

Basic Role Playing System

Sviluppo:

Greg Stafford

Traduzione:

Michele Bonelli di Salci

Impaginazione:

Massimiliano Lambertini

*Basic(C) Chaosium,
Inc., 1980, 1981.*

*All rights are reserved
under International
Copyright Conventions.
Basic is Chaosium, Inc.
trademark name for its
multigenre roleplaying
system.*

*This copy is authorized for
single-download, personal use;
commercial or online use of
these materials in any form
without written permission from
Chaosium, Inc. will be
prosecuted to the full extent
of law. To obtain permission or
licensing information,
contact Chaosium, Inc. at
chaosium@chaosium.com.*

2 BasicRolePlaying

Indice

1	Creazione del Personaggio e determinazione delle Caratteristiche	4
2	Successo o Fallimento?	6
2.1	Successo Automatico	6
2.2	Semplice Tiro Percentuale	6
2.3	La Tabella della Resistenza	6
3	Esperienza	8
3.1	Tesoro	8
4	Prezzo del Fallimento	9
4.1	Subire Danno	9
4.2	Morte e Guarigione	9
5	Come funziona l'Armatura	10
5.1	Amare il proprio Scudo	10
5.2	Abilità Marziali	10
5.3	Tipi di Arma	10
5.4	L'Impalamento	11
5.5	Utilizzare le Armi	12
5.6	Risoluzione della Mischia	12
5.7	Lance a Due Mani	12
5.8	Note di Combattimento	13
6	Tempo, Scala di Gioco e Sequenza del Turno	14
6.1	Grande Scala Temporale: la Settimana di Gioco e l'intera Giornata	14
6.2	Scala Temporale dello Scenario: il Turno Completo	14
6.3	Tempo di Combattimento: il Round di Mischia	14
6.4	Sequenza del Turno: Mantenere l'Ordine del Gioco	15
1	Indice	17

I Creazione del Personaggio e determinazione delle Caratteristiche

Per partecipare ad un gioco di interpretazione di un ruolo (GdR in breve), ogni giocatore comincia dalla creazione del proprio personaggio. I numeri determinati per rappresentare le caratteristiche basilari del personaggio saranno molto utili per determinare il suo valore e le sue capacità nel corso del gioco. Le sette caratteristiche basilari sono **Forza (FOR)**, **Costituzione (CON)**, **Taglia (TAG)**, **Intelligenza (INT)**, **Volontà (VOL)**, **Destrezza (DES)**, e **Carisma (CAR)**.

Per gli esseri umani, queste caratteristiche basilari vengono determinate lanciando 3 dadi a sei facce (3d6) una volta per ognuna delle sette caratteristiche. Ciò permetterà di ottenere sette numeri che dovrebbero venir registrati nell'apposito spazio sulla scheda del personaggio. Utilizzando 3d6, ogni numero non sarà inferiore a 3 né maggiore di 18. Non è necessario accettare ogni tiro, ma si può, ad esempio, creare una regola per cui qualsiasi tiro sotto il 10 venga aumentato di 3, così che nessuno dei personaggi creati sia ridicolmente debole in una specifica caratteristica. Si può anche ignorare totalmente l'esistenza di personaggi privi di interesse. A dirla tutta hai la libertà di fare quello che vuoi del gioco o dei personaggi! Se il tuo mondo fantastico si espande, e ti costruisci una dimora, puoi popolare la tua fattoria o il tuo castello con i personaggi che altrimenti non avresti interpretato. Dopo tutto, qualcuno dovrà pure pulire le finestre e rispondere alla porta, e accudire il tuo cavallo quando torni da un'avventura!

Cogli questa opportunità per determinare le caratteristiche del tuo personaggio, e copia i risultati in uno spazio apposito sulla sua scheda.

FOR è la Forza. Questa caratteristica misura la potenza muscolare del personaggio. La FOR indica come e quali oggetti il personaggio possa sollevare.

COS è la Costituzione. Indica la salute del personaggio. Dalla COS puoi derivare i punti ferita di un personaggio (PF). Questi ti indicano l'ammontare di danno che un personaggio può ricevere prima di svenire o morire. Nel Sistema di Regole Basic, i punti COS sono identici all'ammontare di PF del personaggio; cerchia l'appropriato numero di PF sulla scheda del personaggio. Ogni volta che il personaggio viene ferito, segna i punti di danno subiti nella sezione Punti Ferita della scheda. I danni possono essere guariti con la Cura, che permette di recuperare PF perduti. La COS serve anche a resistere ai veleni e alle malattie, come indicato più avanti. Nota che la COS non viene diminuita dai danni.

