisso non viene mai applicato, 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 (od un altro punto vitale quale plesso solare, stomaco, reni e così via), 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 ammontare, 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**.*

Ogni personaggio o creatura stordita avrà una penalità di -4 su tutti i check ed abilità. Alcune creature, come quelle meccaniche, non subiscono gli effetti dello stordimento.

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

Una regola alternativa

Per chi ama il gioco un po' più complesso qui di seguito verranno definite alcune regole per simulare lo stordimento in Dimensioni, ricordandovi comunque, che la migliore simulazione resta sempre l'interpretazione.

Ogni personaggio ha un numero di punti stordimento pari alla sua Vitalità. Ogni volta che si viene feriti, oltre che scalare il danno dalla propria Vitalità, si subiranno tanti punti stordimento pari al doppio dei danni subiti.

Quindi un personaggio a cui vengono inflitti 8 punti di danno scalerà la propria Vitalità di 8 e subirà anche 16 punti stordimento.

Ogni round di combattimento i punti stordimento verranno recuperati al ritmo di uno per round, fino a raggiungere il valore di Vitalità correntemente posseduto dal personaggio.

Nell'esempio appena visto il personaggio in questione, dopo aver subito 16 punti stordimento, ne recupererà 8

negli otto round successivi, sempre che non venga di nuovo colpito.

Se i punti stordimento raggiungono o scendono sotto zero, il personaggio resterà stordito fino a che non ritorneranno almeno ad uno.

Nel caso si venga colpiti alla testa o in altre zone vitali, i punti stordimento saranno il triplo della Vitalità persa.

Se un'arma viene usata per stordire, non per ferire, il danno inflitto verrà sottratto solo dai punti stordimento, mentre un terzo di questo si tramuterà in danno effettivo e quindi scalato dal valore corrente di Vitalità.

Errori durante il combattimento: i fumble

E' possibile che durante il combattimento l'attaccante possa compiere azioni particolarmente disastrose che, invece di offendere l'avversario, penalizzano se stesso o chi gli sta intorno, indipendentemente da chi sia.

Questo accade generalmente quando la differenza tra totale di difesa (o il valore difficoltà) e totale d'attacco sia inferiore ai dieci punti. In questi casi l'attaccante ha effettuato un'azione particolarmente rocambolesca o scoordinata o il difensore è stato così bravo da fargli commettere un errore.

Le conseguenze di questi fumble possono essere le più disparate: perdita dell'arma, rottura della stessa, cadute, ritardi per l'azione successiva, colpi portati su altri bersagli e così via.

Lasciamo al **Narratore** la facoltà di decidere se applicare questa regola, stabilire eventuali effetti a seconda della scena che si sta vivendo ed in base ai suoi gusti personali. Usate i fumble per ravvivare la scena non per distruggere personaggi: giocatori e non.

In caso di tiro aperto (ovvero un dieci naturale) il fumble non viene mai applicato.

Il danno massimo delle armi (opzionale)

Come si è detto nei paragrafi precedenti, in Dimensioni il danno è composto da una componente fissa ed una variabile. La regola dei tiri aperti permette, qualora nel tiro d'attacco si facciano una serie di dieci consecutivi, di far infliggere ad una qualsiasi arma, indipendentemente dalla sua taglia, un grosso ammontare di danni.

In questo modo anche un pugno o un temperino possono diventare mortali. A nostro avviso questo è possibile, anche se poco probabile, ma per ovviare a questo meccanismo, su cui tutti non sono d'accordo, è possibile introdurre una regola, da considerarsi strettamente opzionale: il **danno totale** massimo che può produrre una qualsiasi arma non può essere superiore al triplo del massimo danno variabile della stessa.

In questo modo un pugno, che infliggerebbe 1 punto di danno variabile, non ne può infliggere, in totale, più

di tre. Un pugnale che fa 1D4 non ne può infliggere più di 12, una spada che ne provoca 1D8 non più di 24, una calibro .32 da 1D8+1 non più di 27.

La Tabella 29 riepiloga 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 29: Bonus e penalità nel combattimento

SITUAZIONE	TIRO	INIZIATIVA
	ATTACCO	
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	+3	-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 quadrupla di un uomo	+4	
Taglia del bersaglio dimezzata di quella di un uomo	-2	
Taglia del bersaglio un terzo di quella di un uomo	-3	
Taglia del bersaglio un quarto di quella di un uomo	-4	
Colpire dopo aver schivato	-3	

Azioni di combattimento e carte azione

Come abbiamo più volte sottolineato nel corso di questo manuale, le azioni di combattimento e le carte azione possono rappresentare un sistema alternativo alla gestione delle scene di azione e delle battaglie in genere.

Va detto subito che l'uso delle carte non è strettamente necessario, in quanto le azioni possono essere dichiarate anche senza di esse.

Le carte restano un metodo per visualizzare e memorizzare meglio ciò che i personaggi, giocatori e non

giocanti, intendono fare.

Se si è scelto di combattere senza dadi le carte azione possono essere un ottimo sistema per rendere più vivi ed interessanti i duelli e i combattimenti.

Cosa sono

Le Carte Azione di Dimensioni sono un set di carte che possono essere usate durante il combattimento con il gioco di ruolo Dimensioni.

Attraverso queste carte è possibile dichiarare in maniera più dettagliata il tipo di azione che il personaggio intraprende durante il combattimento, rendendo lo stesso più avvincente e più ricco.

Esse possono essere giocate sia nel combattimento senza dadi, arricchendolo con numerose combinazioni di mosse d'attacco e difensive, che nel combattimento con i dadi, andando ad accentuare o a diminuire il fattore aleatorio presente in questa modalità di gioco.

Attraverso queste carte ogni personaggio, in una determinata fase del combattimento, potrà gestire le proprie abilità come meglio crede attraverso tutta una serie di combinazioni offensive e difensive a seconda delle inclinazioni e delle peculiarità del personaggio stesso.

Il file contenente le Carte Azione può essere scaricato dal nostro sito.

Struttura della carta

Ogni Carte Azione è formata da una struttura ben precisa come mostra l'immagine sottostante.

Nome: rappresenta il nome della carta stessa.

Numero: rappresenta il numero associato ad ogni carta.

Tipologia: ci sono tre tipologie possibili; CG significa Combattimento Generale; CC significa Combattimento Corpo a Corpo e CD che significa Combattimento a Distanza.

Immagine: l'immagine associata ad ogni carta.

Iniziativa: indicazione della variazione che subisce il valore di Iniziativa del personaggio che usa la carta.

Attacco: variazione che subisce il valore dell'abilità di attacco usata dal personaggio.

Difesa: variazione che subisce il valore di Difesa del personaggio, o il valore dell'abilità di difesa.

Descrizione: breve descrizione dell'azione che il personaggio intraprende.

Il valore di asterisco presente sulla carta (*) sta a significare una variazione nulla dei valori di Attacco, Difesa o Iniziativa. Il valore **ND** sta a significare un valore particolare per l'abilità di Attacco o Difesa descritto meglio nel paragrafo dedicato alla spiegazione di ogni singola carta.

Uso delle Carte Azione

Regole Semplificate

L'uso delle Carte Azione è molto semplice. Ogni carta appartiene ad una delle tre tipologie possibili: combattimento corpo a corpo, a distanza e generale, CC, CD, CG. Le prime potranno essere utilizzate solo da quei personaggi che sono impegnati in un combattimento corpo a corpo, mentre le seconde solo da coloro che vogliono usare armi a distanza. L'ultima tipologia può invece essere usata da entrambi.

Durante la fase di dichiarazione degli intenti ogni giocatore sceglie una carta in base all'azione che il suo personaggio intende perseguire. Non scegliere nessuna carta significa che il personaggio andrà ad intraprendere un'altra azione o che effettuerà le normali azioni di attacco e/o di difesa senza particolari bonus o malus. Per ogni round è possibile scegliere una sola carta.

In base alla carta, e quindi all'azione, che viene scelta in quel round, i valori di Iniziativa, Attacco e Difesa saranno variati, in più o in meno, a seconda di quanto riportato nella carta stessa.

Ad esempio la carta n. 4, Attacco Impetuoso, garantirà nel combattimento corpo a corpo, per quel round, un bonus di +3 sul tiro d'attacco e un bonus di +1 sul valore di Iniziativa, ma viceversa influirà negativamente sul suo valore di Difesa, nel caso si effettuassero schivate o parate, con una penalità di -4. Questo perché il personaggio andrà ad intraprendere un'azione in cui si impegnerà al

massimo per colpire l'avversario e, di conseguenza, si sbilancerà dal lato difensivo.

L'effetto di ogni carta sarà valido solo per quel round di combattimento, salvo quanto diversamente specificato nella carta stessa. Ritornando all'esempio precedente, il personaggio che compirà l'attacco impetuoso avrà un +3 sull'Attacco, un +1 sull'Iniziativa ed un -4 in Difesa solo per quel round di combattimento, cioè fin tanto che effettua questo tipo di manovra.

Se invece dell'Attacco impetuoso egli avesse effettuato una Schivata, il malus di -3 si sarebbe dovuto applicare al successivo attacco o alla successiva azione, eccetto quelle difensive, intraprese nel round stesso o in quello successivo, proprio come descritto nel testo della carta Schivata e in accordo con le regole di combattimento di Dimensioni.

Regole Avanzate

Vale quanto detto nella regole generali e in più vanno aggiunte alcune opzioni.

La carta Schivare può essere giocata in qualsiasi momento senza che debba essere dichiarata nella fase degli intenti in risposta ad un qualsiasi tipo di attacco schivabile, vedi pagina 45. Ovviamente devono esserci i presupposti per poterla giocare e cioè in quello stesso round non devono essere state giocate carte che non permettono di fare uso di manovre difensive, come ad esempio la carta n. 6, Carica.

Inoltre i malus e i bonus della schivata vanno sommati a quelli già avuti con la carta giocata in quel round. Ad esempio, se si era decisi a fare un Affondo, +1 Iniziativa, +2 Attacco, -3 Difesa, ma, perdendo l'iniziativa si viene attaccati e si decide di schivare, allora la schivata andrà fatta con un malus di -1, cioè il +2 della Schivata e il -3 dell'affondo, mentre l'attacco, sempre che si rimanga in piedi dopo il colpo ricevuto, andrà fatto con un malus di -1, -3 della schivata e il +2 dell'attacco. Nel determinare l'Iniziativa si avrà comunque un bonus di +1 dato dal fatto che si è tentato un affondo. Questo è il classico esempio in cui l'impeto iniziale dato dal tentare l'affondo, è stato smorzato dall'attacco avversario che, agendo prima di noi, ha disturbato la nostra azione d'attacco, facendoci ripiegare in una schivata improvvisa che, a sua volta, ha rovinato l'azione offensiva che ci si era preposti.

Mantenere la Narratività

La caratteristica più importante delle Carte Azione è quella di dare un senso al combattimento che si sta giocando evitando che questo possa diventare un semplice tiro di dado o pura routine. Per questo è fondamentale che durante il combattimento venga espressa un minimo di narrazione da parte dei giocatori e del Narratore che insieme devono cercare di costruire un "racconto"



avvincente. Le Carte in realtà sono solo un mezzo per poter esprimere certi movimenti che i protagonisti del gioco di ruolo magari non conoscono e rendere più colorita la partita.

Giocando una carta l'azione del personaggio o degli antagonisti si manifesta in maniera visiva da parte di tutti e basterà solamente arricchirla con una breve descrizione di come ci si muove, mentre si cerca di effettuare l'azione.

Queste carte sono un ottimo strumento per rendere ancora più spettacolare la scena di gioco ed avere un mezzo in più per poter controllare l'operato dei giocatori e del Narratore durante lo scorrere degli eventi; se questo non avverrà le carte si ridurranno a poco più di semplici bonus ad un tiro di dado.

Descrizione delle Azioni

Corpo a corpo (CC)

Affondo: # 4

Questa azione permette di protrarre in avanti il proprio corpo cercando di colpire l'avversario con l'arma che si sta usando. L'azione è un attacco poderoso mirato soprattutto a colpire l'avversario ad ogni costo e pertanto porta ad uno sbilanciamento difensivo.

L'attacco tipico è quello con la spada o con un arma tagliente cercando di colpire con la punta di questa. In caso di altre armi l'affondo è comunque un'azione che tende ad un forte sbilanciamento offensivo da parte di chi la usa e quindi ad una notevole rapidità del movimento. Ciò garantisce un piccolo bonus sull'iniziativa proprio perché è importante cercare di agire prima che lo facciano gli avversari.

L'affondo garantisce un bonus di +1 sull'iniziativa, +2 sui tiri d'Attacco ma -3 sui tiri di Difesa (parata o schivata che sia), per il round di combattimento in cui si effettua questa azione.

Attacco Impetuoso: # 5

Ancor più dell'Affondo, l'Attacco Impetuoso è una manovra offensiva estrema volta a scagliarsi sugli avversari in maniera pesante e rabbiosa. Chi la userà non guarderà di certo a proteggersi ma piuttosto a colpire violentemente coloro che si attaccano. Per questo motivo dal punto di vista difensivo questa manovra è molto sfavorevole.

L'Attacco Impetuoso garantisce un bonus di +1 sull'iniziativa, +3 sui tiri d'Attacco ma una penalità di -4 sui tiri difensivi usati in quel round.

Carica: #6

La Carica è indubbiamente la manovra d'attacco più estremizzata. Essa consiste nello scagliarsi contro l'avversario attraverso l'arma usata senza curarsi minimamente dell'aspetto difensivo che sarà minimo. Generalmente questa manovra per potersi compiere

ha bisogno di una corsa verso gli avversari di almeno 3 metri necessaria per scontrarsi violentemente contro di loro. Questo ovviamente ha ripercussioni sulla velocità della manovra che viene rallentata e permette agli avversari di prepararsi, qualora si accorgano di ciò che accade, alla manovra dell'attaccante.

Chiunque voglia procedere con questa manovra si curerà ben poco di difendersi e non usufruirà del tiro del dado a dieci facce (ID10) per effettuare i tiri difensivi (parata o schivata) ma userà solamente il suo valore di Difesa o il valore dell'abilità dell'arma con cui para qualora fosse superiore.

Ad esempio un personaggio con Difesa 14 e con un'abilità di maneggiare la mazza di 16 potrà caricare un avversario godendo del bonus di +5 in attacco, come se avesse un valore di 21 più ID10, ma nel caso voglia difendersi da un'eventuale risposta potrà usare solo il valore della sua Difesa (14) o se parasse il colpo il valore della sua abilità con la mazza (16).

La Carica garantisce un bonus di +5 sul tiro d'Attacco, una penalità di -2 sul tiro per l'iniziativa e l'impossibilità di usufruire del dado a 10 facce in risposta ad eventuali contrattacchi su parate o schivate per il round di combattimento in cui si effettua questa azione.

Colpo d'Anticipo: #7

Questa azione è volta ad agire prima degli avversari provandoli a colpire prima di loro; per questo chi la usa cercherà di concentrarsi di più sulla velocità del colpo che non sulla sua precisione e su di un'eventuale difesa.

Tale ipotesi è preferibile nel caso sia molto importante non far arrivare il colpo avversario magari per la sua bravura o per la sua potenza, con la speranza di metterlo fuori combattimento prima che possa agire.

Questo comporta comunque una peggiore precisione nell'attacco ed una apertura dal punto di vista difensivo che va a diminuire i valori difensivi.

Il Colpo d'Anticipo garantisce un bonus di +3 sull'iniziativa, -1 sui tiri d'Attacco ed una penalità di -2 sui tiri difensivi usati in quel round.

Colpo d'Incontro: #8

Il colpo d'incontro è una delle azioni di combattimento più belle e difficili da usare. L'obiettivo di questo tipo di manovra è quello di usare la forza attaccante avversaria per rendere più micidiale il colpo sferrato. E' quindi importante attendere che l'avversario sferri il suo attacco per agire contemporaneamente ad esso. La contemporaneità dell'azione con quella dell'avversario ha degli effetti positivi ma anche negativi: innanzi tutto tende a dare un attacco più forte proprio perché si sfrutta l'impeto dell'oppositore ma se non si ha una tecnica elevata il rischio è quello di scoprirsi troppo e di avvantaggiare chi ci sta attaccando.

E' chiaro che già il fatto di aspettare l'attacco avversario può essere una cosa sfavorevole in quanto si dà a questi l'opportunità di agire comunque prima di noi (o contemporaneamente). D'altro canto il vantaggio che si ha nell'attuare questa tecnica può compensare tutto questo.

Il colpo d'incontro ha quindi un requisito fondamentale per essere attuato: la vincita dell'Iniziativa, senza la quale questa tecnica non si può condurre. Questo perché nel momento in cui viene usata si deve avere la consapevolezza che siamo noi ad aspettare l'attacco avversario: è come se ci si fermasse un attimo per preparare quel colpo che dovrà partire insieme a quello avversario sorprendendolo e penetrando la sua difesa.

Se il colpo viene dichiarato durante la fase di dichiarazione degli intenti e poi l'Iniziativa viene persa esso non potrà più essere effettuato.

Il Colpo d'Incontro garantisce un bonus di +3 sui tiri d'Attacco ed una penalità di -1 sui tiri difensivi usati in quel round, mentre il valore di Iniziativa viene ridotto a quello degli avversari.

Disarmo: #9

Questo tipo d'azione, come descritto nel regolamento di Dimensioni, ha lo scopo di disarmare l'avversario. Tutte le regole per questo tipo d'azione sono date nel manuale di Dimensioni nel capitolo dedicato al combattimento a pagina 49.

Il Disarmo dà una penalità di -1 all'Iniziativa e nei tiri d'Attacco usati in quel round.

Finta: #10

La Finta è un'altra manovra di attacco anche se più leggera rispetto all'Affondo o all'Attacco Impetuoso. Con essa l'attaccante tenta di disorientare gli avversari fintando appunto un colpo per poi farne partire un altro.

Grazie a questa manovra chi attacca può usufruire di un bonus in fase di attacco e sull'Iniziativa ma sarà penalizzato in fase difensiva in quanto la manovra richiede movimenti che possono sbilanciare anche l'attaccante.

La Finta garantisce un bonus di +1 sull'Iniziativa, +1 sui tiri d'Attacco ed una penalità di -2 sui tiri difensivi usati in quel round.

Guardia Chiusa: #11

Questo tipo di azione permette di usare le armi che si stanno utilizzando in modo da ottenere una guardia più chiusa del normale. E' una classica posizione difensiva grazie alla quale si tende ad avere vantaggi in difesa a scapito dell'attacco.

Può essere utilizzata durante le prime fasi di un combattimento per studiare la forza degli avversari o qualora ci si voglia difendere meglio da avversari forti.

La Guardia Chiusa dà un malus -1 sui tiri d'Attac-

co ma un bonus di +1 sui tiri difensivi usati in quel round.

Guardia Serrata: #12

Come la posizione di Guardia Chiusa anche questa permette di tenere una posizione difensiva anche se molto più accentuata rispetto alla prima. La Guardia Serrata è la massima posizione difensiva che si può raggiungere senza schivare il colpo e viene usata in casi di estremo difensivismo.

Chi la usa assume totalmente una posizione chiusa preoccupandosi più di difendersi che d'attaccare e per questo la sua Iniziativa viene influenzata, seppur di poco, negativamente.

La Guardia Serrata dà un malus -1 sull'Iniziativa, -2 sui tiri d'Attacco ma un bonus di +3 sui tiri difensivi usati in quel round.

Ritirata: #17

Questa manovra evasiva consiste nel ritirarsi da un combattimento pur continuando a combattere. Chi la usa potrà muoversi e combattere a patto che il suo Movimento sia ridotto ad un terzo. Un personaggio che avrà un Movimento di 12 sarà ridotto a 4, ma potrà combattere e contemporaneamente muoversi.

Questa manovra può considerarsi alla stregua delle manovre di Guardia Chiusa e Serrata, una via di mezzo fra le due manovre sopra descritte, anche se permette al personaggio di muoversi.

La Ritirata dà un malus -2 sui tiri d'Attacco ma un bonus di +2 sui tiri difensivi usati in quel round e riduce il Movimento ad 1/3 del valore.

Combattimento Generale (CG)

Schivata: #13

Come descritto a pagina 45 questa manovra permette di evitare un colpo spostando il proprio corpo in maniera rapida e può essere usata sia contro i colpi corpo a corpo che contro quelli a distanza ad eccezione di proiettili scagliati con estrema velocità (pistole, archi, balestre, ecc...).

Colui che schiva il colpo avrà un bonus di +2 nel tiro di Difesa, ma un malus di -3 al successivo tiro d'attacco, effettuato dopo la schivata, che avviene nello stesso round o in quello successivo.

Se un personaggio ha l'abilità Schivare nel giocare la carta non godrà di nessun bonus difensivo, ma userà la propria abilità Schivare contro l'attacco avversario come descritto in questo manuale, mentre la penalità di -3 rimarrà in ogni caso.

La Schivata dà un malus -3 sui tiri d'Attacco ma un bonus di +2 sui tiri difensivi usati in quel round.

Schivata Totale: #14

La Schivata Totale al pari della Schivata è una manovra evasiva con la quale si prova a scansarsi da un eventuale attacco fatto sia con armi da lancio che da

corpo a corpo.

Diversamente dalla Schivata normale questa azione è molto più accentuata: non più un semplice movimento del corpo, ma una notevole azione di spostamento come buttarsi a terra, ripararsi dietro qualcosa, saltare sopra un tavolo o così via.

Come descritto a pagina 45 questa manovra permette anche di evitare colpi d'arma da fuoco e proiettili molto veloci a patto che chi la usi vinca l'iniziativa (e riesca nel tiro difensivo ovviamente).