TAG è la Taglia. Riassume il peso e l'altezza del personaggio. E' importante se qualcuno o qualcosa cerca di sollevare il tuo personaggio, o se stai cercando di passare attraverso un passaggio stretto, o addirittura per determinare chi venga attaccato per primo nel gruppo.

INT è l'Intelligenza. Indica l'astuzia del tuo personaggio: è difficile interpretare un personaggio sveglio se tu non lo sei, ed è quasi altrettanto difficile per una persona sveglia interpretarne un tonto. Per questo motivo si usano i 'Tiri Idea'. L'INT del personaggio viene moltiplicata un numero di volte determinato dall'arbitro di gioco, e quindi il giocatore cerca di ottenere un numero uguale o minore a quel numero, per essere in grado di "farsi venire l'idea". Di solito il moltiplicatore è 5, e mai superiore. Un gioca-

tore potrebbe dover interpretare un personaggio ignorante di cose che il giocatore conosce, e a volte può capitare che l'arbitro di gioco dia al giocatore delle informazioni che sarebbero normalmente in possesso del suo personaggio, ma che sono sconosciute al giocatore, perché non conosce l'ambientazione.

Un personaggio vede un simbolo arcano disegnato col gesso su di una parete. Il giocatore ne ignora il significato, ma l'arbitro di gioco gli richiede un tiro su INTx5 su un dado da 100 (d100). Un tiro inferiore a INTx5 indica che il personaggio riconosce il significato dei simboli.

VOL è la Volontà. Misura la forza di spirito, la fede e la fermezza di una persona. In ambientazioni dove è presente la magia, la VOL serve a resistere agli incantesimi lanciati contro il personaggio e attivare gli incantesimi utilizzati da questi. Utilizzatela anche come 'Tiro Fortuna' nelle situazioni pericolose. Per esempio, un personaggio precipita in una fossa, egli potrebbe atterrare in piedi e non subire danno. Determinatelo tirando meno di VOLx5 su un d100.

DES è la Destrezza, o la velocità del personaggio. In combattimento, il personaggio con la DES maggiore colpisce per primo, riuscendo magari a mettere fuori combattimento il suo avversario prima che gli possa rispondere. I personaggi possono schivare un oggetto, quando lo vedono arrivare da lontano, come una pietra rotolante o un toro in carica, se si con-

centrano per scansarlo. Il tipico 'Tiro Schivata' è DESx5 su d100.

CAR è il Carisma, un indice della capacità del personaggio di ispirare gli altri a seguirlo o ascoltarlo. Utilizzatela come un tiro per persuadere, quando il personaggio sta cercando di disimpegnarsi da una situazione imbarazzante, o quando sta cercando di convincere qualcuno ad obbedirgli. Supponiamo che delle autorità locali notino che il personaggio è uno straniero e gli pongano delle domande: potresti dover compiere un tiro di persuasione per disimpegnarvi. L'arbitro di gioco può chiedere un tiro su CARx5, o addirittura CARx3 se le autorità hanno motivo di sospettare di lui. E qualora tu stia cercando di parlare con un "personaggio non del giocatore" (PNG, un personaggio interpretato dall'arbitro di gioco), il PNG potrebbe tentare un tiro su INTx5 per evitare di essere persuaso!

Altri usi di queste caratteristiche sono spiegati nelle regole avanzate di Basic. In molte circostanze strane non coperte da queste regole, è facile scegliere quale sia la caratteristica da impiegare. A volte può trattarsi di una combinazione di caratteristiche, come il sommario TAG+FOR+CAR quando stai cercando di convincere il bullo locale a lasciarti in pace. Spesso si presenteranno delle situazioni non coperte da queste regole, e l'utilizzo delle caratteristiche in questo modo è di solito il modo più veloce e conveniente per deciderne i risultati.

2 Successo o Fallimento?

Che il tuo personaggio sia un eroe o un anti-eroe, vorrai comunque che riesca nelle sue imprese. Nel Sistema di Regole Basic, il tuo personaggio può riuscire in tre modi: (1) successo automatico, (2) semplice tiro percentuale, e (3) la tabella della resistenza. Ogni modo verrà discusso separatamente.