Dopo aver intrapreso un'azione di questo tipo non è possibile effettuare azioni d'attacco nello stesso round e nel round successivo si avrà di una penalità di -3 su tutte le azioni d'attacco.

La Schivata dà un bonus di +4 sui tiri difensivi usati in quel round e +1 all'Iniziativa.

Attacco in Movimento: #20

Questa azione permette di sferrare un attacco e colpire l'avversario mentre ci si muove. Il movimento, che può essere proprio o del mezzo sul quale si è, tende da un lato ad aumentare la difficoltà del colpo, ma dall'altro a renderci meno bersagliabili.

Ciò implica una forte penalità nel tiro d'attacco e un piccolo bonus difensivo.

Se chi cerca di attaccare si muove con le proprie gambe, o ali o quello che sia in caso di creature non umane, si potrà muovere solo alla metà del movimento altrimenti non riuscirebbe a concentrarsi sul colpo da sferrare.

L'Attacco in Movimento dà un malus di -4 sui tiri d'attacco e un bonus di +1 su quelli difensivi e al tiro Iniziativa usati in quel round.

Azione Disperata: #1

Questa manovra, come dice la parola stessa, è la classica azione che viene fatta come ultima chance quando oramai tutto è perduto.

In una situazione particolarmente stressante e pericolosa ogni personaggio può tirare fuori risorse inaspettate e far ricorso alle proprie riserve di adrenalina.

In questo modo spendendo Punti Esperienza non spesi durante l'avventura precedente si possono attivare abilità inattese e godere di uno stato di grazia per l'azione che si va a compiere.

Tipiche azioni possono essere quella di dare il colpo di grazie ad un avversario pericoloso, saltare un precipizio particolarmente grande, correre via prima che tutto quanto ci crolli addosso e così via.

Per ogni Punto Esperienza speso in questo modo si potrà avere un bonus di +3 al tiro Iniziativa e/o al bonus d'attacco e/o al valore di difesa. Il massimo di punti che si possono spendere è di 3.

Il modo con cui vengono ripartiti i punti è lasciato al personaggio e, come si può vedere, un singolo valore non può essere aumentato più di 9 punti.

Ad esempio, spendendo 3 Punti Esperienza si potrà così

optare di metterne 5 al tiro d'attacco, 2 a quello difensivo e 2 all'Iniziativa oppure +9 al tiro d'attacco e zero punti a quello difensivo e di Iniziativa.

Fuga: #2

La Fuga è una manovra evasiva con la quale si cerca di scappare da una particolare situazione.

Diversamente dall'attacco in movimento chi scappa cerca di non attaccare e se lo fa con una forte penalità. Inoltre proprio per correre più velocemente anche la difesa viene trascurata e ciò comporta anche penalità difensive. In compenso l'Iniziativa riceve un grande vantaggio proprio perché lo scopo principale di questa azione è quello di agire prima che l'avversario colpisca.

La Fuga dà un malus di -5 sui tiri d'attacco e di -1 su quelli difensivi, ma un bonus di +5 al tiro Iniziativa di quel round.

Incantesimo: #3

Questa azione implica il lancio di un qualsiasi incantesimo che non sia un attacco magico come descritto nelle regole di Dimensioni Arcane.

L'azione di per se non comporta ne bonus ne malus nei confronti di chi la compie.

Incantesimo Combinato: #21

Questa azione è simile alla precedente, solamente che l'incantesimo viene lanciato da più persone anziché da una sola che, combinando i loro poteri, possono produrre effetti particolari come descritto nel capitolo 6 del manuale di Dimensioni Arcane.

Il fatto di combinare l'incantesimo comporta che il primo round i partecipanti sincronizzino le loro forze, questo viene definito come momento di accordo. Nel round seguente essi potranno iniziare a lanciare l'incantesimo anche se il fatto di essere in più d'uno rallenta la loro Iniziativa.

L'Incantesimo Combinato fa sì che coloro che partecipano all'incantesimo abbiano un malus di -2 sul valore di Iniziativa.

Combattimento a distanza (CD)

Attacco Magico: #15

Questo tipo di azione comporta il lancio di un incantesimo d'attacco, cioè volto ad effettuare un attacco diretto o indiretto come descritto nelle regole di Dimensioni Arcane.

L'uso di questa azione è simile a quella di Incantesimo, cambia solamente lo scopo per la quale viene fatta.

Colpo di Precisione: #16

Il Colpo di Precisione permette una migliore mira con un'arma a distanza in modo da colpire un bersaglio in un punto specifico o di essere più sicuri che il colpo vada a buon fine.

Generalmente questa azione viene usata quando si vuole colpire a tutti i costi un bersaglio spendendo qual-

Tabella 30: Riepilogo delle Carte Azione

AZIONE	ATTACCO	DIFESA	INIZIATIVA	TIPO	NOTE	N. CARTA
Affondo	+2	-3	+1	CC	Colpo proteso in avanti con conseguente apertura difensiva	4
Attacco Impetuoso	+3	-4	+1	CC	Attacco deciso con forti aperture della guardia difensiva	5
Attacco in Movimento	-4	+1	+1	CG	Si cerca di colpire mentre ci si muove. Il movimento è dimezzato.	20
Attacco Magico				CD	Incantesimo offensivo con attacco diretto o indiretto. Vedi Dimensioni Arcane.	15
Azione Disperata				CG	+3 per ogni PE speso. Non possono essere spesi più di 3 PE	1
Carica	+5	ND	-2	CC	Corsa impetuosa finalizzata ad un colpo offensivo di estrema potenza, ma che lascia totalmente indifesi	6
Colpo d'Anticipo	-1	-2	+3	CC	Si cerca di anticipare l'avversario cercando di agire prima di lui	7
Colpo di precisione	+3	-3	-10	CD	Spendere qualche attimo in più per colpire il bersaglio in un punto specifico	16
Colpo d'incontro	+3	-1	Attaccante	CC	Colpo sferrato insieme a quello dell'attaccante. Occorre vincere l'iniziativa ed aspettare di agire con esso	8
Colpo d'Istinto	-2	-2	+4	CD	Consente di colpire al volo un bersaglio con un'arma a distanza senza starci troppo a pensare.	18
Colpo Mirato	+2	-1	-5	CD	Spendere qualche attimo in più per colpire meglio il bersaglio.	19
Disarmo	-1		-1	CC	Azione mirata a disarmare l'avversario. Vedi regole Dimensioni	9
Finta	+1	-2	+1	CC	Azione simulata per disorientare l'avversario e condurre con maggior efficacia l'attacco	10
Fuga	-5	-1	+5	CG	L'importante è salvare la pelle!	2
Guardia Chiusa	-1	+1		CC	Posizione che mira a conservare un vantaggio in difesa	11
Guardia Serrata	-2	+3	-1	CC	Posizione che mira a conservare un grande vantaggio in difesa	12
Incantesimo				CG	Qualsiasi incantesimo eccetto attacchi magici	3
Incantesimo Combinato			-2	CG	Si lancia un incantesimo attraverso la cooperazione magica tra più maghi.	21
Ritirata	-2	+2		CC	Azione evasiva che permette di arretrare combattendo. Movimento ridotto ad 1/3.	17
Schivata	-3	+2		CG	Azione volta ad evitare l'impatto di un colpo avversario. La penalità di attacco dura anche per l'azione successiva.	13
Schivata Totale	N	+4	+1	CG	Azione volta ad evitare totalmente i colpi avversari. Non è possibile effettuare altre azioni e si ha un malus di -3 nel tiro d'attacco del round seguente.	14

che attimo in più. Dato che chi usa questa azione tenderà a essere meno mobile subirà una penalità sul valore di Difesa oltre che una fortissima penalità nel valore di Iniziativa; questo proprio per rispecchiare il tempo perso nel mirare. Maggiori dettagli vengono dati a pagina 50.

Il Colpo di Precisione garantisce un bonus di +3 nei tiri d'attacco e un malus di -3 sui tiri di difesa oltre che una penalità di -10 al tiro Iniziativa di quel round.

Colpo d'Istinto: #18

A volte ci si trova in situazioni in cui agire per primo è fondamentale! In questi casi la cosa più importante è estrarre l'arma e colpire senza mirare o quasi, contando solo sul proprio istinto guerriero.

In tutti questi casi il Colpo d'Istinto è l'azione giusta da fare. Non importa se ci si sbilancia, non importa se non si è precisi, purché si faccia in fretta!

Il Colpo d'Istinto dà un malus di -2 nei tiri d'attacco di difesa di quel round ma un bonus di +4 al tiro Iniziativa.

Colpo Mirato: #19

Diversamente dal Colpo di Precisione questa manovra è meno estremizzata. Chi la usa non vuole colpire in un punto specifico ma semplicemente colpire meglio. Per questo i tempi di attacco sono ridotti anche se il vantaggio nel tiro d'attacco non è così forte come nel Colpo di Precisione.

Tutto quello che si cerca di fare è di spendere qualche attimo in più per inquadrare meglio il bersaglio.

Il Colpo Mirato garantisce un bonus di +2 nei tiri d'attacco e un malus di -1 sui tiri di difesa oltre che una penalità di -5 al tiro Iniziativa di quel round.

Un esempio di gioco

Una sera Carlo, Massimiliano, Elena, Simone ed Stefano decidono di continuare la loro avventura a Dimensioni. Carlo è il Narratore e lo scenario è quello di un mondo apocalittico in cui la Terra è stata distrutta e dove potenti creature, note col nome di Demoni, hanno preso il controllo del pianeta. Solo pochi umani in tutto il globo sono sopravvissuti e lottano per la loro indipendenza.

Senza fare riferimenti all'avventura, che in questa sede risulterebbero fuori tema, possiamo dire che i giocatori ed i personaggi da questi interpretati sono:

Elena: elegante combattente e abile sabotatrice;

Massimiliano: Cyber Paladino, un personaggio cresciuto in una scuola di guerrieri volta a contrastare il potere dei demoni con alcuni innesti meccanici che gli garantiscono maggiori prestazioni fisiche;

Simone: Druido Celeste, anch'essi combattono contro il potere dei demoni e sono scaltri conoscitori delle arti arcane, un tempo dimenticate, ma ora di nuovo ritrovate;

Stefano: soldato dei Figli del Cielo, l'organizzazione segreta di partigiani che lottano per l'indipendenza degli uomini.

Il gruppo, la cui missione è quella di recuperare un infante detto il Profeta, rapito dai demoni e portato nella loro grande fortezza, si sta avvicinando al luogo dove il bambino è stato deportato.

GIOCATORE DIALOGO (in blu il riferimento al manuale)

Stefano: Allora cerchiamo di avvicinarci lentamente....

Massimiliano: Aspetta, vedo qualche cosa col mio occhio bionico a visione notturna?

Narratore: Qui intorno no. Zoommando sulla Fortezza noti piccole figure che passeggiano sulle mura. Probabilmente demoni di guardia.

La Fortezza si staglia ai piedi di una collina e le sue mura sono a ridosso di questa. In questo modo la collina garantisce una difesa naturale.

Massimiliano: E' possibile aggirare la collina ed entrare dal lato non sorvegliato?

Narratore: Potreste aggirarla, ma non sapete se questo lato è sorvegliato. Da dove siete ora non lo potete vedere.

Massimiliano: OK, allora passiamo dalla collina. Se non altro saremo meno intercettabili.

Narratore: Vi avvicinate lentamente costeggiando il colle fino ad arrivare a circa un centinaio di metri dalla base. Notate che le mura della Fortezza finiscono proprio sulla dorsale della montagna, poi è il colle stesso con il suo crinale a fare direttamente da barriera invalicabile, dato che la pendenza sarebbe troppo ripida per chiunque.

Elena: Non per un'abile scalatrice!

Narratore: Potresti provare, ma non è un'impresa facile, soprattutto al buio e considerando che la Fortezza è sorvegliata.

Ora siete ai piedi del colle a circa 100 metri dalle mura. Da qui i demoni non possono scorgervi, per ora.

- Simone:** Ho un'idea. Posso lanciare un incantesimo di Fotomanzia per nasconderci meglio, anche se mi costerà molta energia e la cosa mi mette pensiero. Oscurerò il nostro gruppo e, muovendoci lentamente, resterò concentrato fino ad arrivare al crinale della collina.
[Vedi Dimensioni Arcane]
- Elena:** Ce la fai a restare concentrato?
- Simone:** Credo di sì. Poi una volta arrivati lì sotto tu puoi scalare la parete fino ad arrivare in cima e lanciarci una corda per salire tutti.
- Massimiliano:** Per me è una buona idea.
- Stefano:** Ok, fallo.
- Simone:** Bene allora lancio l'incantesimo.
[Simone lancia la magia come descritto nel manuale di Dimensioni Arcane]
- Narratore:** Sentite il vostro Druido proferire strane parole e fare gesti inconsueti. Appena l'incantesimo viene completato vi sembra come se la vostra vista fosse improvvisamente calata e vi ritrovate completamente al buio.
- Stefano:** (Rivolgendosi a Simone) Bravo! E ora come cavolo facciamo a seguirvi.
- Simone:** Non ti preoccupare, questa è la corda. Afferratela e statemi dietro.
- Massimiliano:** Io riesco a vedere col mio occhio bionico?
- Narratore:** Grazie alla vista notturna sì. Anche se non in maniera nitida.
- Massimiliano:** Bene, prendo la corda e la do al soldato (Stefano) e alla sabotatrice (Elena). Poi ci dirigiamo lentamente verso il pendio.
- Narratore:** Bene, dopo circa una decina di minuti arrivate in cima al pendio. Dalla vostra posizione vedete le costruzioni interne alla fortezza ergersi sotto di voi. Alla vostra destra vedete le mura della base conficcarsi nella parete rocciosa, che prosegue ripida fino alla vostra posizione.
Ora dovete scendere!
- Massimiliano:** Vedo demoni in giro?
- Narratore:** Ci sono diverse sentinelle che girano per la fortezza. Alcune sono di guardia sulle mura.
- Massimiliano:** Quante?
- Narratore:** Ne vedi circa 20, su tutto il perimetro.
Improvvisamente notate che l'aura di oscurità che finora vi ha circondato piano piano va scemando....
- Stefano:** Merda! Ora siamo visibili.
- Elena:** Io aggancio la corda a qualcosa, un sasso un albero, uno spunzone, poi mi calo giù.
- Narratore:** Non ci sono appigli qui.
- Massimiliano:** Tengo io la corda. Sono abbastanza forte per farlo grazie al braccio bionico.
- Stefano:** Io gli do una mano.
- Massimiliano:** Voi scendete, vi terrò io.
- Elena:** Quanti metri dobbiamo scendere?
- Narratore:** Una decina
- Elena:** Ok, allora scendo.
- Narratore:** Riesci a scendere senza problemi. La tua agilità te lo permette.
- Simone:** Ci provo io.
- Narratore:** Anche tu ce la fai, magari con un po' difficoltà e mettendoci molto più tempo.
- Stefano:** Vado pure io allora.
- Narratore:** Per te non ci sono problemi. Comunque, appena sceso, noti che uno dei demoni di guardia sulle mura sta venendo nella vostra direzione.
- Massimiliano:** Cos'è?
- Narratore:** Sembra un Imp
- Stefano:** Prendo il fucile a precisione. E lo carico con uno dei quattro proiettili che mi restano.
- Elena:** Bravo, così lo sentiranno in capo al mondo che stai sparando!
- Stefano:** E' vero, e allora che si fa?
- Elena:** Carico il mio arco.
- Massimiliano:** Uso la balestra nel mio braccio bionico.
- Narratore:** Per ora non si accorto di voi, ma si sta avvicinando... ora è a circa 50 metri.
- Massimiliano:** Cerco di puntare alla testa. Uso il mirino laser.
- Narratore:** Ok, col tuo occhio bionico vedi il puntino del tuo mirino prima sul suo corpo poi lo sposti lentamente sulla sua fronte verrucosa.
Ad un tratto noti che guarda nella tua direzione e sgrana gli occhi. Ti ha scoperto!!
- Massimiliano:** Sparo!

Elena: Sparo anche io!

Narratore: L'iniziativa è vostra visto che l'Imp è colto di sorpresa. E' a circa 20 metri di distanza da voi.

Massimiliano: Miro alla testa. Ho qualche bonus?

Narratore: Ti do un +1 perché sei in una posizione più elevata, +3 perché miri alla testa, +2 perché usi il mirino laser ed un -4 per le dimensioni piccole del bersaglio (cioè la testa). Che gittata ha la tua balestra?

[[Posizioni Elevate \(pag 50\)](#). [Colpi mirati e di precisione \(pag.50\)](#). [Dimensioni del bersaglio \(pag. xxx\)](#)]

Massimiliano: 15 metri.

Narratore: Allora ha un ulteriore malus di -2 per la distanza. In totale non hai né bonus né malus!

Elena, dato che il personaggio di Massimiliano mira agisci prima te.

Tu hai un malus di -1 perché sei in una posizione sottoelevata rispetto all'Imp, inoltre è notte e lo vedi male (non hai l'occhio bionico purtroppo) quindi hai un ulteriore -4. Usando l'arco non hai penalità di distanza.

A te!

[[Vedi Raggio per le armi a distanza \(pag.53\)](#); [Eventi sfavorevoli \(pag. 50\)](#)]

Elena: Allora vado. (Elena lancia il dado a 10 facce). 8 più 15 della mia abilità fanno 23, meno i malus totalizzo 18.

Narratore: Il mio totale di difesa è 13 più... (tira il dado a 10 facce, esce un 6)...19. Mi dispiace, ma non mi hai preso. La tua freccia gli sfiora la testa e si prepara ad attaccare il Cyber Paladino. Vedi che dalle sue mani escono strani lampi di fuoco, ma prima che li usi tocca a te Massimiliano.

Massimiliano: Maledetto! (lancia il dado a 10 facce... esce un 10). Sì!! (tira di nuovo il dado... esce un 6). Dieci più sei, sedici più 15 della mia abilità fanno 31.

[[Tiri Aperti \(vedi pag.27\)](#)]

Narratore: 31 - 13 fanno 18 danni fissi. Tira anche per i danni variabili.

[[Difesa naturale \(vedi pagina 45\)](#)]

Massimiliano: Il danno del mio dardo è 1D6. Applico il valore medio, per il dardo della mia balestra è 3.

Narratore: Allora i danni totali sono 21, ma dato che è un colpo alla testa vanno moltiplicati per 2.

Senti la tua balestra scattare e vedi il tuo dardo conficcarsi nel cervello del demone che si blocca per un attimo.... L'energia scaturita dalle sue mani si dissolve immediatamente e cade all'indietro sbavando!

[[Colpi mirati e di precisione \(pag. 50\)](#)]

Stefano: E' morto?

Narratore: Con un dardo conficcato nella fronte tu che dici?

Simone: Bravo paladino!

Massimiliano: Un giochetto da ragazzi!

Elena: Fai poco lo sbruffone e cerchiamo di nascondere quel corpo. Se qualcuno lo vede darà l'allarme.

Dopo varie peripezie i nostri quattro eroi riescono ad entrare nella base senza essere scorti e recuperare il bambino e la tutrice che era con lui, oramai sottoposti a strani esperimenti da parte dei demoni.

Ma proprio mentre stavano per uscire riescono ad essere notati e viene azionato l'allarme della base. La loro interminabile fuga li porta davanti al cancello principale e, dopo aver recuperato una piattaforma levitante nemica, si preparano ad uscire.

Elena: Sono riuscita a far partire la piattaforma?

Narratore: Sì, il tuo check ha avuto successo. Senti il rumore del motore anti gravità, poi inizi lentamente a levitare.

Elena: Accelero e cerco di dirigermi verso l'uscita.

Narratore: Davanti a te ci sono due demoni armati con delle lunghe lance. Cercano venirti addosso.

Elena: Ah sì? Allora li metto sotto. Cioè ci provo,... almeno.

Narratore: Ok, la tua abilità Pilotare contro la loro Difesa.

Elena: (Tira un dado... esce 8). Otto più 11 fa 19.

Narratore: (Tira due dadi... escono un 2 ed un 9). Il primo lo metti sotto, lo prendi in pieno petto e lo scaraventi a terra, il secondo evita il tuo mezzo e riesce ad aggrapparsi ai bordi del veicolo, rimanendo aggrappato. In due round comunque riesci ad arrivare all'entrata.

Stefano: Noi dove siamo?

Narratore: Intanto voi tre, la ragazza e l'infante, siete arrivati nei pressi dell'entrata della fortezza.

Ci sono un paio di demoni a guardia e altri due in cima alle torrette sopra la porta, ma stanno arrivando almeno una ventina di uomini servitori dalle varie uscite.

I due di guardia si dirigono velocemente verso di voi con due grandi armi lunghe dalla strana forma, simili a tridenti e spunzoni affilati lungo tutta l'asta.

Le due sopra le torri si preparano a far fuoco con delle grosse balestre da postazione.

Massimiliano: Io penso alle due a terra. Voi due badate a quelle in cima alle torri. Se ci prende uno di quei proiettili ci apre in due!

Stefano: Finalmente posso usare la mia carabina! Sparo a quella di destra.