2.1 Successo Automatico

Questo termine descrive attività che riescono sempre, almeno in condizioni normali. Non c'è bisogno di tirare alcun dado per queste attività, e si assume che riescano al 100%: esse comprendono il camminare, correre, parlare, vedere, udire, e qualsiasi altra attività basilare.

Cercare di compiere queste azioni sotto particolari condizioni, o cercare di compierle sotto attenta osservazione, potrebbe richiedere un tiro di dado, come indicato nella prossima sezione.

2.2 Semplice Tiro Percentuale

Le azioni ordinarie compiute sotto stress o che richiedono concentrazione, hanno bisogno di un tiro di dado per determinarne il risultato. Queste azioni comprendono Arrampicarsi, Saltare, Individuare Oggetti Nascosti, Ascoltare, o Muoversi Senza Far Rumore. Inoltre, qualsiasi azione che impieghi una specifica abilità, richiede un tiro del dado. Esempi sono Cavalcare, Nuotare, Lanciare, o Borseggiare.

Una lista di comuni abilità (tabella 1) viene data di seguito, con le normali percentuali di riuscita di ogni abilità.

Anche le abilità di combattimento sono incluse in questa categoria. L'abilità di rissare con i Pugni è inclusa, così come quella di lanciare. Le persone che utilizzano degli attrezzi di solito usano Colpire Con Un Bastone: in termini

<i>Abilità</i>	<i>Valore</i>
Saltare	45%
Arrampicarsi	55%
Ascoltare	45%
Individuare Oggetti Nascosti	25%
Muoversi Senza Far Rumore	25%
Lanciare	45%
Colpire Con I Pugni	45%
Nascondersi	55%
Pronto Soccorso	45%

Tabella 1 Abilità Comuni

di armi, una mazza da combattimento.

2.3 La Tabella della Resistenza

L'ultimo metodo per determinare il successo è attraverso l'uso della Tabella della Resistenza. (tabella 2) Essa rende semplice calcolare la possibilità di riuscita del tuo personaggio qualora ponga una delle sue caratteristiche in contrasto con quella di un altro personaggio. La Tabella è una versione pronta per l'uso della formula utilizzata per risolvere questi problemi.

Per impiegarla, prendi la caratteristica della persona attiva e trova il suo valore nella riga superiore. Quindi trova il valore della caratteristica dell'oggetto passivo sulla colonna di sinistra. Incrocia i due valori sulla tabella, e avrai trovato il massimo numero che si può ottenere con i dadi per passare la prova.

Per esempio, un personaggio con FOR 9 desidera aprire una porta bloccata. L'arbitro di gioco determina che la porta ha FOR 4. Controllando sulla Tabella della Resistenza, vedrai che egli ha bisogno di tirare 75% o meno per riuscire. Se lo farà, la porta si aprirà.

I tre metodi per determinare il successo, danno tutte le meccaniche di cui puoi aver bisogno per compiere le normali attività del personaggio.

Successo o Fallimento?

	Attiva															
Passiva	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18
03	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	--	--	--	--	--	--
04	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	--	--	--	--	--
05	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	--	--	--	--
06	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	--	--	--
07	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	--	--
08	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	--
09	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95
10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90
11	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85
12	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
13	--	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75
14	--	--	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70
15	--	--	--	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65
16	--	--	--	--	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
17	--	--	--	--	--	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
18	--	--	--	--	--	--	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50

Tabella 2 Tabella della Resistenza

3 Esperienza

Una delle grandi soddisfazioni dell'interpretare un personaggio, è il guardarlo evolvere dalle sue umili origini fino al suo destino ultimo. I personaggi maturano e cambiano, di solito migliorando in quello che cercano di fare. E' davvero molto soddisfacente avere un personaggio capace.

Il successo viene misurato in molte maniere. Il tuo personaggio può aver assunto importanza in una campagna alla quale partecipa. Potrebbe essere diventato un cavaliere o un mercenario, un chierico o uno stregone, un nobiluomo o un malvagio tiranno. Il manifestarsi di questi eventi dipende da come si sono svolte le partite a cui ha partecipato.

Queste regole servono a delineare anche un'altra misura dell'esperienza, il miglioramento delle abilità tramite l'esperienza. In parole povere, più utilizza un'abilità, più il personaggio apprende cose sul suo uso e migliora nell'utilizzarla. Questo discorso comprende abilità concrete, come il tirare di spada o il saltare, o abilità astratte come Ascoltare, o alcune abilità esotiche presentate in versioni avanzate di questo regolamento.