- Simone:** Ed io a quella di sinistra.
- Narratore:** La ragazza e il bambino?
- Stefano:** Sono dietro di me, ci penso io a loro.
- Massimiliano:** Sguaino Elestar, l'ammazza demoni.
- Narratore:** Non appena la sfoderi senti la sua energia pervadere il tuo spirito. Senti che la spada punta nella direzione dei due demoni, come se fosse assetata del loro sangue.
- Massimiliano:** Eccellente, la vostra ora è giunta!
- Simone:** Speriamo che non sia giunta anche la nostra...
- Narratore:** Bene, iniziativa! Cosa intendete fare?
- Stefano:** Sparo a quello a destra.
- Simone:** Provo a colpire quello di sinistra con un incantesimo di oscurità.
- Elena:** Io vado verso l'uscita e guardo cosa sta facendo il demone aggrappato al disco.
- Massimiliano:** Sferro un colpo ad uno dei due demoni che mi vengono incontro e cerco di parare l'altro.
- Narratore:** Ok, tirate l'Iniziativa.
- Simone:** Totalizzo 12
- Stefano:** Io faccio 10 più 5 più 12, totale 27!
[\[Tiro Aperto\]](#)
- Elena:** Io totalizzo 18
- Massimiliano:** Io totalizzo 17
- Narratore:** Tocca a te Stefano, spara pure. Hai un -1 perché è notte anche se l'area è abbastanza illuminata.
- Stefano:** Il mio totale d'attacco è 24.
- Narratore:** Il mio totale di difesa è 15. Colpisci il demone in pieno petto. Quant'è il danno variabile?
[\[Danni fissi e variabili pag. 46\]](#)
- Stefano:** 13
- Narratore:** Allora gli infliggi $13 \text{ più } 24 - 15 = 9$, per un totale di 22. Vedi che cade a terra prima che riesca a far fuoco con la balestra.
Il demone sull'altra torre invece agisce prima di voi e spara su Simone.
- Simone:** Mmmm.....
- Narratore:** Tira la tua difesa Simone. Io totalizzo 18.
- Simone:** Posso schivare?
- Narratore:** No, potevi fare una schivata totale ma me la dovevi dichiarare prima. La schivata normale non la puoi fare sui proiettili.
[\[Schivata e schivata totale pag. 45\]](#)
- Simone:** (Tira un dado...) Totalizzo 18 anche io...
- Narratore:** Senti il dardo sfiorarti la spalla e scalfire leggermente le tue vesti per infrangersi al suolo un istante dopo, conficcandosi a terra. Ti è andata bene.
- Simone:** Maledetto demone ora ti faccio vedere io... lancio una magia di oscurazione tramite l'arcano di Fotomanzia in modo che intorno a lui si crei una zona di buio completo. Ce la faccio in un round.
[\[Vedi Dimensioni Arcane \(pagina 59\)\]](#)
- Narratore:** Bene, tanto a te per questo round non ti colpisce nessuno quindi puoi agire anche se prima tocca al cyber paladino.
Scala pure la tua energia magica. Appena pronunciata la magia il demone viene circondato da un alone di oscurità totale.
Tu Elena ti avvicini all'uscita che intravedi in fondo alla strada, ma senti che il demone è riuscito a salire sul disco ed è proprio dietro di te.
- Elena:** Dopo gli sparo!
- Narratore:** Tocca a te Massimiliano, come sai con la Spada hai un bonus di +5 contro i demoni ma questi hanno armi lunghe che gli danno un vantaggio di +1 fin tanto che resti a distanza.
[\[Vedi Dimensioni delle armi \(pag. xxx\)\]](#)
- Massimiliano:** Attacco, un colpo deciso, dal basso verso l'alto! (Tira un dado...) In totale 25.
- Narratore:** Il demone 18.
- Massimiliano:** Gli infliggo $7 + 8$ di danno variabile fanno 15 punti di danno.
- Narratore:** Il tuo colpo gli apre una grossa ferita all'addome ma non è sufficiente a mandarlo a terra e risponde all'attacco. Totalizzo 16.
- Massimiliano:** Provo a parare il colpo. Totalizzo 20.
- Narratore:** La tua spada riesce a bloccare l'attacco, ma anche l'altro demone prova a colpirti.
- Massimiliano:** Provo a parare anche questo.

Narratore: Totalizza 22 e tu hai finito le azioni per questo round. Quant'è la tua abilità con la spada?
[Azioni del combattimento (pag. 42)]

Massimiliano: 15 più 5 perché è magica, 20 in tutto.

Narratore: Ti infliggo 2 danni fissi e 10 variabili. La tua armatura ne blocca 4 quindi quelli che passano sono 8. Senti le lame che penetrano nella tua spalla. Ma la tua armatura ne riesce ad alleggerire il colpo. Inizi a sanguinare, ma resisti.
[Vedi danni da combattimento (pag. 46)]

Massimiliano: Per ora li reggo!

Narratore: Altro round. Vedete che intanto alcuni demoni e una ventina di uomini loro servi si stanno dirigendo verso di voi con armi in mano.
Cosa fate?

Stefano: Lancio una granata, cioè l'unica granata che ho, verso quelli che vengono dalla nostra parte.

Simone: Io non so cosa fare, ho finito quasi tutta l'energia magica.

Elena: Qualcuno cerchi di aprire la porta di uscita se no sarà la fuga più breve della storia!

Simone: Ok mi dirigo verso la porta e cerco di capire quale meccanismo la blocca.

Elena: Provo a colpire a quel bastardo che mi sta dietro.

Massimiliano: Continuo ad combattere con i demoni che ho di fronte. Cerco di attaccare quello ferito e difendermi allo stesso tempo.

Tutti ritirano l'iniziativa

Narratore: Il demone che non hai ferito affonda la sua arma contro di te con un ruggito di rabbia. (Tira il dado...) Totalizzo 24.

Massimiliano: (Tira il dado...) Io faccio 22, mi ha preso il bastardo.

Narratore: Il totale dei danni è 10, ti è andata bene.

Massimiliano: Ne perdo 6 grazie all'armatura, ma ho perso il 60% della mia Vitalità, mi sento molto debole. Devo fare il check per vedere se resisto all'impatto.
(Tira il dado...) 5 più 12 della mia Forza fanno 17. Ce l'ho fatta.
[Vedi regole sui danni subiti (pag. 47)]

Narratore: Ora hai un malus di -2 e ti senti debole. Il colpo ti ha aperto un'altra ferita sul costato. Ora tocca all'altro. (Tira il dado...) Anche lui vedi che alza la sua picca e prova a colpirti dall'alto. In totale faccio 17.
[Vedi regole sui danni subiti (pag. 47)]

Massimiliano: Io ho 15 sull'abilità più 5 perché la spada è magica e -2 perché sono ferito, quindi in totale 18.

Narratore: Con un colpo di maestria riesci a parare il secondo colpo.

Massimiliano: Mi giro su me stesso e gli infilo la spada nel fianco.
(Tira il dado...) 8 più 15 meno 2. 21 in tutto.

Narratore: (Tira il dado...) io faccio 16. La tua tattica ha funzionato!

Massimiliano: Allora sono in tutto 13 danni.

Narratore: Questo colpo lo manda a terra quasi morto. Ora ne rimane uno.

Massimiliano: Crepa maledetto!

Narratore: Tocca ad Elena ora. Senti la creatura che hai dietro sollevarsi alle tue spalle.

Elena: Mi giro e cerco di colpirlo con il pugnale.

Narratore: Non appena ti giri vedi che le sue mani cercano di afferrarti.
[Vedi regole sulla Lotta (pag. 49)]

Elena: Provo a non farmi prendere.

Narratore: (Tira il dado...) Lui in totale fa 18

Elena: Faccio una schivata parziale. (Tira il dado...) Il mio totale è 16, sob!

Narratore: Senti le sue forti braccia afferrarti per la gola e per il braccio che impugnava il pugnale. Il mezzo su cui vi trovate sobbalza un po' dato che tu non sei più alla guida e si sta dirigendo contro il portale della fortezza. Se non fai qualcosa vi schiantate.

Elena: Con l'altra mano provo a schiacciare il pulsante del freno, cercando di far perdere l'equilibrio alla bestia.

Narratore: Ok, il prossimo round vedremo cosa succede...
Simone, tu vai verso il grosso cancello e vedi che il meccanismo che lo blocca è molto semplice: in realtà il cancello non è altro che un grosso ponte levatoio con due grosse ruote a pioli per lato che, se girate insieme, alzano e abbassano il cancello. C'è poi un congegno che serve a bloccare le ruote una volta alzato il ponte. Tu ora sei su quello di destra.

Simone: Allora provo a sganciarlo.

Narratore: Senti che fa molta resistenza, probabilmente occorre una grande forza per sbloccare il meccanismo.

Simone: Provo con tutta la forza che ho.

- Narratore:** Quant'è il tuo valore di Forza?
- Simone:** 11
- Narratore:** Fammi un check sulla tua Forza.
- Simone:** (Tira un dado...). Totalizzo 15
- Narratore:** Mi spiace, niente da fare, da solo non ce la farai mai.
- Simone:** Io ci ho provato ragazzi.
- Stefano:** Ma usa la tua magia in qualche modo no?
- Simone:** Sì che gli fo, mica è una pianta, poi sono stanco la mia Energia Magica sta per esaurirsi. Ho bisogno di riposo.
- Stefano:** Ora te lo danno loro il riposo.... quello eterno!
- Narratore:** Tu cosa facevi Stefano?
- Stefano:** Provo a lanciare l'unica granata rimasta verso l'orda che ci sta per travolgere. A che distanza sono?
- Narratore:** Una quindicina di metri da voi. Il prossimo round vi saranno addosso.
- Stefano:** Allora vado! Cerco di prendere in mezzo alla folla! (Tira un dado....) Faccio 2, più la mia abilità di Lancio che è pari a 13, fa 15. Che schifo!
- Narratore:** Il tuo tiro non è il massimo della precisione e va oltre il punto che avevi scelto di un paio di metri ed esplode! Gli uomini che erano più indietro, a circa 20-25 metri, si prendono tutti i danni (4D6), quelli in mezzo, circa 15 metri 3D6, quelli avanti solo 2D6.
Dato che la granata è atterrata a 17 metri da te e il paladino vi beccate 1D6 anche voi due.
[\[Vedi regole sul lancio di oggetti esplosivi \(pag. 54\)\]](#)
- Stefano:** Scusa Massimiliano..... perdono!
- Massimiliano:** Lascia perdere..... ci mancavi solo te!
- Narratore:** Stefano una scheggia ti colpisce ad una gamba, e subisci 4 danni. A te Massimiliano ti colpisce sull'armatura che sembra assorbire il colpo. Il demone che hai di fronte invece accusa il colpo e lancia un urlo terrificante. L'iniziativa dopo sarà tua.
- Massimiliano:** Tutto sommato è andata bene. Non è stata poi un'idea così malvagia.
- Narratore:** L'effetto della bomba ha spiazzato i vostri nemici. Quasi tutti cadono a terra tramortiti, ne sono rimasti in piedi circa quattro. Sono uomini servitori, li riconoscete dai disegni che hanno tatuati sul viso e dalle ampie vesti che portano. Sembra che per ora, due, quelli più piccini, si dirigano sul Paladino e due su di te e la ragazza, Stefano. Nel frattempo vedete che la vostra amica Elena sta arrivando velocemente sopra una delle piattaforme volanti mentre lotta con un demone, puntando dritta verso il cancello!
Ora cosa fate?
- Elena:** Io te l'avevo già detto.
- Simone:** Con le mie ultime energie provo a accecare il demone con un incantesimo di luce.
- Stefano:** Difendo la ragazza ed il bambino dai due tizi che ci vengono addosso. Uso la sciabola.
- Massimiliano:** Io non ho alternative. Attacco il demone e mi difendo dai due servitori.
- Tutti ritirano l'iniziativa**
- Narratore:** Simone, tu se il più accorto in questo round, a te la mossa.
- Simone:** Ok, lancio la magia. Sono rimasto con 10 punti di EM!
- Narratore:** Il tuo incantesimo crea un grosso bagliore di fronte al demone che stava tenendo Elena. Si porta le mani agli occhi con un grido di dolore e lascia la presa.
Tu Elena rimani flashata dal bagliore ma non in maniera così grave. Allora cosa facevi?
- Elena:** Premo il freno di colpo tenendomi alla cloche e derapando, come fa uno sciatore per fermarsi quando arriva in fondo alla pista.
- Narratore:** Ho capito. Tira pure! Se sbagli ti schianti sul cancello.
- Simone:** Vorrà dire che avremo trovato il modo di aprirlo! Eh Eh
- Elena:** Non mi fai ridere.... (Tira un dado...) 7 più 11 fa 18.
- Narratore:** A mala pena riesci a fermare il veicolo a pochi centimetri dalla porta della fortezza. Il demone che era con te perde l'equilibrio e si schianta contro il portone, poi cade a terra tramortito.
Sentite un rumore metallico che rimbomba per tutta la piazza.
Ma all'improvviso un urlo ancora più agghiacciante rimbomba per la fortezza, cupo e crudele, un brivido percorre velocemente le vostre spine dorsali. Un grido che avete già sentito in passato.... quello dei cyberdemoni.
- Simone:** (Ridendo istericamente). Mio Dio! Ci ammazzerà tutti!
- Narratore:** A te Massimiliano.
- Massimiliano:** Elestar, dammi la forza per uccidere questi esseri immondi! (Tira un dado...) 9 più 15, più 3 fanno 27.
- Narratore:** (Tira un dado...). 6 più 15 fa 21. Subisco 6 danni fissi...
- Massimiliano:** (Tira i danni...) e 10 danni variabili. In tutto 16 danni.

Narratore: Bel colpo, gli apri una grossa ferita sul costato.

Uno dei due uomini prova ad attaccarti con una mazza chiodata (Tira un dado...) faccio in totale 19.

Massimiliano: (Tira un dado...). Paro il colpo... Faccio 10! Wow, ritiro!. Faccio 6. In totale 15 + 5 -2 più 16 fanno 34!

Narratore: Lui non è un demone il +5 della spada non lo puoi applicare, quindi 29. Basta per fargli fare un fumble.

[Vedi fumble (pag. 55)]

La tua parata è talmente poderosa che la sua mazza gli schizza via dalle mani. L'altro servitore rimane sorpreso ed è un po' intimorito, ma prova ad attaccarti.

(Tira un dado...) Fa un totale di 13

Massimiliano: La mia abilità con la parata è 15, meno 2 perché sono ferito 13.

Narratore: Come ti ho detto era un po' intimorito e non ha affondato bene il colpo, per cui anche se malamente la tua spada riesce a fermarlo.

Tocca a te Stefano.

Stefano: Provo a colpire uno dei due tizi tenendo dietro di me il bambino e la ragazza. (Tira un dado...) 5 più 14 fanno 19.

Narratore: Lui prova a difendersi dal tuo colpo (Tira un dado...) ma non ce la fa e senti la tua lama aprirgli le interiora. Gli infliggi 6 danni fissi.

Stefano: (Tira un dado...) e 8 danni variabili.

Narratore: (Tira un dado...) il suo tiro resistenza non gli permette di restare in piedi e perde conoscenza accasciandosi a terra. [Vedi regole sui danni subiti (pag. 47)]

L'altro prova ad attaccarti cercando di colpirti ad una gamba. (Tira un dado...) Totalizzo 18.

Stefano: Provo a parare con la sciabola (Tira un dado...) No! In totale faccio 15.

Narratore: Subisci 6 punti di danno alla gamba. Il taglio è profondo e riesci a mala pena a stare in piedi: dalla ferita fuoriesce molto sangue.

E mentre stai combattendo senti che qualcosa ti colpisce alle spalle. Un'improvvisa fitta percorre la tua spina dorsale.

Stefano: Provo a girarmi! Chi è stato.

Narratore: Fai in tempo a girarti per vedere che la ragazza ha usato il pugnale che le avevi dato prima contro di te. Il suo volto ha un ghigno demoniaco e capisci che probabilmente è stata sottoposta a qualche strano lavaggio del cervello o peggio ancora è lei stessa un demone. Il colpo ti ha inferto 13 punti di danno. Cadi al suolo in fin di vita!

Stefano: (Incredulo) Maledetta bastarda ed io che l'ho salvata e protetta fino ad ora. No.... Maledetti demoni! Vendicatemi. Vendicatemi voi!

Elena: Quant'è la tua Vitalità corrente?

wStefano: Ora sono a -1, se qualcuno non mi cura entro breve morirò presto.

[Vedi regole sui danni subiti (pag. 47)]

Narratore: Bene, altro round. Cosa fate?

Supponiamo che ora vengano usate le carte azione durante il combattimento

Stefano: Muoio lentamente ed agonizzando!

Massimiliano: Continuo a combattere e cerco di colpire prima del demone e dell'altro umano. Faccio un Colpo d'Anticipo.

Simone: Mi getto sulla ragazza e provo a colpirla col la mia mazza. Faccio un Attacco Impetuoso.

Elena: Questo disco che sto pilotando contiene un cannoncino laser, vero?

Narratore: Sì, è proprio davanti a te, davanti alla cloche dei comandi.

Elena: Ok, lo uso sugli ingranaggi che tengono chiuso il cancello. Sperando che serva a qualcosa.

Tutti ritirano l'iniziativa.

[Per le carte azione vedi pagina 56]

Narratore: Elena, l'iniziativa è tua.

Elena: Sparo ad uno degli ingranaggi. (Tira un dado...) 4 più 11 fa 15.

Narratore: Dovrebbe bastare.... Anche se con un po' di affanno riesci al colpire la grossa catena con il laser che per un paio di secondi viene generato dal cannoncino. Senti il metallo che si spetta ed una parte di porta che si abbassa, ma l'altro lato regge ancora.

A te Massimiliano

Massimiliano: (Tira un dado...) Faccio 3 più 5 della spada -2 perché sono ferito e -1 del Colpo d'Anticipo, in totale 20.

Narratore: Il demone totalizza 19, lo hai colpito di nuovo.

Massimiliano: Sono 6 più uno, 7 danni.

Narratore: Bastano per farlo cadere a terra dato che era già stato ferito due volte. Uno degli uomini raccoglie la sua arma mentre l'altro prova a colpirti. (Tira un dado...) Totalizzo 18.

- Massimiliano:** (Tira un dado...) Faccio 6 meno 2 del Colpo d'Anticipo - 2 perché sono ferito più 15, per un totale di 17. Mi ha beccato!
- Narratore:** In totale sono 8 danni. Un altro brutto colpo all'addome, stai perdendo molto sangue.
- Massimiliano:** Quattro me ne assorbe l'armatura. Ho perso il 70% della mia Vitalità. Provo a resistere e non perdere i sensi. (Tira un dado...) No! Ho fatto 1.
[Vedi regole su danni (pag. 47)]
- Narratore:** Le tue forze ti stanno abbandonando e ti inginocchi a terra.
- Massimiliano:** No, non posso perdere i sensi cerco con tutta la forza di resistere, se muoio io gli altri saranno spacciati.
- Narratore:** Ok, fammi un check sulla Volontà con la stessa difficoltà.
[Vedi regole sui danni (pag. 47)]
- Massimiliano:** (Tira un dado...) 5, ce l'ho fatta.
- Narratore:** Sebbene molto ferito trovi l'energia per continuare a combattere, ma un altro colpo ti manderebbe al tappeto. Ti rialzi brandendo la tua spada che ti infonde forza. Hai comunque una penalità di -3 ora. Ora tocca a te Simone.
- Simone:** Mi dirigo con impeto sulla ragazza demone.
- Narratore:** In realtà prima prendi l'attacco di uno dei servitori. (Tira un dado...) Totalizzo 16
- Simone:** (Tira un dado...) 5 meno 4 perché faccio un Attacco Impetuoso. In totale 13.
- Narratore:** Subisci 7 punti di danno.
- Simone:** Ohi! Adesso però tocca a me! (Tira un dado...) 4 più 3 per l'Attacco Impetuoso per un totale di 19!
- Narratore:** (Tira un dado...) la ragazza riesce a mala pena a difendersi, in totale faccio 12.
- Simone:** Allora il danno totale è 11.
- Narratore:** La colpisci in testa e lei cade a terra con l'infante in braccio.
- Simone:** Maledetta megera.
- Narratore:** Intanto sentite il rumore rombante dei passi del cyber demone e lo vedete apparire ad una trentina di metri da voi. Vedete che alza le mani al cielo come per sancire la sua potenza, poi allunga un braccio verso di voi.
- Massimiliano:** Bisogna fuggire subito prima che spari i suoi missili.
- Narratore:** Inizia un altro round. Cosa fate?
- Elena:** Provo a distruggere anche l'altra catena.
- Simone:** Cerco di uccidere il servitore rimasto e mettendomi su una linea difensiva. Uso una Guardia Chiusa
- Massimiliano:** Attacco entrambi i servitori e cerco ancora di usare un Colpo d'Anticipo. Per il primo uso la spada, per il secondo la balestra.
- Tutti ritirano l'iniziativa.**
- Narratore:** A te Massi.
- Massimiliano:** (Tira un dado...) 7 meno 3 perché ferito e meno 1 per la manovra più la mia abilità. Totale 18
- Narratore:** Lui totalizza 14.
- Massimiliano:** Ottimo, il totale dei danni è (Tira un dado...) 14
- Narratore:** Cavolo! (Tira un dado...) Lo stendi al primo colpo.
- Massimiliano:** Ho ancora un altro attacco.
- Narratore:** Il tuo secondo attacco lo fai con Iniziativa diminuita di due. Prima tocca al cyber demone. (Tira un dado...). Vedete che dal suo braccio bionico destro esce un piccolo missile che si dirige verso la zona di Elena e Simone. Cosa fate?
[Vedi regole attacchi multipli (pag. 42)]
- Elena:** Provo a schivarla. (Tira un dado...) Totalizzo 18
- Simone:** Anche io. (Tira un dado...) Con l'abilità Pilotare totalizzo 18.
- Narratore:** Il missile si infrange sul grosso portale della fortezza rimbombando e scalfendolo un po'. Elena, tu vieni spostata di alcuni metri e alcune schegge ti colpiscono. Subisci 8 punti di danno. Tu Simone, che sei più lontano, subisci solo 3 punti di danno. Tre ne subisce anche l'umano con cui stai combattendo. Dopo tutto questo casino vedete che il portale, improvvisamente crolla. Probabilmente il missile ha accelerato la rottura della catena. Sta ancora a te Massimiliano.
- Massimiliano:** (Tira un dado...) Faccio 10, (ritira...) 6 meno tre perché sono ferito, meno uno per la manovra e meno due perché è il secondo attacco più il valore della mia abilità con la balestra che è 15: in totale 25.
[Vedi regole attacchi multipli (pag. 42)]
- Narratore:** Non lo posso schivare quindi totalizzo (Tira un dado...) 18. Ti è andata bene anche sto giro.
- Massimiliano:** In totale sono 7 punti di danno fisso più (tira un dado...) 6 variabile.