Ogni qualvolta il personaggio porta a termine un'avventura, di solito prima che il gioco si interrompa e tutti vadano a casa, dovresti controllare sulla tua scheda del personaggio quali abilità siano state utilizzate durante la partita. Se il tuo personaggio ha avuto successo con quelle abilità, esse dovrebbero essere indicate sulla tua scheda. Il solo tentare non è sufficiente per apprendere: devi riuscire per trarre qualche esperienza dalla prova. Non importa quante volte un personaggio riesca in una abilità, egli riceve solo una possibilità, per avventura, per apprendere dalla sua esperienza.

Per ogni abilità che ha impiegato con successo, tira il d100 e cerca di ottenere un risultato pari o superiore al tuo grado di abilità percentuale nell'abilità che stai cercando di migliorare. Se non tiri sufficientemente alto, non hai appreso nulla dall'esperienza. Se in-

vece riesci, allora il tuo personaggio ha appreso qualcosa, e aumenta del 5% quella abilità.

Ripeti la procedura per tutte le abilità usate durante la partita. Tieni conto che un attacco riuscito con un'arma non aumenta l'abilità di parata, e viceversa.

Puoi così notare che riuscire a fare qualcosa dove sei scarso è difficile, ma anche che qualora riuscissi, per te sarebbe più facile apprendere qualcosa dall'esperienza. D'altro canto, se sei bravo in un'abilità, di solito riesci ad usarla, ma diventerà progressivamente più difficile migliorarla.

Infine, ricordate che i tiri sulle caratteristiche, come il tiro Schivata o il tiro Fortuna, non aumentano in questo modo. Essi rimangono costanti a meno che la caratteristica da cui dipendono non cambi in qualche modo.

3.1 Tesoro

Il semplice bottino è un'altra importante misura del successo di un personaggio. Molti Giochi di Interpretazione di un Ruolo Fantasy sono basati sulle eroiche imprese di mercenari e simili individui. Una campagna disporrebbe di luoghi dove acquistare beni utili o dove spendere liberamente il proprio denaro. E' importante essere in grado di migliorare l'armatura, occasionalmente comprare nuove armi, e (dove la campagna lo permetta) potersi permettere l'addestramento necessario per apprendere nuove abilità e magie.

Il tesoro viene spesso preso alla leggera, anche dagli arbitri di gioco. Se sei in grado di trasportarle, puoi sempre caricarti di armi e armature, e un'altra opzione è quella di spellare i mostri e rivenderne le pelli. Cerca sempre trappole nascoste e scompartimenti segreti, prima di mollare la tua ricerca di denaro. Ricorda che i mostri di solito non lasciano le cose incustodite permettendoti di trovarle per caso!

4 Prezzo del Fallimento

Il successo viene ricompensato, ma il fallimento no. E' doloroso perdere un'occasione, anche se non ha effetti immediati sul tuo personaggio oltre quello di non riuscire a riportare a casa la figlia del ricco mercante. Sebbene il tuo personaggio possa un po' soffrire la fame, se privo di denaro, ciò non farà che motivarlo ancora di più nella prossima avventura. Ma possono esserci anche destini peggiori, come non riuscire a finire una scalata, o non riuscire a compiere una parata.

4.1 Subire Danno

Il danno è una misura del dolore che il corpo del tuo personaggio può sopportare. Il danno viene inflitto ogni qualvolta ci siano delle cause fisiche, come cadere da un'altezza o il venir pugnalati.

Ogniqualvolta un personaggio venga colpito, l'ammontare di danno che riceve viene sottratto dal suo totale di PF. In Basic non si soffrono penalità per avere subito danni fino a quando il personaggio non viene ridotto ad 1 PF o meno.

Quando un personaggio è rimasto con un

solo PF, perde coscienza. Ciò significa che il personaggio è vivo, ma che rimarrà privo di sensi fino a quando non verrà aiutato da altri. Non si sveglierà per conto proprio ma deve essere curato fino a quando non guarirà (vedi sotto) o fino a quando non riceverà un adeguato Pronto Soccorso.