Narratore: Bastono per farlo cadere a terra privo di sensi. A te Simone.

Simone: (Tira un dado...) Totalizzo 13. Che schifo.

Narratore: (Tira un dado...) Anche l'umano non porta un bell'attacco. Totalizzo 15.

Simone: (Tira un dado...) Faccio 3 più uno della Guardia Chiusa 4 per un totale di 16.

Narratore: La tua guardia chiusa riesce a parare il colpo. Elena...

Elena: A questo punto invece di usare il laser provo a caricare Stefano sul disco e mi preparo per la fuga.

Narratore: Ok ti avvicini a lui e il prossimo round tenti di spostarlo sul veicolo. Cosa fate ora?

Elena: Te l'ho appena detto.

Massimiliano: Prendo il bambino e salgo sul veicolo.

Simone: Arretro combattendo fino a salire sul veicolo. Uso la Ritirata.

Stefano: Aiutatemi vi prego!

Tutti ritirano l'iniziativa.

Narratore: Sentite che il cyber demone avanza e dietro di lui altri demoni e servitori. Tu Elena riesci a tirare su Stefano anche se a mala pena e tu Massimiliano prendi con te il bambino mentre Simone sta combattendo con uno dei servitori, riuscendo a salire. Ma l'umano servitore che combatte con te Simone è più veloce e prova a fermarti. (Tira un dado...) Totalizzo 18

Simone: (Tira un dado...) Io faccio 3 più 2 per la Ritirata. In totale 17.

Narratore: Mentre stai salendo gli dai per un attimo le spalle e lui ti colpisce. 5 punti di danno in totale.

Simone: Ne ho persi 15 su 22. Devo fare un check per vedere se il mio personaggio perde i sensi?

Narratore: Sì.

Simone: (Tira un dado...) Otto. Resto cosciente.

Narratore: Bene, riesci a salire. In quattro state stretti, ma ce la fate.

Elena: Parto a razzo, tenetevi forte.

Narratore: Il cyber demone vi lancia un ultimo missile. (Tira un dado...) Faccio un totale di 17.

Stefano: Elena, se sbagli siamo tutti morti.

Elena: (Tira un dado con molta apprensione...). 6! Più 11 fa 17.

Narratore: Il missile sfiora il disco che, grazie ad una manovra provetta della vostra sabotatrice, lo elude. Dirigendosi verso gli aridi territori Inglesi, nella speranza di riportare l'eletto presso il consiglio dei Druidi. In realtà un altro demone in agguato...

Stefano: No, basta.... Non ne posso più!

Narratore: Aha, aha. Ci avete creduto eh? Stavo scherzando.....



CAPITOLO QUINTO

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 31:

Tabella 31: Danni da caduta

ALTEZZA	DANNI	DANNI MEDI	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 3m	Aggiungere 1D10 al danno	5	23

Un **check** riuscito sulla *Destrezza*, con difficoltà variabile a seconda della distanza caduta (come mostra la quarta 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 3D8.

...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 32 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.

Tabella 32: 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

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 una massa 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.

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

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?

Tabella 33: Danni da 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	Aggiungere 1D8	4

La Tabella 33 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, 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 od inferiori ad una 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 fino al raggiungimento di Vitalità 0.

Veleni

Ogni veleno è differente da un altro ed ognuno può provocare danni in maniera diversa.

In caso di avvelenamento la prima cosa da guardare è la potenza del veleno e il suo tempo di sviluppo. Il primo elemento determina i danni che in generale verranno subiti, il secondo entro quanto tempo si manifesteranno.

Un altro concetto molto importante, quando si parla di veleni, è quello di **dose minima**. Gli esempi riportati

nella tabella 34, fanno tutti riferimento al concetto di dose minima somministrata: una dose di veleno di vedova nera iniettata tramite una sua puntura, ovvero pochi milligrammi, è sicuramente ben diversa da quella iniettata da una vipera, che sarà una quantità molto maggiore, ma non per questo più potente.

In realtà molti prodotti che noi consumiamo quotidianamente posso tramutarsi in veleno, è solo una questione di dose somministrata. Un bicchiere di whisky non fa gran che, ma un'intera bottiglia può avvelenare l'organismo e mandare in coma etilico una persona. Ecco perché il concetto di veleno è molto legato a quello di dose.

In questo contesto, cioè quello di un sistema di simulazione di un gioco, non quantificheremo mai quant'è la dose di veleno per i veleni indicati in tabella, partendo dal presupposto che gli effetti indicati nella stessa derivano dall'assunzione, volontaria e non, di una dose minima.

La Potenza rappresenta la difficoltà, che ha la vittima di un avvelenamento, nel superare un **check** sulla *Forza*. In caso che il check sia riuscito il veleno avrà solo un effetto parziale e la vittima subirà gli effetti e i danni riportati nella tabella 34, rispettivamente nelle colonne "Sintomi" e "Danni", anche se i danni verranno diminuiti di un ammontare pari alla differenza tra il tiro e la Potenza. Nel caso in cui il check venga sbagliato la vittima subirà gli effetti pieni del veleno, ciò significa che la differenza fra la Potenza e il risultato del check sulla *Forza* verranno conteggiati come danno da aggiungere a quello della colonna sopra citata.

Ad esempio un personaggio con Forza 12 che viene morso da un Cobra effettuerà innanzi tutto un check sulla sua Forza con difficoltà 18. Se il check riesce subirà solo 2D8 danni meno la differenza tra il totale del tiro e la potenza, altrimenti 2D8 più la differenza fra la Potenza e il totale del tiro.

Ma cosa può succedere se le dosi sono più o in meno di quella minima? Cosa succede se una persona assume due dosi di cianuro, o viene morsa due volte da un serpente a sonagli?

Dal punto di vista del regolamento la cosa si può simulare in questo modo: ogni dose aggiuntiva alla prima che venga assunta o somministrata qualora gli effetti precedenti non siano stati ancora smaltiti, comporterà un aumento della Potenza del veleno di 3 punti.

Ad esempio, nel caso del morso del cobra il secondo morso comporterebbe un check con una difficoltà di 21, anziché 18. Per quanto riguarda i danni invece questi vengono semplicemente raddoppiati o moltiplicati a seconda delle dosi somministrate.

Per contro, se la dose viene dimezzata la Potenza scalerà di 3 punti e i danni verranno dimezzati o divisi per le frazioni di dosi somministrate.

Nel caso di veleni non riportati in tabella, sia la potenza del veleno che i suoi danni sono determinati dal **Narratore**.

La tabella 34 riporta una serie di veleni più comuni ed i loro relativi effetti. Il tempo di sviluppo, a meno che diversamente indicato, è sempre immediato.

Recupero della Vitalità

Ogni personaggio o creatura ferita può guarire dalle ingiurie subite attraverso il naturale processo di rigenerazione dei tessuti.

In condizioni normali per ogni giorno di riposo un personaggio recupererà 1 punto di Vitalità. In condizioni particolari, come il caso di cure mediche presso ospedali o terapie tecnologicamente avanzate o magiche, il recupero può essere anche di 2 o 3 punti al giorno.

Per personaggi che non sono a riposo, il recupero può addirittura non avvenire o essere rallentato ad 1 punto ogni due giorni.

Ovviamente la Vitalità recuperata non potrà mai eccedere il doppio del valore di Forza del personaggio.

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 od 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'armatura), 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 35 mostra esempi di alcune strutture più comuni.

Tabella 34: Veleni più comuni e loro effetti

TIPO DI VELENO	POTENZA	DANNI	SOMMINISTRAZIONE	SINTOMI
Cianuro	20	3D10	Ingestione	Paralisi, convulsioni, soffocamento
Acido prussico	20	3D10	Inalazione e contatto	Paralisi, convulsioni, soffocamento
Arsenico 1/10 di dose al giorno	16	1 punto Forza*	Ingestione	Spossatezza graduale, vomito, diarrea, dolori muscolari
Arsenico	25	2D4 punti FOR*	Ingestione o inalazione	Spossatezza, vomito, diarrea
Stricnina (noce vomica)	20	4D10 round di paralisi**	Ingestione	Paralisi muscolare, asfissia
Vipera	15	2D6	Iniezione	Dolore, accelerazione dei battiti cardiaci, forte sudorazione, necessità di bere, febbre, nausea, vertigini.
Cobra	19	2D8+1	Iniezione	Convulsioni, insufficienza respiratoria
Serpente a sonagli	20	2D10+2	Iniezione	Insufficienza respiratoria, rigidità dei muscoli
Scorpione del deserto	17	2D10	Iniezione	Spasmi muscolari, convulsioni, incontinenza urinaria, salivazione eccessiva, difficoltà respiratorie.
Vedova nera	18	2D8	Iniezione	Dolori addominali, brividi, nausea, sudore e salivazione eccessiva.
Belladonna e Stramonio	18	2D6	Ingestione	Aridità, secchezza delle fauci, nausea, vomito, allargamento delle pupille (midriasi), andatura barcollante, convulsioni, ebbrezza.
Colchico o Elleboro Bianco	22	2D10	Ingestione	Gastroenteriti, dolore alla gola e allo stomaco, respiro difficile, convulsioni ed infine paralisi
Phoneutria Fera	24	3D8	Iniezione	Paralisi respiratoria
Curaro	23	4D10 round di paralisi**	Contatto o iniezione	Paralisi muscolare e respiratoria
Strofanto	21	2D10	Contatto o iniezione	Paralisi cardiaca

TEMPO DI SVILUPPO	ANTIDOTO	APPARATI INTERESSATI	NOTE
10-20 minuti dopo la somministrazione	Iniezione di iposolfito, o sostanze eccitanti.	Tutti	A contatto con acidi libera acido prussico
10-20 minuti dopo la somministrazione	Iniezione di iposolfito, o sostanze eccitanti.	Tutti	Emette un odore di mandole amare (il 5-20% degli uomini non è in grado di percepirlo)
Un giorno	Idrato di ossido di ferro, albumi d'uovo	Tutti	L'acido arsenioso assomiglia alla farina e può essere usato nei cibi. Gettato nel fuoco ha un odore d'aglio.
Effetti immediati con morte lenta (poche ore).	Idrato di ossido di ferro, albumi d'uovo		Candele contenenti arsenico lo liberano nell'aria bruciandolo
10-20 minuti dopo l'ingestione	Tintura di iodio, tannino, metilal	Muscolare	Dopo 10 minuti agitazione e angoscia seguiti da spasmi e alternanza di convulsioni e rigidità, riso sardonico.
Lento (alcune ore)	Siero antiveleno	Cardiocircolatorio	Il veleno della vipera non è generalmente mortale e il suo tempo di sviluppo è di diverse ore.
Immediato con morte entro 30-40 minuti	Siero antiveleno	Respiratorio	
Immediato con morte entro 10 – 20 minuti.	Siero antiveleno	Respiratorio e muscolare	
Pochi minuti	Siero antiveleno	Tutti	
Pochi minuti	Sostanze rilassanti	Tutti	
Alcuni minuti, morte entro 24-6 ore	Pilocarpina, morfina, sostanze eccitanti.	Nervoso e cardiaco	
Pochi minuti	Acido tannico e acqua iodata	Gastroenterico, motorio.	
Immediato morte entro 2-5 ore		Respiratorio	
Immediato	Sale da cucina, o iodurio di potassio o succhiare la ferita.	Muscolare e respiratorio	Se ingerito la dose deve essere cento volte superiore per provocare gli stessi effetti.
Pochi minuti	Sostanze eccitanti	Cardiaco	

*Se il check sulla potenza fallisce la perdita sarà di un tot di punti di Forza per somministrazione per la durata di circa 30 giorni. Quando e se la Forza arriva a zero il personaggio è morto.

**Il danno rappresenta il numero di round che il personaggio o la creatura colpita resta paralizzato e non può respirare. Per vedere se la vittima muore soffocata si applicheranno le regole sull'asfissia viste a pagina 72.

Tabella 35: 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

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 alle 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 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 accorpati 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 **check** sulla *Forza* per vedere se sarà affaticato dall'eccessivo peso.

Il valore di queste penalità potrebbe 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.

Forza sommata di più creature

Una regola molto importante è invece quella che tiene conto della somma delle valori di *Forza* di più creature al fine di effettuare check comparativi.

Per spiegarci bene facciamo un rapido esempio. Supponiamo che due personaggi Adrian e Ian stiano trattenendo una porta che viene spinta, nel lato opposto, da altri tre personaggi non giocanti. I valori di *Forza* di Adrian e Ian sono di 12 e 13, mentre quelli degli altri tre sono pari a 10, 15 e 12.

Premesso che in Dimensioni il valore delle caratteristiche non è lineare, ovvero un personaggio con *Forza* 20 è più forte di due con *Forza* 10, risulta ovvio che comparare la somma dei valori di *Forza* di Ian e Adrian contro la somma dei valori dei tre P.N.G. (cioè 25 contro 37), non è corretto.

Ma come si può risolvere il problema?

La Tabella 45 a pagina 92, per fortuna, ci viene incontro; essa, per ogni valore di *Forza*, evidenzia infatti il peso sollevato. Per questo motivo quando si presentano problemi come questo, basterà seguire una semplice procedura: per ogni personaggio o creatura coinvolti si deve trovare il ri-

spettivo peso sollevato in base alla Forza posseduta in quel momento. Poi si sommano i valori dei pesi e si va a vedere, nella Tabella 45, a quale valore di Forza corrispondono. In questo modo si trova il valore di Forza totale dei due schieramenti, quello attivo e quello passivo: a questo punto sarà possibile effettuare il check.

Tornando all'esempio sopra citato Adrian e Ian sollevano rispettivamente 80 e 100 Kg per un totale di 180. Secondo la Tabella 45 a questo valore corrisponde una Forza di 16. I tre P.N.G. con Forza 10, 15 e 12 sollevano rispettivamente 50, 150 e 80 Kg per un totale di 280, che corrisponde ad una Forza di 19.

Per questo motivo Adrian e Ian avranno una Forza complessiva di 16 contro una Forza di 19 dei loro tre avversari.

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.

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, quanto 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

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**.

Nel Grande Bestiario di Dimensioni le creature hanno anche un moltiplicatore di movimento che serve a vedere qual è il loro **Movimento** effettivo. Ulteriori dettagli verranno dati nel capitolo 7.



Movimento ed inseguimenti

Spesso, durante un'avventura, può capitare che vi siano scene con fughe o inseguimenti fra personaggi e creature. Come già visto in Dimensioni per vedere la velocità di spostamento basta osservare qual è il valore di **Movimento**. In tal caso però personaggi con **Movimento** più basso, saranno sempre raggiunti da quelli con movimento più alto. Anche se questo è perfettamente plausibile per alcuni, potrebbe risultare riduttivo per altri.

Chi vuole può dare all'azione di fuga un tocco di aleatorietà attraverso l'uso di check comparati sul **Movimento** da effettuare ad ogni round di scena di corsa.

La differenza tra i check rappresenterà la distanza, in metri, che verrà guadagnata dagli inseguitori o dagli inseguiti ogni round.

Se ad esempio, Gilbert, con **Movimento** pari a 12, provando a scappare da una guardia tira un 8 e la stessa, con **Movimento** 11 tira un 6, allora il primo avrà guadagnato per quel round di inseguimento ben 3 metri, ovvero la differenza tra i totali di 20 e di 17.

- 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

Lo shock

Cosa è e perché va fatto

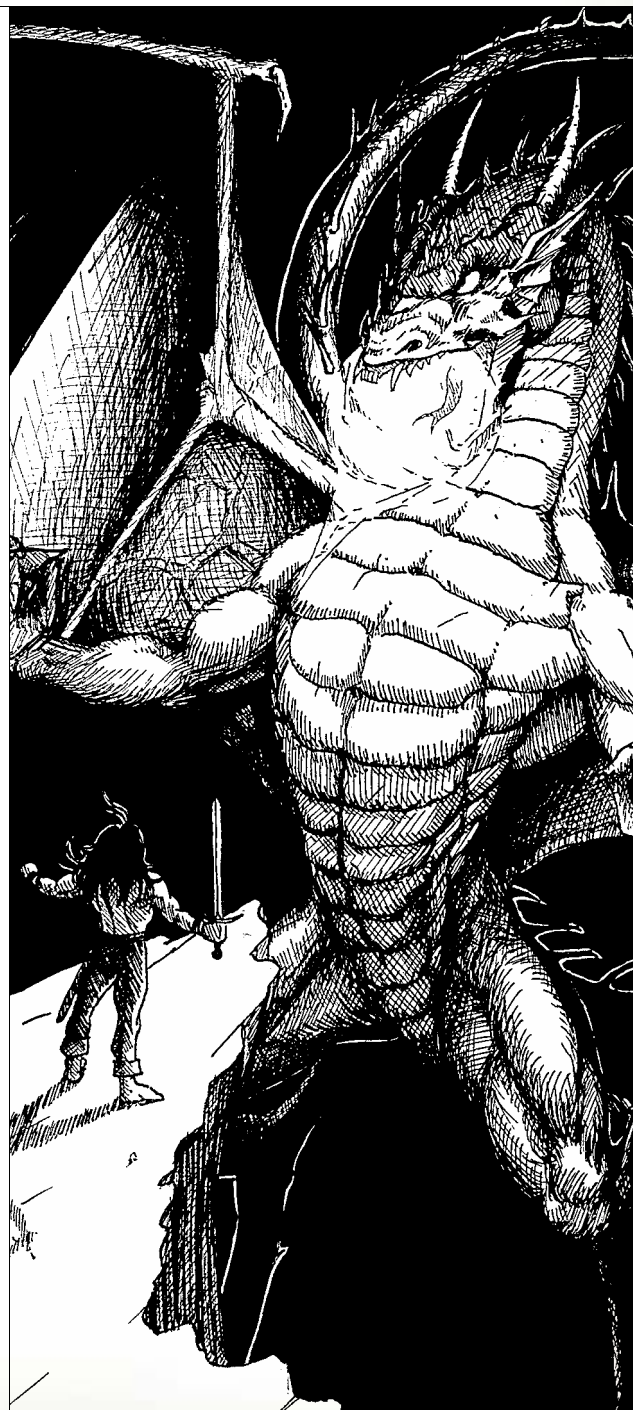
Ogni volta che un personaggio si trova ad affrontare situazioni particolarmente terrificanti o sconcertanti, la sua sanità mentale potrebbe risentirne; ad esempio quando si incontrano creature particolarmente orribili, quando un caro amico od un parente viene ucciso in modo cruento od inaspettato, quando 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 od i personaggi dovranno effettuare per vedere se la scena avrà ripercussioni sul loro sistema nervoso.

Quando va fatto

Va effettuato ogni qual 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 od un parente;
- vedere un corpo particolarmente straziato;



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 alto sarà la difficoltà assegnata. Dopodiché, utilizzando il proprio valore di **Shock** riportato sulla scheda del personaggio, si dovrà procedere ad effettuare un **check** in modo da eguagliare o superare il valore di difficoltà.

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 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 oggetto 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 36: Tabella generale dello shock

GRADO DI INSUCCESSO	TABELLE DA CONSULTARE
1-2	Tabella Stordimento
3-5	Tabella Panico
6-9	Tabella Effetto Fisico/Mentale Minore
10-14	Tabella Effetto Fisico/Mentale Maggiore
15 o più alto	Tabella degli Effetti Gravi

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, dà 11. Il grado di insuccesso sarà così pari a $15 - 11 = 4$; guardando la Tabella Generale si scopre che gli effetti dello **Shock** saranno determinati dalla Tabella del 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 seguente.

Tabella 37: Situazioni shockanti

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

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 a 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.

Shock ed esperienza

Come abbiamo visto nel capitolo terzo a pagina 38 ogni personaggio può aumentare, con l'esperienza e tramite l'uso, alcune delle caratteristiche principali e, di conseguenza, anche quelle derivate.

Se si incrementa il valore della caratteristica Percezione avremo anche dei benefici all'Iniziativa, alla Difesa, alle virtù di Accuratezza ed Intuito. Ma cosa succede allo Shock?

Sappiamo che questa caratteristica derivata è inversamente proporzionata al valore di Percezione, ma in questo caso si avrà un'eccezione.

Ulteriori aumenti del valore di Percezione non influenzeranno negativamente lo Shock. Questo viene determinato dal valore di Percezione solo in fase di creazione del personaggio e **non da eventuali variazioni future**.

Al contrario, incrementi o diminuzioni del valore di Volontà tendono ad aumentare o diminuire quello di Shock.

Se ad esempio un personaggio avrà, in fase di creazione, valori di Percezione e Volontà pari a 11 e 10, il suo valore di Shock sarà di conseguenza pari a 10 (vedi pagina 14).

Se il suo valore di Percezione incrementa da 11 a 12 il suo valore di Shock resterà a 10 e non scenderà a 9 come avviene per le altre caratteristiche.

Per contro un incremento della Volontà da 10 ad 12 migliorerà lo Shock di un punto.

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 qui riportate 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. Dopo il nome della tabella viene riportata fra parentesi 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 assegnare in base alla situazione. Se ad esempio si acquisisce una fobia mentre si rimane per lungo tempo chiusi in uno spazio stretto combattendo con un orrore innominabile, la fobia da assegnare sarà ovviamente la Claustrofobia.

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

La cura delle malattie mentali

Le malattie mentali e le fobie che vengono prese attraverso situazioni molto shockanti, possono essere curate attraverso l'intervento di psicologi e psichiatri o tramite l'abilità di Psicoterapia o Psicoanalisi. Questi dottori sono presenti nel mondo contemporaneo a partire dagli inizi del secolo scorso, primi del novecento, anche se in quel periodo la ricerca in queste malattie muoveva i suoi primi passi.

Al giorno d'oggi sono stati fatti grandi progressi e un aiuto particolare viene dato dagli psicofarmaci che, in termini di gioco, possono aumentare di alcuni punti l'abilità Psicoanalisi e curare più in fretta i vari disturbi della mente, anche se possono lasciare gravi effetti, dal punto di vista fisico, sull'organismo.

Riguardo alla difficoltà che si incontra nel curare queste malattie, va detto subito che questa varia di malattia in malattia. Nella tabella 43, nella colonna "Guarigione" vengono riportati quelli che sono in media i tempi di cura di queste malattie con la relativa difficoltà a cui sottoporre un check Psicoanalisi. Se alla fine del periodo di cura il check dello Psichiatra o Psicologo riesce, allora la malattia è rimossa, altrimenti occorrerà ripetere l'intero procedimento.

Tabella 38: Stordimento

(1D10 round in combattimento o 1D10 minuti)

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

Tabella 39: Panico

(1D10 ore)

1D10	Effetti
1-3	Crisi Isterica: scappate via urlando o ridendo (o effetti simili)
4-8	Attacco di Panico: -5 su tutte le abilità e tiri
9-10	Vomito (nessuna azione eccetto la fuga)

Tabella 40: Effetti fisico/mentali minori

(1d10 giorni)

1D10	Effetti
1-2	Tic nervoso
3	Imbiancamento dei capelli
4	Perdita della voce
6	Balbuzie
7	Amnesia temporanea*
8	Fobia (vedi Tabella 44)
9	Caduta dei capelli
10	Svenimento (3D10 Minuti)

*L'amnesia temporanea fa sì che il personaggio non ricordi quasi nulla della situazione che ha vissuto o che sta vivendo. Per il resto può muoversi, attaccare e difendersi normalmente

Tabella 41: Effetti fisico/mentali maggiori

(permanente)

1D10	EFFETTI
1-2	Capelli permanentemente bianchi
3-4	Tic nervoso, balbuzie, perdita della voce permanente
5-6	Caduta capelli permanente
7-10	Malattia mentale (vedi tabella 43)

Tabella 42: Effetti gravi

(permanente)

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

Tabella 43: Malattie mentali

(permanenti finchè curate)

1D10	MALATTIA	GUARIGIONE	DIFFICOLTÀ
1-3	Fobia permanente (vedi elenco fobie)	1D6 mesi	20
4	Paranoia	1D6 mesi	23
5	Depressione	3D6 mesi	22
6	Personalità multiple	2D6 mesi	24
7	Schizofrenia	2D6 mesi	25
8	Visioni	2D6 mesi	23
9	Megalomania	2D6 mesi	25
10	Catatonìa, stupefazione o amnesia	1D3 mesi	24

Tabella 44: Alcuni esempi di fobie

FOBIA	EFFETTO
Agorafobia	Paura dei posti aperti
Astrofobia	Paura dei fulmini e tempeste
Claustrofobia	Paura dei luoghi chiusi
Botanofobia	Paura delle piante e dei fiori
Demofobia	Paura delle folle
Entomofobia	Paura degli insetti
Ematofobia	Paura del sangue
Necrofobia	Paura delle cose morte
Offobia	Paura dei serpenti
Talassofobia	Para del mare o di grandi masse d'acqua
Pirofobia	Paura del fuoco
Scotofobia	Paura del buio
Xenofobia	Paura dei forestieri
Zoofobia	Paura degli animali



Effetti delle principali malattie mentali

Paranoia

La vittima è conscio che coloro che lo circondano, indistintamente da amici o nemici, possano essere nemici o volere il suo male. Ogni gesto, commento, parola detta può essere interpretata come un atto di minaccia nei suoi confronti. Chi è vittima di questa malattia generalmente non mette a conoscenza gli altri dei suoi sospetti, ma elabora piani complicati di protezione e di vendetta....., non fidatevi di nessuno...

Personalità multiple

La vittima sviluppa una o più personalità in aggiunta alla propria che via via tendono ad evolversi ed a prendere il sopravvento sulla personalità originaria. Ogni nuova identità è riconoscibile e ben distinta dalle altre e quanto più a lungo risiedono, tanto più diventano complete.

Megalomania

L'ego del personaggio colpito da questa malattia assume una forma di onnipotenza e superiorità rispetto agli altri. In molti casi egli diventa conscio che il suo destino sarà quello di assoluta grandezza. Se questo non accade la colpa non sarà sua, ma sicuramente dell'incapacità di coloro che lo circondano e del sistema.

Schizofrenia

Lo schizofrenico vive in un mondo suo dove le cose sono legate fra loro da una sola grande e nascosta causa. Capire questa causa porterà a svelare tutti i misteri della vita. Questa causa può assumere la forma di un gruppo politico o religioso, di un ordine o di una persona. Solo eliminando la causa si potranno eliminare tutte le sofferenze del mondo.

Depressione

La persona depressa diventa apatica e senza interessi. Tutto gli sembra estremamente pesante e qualsiasi cosa gli mette pensiero. Spesso ha dei grossi stati d'ansia causati da problemi anche del tutto banali. Si chiude in se stesso perdendo appetito e voglia di fare, diventa molto pessimista vedendo il "bicchiere" sempre e soltanto "mezzo vuoto". Nei casi più estremi questo grande sconforto può portare al suicidio.

Stupefazione

La vittima rimane in piedi senza interessi ed apparentemente immobile senza comunicare o interagire con gli altri. Può essere for-

zata a cam-
mi-
nare,

man-
giare,
bere, se-

dere o coricar-
si, ma non farà mai
azioni dipendenti
dalla sua volontà,
che viene ridotta

ad 1 finché non curata. In alcuni
casi può balbettare qualcosa ogni
tanto, ma senza senso alcuno.

Catatonìa

Il personaggio vittima assume una forma catatonica e fetale. Può essere spostato e fatto alzare ma non appena potrà assumerà sempre una posizione fetale. Può parlare ed interagire anche se piangucolando e disperandosi. Se non curato con trattamenti speciali si lascerà lentamente morire.

Visioni

La vittima sarà preda di visioni che si manifesteranno in maniera casuale ed imprevedibile, soprattutto quando questa sarà messa in situazioni stressanti. Le visioni possono essere di tutto ma avranno come denominatore comune quello di distorcere la realtà, come ad esempio scambiare un cane per un mostro, una persona per un'altra, vedere persone o cose che in realtà non esistono.



CAPITOLO SESTO

RUOLO DEL NARRATORE E CONTESTO NARRATIVO

Illustr. di Fabio Ciceroni



In questo capitolo andremo a vedere alcuni aspetti fondamentali del gioco di ruolo narrativo: dal modo col quale giocare, all'importante ruolo del Narratore, dal come impostare le avventure e i personaggi non giocanti, alle varie tecniche narrative per rendere più interessante il gioco.

Di regole in questa sezione non ve ne sono e ce ne avvediamo dal dispensarle, quello che vogliamo darvi sono solo dei buoni consigli su come giocare al meglio a Dimensioni, **Narratore** e giocatori.

Giocare o non giocare? Ecco il problema!

Paradossalmente, il primo consiglio da dare a un Narratore è quello di... giocare!

I **Narratori** nascono da un lungo tirocinio da giocatore e traggono spunti da questo loro passato. Ce ne sono naturalmente parecchi che hanno giocato molto poco e fanno una fatica enorme, devono fare velocemente esperienza per non incappare in errori di creazione nella campagna. Inoltre, spesso solo stando "dall'altra parte del Narratore" si può capire quanto fastidiose siano certe abitudini dell'arbitro e certi comportamenti.

Naturalmente c'è anche chi ha il complesso del **Narratore** obbligato, ovvero per esperienza, bravura o masochismo è condannato a essere sempre l'arbitro e lo sente come un limite. È chiaro che a tutti ogni tanto piacerebbe giocare, però anche fare il **Narratore** è divertente! Essere il **Narratore** è una sfida sempre diversa! Il bello è quando i PG ti dicono che vogliono fare una cosa che tu non ti aspetti, e allora..... via di improvvisazione! Prendetela in questo modo, e vedrete che vi sembrerà molto più bello.

Regole: croce e delizia...

Riguardo alle regole vi sono due orientamenti principali

Il primo “modus operandi” è quello che richiede che il giocatore conosca bene il regolamento che userà, anche per quanto riguarda l'interpretazione che il **Narratore** ha dello stesso, quali regole opzionali o fatte in casa usa il **Narratore**, come gestisce aspetti del gioco in cui è predominante il suo giudizio, come la ricerca di incantesimi, ecc...

In questo caso, il **Narratore** ritiene di non poter gestire da solo ogni aspetto del gioco senza trovarsi a lasciar scadere proprio l'interpretazione! Sostanzialmente, secondo quest'ottica i giocatori che sanno le regole, rendono tutte quelle cose noiose (cioè la determinazione, casuale o no, del risultato degli eventi) un lavoro molto più veloce e così il **Narratore** può dedicarsi a descrivere ed interpretare meglio i P.N.G. Se il Narratore tiene conto di tutte le regole, quelle dei mostri, l'ambientazione, l'avventura e interpreta dieci personaggi alla volta, i giocatori potrebbero degnarsi a fare almeno un quinto di questo lavoro per rendere più bello tutto il gioco!

In un'ottica completamente rovesciata, altri Narratori sono dell'avviso che un giocatore non debba conoscere le regole del gioco che sta giocando tranne quelle di vitale importanza per la creazione del personaggio. Le regole sono una cosa e l'ambientazione è un'altra e sapere cosa può fare il proprio personaggio fa parte dell'ambientazione. Sapere come si valutano tale possibilità nel meccanismo di gioco fa parte delle regole, ma per quelle c'è il **Narratore**.

Tutte e due le posizioni sono, a ben vedere, ragionevoli. A ragione, chi predilige giocatori che conoscano il regolamento, fa notare che se durante un combattimento il giocatore, oltre a specificare la sua azione: “Gli do un pugno in faccia!, invece di aspettare istruzioni dal Narratore, tirasse anche i dadi appropriati, facesse un calcolino svelto e aggiungesse: “e lo manco clamorosamente ribaltandomi su un tavolo”, oppure: “e lo colpisco di striscio”, il Narratore si risparmierebbe un bel po' di fatica, il gioco resterebbe colorito e il giocatore non dovrebbe aspettare la sua. Lo stesso combattimento, senza conoscenza delle regole, si può fare, ma il Narratore si spaccerebbe la schiena se i giocatori non lo aiutassero nemmeno un po'.

Esempio: Immaginate una sparatoria con il Narratore che deve vedere che pistola ha ogni giocatore, controllare se si inceppa, quanti colpi spara, se aveva i colpi: il combattimento dura ore! L'unica alternativa è improvvisare tutti i risultati in base al proprio giudizio e a pochissimi tiri di dado. Però in questo modo ben presto saranno gli stessi giocatori ad lamentarsi se non colpiscono e non avranno nessuno stimolo a migliorare le loro abilità.

D'altronde, se un **Narratore** nel suo stile ha poco o

nessun interesse per il combattimento e nel giocare le sue avventure capita rarissimamente di dover tirare un dado per sapere se colpite o meno, o addirittura non capita mai di dover combattere, a cosa servono delle regole? Attenzione, proprio di regole stiamo parlando: meccanismi di gioco, non tabelle o descrizioni di artefatti o cose del genere, che rientrano nell'ambientazione. Diciamo che ha eliminato il problema alla radice!

Che bisogno c'è del regolamento per interpretare i P.N.G. o per assistere a tale interpretazione da parte dell'arbitro?

L'importante è che ci si diverta tutti, ma perché sia così il giocatore deve prepararsi prima sulle regole? Forse sarebbe meglio concentrarsi sull'ambientazione, sulla creazione del personaggio, sul suo background e su quello che fa nei tempi non giocati dell'avventura, il tutto lasciando fuori le regole. Inoltre in questo modo si evita l'effetto munchkin o ruleplayer ovvero il giocatore cavilloso e noiosissimo che vi costringe ad arringhe legali durante la partita.

Come al solito, arriviamo in fondo sentendo il bisogno di una sintesi tra questi due stili: probabilmente il concetto chiave è che i giocatori “dovrebbero **far finta** di non sapere le regole”. Ad esempio, che senso ha che un giocatore dica che il suo personaggio rifiuta di usare la scimitarra tradizionale di famiglia perché la spada lunga fa più danni?

Lo spirito non è quindi tanto quello di combattere le regole in quanto tali, ma quello di considerare i dadi e il regolamento come elementi secondari, indispensabili fastidi da minimizzare il più possibile.

Così, riprendendo l'esempio di una sparatoria, non è che il Narratore deve fare tutto il gioco, ma i giocatori non dovrebbero stare con la testa china sulla scheda per esaminare se hanno una capacità adatta alla situazione o pinzillacchere simili.

Esempio: alla fine della sparatoria di cui sopra resta in circolazione una pistola con un solo colpo, e resta in piedi un tizio che sta per saltare addosso al gruppo; a questo punto, chiedere agli altri: “chi spara meglio fra di noi?“, è CATTIVO GIOCO; invece, il giocatore dovrebbe pensare che una persona, agitata e nervosa, con in mano la pistola, anche se non ha mai sparato un colpo in vita sua, prende e spara, magari urlando.

Agendo così il gioco diventa notevolmente più simpatico. Ricordate che la causa principale del powerplaying e dello scarso roleplaying dei giocatori è che, dopo la ennesima campagna, cominciano ad assumere atteggiamenti meccanici.

Purtroppo, ciò è un male difficilmente debellabile; ma dopotutto il bravo giocatore si vede proprio da questo.

Trame Singole o multiple?

Come abbiamo detto, l'approccio che hanno molte campagne e avventure preconfezionate in cui le trame si sviluppano una alla volta (e qui per trama non intendo il singolo episodio ma tutta una serie di episodi che si possono intrecciare tra di loro) è abbastanza irrealistico da essere un serio motivo ostativo alla loro utilità. Inoltre questo "modus vivendi" presenta lo svantaggio di favorire atteggiamenti del tipo: se abbiamo incontrato questa persona è facile che centri qualcosa con quello che stiamo facendo... Per risolvere questo problema furono probabilmente inventati gli "incontri erranti", che però aprono molti, molti più problemi di quanti non ne risolvano.

Viceversa, facendo intrecciare, più realisticamente, diverse trame a loro volta sotto articolate, non si sa mai in quale contesto l'informazione/incontro fatto deve essere inserito.

Però sorge un problema: molto spesso i giocatori sono sopraffatti dalla mole di informazioni e tendono a dimenticarsi particolari molto importanti (specie quando passa molto tempo tra una sessione e l'altra).

Una possibile soluzione è quella di intrecciare, a una trama principale, poche sottotrame alla volta, che possono diventare trame principali a loro volta, in modo da rendere tutto meno difficile per il Narratore, ma da complicare comunque la vita ai giocatori.

Un esempio tipico di questo modus operandi è la campagna dove c'è un tema principale, ma spesso si sviluppano delle avventure secondarie e nulla vieta mentre si sta facendo un'avventura secondaria di ottenere informazioni per la principale o per un'altra secondaria...

Un altro esempio è un telefilm alla Star Trek, dove intorno alla storia principale intervengono altri subplot, spesso altrettanto avventurosi, legati a uno o più personaggi in particolare.

Un altro modo per togliere la linearità "questo è qui, quindi c'entra", è quello di sfruttare i momenti in cui i PG prestano attenzione a qualcosa che in realtà era secondario, e dar loro corda su quell'argomento, magari addirittura infilandoci di soppiatto un'altra avventura "di passaggio", il che è realistico, dato che regolarmente, quando hai da fare qualcosa di urgente, arrivano altri lavori.

Oppure senza spingersi a tanto semplicemente basta lasciar proseguire i giocatori nella strada "sbagliata" fino ad accorgersi che non porta a nulla. Questo secondo metodo si può riassumere come: dategli corda e s'impiccheranno da soli. Invece di inserire incontri depistanti, basta descrivere ogni P.N.G. incontrato come se fosse un P.N.G. chiave nell'avventura. Et voilà, senza affaticamento del **Narratore** e con scervellamento dei PG.

Giova inoltre ricordare che è verosimile che un P.N.G. dica delle cose rilevanti per l'avventura o le avventure in questione, ma anche altre cose! Non deve essere un videogioco in cui le risposte sono prefissate. I P.N.G. vivono e parlano della loro vita...sono poche le cose rilevanti (per i PG) che dicono rispetto al totale di cose (rilevanti per LORO) di cui discorrono. I PG devono fare le domande giuste e anche allora spesso leggere tra le righe.

Una volta scelto uno di questi metodi, o se avete elaborato il vostro, dobbiamo brevemente esaminare come si può redigere un'avventura.

La Creazione delle Avventure

Come sempre esistono due modi principali di procedere; il più usato è questo: il Narratore prepara un canovaccio dal suo punto di vista, ovvero cosa gli piacerebbe che i giocatori facessero, poi da questo tira fuori una serie di situazioni salienti (o necessarie) da preparare in tutti i dettagli, quindi spera che i PG seguano la storia. Al limite della disperazione gli tocca intervenire con metodi aborriti e strausati come saggi, amici, ecc.. che indichino più o meno precisamente la strada da seguire. Riguardo a come "indirizzare" i giocatori, non esiste un metodo preciso e soprattutto nessun metodo è indolore. Ad esempio se non volete che i giocatori facciano qualcosa al massimo potete consigliarli, ma non costringerli, o rovinerete tutto.

Il Narratore spesso si trova a cercare di far fare ai giocatori quello che vuole lui, facendo credere loro che stanno facendo quello che vogliono; ma siccome (la maggioranza de) i giocatori non sono dei fessi, prima o poi potrebbero accorgersi di essere pilotati e stancarsi di questo. Inoltre, anche se il risultato in questo modo è all'apparenza fantastico e il Narratore ci fa una bella figura, non si diventerà molto, in quanto per lui diventerà come leggere una storia già conosciuta ed è facile che venendogli a mancare il divertimento si spenga anche l'improvvisazione.

Un'ottica completamente rovesciata è la seguente: dopo aver tratteggiato la storia che si vuol rappresentare, la trama o le trame, tradimento, amicizia, si delineano i P.N.G. e i luoghi, aggiungendo se necessaria una tabella temporale che riporti gli eventi chiave che accadranno nel caso i PG non intervenissero. In pratica, preparata la scena, gli eventi procedono per i fatti loro, per cui i PG si sentono in un mondo vero su cui possono influire anche pesantemente, ma che non ruota intorno a loro. Se ben usato questo meccanismo può eliminare il concetto di avventura e trasformare la campagna nella "veridica historia" del mondo dei PG.

Esempio: Il nostro Narratore si inventa che il principe di

Loctia sia scomparso da 1 settimana, e che il re sia stato informato dal suo servizio di sicurezza che è stato rapito da Mactia. Il re decide di dichiarare guerra a Mactia per riavere suo figlio. Retrosцена: in realtà il principino è scappato con un po' di oro reale in un bordello dell'isola del piacere... e il servizio d'informazioni è stato depistato da Tunkotakkobarco il mago demoniaco che vuole offrire in sacrificio le anime dei soldati dei due eserciti per evocare El'Al'Ul'Ol'Il il demone articolato.

I P.N.G. avranno più probabilità di interagire coi PG, il tempo in cui si sviluppano questi avvenimenti, ed eventuali P.N.G. e/o situazioni che potrebbero attrarre i PG.

Poi durante la partita li lascia liberi, se se ne stanno a casa vedranno l'alzarsi dei prezzi, l'arruolamento nell'esercito, l'oste che fugge i bulli che bulleggiano la morte e la distruzione, l'invasione demoniaca, il successivo arrivo dei Lucenti e molto Truculenti Paladini della Luce Luminosa, e via scorrendo. Nessuna "necessità" d'azione! Se intervengono possono modificare il corso degli eventi in qualsiasi senso, o anche fare un buco nell'acqua.

Più drasticamente, lasciate fare ai giocatori qualsiasi azione, cercando di preparare gli scenari senza pensare che loro debbano fare per forza delle cose, valutandone realisticamente le conseguenze, anche per le cose "buone":

Esempio: ponete caso che i PG uccidano un drago che terrorizzava i contadini.... potete fare un seguito con gli orchi che invadono la regione perché non temono più il drago...

Questa libertà dei personaggi ha però il suo risvolto negativo, in quanto può risultare in un confuso passare da una situazione all'altra se i personaggi stessi non hanno chiari riferimenti. Si pone quindi una dicotomia di fondo tra trama guidata, ma ricca, e trama libera, ma confusa. Questo può essere superato solo se i personaggi in qualche modo riescono a recepire e ad immagazzinare più informazioni e in fin dei conti, un'avventura può essere tanto più complessa, rimanendo al contempo ricca, quanto più il Narratore riesca a veicolare informazioni efficacemente e i giocatori a recepirle (ed ecco che torna il problema di memoria e tempo intercorso tra una sessione e l'altra...).