4.2 Morte e Guarigione

Quando un personaggio subisce più danno dei punti ferita di cui dispone, muore. Quando un personaggio muore, possono o meno esserci vari modi per farlo risorgere, a seconda delle possibili espansioni aggiunte al regolamento di Basic. Di solito la morte è un triste evento. I personaggi potrebbero o meno decidere di riportare indietro il corpo, ma che decidano o meno di farlo, probabilmente ne prenderanno l'equipaggiamento.

La guarigione è un processo naturale del corpo con cui i PF vengono rigenerati. Ciò accade per qualsiasi creatura vivente, al ritmo di 1 PF per settimana di tempo di gioco.

5 Come funziona l'Armatura

Come detto prima, è possibile che un personaggio venga ferito in combattimento o per colpa di un incidente. Nella maggior parte dei casi, un personaggio che indossa un'armatura viene protetto dal danno.

Tutte le armature hanno un valore in punti che indica quanto sia abile l'armatura nel bloccare i danni. Il tipo più comune di armatura è quella di cuoio, e vale 2 punti. E' più o meno l'equivalente di una giacca pesante da motociclista. La miglior armatura disponibile è l'armatura a piastre indossata dai cavalieri. Vale 6 punti.

Ogniqualevolta un personaggio che indossi un'armatura subisce del danno, il valore in punti dell'armatura viene sottratto dall'ammontare di danno ricevuto. Il danno restante viene trasferito ai PF del personaggio. Per esempio, un personaggio che indossa un'armatura da 2 punti, viene colpito da una freccia che infligge 5 punti di danno. Viene prima sottratto il valore dell'armatura, così che 2 dei 5 punti vengono annullati e i restanti 3 punti di danno vengono sottratti dai PF del personaggio.

5.1 Amare il proprio Scudo

Lo scudo funziona come l'armatura in quanto blocca il danno. Ma uno scudo in genere blocca più danno di un'armatura, con una media di 12 punti per gli scudi comuni. A differenza delle armature, per bloccare il danno, lo scudo deve essere prima usato con successo per parare (una parata con lo scudo è un'abilità con una possibilità percentuale di riuscita).

Supponiamo che un personaggio venga attaccato da un orso. L'orso lo colpisce con la sua zampa e infligge 15 punti di danno. Il personaggio deve ora tirare per vedere se riesce a parare. In questo esempio, ci riesce e il suo scudo blocca 12 punti di danno, lasciandone solo 3 che penetrano lo scudo. Se il personaggio indossasse una qualsiasi armatu-

ra che ridurrebbe ulteriormente il danno, diciamo un'armatura di cuoio, bloccherebbe altri 2 danni e di conseguenza solo 1 punto di danno penetrerebbe scudo e armatura e verrebbe sottratto dai PF. Senza lo scudo, il personaggio avrebbe subito 13 punti di danno, probabilmente sufficienti ad ucciderlo.

5.2 Abilità Marziali

Siccome i giochi di interpretazione di un ruolo Fantasy si svolgono in ambienti primitivi, con poca tecnologica, ci concentreremo sulle armi antiche. In generale, il combattimento consiste in un numero di abilità utilizzate da un combattente contro un altro (un attacco) o per difendersi (una parata). In tutti i casi, si tratta di una semplice tiro di dado percentuale, come indicato sopra.

5.3 Tipi di Arma

Un'arma può essere una spada o una pietra o una pala per il carbone presa dall'angolo. Nel gioco Basic esistono cinque tipi di armi: armi naturali, armi da corpo a corpo, armi da affondo, armi da lancio e armi con proiettili. Ogni arma ha una diversa abilità percentuale per attaccare e per parare. Queste abilità sono tutte impiegate separatamente e si svilupperanno indipendentemente le une dalle altre.

Le Armi da Corpo a Corpo sono di tre tipi: mazze, asce e spade. Mazza è un termine che descrive qualsiasi strumento contundente, da un semplice bastone ad un'asta elaborata e rinforzata. Viene usata per sfondare e parare, e può subire un discreto numero di danni rispetto alle altre armi. Infligge il minor ammontare di danno dei tre tipi di armi da corpo a corpo, ma è anche la più facile da usare senza addestramento, e quindi concede la più alta possibilità di riuscita ai principianti.

Come funziona L'Armatura

Arma	Tipo e Parata	% Iniziale di Attacco	Punti Danno	Rottura	Note
Pugno	Naturale	50%	ID3	--	--
Lancia a 2 Mani	Affondo	25%	ID8+1	15	Impala
Spada	Mano	15%	ID8+1	20	--
Ascia	Mano	25%	ID8+2	15	--
Mazza	Mano	30%	ID6+2	20	--
Sasso	Lanciato	45%	ID4	--	--
Giavellotto	Lanciato	20%	ID10	--	Impala
Arco	Proiettile	10%	ID6+1	--	Impala
Scudo	Parata	25%	--	12	Non si rompe

Tabella 3 Tabella delle Armi

Un'ascia infligge il maggior ammontare di danno tra i tre tipi di armi da corpo a corpo, ma può subire meno danno rispetto ad una mazza prima di rompersi, ed è più difficile da usare, quindi ha una percentuale base di attacco più bassa.

Le spade sono le armi da corpo a corpo preferite in quanto infliggono più danno di una mazza (ma meno di un'ascia) e possono subire un discreto ammontare di danni prima di rompersi. Una spada è l'arma da corpo a corpo più difficile da imparare ad usare, e quindi ha la percentuale di attacco iniziale più bassa.

Le Armi da Affondo qui includono solo un tipo, la lancia. Ai fini del gioco Basic, questa viene indicata come una lancia a due mani. Ciò vuol dire che la stessa arma deve essere usata per attaccare e parare. La lancia infligge un discreto ammontare di danno rispetto alle altre armi indicate, e ha una buona percentuale d'attacco iniziale. Il suo svantaggio è la relativa fragilità, e spesso si rompe in combattimento, ma è anche l'unica arma con cui si può attaccare dalla seconda linea. Ciò significa che una persona con una lancia, può ergersi dietro un'altra persona ed è ancora in grado di attaccare. Inoltre, un lancia è un'arma che può impalare, come indicato sotto.

Le Armi da Lancio includono i giavellotti e le pietre. Non vengono utilizzate per parare, né possono essere parate (anche se un bersaglio le può schivare, come menzionato prima). I giavellotti sono semplicemente delle lance adatte ad essere scagliate. Fanno un discreto danno e possono impalare. Le pietre da lancio sono il più semplice tipo di arma e hanno una buona percentuale di attacco iniziale. Di solito non infliggono molto danno quando devono superare delle armature.

Le Armi a Proiettili qui comprendono

solo gli archi. Un arco è un'arma abbastanza difficile da apprendere e quindi ha una bassa percentuale iniziale di attacco, ma ha la gittata migliore e infligge un buon ammontare di danno. Inoltre è in grado di impalare.

Le Armi Naturali includono i pugni e i calci. Queste cominciano con le percentuali di attacco più elevate e funzionano bene contro le vittime senza armatura, sebbene siano alquanto inutile contro le armature.

Lo Scudo non è un'arma, di per sé, ma rimane comunque l'oggetto più importante nell'armamentario di un combattente. Ha una discreta percentuale di parata iniziale, ma nessuna percentuale di attacco in quanto non può venir impiegato offensivamente. E' in grado di subire un discreto ammontare di danno comparato ad altre armi. Quando uno scudo subisce del danno, gli effetti dei colpi successivi non sono cumulativi: uno scudo può prendere diversi colpi senza rompersi, mentre qualsiasi arma dopo un po' cede.

5.4 L'Impalamento

Un 'impalamento' è un tipo speciale di attacco riuscito che può essere portato con lunghe armi appuntite utilizzate per compiere affondi. Le armi da impalamento qui presentate sono la lancia, il giavellotto e la freccia. Quando una persona riesce in un attacco con una di queste armi, dovrebbe tener conto se ha ottenuto un risultato inferiore al 20% di quello necessario a colpire. Se lo ha fatto, l'arma ha impalato il proprio avversario: ciò significa che l'arma da affondo è riuscita a trovare un'apertura nell'armatura del nemico e vi ci è affondata, ledendo organi vitali e danneggiando le ossa. Grazie a questo si verificano due eventi:

1. Viene inflitto più danno. L'attaccante deve tirare il danno come di norma (1d8+1 per una lancia, per esempio) e poi sommare il massimo danno infliggibile con quell'arma al danno già determinato. Una lancia che impala farebbe automaticamente 9 punti di danno, più qualsiasi risultato determinato dall'attaccante: un colpo devastante da un minimo di 11 punti ad un massimo di 18 punti di danno!
2. L'arma con cui si attacca rimane conficcata nel corpo del nemico (un evento comune nelle battaglie medievali). Nel prossimo round di combattimento, l'attaccante può tentare di estrarla ottenendo un risultato inferiore o uguale alla percentuale di impalamento x2 su un d100.