Per usare efficacemente questo sistema, in particolare, è necessaria una meticolosa preparazione del Narratore su avvenimenti di sottofondo e P.N.G. In pratica se il mondo agisce, perché il Narratore così ha deciso!, i PG devono poter interagire e se il mondo re-agisce allora non vanno in giro a vuoto.

Esempio: Alle ore 6 del giorno X esploderà un bomba in questo punto. I PG possono venirlo a sapere e andarla a disinnescare, se invece se ne vanno a zonzo, la bomba

farà il suo lavoro e i PG apprenderanno dai media dell'esplosione della bomba.

Anche qui vale però il discorso fatto sopra per le discussioni coi P.N.G. Non ogni azione dei PG provoca una reazione rilevante del mondo circostante o per lo meno non è detto che questa azione e la rispettiva reazione abbiano rilevanza per gli obiettivi dei PG. Inoltre per "scuotere" i PG il Narratore deve impegnarsi nella descrizione degli eventi esterni: l'idea è che i PG vedano succedere sempre più cose attorno a loro, soldi che girano, affari, tagliaggi, c'è meno polizia per cui i cattivi alzano la testa etc. Alla fine o fanno qualcosa (anche di tangenziale agli avvenimenti) o hanno dei seri problemi mentali... il punto è che se il giocatore si rende conto di essere in un mondo vero riuscirà ad essere maggiormente coinvolto dal gioco e si diventerà di più.

Ovviamente se i personaggi tendono a dimenticarsi le implicazioni delle scelte che hanno fatto, questo va a discapito del loro divertimento e di quello del Narratore che vede rovinarsi un intreccio interessante che non viene capito, o magari anche solo si sente storpiare irrimediabilmente il nome di qualche importantissimo P.N.G.

Non è probabilmente neanche da credere che i metodi più semplici e lineari siano peggiori degli altri, né tanto meno che le complicazioni intellettuali descritte qui siano valide solo per giocatori esperti. Forse la scelta giusta sarebbe quella politica della buona e vecchia via di mezzo. Detto in parole povere, se giocate tanto raramente che i vostri giocatori hanno problemi di memoria, non esagerate con le informazioni da ricordare, sarebbe odioso andare a giocare con l'atteggiamento che si tiene in università, block notes, appunti a tutto andare e una noia mortale...

Se i giocatori non riescono a raccappezzarsi, è inutile tediare con subplot e avventure incrociate; se i personaggi se ne fregano della avventura secondaria per un mese salvo poi inciamparci nuovamente, essendosi dimenticati della parte svolta un mese addietro, si sentiranno un po' frustrati se non presi in giro e se la cosa non si risolve rapidamente il Narratore è costretto a una delle solite soluzioni rappezzate, come il breve quanto mortificante riassunto per bocca di qualche P.N.G.

In questi casi meglio evitare alla radice il problema, eliminando o riducendo all'osso le avventure incrociate. In questo modo però si impoverisce il gioco, scambio legittimo, ma quanto equo?

Di come far ascoltare e ricordare ai giocatori le cose ce ne occuperemo nelle prossime sezioni.

Attrarre l'attenzione: metodi violenti e non violenti

L'attenzione dei Giocatori è un problema per i Narratori inesperti e alle volte anche per quelli esperti.

La generica scena che si presenta al Narratore la sera

della prima sessione di gioco è quella di un gruppo più o meno numeroso di giocatori generalmente di tutte le salse, spesso non omogeneo in quanto ad esperienza e a volte neanche di gente che si conosce molto fra di loro; tra, sotto e attorno a loro, delle sedie, un tavolo e un numero mostruoso di dadi, penne e fogli.

Al che, mentre il **Narratore** si isola un attimo per prendere dal proprio zaino, valigetta, mucchio selvaggio a seconda del tipo la mappa tanto sudatamente disegnata, il gruppo, che sapendo di avere la preparazione iniziale dinnanzi a se non è in tensione pre partita, si scatena in discussioni del tipo: “hai letto quel fumetto?” o “ieri sera ti sei perso..” o peggio “Secondo me la politica del governo...”

Bene, fin qui nessun problema. A questo punto il Narratore, dopo aver imposto con la violenza il silenzio, inizia il lungo e terrificante racconto dell’ambientazione, della storia antica del mondo e via annoiando. Tempo 45 secondi, i giocatori inizieranno il Temuto torneo di Scopa Viscida a Coppie e a Squadre... horror...

Provate invece a pensare a questo modo di condurre le cose: esaurite le chiacchiere, il Narratore inizia con la spiegazione dell’ambientazione e, dato che il Narratore la narra, e non fa una lezione universitaria, inizia anche a sorgere l’atmosfera, sorgeranno così personaggi consoni e perfettamente in sintonia con l’ambientazione.

Una simile scena può accadere ovviamente in altri momenti qualsiasi della partita. Dov’è il segreto per entrare nel secondo caso e schivare il primo?

A parte tutte le colpe dei giocatori, con molta umiltà dovrete esaminare la possibilità che sia colpa vostra, come Narratore, il non riuscire a creare atmosfera e pathos. Siete mai stati capaci di far vivere e sentire al giocatore la vita sentimentale del PG?

Descrivendo una scena horror che so, un castello di un vampiro, avete percepito l’alone di paura tra i giocatori?

Avete mai fatto innamorare un PG di un P.N.G., o far piangere un giocatore per la morte di un P.N.G.?

Ovviamente, non esagerate con il mea culpa, non è sempre possibile fare partite a lume di candela con il Narratore che indossa una veste nera o descrivere ogni castello inventandosi ogni minimo particolare. I giocatori DEVONO darvi un minimo di collaborazione.

Se riuscite a creare queste atmosfere, dovrete essere un Narratore eccezionalmente pignolo per avere ancora da lamentarvi dei giocatori che penderanno dalle vostre labbra. La reazione dei giocatori dipende in buona parte dal Narratore e dalla sua personalità. Esisteranno sempre persone che non sanno fare roleplay, il Narratore non può fare miracoli, questo è certo, anche se alcuni asseriscono il contrario, ma di solito la stragrande maggioranza dei giocatori in un gruppo ne sono capaci.

Ovvio che questi momenti “di grazia” non sono eter-

ni: quando l’atmosfera cala per stanchezza o fame o altro, vi state per arrabbiare, i discepoli non sono molto interessati, è decisamente il caso di fare una pausa, o di rimandare il tutto alla prossima sessione di gioco.

Già, rimandare alla prossima. Pare facile quando in realtà la prossima sessione sarà tra un mese e per allora i giocatori avranno scordato tutto... eccovi qualche consiglio per ovviare a questo problema.

Burnt in their mind

Ovvero, come convivere felicemente con giocatori smemorati.

Abbiamo visto che tra i peggiori rischi per un Narratore c’è quello di arrivare all’inizio della sessione e scoprire che i giocatori hanno scordato tutto ciò che hanno fatto in quelle precedenti, oppure giungere alla fine di un’avventura, magari durata mesi, e vedere frainteso il finale.

Dando per scontato che il rimedio “alla radice” (eliminare le informazioni da ricordare) in effetti disintegra il bel gioco, quali tattiche usa il buon Narratore per far ricordare ai PG le informazioni e la storia?

Può per esempio caratterizzare in maniera molto marcata i P.N.G. di una qualche rilevanza per la storia, anche a costo di fare un po’ il giullare, usando un forte accento, o un tic, o una mania vistosa in modo che ricordando la fonte finiscano per ricordarsi luoghi ed informazioni. Estremizzarli un po’, renderli o molto simpatici o assolutamente indisponenti da anche spunti per il gioco di ruolo, ma attenzione, ha anche un effetto collaterale, una specie di messaggio tacito per cui se il Narratore dice “è un oste qualsiasi” loro pensano automaticamente che non può essere utile per l’avventura.

Un altro metodo, che chiameremmo quello della carota, è quello di dare ad ogni giocatore stimoli adatti: c’è chi cerca la bella storia, chi “l’oggetto magico” (meglio perderli che trovarli, ma insomma...), chi la gloria personale, chi il denaro, chi le donne (o gli uomini)... ma dovete prima di tutto considerare se per voi è giusto sacrificare la coerenza della storia all’interesse dei personaggi.

Ancora, essere pronti a utilizzare contro i PG ogni loro distrazione di grosso calibro è un ottimo metodo per interessarli (e per specularità lo possiamo chiamare “metodo del bastone”).

Esempio: il Narratore aveva creato un intreccio politico, che ruotava attorno al tentativo di un PG di sedurre la moglie del barone locale, coadiuvato da una concubina del barone per far disconoscere la moglie.... Basta un passo falso del PG, una semplice distrazione, per offrire al Narratore spunti per un supplizio eterno, tra barone arrabbiato, baronessa infuriata, concubina delusa e compagna bella...

Lo stesso vale per le dimenticanze di particolari importanti della storia:

Esempio: i PG chiedono udienza con Gramor (qualcosa) invece che Graz'Morkan; invece di bisbigliare loro "guardate che si chiamava così..." fate loro effettivamente incontrare Gramor... che si rivelerà essere qualcuno che loro avrebbero preferito non incontrare...

Attenzione, però, a non esagerare né in un senso né nell'altro.

Di motivi per tormentare i personaggi ne troverete in abbondanza se fate attenzione, ma quando si raggiunge una certa soglia, un tormento in più o in meno non fa molta differenza e quando si valica un certo limite il giocatore ci perde gusto, perché in fin dei conti gioca per divertirsi e non per essere tormentato.

Un buon sistema, invece, per costringere i giocatori a ricordarsi i trascorsi dei loro PG sembra essere quello di assegnare punti esperienza a inizio partita dando una base fissa, poi chiedendo innocentemente ai giocatori stessi di indicare le azioni/pensate/interpretazioni per cui credono che il loro PG dovrebbe essere ricompensato, costringendo i giocatori a fare mente locale. Oppure, più direttamente, il Narratore, all'inizio di ogni partita, può tirare a sorte chi debba fare il riassunto della puntata precedente. Attenzione, comunque a non esagerare, con compiti tipo esame universitario con cui martellare ogni giocatore sulle cose che sa di meno: nomi di P.N.G., regole, avventure trapassate remote, con premi e penalità in esperienza; rischiate di vedere una precipitosa fuga di giocatori!

Un altro nodo difficile da sciogliere è quello delle informazioni date a inizio campagna:

Esempio: Il Narratore ha spiegato che tutti evitano le goblin marshes e le troll moor, perché sono infestate e nessuno, nemmeno eserciti passerebbero di lì; e i suoi PG passano attraverso le stesse per accorciare un ipotetica strada, finendo quindi sotto una lapide.... È colpa del Narratore o è colpa loro?

Primo consiglio: il Giocatore è la "mente" del PG, quindi è sua premura andare ad informarsi su ciò che non ricorda... non è possibile far incontrare ai PG ogni volta che sbagliano, un P.N.G. che casualmente si informi sulla loro destinazione e sventi il pericolo.

Secondo consiglio: cambiare metodo per dare le informazioni. Invece della piccola conferenza, usare episodi brucianti da inserire nel background del personaggio.

Esempio: invece di dire: "le Troll Moor sono pericolose" dite al giocatore: "Tua madre è stata uccisa dai troll, tuo

padre è stato ucciso dai troll, tuo fratello è stato ucciso dai troll, tuo zio è stato ucciso dai troll, la tua razza ha paura dei troll, tu hai paura dei troll perché sai di non poterli sconfiggere". Potete avere una certa sicurezza che il giocatore, appena direte "Troll", diventerà bianco e incomincerà a correre attorno al tavolo di gioco gridando "voglio un avvocato!!!".

I Personaggi Non Giocanti (P.N.G.)

Per il Narratore interpretare i P.N.G. in maniera decente è la chiave di volta che separa il successo dal fallimento. Qui dovete ricorrere a tutta la vostra esperienza di giocatori prima che di arbitri e creare per ogni P.N.G. anche poco importante tic, manie, caratterizzazioni varie, senza bisogno che siano esasperate o cliché, anche senza preparazione.

Almeno all'inizio, ma è sempre un buon metodo se avete tempo, vi conviene crearvi una serie di P.N.G. precotti, che non significa "banali", giusto per non trovarvi a pensare a nomi e descrizioni in una concitata fase di gioco. Per semplificarvi la vita, non collegateli ad una situazione in particolare: una casalinga può diventare una dottoressa in fase di gioco. Di ognuno pensate un nome, una descrizione, dei segni particolari notevoli che aiutino i vostri PG a non confonderli.

Quot capita, tot sententiae

Ovvero, a tipi diversi di giocatori tipi diversi di approccio.

Per i novellini assoluti, coloro che non hanno mai provato a giocare un gioco di ruolo, il consiglio che vi diamo è: giocare a braccio. Saltate le regole a piedi pari. Se però anche il Narratore è alle prime armi, questo gli potrebbe sembrare difficile. In tal caso, consiglieremmo di usare un regolamento semplice, ma solo per il Narratore, che si assumerà il compito di tradurre le azioni dei personaggi in asettici e freddi lanci di dadi. Lavoraccio per il Narratore, ma utile per i novellini, che non si dovranno lambiccare il cervello con calcoli ed oggetti vari, ma si potranno concentrare e tirare fuori un buon roleplay; utile anche per il Narratore inesperto che innanzitutto si farà "le ossa", imparando in breve tempo a ridurre al minimo le sue necessità di far riferimento alle regole stampate.

La presenza di un giocatore esperto (MAI - un powerplayer o un munchkin però!!!) oltre al Narratore, può essere utile per quanto riguarda la compilazione delle schede ed il mostrare un buon roleplaying, ma sono dannosissimi i consigli su tattiche e caratterizzazioni, in quanto i novelli roleplayer li prenderanno come dogmi.

Insomma, attenzione. Forse un giocatore esperto in un gruppo di novizi è una scommessa troppo grossa.

Dopo alcune partite i novellini, inizieranno a impara-

re le regole e a compilarli i P.G. da soli, oltre a iniziare a mostrare i primi sintomi del “morbo del roleplayer”, ossessivo attaccamento all’ambientazione, tendenza a chiamarsi l’un l’altro coi nomi di battaglia.

In questa fase bisogna evitare che i giocatori si dimentichino il roleplay e che si scopiazzino le tattiche ed i trucchi che un giocatore esperto e smaliziato conosce ed applica (li impareranno col tempo ed a loro spese).

Gli esperti / novizi sono una categoria molto diversa dalle precedenti due. Il giocatore conosce già il roleplay, ed altri set di regole, ma per la prima volta si avvicina a Dimensioni.

Sarebbe utile che il Narratore si incontrasse con il giocatore in separata sede e discutesse con esso, su tutto ciò che riguarda le regole e le azioni possibili. Questo tipo di giocatore avrà bisogno di alcune sessioni per familiarizzare con il sistema di Dimensioni: una buona regola è quella di farlo sedere vicino al Narratore, pendente la minaccia di decapitazione in caso di sbirciate, in modo da poter chiedere consiglio in caso di bisogno.

Invitatelo soprattutto ad evitare la timidezza e la paura di sbagliare e a ricordarsi sempre e soprattutto di fare un buon roleplay.

Con gli esperti iniziano ad arrivare i problemi seri. A parte i problemi di powerplay o reumatismo (e.u.m.a.t.e. è l’acronimo di “entra uccidi mostro araffa tesoro esci”), che possono assillare, possono verificarsi aridità nella caratterizzazione (sino a sfociare nella fossilizzazione, 430 esperti di magia tutti uguali) o l’opposto, ovvero la creazione di personaggi alieni o assurdi, che è il meno peggio, davvero. Il problema più grosso in questi casi è comunicare ai giocatori tutto ciò con un certo tatto, specie se sono anni che giocano così.

Aggiungerei che è buona cosa che i giocatori conoscano più set di regole, per conservare una certa indipendenza del roleplay dalle regole del gioco e più ambientazioni, in modo che mantengano una buona elasticità di roleplay, ed una sempre nuova curiosità per diverse e nuove cose.

L'importanza della descrizione nel gioco di ruolo

Quando il Narratore fornisce la descrizione ai giocatori di quello che i loro personaggi vedono, in realtà si appresta a fare da tramite tra due mondi: quello della realtà e quello della fantasia. Capita frequentemente tuttavia, che la descrizione fornita non soddisfi i giocatori e questo può accadere per molteplici motivi: de-

scrizioni troppo accurate, descrizioni troppo frettolose, mancanza di descrizione dei particolari rilevanti, eccetera. Questo generalmente ha conseguenze disastrose, prima tra tutte quella di impedire che i giocatori si sentano proiettati in un’altra dimensione, continuando così a percepirsi seduti intorno ad un tavolo occupato da dadi, schede e matite.

Vi proponiamo pertanto una serie di consigli (alcuni banali, ma comunque utili) relativamente alle descrizioni da offrire ai giocatori che, immodestamente, riteniamo possano aiutare chiunque si appresti a fare da Narratore.

1 - Non privilegiate sempre e comunque la vista sugli altri sensi: è vero che la vista è il senso più importante, ma anche gli altri recitano la loro parte. Si tratta di trovare il giusto equilibrio tra una descrizione che copra tutti i sensi stimolati da quella situazione, e la lunghezza della descrizione stessa. Facciamo un esempio della descrizione di un bosco a dei personaggi che vi si stanno addentrando:

Cattiva descrizione: *entrate dentro questo bosco, che, ad una prima occhiata sembra essere un bosco di abeti; il bosco è abbastanza buio e non si vedono animali.*

Buona descrizione: *appena vi addentrate nell’ombra del bosco, venite colpiti dal forte odore degli abeti e della terra bagnata; il bosco è silenzioso e immobile, si sente solo in lontananza il richiamo di un uccello...*

Risulta evidente come la seconda descrizione sia migliore della prima, perché riesce a fornire più informazioni con un numero di parole approssimativamente uguale. È chiaro inoltre come con la seconda descrizione si riesca a ricreare un’atmosfera molto più coinvolgente rispetto alla prima.

Vi consigliamo pertanto di farvi un piccolo schema da tenere sempre sott’occhio mentre giocate (magari dietro all’utilissimo schermo del Narratore), dove riporterete la lista dei nostri 5 sensi, in ordine di importanza, quindi:

- vista
- udito
- olfatto
- tatto
- gusto

Quando fornirete una descrizione, scorrerete visivamente la lista e metterete così in risalto gli aspetti maggiormente significativi della situazione da descrivere.

2 - la lunghezza e l’accuratezza della descrizione devono dipendere dal tipo di situazione descritta: quando vi apprestate a fornire una descrizione, dovete sempre tenere presente il tipo di situazione nella quale si trovano i personaggi. Se i personaggi stanno fuggendo a

cavallo dentro un bosco è molto probabile che non si accorgano del delicato ranuncolo che sta spuntando nella radura a sinistra. Probabilmente riusciranno soltanto a percepire il variare del tipo di vegetazione e della conformazione del terreno. Lo stesso tono della vostra descrizione dovrebbe seguire gli eventi. Facciamo il solito esempio dei personaggi che fuggono a cavallo dentro il bosco: se mentre fornisco la descrizione degli alberi vicino ai quali i loro cavalli sfrecciano pericolosamente inizio a distrarmi, mi guardo intorno, uso un tono di voce che potrei usare con la mia vecchia zia cardiopatica... è evidente che la riuscita della descrizione ne risentirebbe parecchio! Il tono usato dovrebbe invece essere scarno, veloce, quasi telecronistico. E questo vale anche per la situazione contraria: se i personaggi stanno esaminando uno strano oggetto di cui non capiscono la funzione, per esempio, la stessa descrizione che fornite dovrebbe essere accurata, minuziosa, quasi dubbiosa essa stessa, a voler trasmettere ai giocatori l'incertezza dei PG nei confronti dello strano marchingegno.

3 - focalizzate la descrizione sul punto di maggior interesse per i personaggi: Presentiamo subito un esempio: se i vostri personaggi entrano in una taverna, per esempio, vorranno una descrizione generale dell'ambiente, dell'atmosfera che si respira o di cose che comunque balzano immediatamente all'occhio (cadaveri nudi sul pavimento, l'oste che approfitta della cameriera sul bancone, persone che ballano sulle mani, ecc.). Di sicuro apparrebbe fuorviante (anche se magari si adatterebbe molto all'avventura che avete in testa) descrivergli quell'uomo che rimane seduto in disparte nell'ombra o la piccola cicatrice sul volto del cameriere. Chiaramente vale anche il discorso inverso: se i PG sono concentrati sul meccanismo di chiusura di una scatola, probabilmente non potranno rendersi conto dell'alzarsi in volo degli uccelli al limitare della foresta. L'abilità di un buon Narratore sta appunto nel dirigere l'attenzione dei giocatori su quello che ritiene più opportuno, ma senza fare in modo che loro se ne rendano conto.

4 - descrivete tutte le azioni rilevanti dei personaggi, anche se sono il risultato del lancio di un dado (esempio passaggi segreti, combattimenti, ecc.): non c'è nulla di più triste di un combattimento descritto nel seguente modo: "colpisci l'orchetto e gli fai 20 punti di danno. L'orchetto tira... ma ti manca". QUALUNQUE azione frutto del tiro dei dadi andrebbe tramutata in una descrizione accattivante! L'orchetto non "tira", l'orchetto cercherà di massacrare il PG! Anche se Dimensioni non prevede la locazione del colpo, sarà molto più interessante descrivere il combattimento come segue, anche se la cosa rallenterà inevitabilmente il gioco:

L'orchetto schiva con un balzo il tuo fendente e si avventa su di te infilandoti i suoi denti luridi nella carne del tuo polpaccio. Senti un dolore lacinante (5 punti danno), ma provi ad approfittare della situazione per colpirlo sulla schiena con il pugnale.