Uno svantaggio per tutto ciò: le armi che possono impalare non possono danneggiare le altre armi. In un combattimento tra un lanciere e uno spadaccino con lo scudo, per esempio, il lanciere potrebbe infliggere più danno se colpisce, ma è anche più probabile che la lancia venga ridotta ad uno stuzzicadenti dalla spada. Scommettiamo su quale evento possa decidere prima il risultato del combattimento?

5.5 Utilizzare le Armi

Le armi hanno due usi, attacco e parata. Ogni arma può fare solo una di queste azioni in un round di combattimento, e quali delle due verrà compiuta sarà determinata durante la fase della Dichiarazione di Intenti del round. Gli scudi, come indicato, possono essere utilizzati solo per parare, e gli archi e le armi da lancio e a proiettili possono solo attaccare. Siccome la maggior parte delle persone porteranno un'arma da corpo a corpo e uno scudo, è possibile compiere due parate per round senza attaccare. E' utile quando si è attaccati da più di un avversario.

Un attacco viene fatto tirando il d100 e tentando di tirare uguale o sotto la percentuale di attacco del personaggio. Questo tiro è un attacco riuscito.

Una parata viene effettuata nello stesso modo. Quando uno scudo viene impiegato, non sarà mai necessario indicare che una parata

sarà tentata a meno che non ci sia più di un avversario, nel caso in cui deve essere indicato contro chi verrà effettuata la parata.

5.6 Risoluzione della Mischia

Il combattimento viene diviso in "round di mischia" (tabella 4). Vedi il prossimo capitolo per una spiegazione della sequenza di gioco. Per ora la cosa importante da sapere è che quando degli avversari si scontrano, l'ordine in cui si colpiscono è importante, e viene determinato dalla DES dei combattenti. Nel primo round di combattimento tutte le creature con DES 18 cercano di colpire, poi è il momento di quelle con DES 17, poi 16, 15, 14, ecc. fino a quando tutti i personaggi non avranno avuto l'opportunità di colpire.

I personaggi parano quando devono, senza tener conto della loro DES. Se Bosh Testadura ha DES 6, può comunque parare il colpo di Alfredo il Magnifico dotato di DES 18. Si può fare solo una parata con lo scudo per personaggio per round di mischia, ma il personaggio può anche attaccare o parare con la sua arma, arrivando a compiere due parate in un round.

I personaggi e le creature possono tentare di colpire, e comunque mancare. Il difensore può riuscire o meno a parare con successo. In uno scontro uno contro uno, ci sono quattro possibili risultati:

Se un personaggio o una creatura subisce abbastanza danno da morire o perdere i sensi prima di rispondere all'attacco subito, perderà l'opportunità di attaccare.

5.7 Lance a Due Mani

Questa sezione viene introdotta per riportare tutte le informazioni su quest'arma.

Le lance a 2 mani possono essere impiegate dalla seconda linea. Possono essere utilizzate per attaccare e parare in un singolo round di mischia, o per parare due volte. Non possono essere usate per attaccare due volte in un round. Queste armi possono impalare, facendo più danno come precedentemente indicato. Una volta che hanno impalato un avversario,

Come funziona L'Armatura

Attaccante	Difensore	il risultato è:
Colpisce	Manca	Il difensore subisce danno (l'armatura può assorbirne una parte)
Colpisce	Para	Il difensore non subisce danno, ma se ha usato un'arma per parare allora esse subisce il danno dell'attacco (Le lance a 2 mani fanno eccezione, vedi sotto)
Manca	Para	L'arma dell'attaccante subisce danno (Le lance a 2 mani fanno eccezione, vedi sotto))
Manca	Manca	Nessun danno

Tabella 4 Risoluzione della Mischia

devono essere estratte, cosa che richiede almeno un intero round di combattimento.

Le lance a 2 mani non danneggiano le armi quando parano un'arma che ha mancato il colpo, né danneggiano le armi che parano i loro attacchi riusciti. Tutto ciò le rende un'eccezione alla precedente tabella.

5.8 Note di Combattimento

Dare le spalle ad un avversario vuol dire che non puoi parare nessun attacco proveniente

da lui. Se qualcuno attacca un bersaglio alle spalle, così che il bersaglio non lo possa vedere e voltarsi, l'attaccante gode di un bonus del 20% alla sua possibilità di colpire.