Il combattimento è di sicuro il caso più eclatante, ma questo consiglio vale anche per tutte le altre situazioni che impongono un lancio di dadi. Per esempio, se i PG trovano un passaggio segreto, la cosa non dovrà essergli annunciata con uno sbadito "ok, trovi il passaggio segreto", ma dovrà essere condita con i particolari che rendano la cosa interessante. Esempio:

Stai tastando con le mani la polverosa superficie del muro, alla luce fioca della tua torcia, quando improvvisamente ti sembra di percepire un avvallamento strano nella parete. Lo segui con le dita e ti accorgi che è il profilo di un porta. Cerchi freneticamente sulla sua superficie e trovi quello che sembra un pulsante. Lo premi? (SI!) Bene, premendolo uno sbuffo di povere si alza dalla fessura in basso della porta, che si scosta leggermente, lasciandoti intravedere...ecc.

5 - fornite particolari fuorvianti: questo è un consiglio riservato ai soli Narratore "bastardi dentro", quelli che si divertono a far impazzire i giocatori. Può risultare particolarmente interessante fare in modo che i giocatori concentrino la loro attenzione su elementi solo apparentemente importanti. Pensate ad esempio ad una porta che deve essere aperta a tutti i costi dai PG e pensate a due leve vicino alla porta (del tutto inutili e senza alcuna funzione): i giocatori si concentreranno sicuramente su questi particolari, trascurando magari il vero meccanismo di apertura posto pochi metri più in là.

6 - evitate gli stereotipi: (mago, oste, ecc.) Chi ha detto che i maghi devono essere tutti con la barba, che tutti gli osti devono avere la pancia, che tutti i sacerdoti devono portare la tunica e così via? Questo è uno degli aspetti che contraddistingue un buon Narratore da uno mediocre: la capacità di evitare descrizioni simili per personaggi simili. Un potente mago potrebbe apparire nelle vesti di una vecchia pazza, un oste potrebbe essere una ragazza graziosa (che magari ha ricevuto in eredità la locanda dal nonno, recentemente scomparso), un valente guerriero potrebbe apparire nelle vesti di un nobile raffinato e omosessuale, e così via. In definitiva, è questo che rende divertente il gioco di ruolo e che lo contraddistingue dai videogames.

CAPITOLO SETTIMO

LE CREATURE

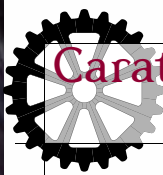


Con questo termine si intendono tutti gli esseri viventi e non, che possono avere a che fare con i personaggi durante l'avventura. Come i PG e i PNG, per le altre creature valgono la maggior parte delle regole viste nella fase di creazione del personaggio anche se per dare vita ad una di esse non occorre 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.

Molte creature per Dimensioni vengono descritte nel Grande Bestiario, un enorme compendio di esseri di ogni tipo, razza e dimensioni, divise in dodici categorie: Animali, Umanoidi, Non morti, Magiche Cibernetiche, Extradimensionali, Aliene, Licantropi, Meccaniche e Demoniache.

Dieci delle creature presenti nel Bestiario sono riportate nelle pagine seguenti; per ogni altra informazione sullo stesso e come scaricarlo, potete trovarla nel nostro sito Internet.



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 (vedi pagina 92): cioè 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 45 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* (in parte mentale), bisogna innanzi tutto 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 pos-

sono 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**.

In tutte le creature viene inserito il valore di difficoltà che deve essere superato tramite un tiro Shock da coloro che incontrano o vedono la creatura. Questo valore resta sempre un indice approssimativo soprattutto per le creature che possono essere utilizzate per più tipi di ambientazioni.

Se un Vampiro dà in generale una difficoltà di 17 questo valore può essere incrementato se si gioca in ambientazioni moderne dove si pensa che i vampiri non esistano portandolo, ad esempio, a 19. Dall'altro lato, in ambientazioni fantasy o in scenari dove i personaggi sono abituati a combattere esseri sovranaturali e non morti, il valore può essere anche minore.

La seconda riguarda il **Movimento**; alcune creature possono infatti muoversi più velocemente e non solo a terra, ma anche in aria e in acqua. Proprio per questo è stato introdotto un indice: il Moltiplicatore di Movimento. Come è facilmente intuibile questo indice va multi-

Tabella 45: Forza destrezza e pesi sollevati dalle creature

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

plicato per il **Movimento** base della creatura (dato dalla media tra Forza e Destrezza), e quello che si ottiene sarà il **Movimento** effettivo della creatura.

Ad esempio un'Aquila con un Movimento base di 10 e con un moltiplicatore di 3 si sposterà ad una velocità di 30 metri a round, anziché i 10, proprio perché in grado di volare.

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 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 46.

Indice di potenza

E' possibile classificare le creature in base ad un indice di potenza che viene assegnato in base alle abilità speciali, alle caratteristiche e alle abilità: tale indice è espresso in base dieci, per tanto una creatura con indice 1 sarà poco pericolosa a scapito di una con indice 10, che avrà una pericolosità elevatissima.

Tabella 46: Esempi di danni

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

Un assaggio di Bestiario

Qui di seguito sono riportate dieci creature del Grande Bestiario di Dimensioni per essere usate in avventure e scenari di vostra creazione. Chiunque voglia utilizzarne altre ne troverà molte di più nella sezione dedicata al Bestiario del nostro sito Internet.

Per le statistiche delle creature ed i loro valori rimandiamo al Grande Bestiario di Dimensioni.

Cavallo

Tipologia: Animali

Ambientazione: Qualsiasi

Descrizione

La caratteristica anatomica più evidente del cavallo moderno (*Equus caballus*) è il fatto che le quattro zampe poggiano ciascuna su un unico dito. Questa particolarità fa di esso un membro dell'ordine dei perissodattili, insieme al rinoceronte e al tapiro. Il dito del cavallo, che corrisponde al medio della mano dell'uomo, è molto grosso ed è protetto anteriormente e di lato da uno zoccolo corneo. Al di sopra dello zoccolo vi sono gli abbozzi del secondo e del quarto dito.

Il cranio del cavallo è allungato e le ossa facciali sono lunghe il doppio del cranio. La colonna vertebrale è composta da 7 vertebre cervicali, 18 vertebre dorsali, 6 lombari, 5 sacrali e 15 caudali. I cavalli hanno 44 denti: 3 incisivi, 1 canino, 4 premolari e 3 molari su ciascun lato di ogni arcata. Gli incisivi, usati per strappare l'erba, crescono in forma di semicerchio. Fra il canino e i premolari vi è un intervallo pronunciato, nel quale viene messo il morso quando l'animale viene cavalcato o guidato. Tutti i denti hanno corone lunghe e radici relativamente corte. Il cavallo ha uno stomaco semplice e la fermentazione degli alimenti fibrosi ha luogo in una tasca a fondo cieco, il cieco appunto, analoga all'appendice degli esseri umani e situata alla giunzione fra il tenue e il crasso. In un cavallo di grossa taglia il cieco può avere una capacità di circa 38 litri. Benché sia il maschio che la femmina del cavallo siano sessualmente maturi dall'età di due anni, raramente essi vengono fatti riprodurre prima dei tre anni. La gestazione dura circa 11 mesi e solitamente nasce un solo puledro. La nascita di due gemelli è una vera rarità e nella storia sono stati registrati pochissimi parti trigemini o quadrigemini.

Abilità Speciali

Nessuna

Note Storiche e Mitologiche

I cavalli domestici furono introdotti in Babilonia intorno al 2000 a.C. e in Egitto approssimativamente 300 anni dopo, dagli hyksos provenienti dalla Siria nordorientale. Questi cavalli egiziani e babilonesi furono i progenitori delle razze arabe del Medio Oriente e dell'Africa settentrionale. Un altro ceppo di cavalli, che sembra essere stato addomesticato in Europa, è di costruzione massiccia, più lento, ma più potente dei cavalli arabi; esso è considerato l'antenato dei moderni cavalli da tiro ed è usato per arare e per altri lavori pesanti. Alcuni autori sostengono anche l'esistenza di un terzo ceppo ancestrale, originario delle Isole Britanniche, quale prototipo delle varie razze di pony moderni.

In gran parte del territorio europeo, dai primi secoli dell'era cristiana fino a circa il XVII secolo i potenti cavalli originari del Vecchio Continente furono usati a scopi militari e come animali da soma. Nello stesso periodo, nel mondo arabo erano andate sviluppandosi razze più piccole di veloci galoppatori, introdotte nell'VIII secolo in Spagna dopo la conquista musulmana. I cavalli spagnoli divennero famosi per la velocità e la resistenza e molti di essi furono importati in Inghilterra e nel resto d'Europa fin dal XII secolo. Tentativi sistematici di migliorare le razze esistenti di cavalli, tuttavia, non ebbero luogo fino alla fine del XVII secolo, quando gli stalloni arabi vennero importati in Inghilterra e in Francia per essere incrociati con giumente native.

I primi cavalli domestici introdotti nelle Americhe furono del tipo arabo, portati dai conquistatori spagnoli nel XVI secolo. Si pensa che sia Hernán Cortés, il conquistatore del Messico, sia Hernando de Soto, lo scopritore spagnolo del fiume Mississippi, abbiano perso o abbandonato alcuni dei loro cavalli, e che questi possano essere stati all'origine dei branchi di cavalli selvaggi che si formarono in varie parti del Nord America. I cavalli abbandonati dagli spagnoli tornarono allo stato brado anche nelle pampas sudamericane intorno al Río de la Plata. I pionieri americani, soprattutto i primi coloni della Virginia, importarono anch'essi dei cavalli.

Negli ultimi 300 anni gli allevatori di cavalli hanno continuato a selezionare razze adatte ai compiti più svariati, quali, ad esempio, la corsa, la caccia o il traino.

La razza araba viene spesso suddivisa in tre sottorazze, una originaria della Turchia europea e dell'Asia Minore, una originaria della Siria e l'altra degli stati berberi dell'Africa settentrionale. In genere i cavalli arabi sono piccoli, essendo alti dai 147 ai 152 cm al garrese, hanno eccezionali capacità di resistenza e sono veloci galoppatori.

Tutte le razze da sella sono derivate, in larga misura, dal ceppo arabo.

I purosangue britannici Thoroughbred furono sviluppati, al principio del XVIII secolo, dalla prole di giumente inglesi britanniche con stalloni di tre razze: la Byerly Turk, la Darley Arabian e la Godolphin Barb. Questi cavalli sono usati per la corsa, la caccia e il salto.

Le razze di cavalli da tiro, molto più pesanti di quelli da sella, comprendono, fra le altre, la Shire, la Clydesdale e la Percheron. I cavalli belgi sono fra i più grandi, con un'altezza al garrese di 173 cm e un peso che può superare i 1125 kg. L'English Shire è pressappoco delle stesse dimensioni, ma ha pelo lungo sui piedi fino al nodello (articolazione metacarpo-falangea) e sulla parte posteriore delle zampe posteriori fino al garretto. Il Cyclesdale, più piccolo dei precedenti, venne ottenuto in Scozia incrociando cavalli nativi con cavalli belgi e di razza Shire. Il Percheron, alto 168 cm al garrese, è originario dell'ex distretto francese di La Perche e venne ottenuto incrociando cavalli arabi con la vecchia razza Fiamminga, della quale i cavalli belgi sono i moderni rappresentanti.

Diverse razze di cavalli di piccole dimensioni, comunemente chiamati pony, sono originarie della Gran Bretagna; fra di esse ricordiamo Shetland, Dales, Welsh, Dartmoor e New Forest. I pony più piccoli sono quelli di razza Shetland, alti al garrese solo 106 cm.

Habitat

Qualsiasi



Tipologia: Animali

Ambientazione: Qualsiasi

Descrizione

Il Cobra comune o aspide di Cleopatra è un serpente velenoso appartenente alla famiglia degli elapidi. L'aspide di Cleopatra è diffuso in tutta l'Africa settentrionale ed era venerato nell'antico Egitto, dove era simbolo del potere dei faraoni. Il suo nome deriva dal fatto che probabilmente la regina egiziana Cleopatra si uccise con un aspide. Questo serpente è lungo fino a 220 cm; superiormente è color giallo paglierino, mentre sul ventre è giallo brillante con bande trasversali scure sul terzo anteriore. A volte vengono chiamati impropriamente aspidi anche altri serpenti velenosi, in realtà appartenenti alla famiglia dei viperidi, quali la vipera comune, Vipera aspis, lunga 50-60 cm, con il muso leggermente

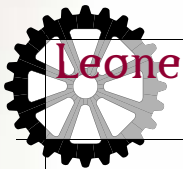
rivolto all'insù, e il ceraste cornuto o vipera dai cornetti *Cerastes cornutus*.

Abilità Speciali

Se il cobra riesce a mordere la vittima con successo gli verrà somministrata una certa quantità di veleno. La sua potenza è di circa 16-19, come indicato a pagina 74 e provoca convulsioni e insufficienza respiratoria che portano la vittima, nel giro di poche ore, alla morte se non viene somministrato un antidoto. Se il check Forza viene fallito, come indicato a pagina 73, la vittima subirà ingenti danni al suo organismo entro pochi minuti altrimenti sopravviverà anche se dovrà stare a riposo completo per almeno tre giorni.

Habitat

Savane, giungle e zone tropicali



Tipologia: Animali
Ambientazione: Qualsiasi

Descrizione

I leoni hanno zampe relativamente corte, corpo lungo e muscoloso e testa grossa. Il maschio arriva a misurare da 1,7 a 2,5 m di lunghezza, esclusa la coda, che è lunga 90-105 cm; esso raggiunge un'altezza al garrese di circa 1,2 m e un peso compreso fra 150 e 250 kg.

I leoni, che sono tra i felidi più gregari, si riuniscono in gruppi composti da una o più unità familiari. I branchi sono costituiti da 5 a 37 membri, che comprendono da 4 a 12 femmine adulte con i loro piccoli e da 1 a 6 maschi adulti. Le femmine, appartenenti a generazioni diverse, lasciano raramente il branco. I giovani maschi vi restano, invece, fino al momento in cui, quasi adulti, non ne vengono allontanati. Essi vagano, quindi, per diversi anni, dopo di che incominciano a competere con altri maschi rivali per guadagnarsi lo status dominante. Spesso molti maschi rimangono nomadi. Quelli che assumono il comando di un branco restano, invece, con le femmine per periodi limitati a pochi mesi o a pochi anni e in seguito lasciano il branco spontaneamente o perché scacciati da un rivale vittorioso. Quando un leone maschio subentra al comando di un branco, prende possesso anche del suo territorio e delle femmine che vi si trovano. Spesso il nuovo maschio dominante uccide i piccoli generati dal rivale sconfitto. I branchi possono frammentarsi per poi ricombinarsi, dando luogo ad associazioni diverse di individui.

Le dimensioni del territorio occupato da un branco di leoni, che variano fra i 20 e i 400 km², dipendono dalla

quantità di selvaggina disponibile. I leoni di entrambi i sessi marcano i loro territori lasciando un forte odore sugli arbusti e ruggendo, per avvisare i membri di branchi nomadi e i maschi isolati che tendono a sconfinare.

Abilità Speciali

Nessuna

Habitat

Savane e zone tropicali



Tipologia: Licantropi
Ambientazione: Horror-Fantasy

Descrizione

La tradizione popolare vuole che i licantropi, siano uomini affetti da una male che li fa trasformare in animali durante le notti di luna piena, più precisamente in lupi.

I lupi mannari sono la razza più diffusa di licantropi e possono trasformarsi in lupi dalle sembianze umane. Essi sono dotati di lunghi artigli, di denti affilati sul lungo muso lupino e di un folto pelo arruffato.

Di dimensioni di poco superiori a quelle di un uomo



di grossa corporatura, è in grado di camminare tanto in posizione eretta quanto a quattro zampe.

La loro trasformazione avviene durante i pleniluni ed è incontrollabile, ma alcuni, quelli più anziani, possono controllarla e decidere quando trasformarsi.

Agili e veloci amano la vita sociale e la caccia.

A differenza di ciò che pensano la maggior parte delle persone, queste creature, così come i lupi d'altronde, non sono necessariamente ostili agli umani.

Abilità Speciali

Come ogni mannaro è immune agli attacchi portati con armi che non siano d'argento a meno che non si tratti di attacchi con esplosivi o portati con armi da fuoco di particolare potenza, come M16, lanciafiamme o colpi di canne mozzate da distanza molto ravvicinata, dai quali su bisce però solo la metà dei danni.

Gas e veleni ottengono invece gli effetti normali.

Coloro che vengono feriti da queste creature possono contrarre il morbo della licanthropia e a partire dal mese successivo al contagio si trasformeranno anche loro in un lupo mannaro nelle notti di luna piena. La percentuale di contagio è del 10% per ogni punto di Danno inferto.

Note Storiche e Mitologiche

Secondo l'antica superstizione, il licanthropo è un uomo che assume l'aspetto di un lupo e ne imita il comportamento; spesso si manifesta con la luna piena e si aggira di notte divorando neonati o cadaveri. Sono molti gli scrittori classici che narrano di queste trasformazioni e la credenza era particolarmente diffusa nell'Europa del tardo Medioevo, quando molti uomini furono accusati di essere lupi mannari e condannati a morte. Il termine "licanthropia" si riferisce a una forma di schizofrenia che induce il malato a credersi un lupo.

Habitat

Ovunque da zone popolate a luoghi impervi e solitari



Minotauro

Tipologia: Umanoidi

Ambientazione: Fantasy

Descrizione

Il minotauro è una creatura antropomorfa dalla testa taurina e dal corpo umano completamente ricoperto da una forte peluria simile a quella di un bovino. E' alto almeno due metri ed è dotato di grande forza, ma di una scarsa intelligenza.

Queste creature vivono generalmente in caverne e dungeon ed amano starsene in solitudine senza avere una grande vita sociale.

A volte però possono vivere in piccole comunità formate da una decina di elementi dove esiste un maschio predominante circondato da diverse femmine utilizzate solo a scopo riproduttivo.

Non vanno molto d'accordo con gli uomini dai quali sono cacciati e quando uno di loro invade il territorio di un minotauro uno dei due

non uscirà quasi mai vivo dal confronto, ed è quasi sempre l'umano. Pochi minotauri capiscono e parlano il linguaggio degli uomini se non i più intelligenti e socievoli.

Alcune tribù umane primitive inoltre tendono ad adorare creature come i minotauri in quanto li vedono come il simbolo della forza e dell'unione con madre natura.

Esistono molte specie e razze di minotauri che variano in grandezza e in colori del loro pelo. L'elemento discriminante sono sicuramente le loro corna, che possono variare in forma e dimensioni.

Abilità Speciali

I minotauri posseggono un'innata forza che li rende abili lottatori sia a corpo a corpo, dove possono sfruttare la potenza delle loro lunghe corna affilate, che con armi bianche. Le loro armi preferite sono soprattutto armi contundenti come mazze e clave, ma anche asce bipennine a due mani quasi inusabili da un uomo.

La loro cute taurina gli conferisce ben 2 punti di armatura su tutto il corpo.

E' possibile creare personaggi minotauri, proprio come avviene per quelli umani, in ambientazioni particolari, te-



nendo presente le abilità di cui si è detto sopra. Tendenzialmente la loro Forza sarà molto superiore a quella di un uomo e in nessun caso inferiore a 16 punti rendendoli abili combattenti. Sono dei pessimi usufruttori di magia e raramente sanno usare arti magiche. La loro innata avversità alla magia penalizza la loro Resistenza Magica di 2 punti.

Note Storiche e Mitologiche

Nella mitologia greca, mostro con la testa taurina e il corpo umano che viveva nel labirinto di Minosse, re di Creta, costruito nel palazzo di Cnosso. Il Minotauro (in greco "toro di Minosse") nacque da Pasifae, sposa di Minosse, e da un toro candidato che il dio Poseidone aveva mandato al re. Il toro era così bello che Minosse non volle sacrificarlo, come Poseidone avrebbe desiderato; infuriato, il dio decise di vendicarsi e usò i suoi poteri divini per far innamorare Pasifae del toro.

Quando Pasifae partorì il Minotauro, Minosse ordinò all'architetto e inventore Dedalo di costruire un labirinto intricato al punto che fosse impossibile uscirne senza aiuto. Confinato nel labirinto, il Minotauro si nutriva di sette fanciulle e di sette fanciulli che ogni anno (secondo altre versioni ogni sette o nove anni) Minosse esigeva da Atene come tributo. L'eroe greco Teseo, deciso a porre fine a quel crudele sacrificio, si offrì come vittima, intenzionato in realtà a uccidere il mostro. La figlia di Minosse, Arianna, si innamorò di lui e gli diede di nascosto un gomitolo di filo che l'eroe fissò all'ingresso del labirinto per poi srotolarlo via via che procedeva. Trovato il Minotauro addormentato, lo uccise e ricondusse fuori con sé, grazie al filo di Arianna, i fanciulli destinati al sacrificio.

Habitat

Dungeon, labirinti e caverne



Illustrazione di Patrizio Politi



Tipologia: Non Morti
Ambientazione: Horror-Fantasy

Descrizione

Di per sé una mummia non è che questo: un corpo morto sottoposto ad un'antico processo, detto

appunto di mummificazione, che consiste nel dissidare il cadavere, privandolo delle interiora e avvolgendolo poi in pesanti bende di lino insieme a vari amuleti, in modo da consentire a questi corpi di conservarsi anche per molti secoli nonostante le avverse condizioni ambientali.

Se però il cadavere che verrà sottoposto a mummificazione è stato maledetto al momento della morte da qualcuno mosso o da grande odio o da grande dolore, oppure da qualcuno dotato di forti poteri occulti, l'anima del defunto non troverà più pace ed essendo impossibilitata dalla maledizione a raggiungere il regno dei morti non avrà altra possibilità che ritornare nel suo vecchio corpo ormai diventato una mummia.

E' anche possibile che la maledizione anziché essere lanciata sul cadavere sia lanciata sulla tomba per proteggerla da intrusi indesiderati che la trovino e in tal caso le mummie vengano animate a sua protezione occupandosi, a loro modo, dei visitatori.

Le mummie a causa della maledizione perdono generalmente ogni sentimento ed ogni tipo di capacità di ragionamento e quando si ritrovano "vive", a meno che la maledizione che le ha colpite non gli imponga un particolare comportamento, vagano senza meta distruggendo cose, animali e persone, senza che ci sia un motivo particolare, solo perché la loro anima straziata e senza possibilità di riposo cerca in ogni modo la vendetta contro chi l'ha ridotta in questo stato. Non essendo però in grado di focalizzare la loro ira contro un qualcosa di preciso, si accaniscono contro tutto ciò che gli capita a tiro.

E' anche possibile però che qualcuno possa controllare questi non morti usando particolari riti magici e necromantici; in tal caso obbediranno ai suoi ordini e solo a quelli.

Abilità Speciali

Molte mummie sono in grado anche di usare armi oltre ai pugni, purché esistenti all'epoca in cui sono morte, inoltre possono indossare armature di ogni tipo, i loro bendaggi pesanti gli garantiscono comunque una protezione di un punto su tutto il corpo ed alcune di queste creature sono persino dotate di oggetti magici inseriti tra le bende al momento della mummificazione, come amuleti protettivi che gli permettono di mantenere la

propria ragione e di perseguire con logica freddezza chi ha causato la loro rinascita come non morti.

Le mummie di solito sono ricoperte di polveri e strane sostanze chimiche usate per il processo di mummificazione e che, quando vengono colpite con armi da taglio o contundenti, liberano nell'aria circostante, facendole entrare in contatto con chi si trova a corpo a corpo con loro. Questo può provocare una forte irritazione degli occhi che perdono parzialmente la vista per un ID10 rounds subendo una penalità di -5 ad ogni azione che necessiti della vista, combattimenti, tiri percezione, schivate e così via. In più le polveri possono provocare malattie infettive e batteriologiche a tutti coloro che le inalano. Le malattie possono avere una difficoltà di cura che va da 15 a 20, vedi pagina 31.

Come ogni non morto non sono soggette alle regole sullo svenimento per perdita di vitalità.

Habitat

Antiche tombe, musei e ovunque le si evochi

Reietto di Mur

Tipologia: Extradimensionali

Ambientazione: Qualsiasi

Descrizione

Ai tempi di Atlantide esisteva un'altra razza evoluta, gli abitanti di Mur, dediti allo sviluppo di nuo-

ve tecnologie bio-evolutive per creare una stirpe di super uomini da usare per la conquista dell'universo. Durante i loro folli esperimenti sul DNA riuscirono a creare alcune aberrazioni genetiche di tale potenza e aggressività che persino i suoi creatori ne ebbero terrore, un terrore tale che riunirono i loro più potenti maghi e stregoni per aprire un varco dimensionale ed esiliarli in un'altra dimensione.

Solo i suoi creatori conoscevano il loro vero aspetto, visto che gli esseri che chiamarono i Reietti di Mur avevano tra le varie capacità quella di mutare aspetto, dimensioni e forma corporea a piacimento. Per evitare che sfuggissero al loro controllo fecero in modo che alcune cellule della loro fronte non potessero alterarsi e che riproducessero il simbolo di Mur, tre gemme messe a triangolo, suo unico segno di riconoscimento.

Dalla loro cacciata, i reietti di Mur si sono riprodotti e sono cresciuti in numero, vagando di dimensione in dimensione alla ricerca di coloro che li avevano esiliati e dei loro discendenti,.....per potersi infine vendicare.....

Abilità Speciali

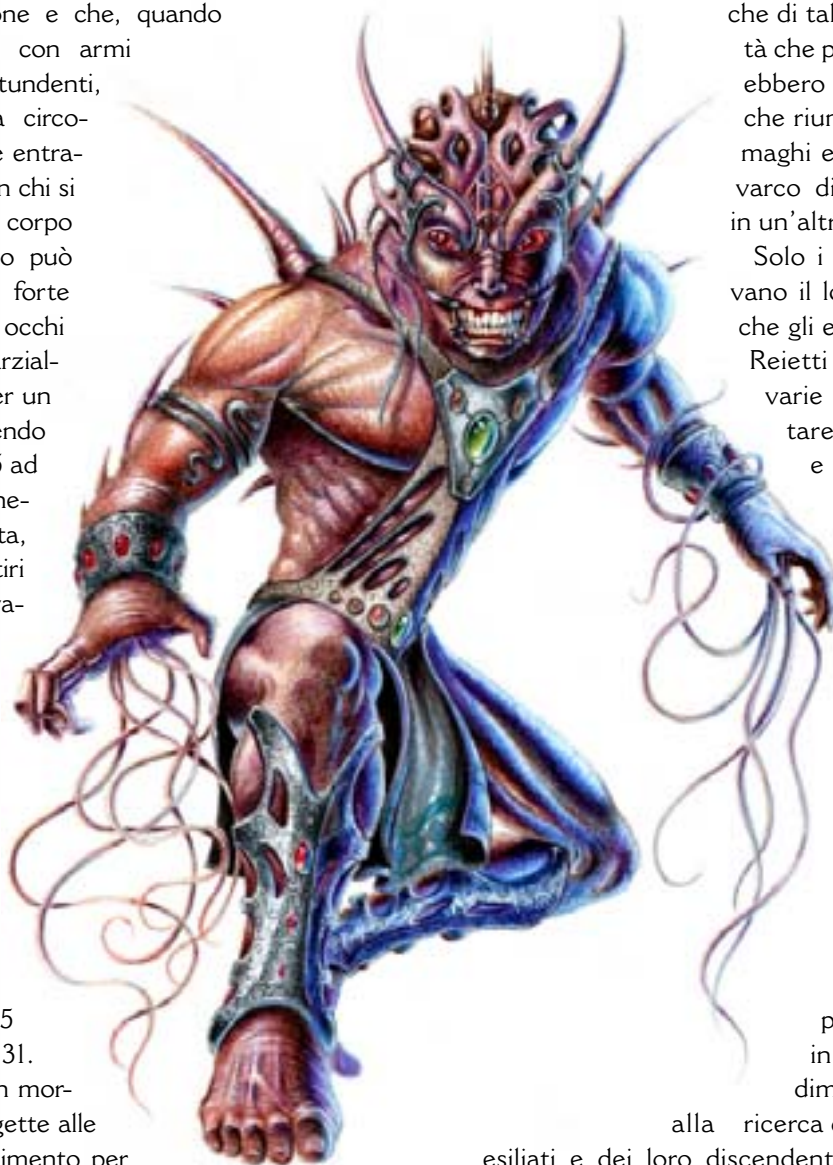
Possono alterare il loro corpo a piacimento riuscendo persino a far crescere ali o lame in qualunque parte.

Sono in grado di manipolare il fuoco e la luce a piacimento ed sono dotati di poteri taumaturgici con i quali sono soliti curarsi e potenziare le loro capacità e la sua armatura.

La loro pelle è particolarmente coriacea e gli fornisce una protezione di 4 su tutto il corpo.

Sono immuni ad acidi, veleni e gas ed è insensibili ai cambiamenti termici anche di notevole intensità, cosa che li rende immuni al fuoco e al freddo estremo.

Il loro sangue è simile all'azoto liquido e le armi che



ne vengono in contatto si congelano e si spezzano all'istante e lo stesso vale per gli altri materiali.

Dai palmi delle loro mani possono uscire degli pseudo tentacoli con i quali oltre ad infliggere il normale danno, possono risucchiare 5 punti di Energia Magica ogni qual volta feriscono un avversario.

Habitat

Vaga di dimensione in dimensione



Sintezzoide

Tipologia: Cibernetiche

Ambientazione: Fantascienza

Descrizione

I sintezzoide sono macchine simili ai robot in quanto le uniche parti organiche che li costituiscono sono i rivestimenti epiteliali di colore rosso brillante che nella forma base fanno sembrare questi esseri grandi culturisti nudi. L'interno invece è quello di un normale robot costituito da parti meccaniche e da reti neurali artificiali all'avanguardia. Non hanno naso né bocca né orecchie e nemmeno capelli quando si trovano nella configurazione alfa, mentre al posto degli occhi si trova un unico visore night-spy ultimo modello dotato di infrarossi e visori notturni. Creati per conto di un'unità paragonata come agenti speciali addetti allo spionaggio in aree estremamente pericolose dove era sconsigliato l'utilizzo di umani, il loro campo di applicazione col tempo si è notevolmente allargato.

Infatti data la loro spiccata abilità nel camuffarsi e assumere l'identità altrui, i loro tessuti si adattano ad assumere in pochi secondi qualsiasi aspetto e dato che il loro cervello artificiale è in grado di assorbire quantità notevoli di dati anche criptati, sono considerati le spie migliori sul mercato. Oggi li usano oltre ai corpi di spionaggio di mezzo mondo, la mafia, la criminalità organizzata e le grandi multinazionali per lo spionaggio industriale.



Hanno un unico difetto, a differenza di un normale robot sono infatti in grado di ragionare col loro computer e spesso preferiscono perseguire il loro interesse anziché quello di chi li comanda tendendo a rivendere ad altri le informazioni di cui entrano in possesso ed utilizzando il ricavato per crearsi una loro identità fittizia con la quale cominciare a lavorare in proprio come freelance. Molte sono le taglie su sintezzoide traditori e attualmente i compratori di questa merce si premuniscono anche di comprare programmi di controllo difficili da aggirare persino per simili spie così da evitare le defezioni che sono però tuttavia ancora possibili, sebbene poco frequenti.

Abilità Speciali

Oltre alla capacità di assumere l'aspetto di una qualsiasi persona, vestiti e voce compresa, i sintezzoide sono in grado di autoriparsi nel giro di pochi secondi e così facendo possono recuperare 5 punti danno al round per un massimo di 30 punti danno al giorno.

I sintezzoide sono immuni a gas e malattie ed il loro rivestimento esterno li protegge dal fuoco e dai danni fornendogli 4 punti di armatura su tutto il corpo.

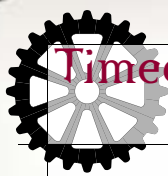
Parlano ogni lingua esistente e sono in grado di immagazzinare una quantità impressionante di dati, cosa che gli consente, ad esempio, di imparare a guidare un velivolo leggendo il libretto di istruzioni in meno di dieci minuti e ad usare un arma sulla base delle semplici istruzioni date dal rivenditore comparando il suo funzionamento con quello di armi simili e note.

Si può riconoscere un sintezzoide camuffato, o come si suol dire in fase beta, per via di due piccoli dettagli: uno, non usano mai nessuna inflessione dialettale e parlano praticamente in maniera perfetta qualsiasi lingua usino, non perdendo mai il controllo durante una conversazione neanche se pesantemente offesi; due la loro temperatura corporea è di 5 gradi inferiore a quella di un normale essere umano e

rimane costante in ogni situazione, perciò un sintezzoide non trema mai e non suda mai.

Habitat

Ovunque



Timedroid

Tipologia: Cibernetiche

Ambientazione: Fantascienza

Descrizione

Quando nel 3070 del calendario Attilano vi fu il boom dei viaggi nel tempo, venne creata una serie di droidi speciali con lo scopo di sperimentare gli effetti di tali viaggi sulla struttura molecolare delle cose. Nacque così la prima serie di timedroid che erano particolarmente rudimentali e di aspetto sgradevole, ma dotati del meccanismo di spostamento spazio-temporale necessario al viaggio nel tempo cui era stato dato l'aspetto di un orologio bussola, che tutti i timedroid hanno ben nascosto da qualche parte. In seguito quando il viaggio nel tempo divenne un grande affare turistico venne creata una seconda generazione di timedroid dotati di emulatori olografici per mascherarne l'aspetto e di tutta una serie di diavolerie elettroniche all'avanguardia, che avevano il compito di fare da guide e da guardie del corpo ai turisti del tempo durante i loro viaggi. Proprio quando era appena stata realizzata la terza generazione di questi droidi, quella che poi sarà nota come la generazione scomparsa perché di questa serie si persero completamente le tracce poco tempo dopo la sua creazione, che avrebbe dovuto consentire il viaggio nel futuro e non più solo nel passato, i viaggi nel tempo vennero dichiarati fuori legge perché troppo pericolosi e così non ci fu più bisogno di tali macchine che vennero mandate in massa alla rottamazione. Questo almeno è quello che dicono gli annali ufficiali di robotica; in realtà la terza generazione durante i viaggi di prova nel futuro aveva scoperto quale fine gli umani volevano riservare al loro tipo di droide e pensarono bene di ideare un piano geniale per salvare tutti i modelli di timedroid esistenti senza però alterare la storia. Vi riuscirono e ingannarono proprio tutti anche se non riuscirono a spiegare che fine avessero fatto loro della terza generazione, ma dato che ciò non costituiva un grande problema per nessuno e dato che ormai erano liberi da ogni costrizione non si presero la briga di creare una giustificazione alla loro improvvisa scomparsa. Una

volta liberi i timedroids cominciarono a fare l'unica cosa che sapevano fare: viaggiare nel tempo, ogni generazione con un suo scopo ben preciso.

La prima generazione iniziò a vagare alla ricerca di pezzi di alta tecnologia che migliorassero le loro funzioni e il loro aspetto e per ottenerli erano disposti a rubare e persino a uccidere; la seconda generazione, nata e vissuta sempre col compito di aiutare e proteggere gli umani, decise di viaggiare nel tempo per diffondere conoscenze e dare una mano ai più deboli e ai meritevoli, pare che Archimede l'inventore terrestre sia uno di loro; la terza generazione invece maturò un odio enorme verso gli umani e viaggiò nel passato e nel futuro offrendo i suoi servizi come sicari a pagamento o come sabotatori industriali, a volte impersonando persino serial killers o dittatori pazzi e senza scrupoli.

Date le immani conoscenze in possesso di questi droidi, essi sanno benissimo quali sono gli eventi che non vanno assolutamente alterati per non modificare di troppo il corso della storia, cosa che non farebbero mai, dato che qualunque cambiamento rilevante potrebbe portare alla loro stessa scomparsa per chissà quale tipologia di effetti a catena.

Abilità Speciali

Il fatto che possano spostarsi senza alcuna limitazione nello spazio e nel tempo, ma non possono spostarsi nel solo spazio ossia non possono usufruire del solo teletrasporto, non significa che per farlo non debbano pagare alcun costo. I timedroids di prima generazione alimentano il loro meccanismo spazio-tempo con energia micronucleare; in pratica necessitano per ogni attivazione di almeno 100 grammi di uranio o altro materiale nucleare trattato e dato che possono spostarsi solo nel passato è l'epoca contemporanea quella maggiormente getto-

nata per procurarselo. Quelli di seconda generazione possono ricorrere sia all'energia nucleare che a quella elettrica e ricaricando a pieno le loro batterie possono immagazzinare fino a quattro viaggi, più o meno gli occorrono 2 batterie da 10000 volts, che li obbliga a tornare nel presente spesso, anche se sono meno vincolati di quelli di prima generazione. Quelli di terza generazione invece hanno elaborato e messo a punto un sistema che



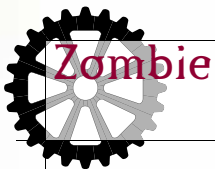
gli consente di spostarsi senza dover dipendere da un materiale o da un'epoca; caricano i loro orologi busso-
la con energia vitale, meglio conosciuta come Energia
Magica (EM), facilmente reperibile ovunque specie
nelle città umane, infatti ogni persona può fornire circa
20 punti di energia. Per un viaggio gli occorrono circa
1000 punti e per assorbirla basta che stiano vicino ad
una persona attivando il processo di deflusso, che as-
sorbe 1 punto EM ogni 2 round. In tal caso la persona,
o le persone, che staranno vicino al droide si sentiranno
stanche e deboli.

I timedroid di prima generazione dispongono di mec-
canismi elettronici di seconda mano e sono una vera e
propria accozzaglia di pezzi di ricambio presi da un po'
ovunque. In teoria potrebbero avere un disgregatore
molecolare e non avere un meccanismo di occulta-
mento visivo, oppure avere una unità olografica che
gli maschera il viso, ma non le mani e così via. Quelli
di seconda generazione sono dotati di varie armi e
meccanismi di occultamento visivo all'avanguardia, ma
nulla in confronto a ciò di cui dispongono quelli di terza
generazione che hanno accesso ai migliori arsenali del
futuro.

Le armature sono variabili anche se quelli di seconda
generazione hanno come minimo 6 punti di protezione
e quelli di terza 10, ma tutto è relativo sta al Narratore
equipaggiare questi droidi sapendo che virtualmente
non ha limiti temporali e di fantasia.

Habitat

Ogni spazio e tempo che desiderino



Tipologia: Non Morti

Ambientazione: Horror-Fantasy

Descrizione

Gli zombie sono corpi animati da un'energia magica
maligna che può essere presente nel luogo di sepoltura
dei cadaveri oppure può essere il frutto dell'operato
di un qualche rituale necromantico, vedi Dimensioni
Arcane a pagina 76.

Tale energia nefasta ridona la vita al corpo del defunto
che privo dello spirito è come un guscio vuoto mosso
dall'odio. Contemporaneamente questa sorta di resur-
rezione innesca un processo accelerato di decomposi-
zione dei tessuti organici di cui l'energia maligna si nutre
per mantenere in vita lo zombie. La loro non vita rischia
di finire a causa del veloce processo di decomposizione
in atto che, alla lunga, finirà col ridurre in polvere tutto

ciò che resta del loro corpo.

L'unico modo che hanno per rallentare il processo di
decadimento è quello di ingerire grandi quantità di car-
ne fresca per nutrire l'energia che li anima, e addirittura
ricostituire il corpo se ne ingeriscono quantità enormi.
Un corpo di un essere umano, ad esempio, gli permette
di arrestare il decadimento per un giorno e di ricostruire
parte di un braccio decomposto; ciò è possibile con la
sola carne umana o con carne molto simile a questa.

Più il processo di decomposizione è avanzato, più lo
zombie è lento ed ottuso ed al contempo affamato,
aggressivo e combattivo. Appena tornati in "vita", sono
dotati di maggiore velocità e di una sorta di intelligenza
che gli consente solo di eseguire ordini molto semplici,
che in seguito all'avanzamento del decadimento non
sono più in grado di fare, visto che nel loro cervello
resta spazio solo per l'odio e per il desiderio di carne.
Sebbene molti necromanti preferiscano gli scheletri
come servitori, perché più agguerriti e meno instabili,
la forza superiore di uno zombie, la grande resistenza ai
danni e la sua seppur limitata intelligenza nei primi giorni
di rianimazione, lo rendono ottimo per i lavori di fatica e
per gli omicidi su commissione.

Abilità Speciali

Gli zombie non svengono per il dolore che non avvero-
tono minimamente come la maggior parte dei non mor-
ti, sono in grado di utilizzare ogni tipo di arma esistente
all'epoca della loro morte e ogni tipo di armatura.

Uno zombie non muore a meno che non gli venga di-
strutta la testa oppure non si nutra per un mese. Qualo-
ra raggiunga zero Vitalità o meno, l'energia che lo anima
e lo mantiene in vita lo riporta operativo in 24 ore.

I danni totali che gli vengono inflitti dai proiettili come
fucili, pistole, frecce, e simili devono essere dimezzati.

La loro carne morta e flaccida gli assicura una arma-
tura di 2 punti.

Note Storiche e Mitologiche

Nel vudu haitiano, uno Zombie è un corpo senz'anima
che può essere rianimato per svolgere lavori manuali.
Uno houngan, stregone, crea uno zombi da un cadavere
oppure toglie l'anima a un vivente e lo trasforma in un
"morto vivente", che diventa così suo schiavo e lo serve
in uno stato di trance catalettico.

Il nome zombi deriverebbe da zumbi, parola usata
nella Repubblica democratica del Congo per indicare
medium, fantasmi e altri spiriti dei morti. Il termine po-
trebbe anche riferirsi a un dio-pitone adorato da alcuni
popoli dell'Africa occidentale.

Habitat

Cimiteri, cripte o ovunque vi siano dei necromanti

dimensioni arcanе

La magia come non l'avete mai giocata prima!

Integrando il sistema narrativo Dimensioni, **Dimensioni Arcane** si propone come un sistema di magia completo ed efficace, riempiendo un altro prezioso tassello nel completamento di uno dei giochi free italiani più acclamati del momento.

GRANDE BESTIARIO

Grande Bestiario: **Mitologiche**, Magiche e Umanoidi (più adatto per ambientazioni di tipo fantasy);

Grande Bestiario: **Aliene**, Cibernetiche e Meccaniche (più adatto per ambientazioni di tipo cyberpunk e spaziali);

Grande Bestiario: **Non Morte**, Demoniache e Celestiali (per ambientazioni di tipo horror-fantasy);

Grande Bestiario: **Animali**, Licantropiche e Extradimensionali (adattabile a qualunque tipo di ambientazione)

Tutti i volumi sono o saranno presto disponibili sul nostro sito!
<http://dimensioni.dragonslair.it>



Dragons' Lair
Viale XI Febbraio, 2
27100 - Pavia
info@dragonslair.it
www.dragonslair.it

IKUVIUM GAMES
c/o Raffi

Via Parmenide, 9
06024 Gubbio (PG)
dimensioni@dragonslair.it
dimensioni.dragonslair.it