Cambiare l'arma durante una mischia richiede un intero round di combattimento. Mentre un personaggio sta cambiando arma, può parare con il suo scudo o schivare. C'è bisogno di un intero round di mischia per fermarsi e dare un'occhiata in giro. In generale, si può fare solo un'azione per round di combattimento.

6 Tempo, Scala di Gioco e Sequenza del Turno

La scala temporale misura il passaggio degli eventi e definisce l'ammontare di movimento possibile in un turno. Possono esserci scale differenti, a seconda del tipo di gioco svolto.

6.1 Grande Scala Temporale: la Settimana di Gioco e l'intera Giornata

Questa scala è uno specchio di minore importanza a meno che il tuo personaggio non stia correndo contro il tempo. Il tempo passa in fretta con questa scala, e di solito viene usata per spiegare gli eventi passati o per coprire periodi di viaggio. In alcune sessioni diventa importante per l'addestramento e lo studio.

Il movimento con questa scala (tabella 5) presume 10 ore di cammino per giornata di gioco.

Camminando	20 chilometri al giorno.
Marciando	30 chilometri al giorno.
Cavallo	20 chilometri al giorno (gli animali vanno a passo d'uomo, e di solito sono accompagnati da vagoni).
Movimento al Trotto	40 chilometri al giorno (gli animali da monta sono liberi da vagoni, e si stanno muovendo al trotto).

Tabella 5 Movimento

6.2 Scala Temporale dello Scenario: il Turno Completo

Un **turno completo** indica 5 minuti di tempo, e viene utilizzato per descrivere il passaggio del tempo mentre un gruppo di avventurieri è impegnato in un'azione come il camminare,

scalare, cercare, e così via. (tabella 6)

Uomo che Avanza con Cautela:	120 metri in 5 minuti.
Uomo che Passeggia:	240 metri in 5 minuti.
Uomo che Corre:	2000 metri in 5 minuti.
Animale da Monta:	doppio delle velocità sopra indicate.

Tabella 6 Movimento in 5 minuti

6.3 Tempo di Combattimento: il Round di Mischia

Un **round di mischia** viene impiegato durante i combattimenti o in altre situazioni tese dove i secondi sono importanti. E' più o meno lungo 12 secondi e viene definito come il tempo necessario per compiere un'azione. 'Compiere un'azione' comprende attaccare e parare, o preparare e lanciare una corda, o osservare un'area il tempo sufficiente per una prova di Individuare o Ascoltare, o preparare e accendere una torcia, o cambiare un'arma, o montare e sistemarsi su di un cavallo, o parlare chiaramente a coloro che sono vicini, e così via.

In un round di mischia, tutti gli umani e le altre creature con due gambe non si muovono più di 24 metri.

In un round di mischia, tutte le creature con quattro gambe non si muovono più di 36 metri.

Se un personaggio o una creatura mira solo ad allontanarsi o seguire qualcuno che sta fuggendo, il movimento delle creature bipedi può essere raddoppiato mentre quello dei quadrupedi può essere triplicato.

6.4 Sequenza del Turno: Mantenere l'Ordine del Gioco

Siccome questo è un gioco, simula la percezione di una reale situazione, ma non la riproduce esattamente. È necessario imporre un ordine esterno sulla partita per far sì che gli eventi procedano fluidamente. Questo ordine esterno viene chiamato la sequenza del turno. Gli eventi si svolgono senza confusione fino a che essa verrà seguita.

Durante le settimane di gioco il trascorrere degli eventi avviene attraverso la conversazione. L'arbitro dice cosa è successo e dovrebbe essere in grado di rispondere a qualsiasi domanda senza dover ricorrere alla sequenza del turno.

Allo stesso modo, l'arbitro racconterà la sequenza di eventi in uno scenario facendo uso di segmenti di tempo (segmenti di 5 minuti) impiegando all'occasione anche periodi di tempo più lunghi (non c'è interesse nel ripetere la frase "nulla di nuovo" 20 volte durante l'attraversamento di un passaggio, anche se l'arbitro potrebbe voler indicare falsi indizi o minacce, giusto per tenere all'erta i giocatori).

La scala di mischia è invece più complessa in quanto i singoli personaggi diventano profondamente coinvolti nell'azione.

Ecco qui una rigida sequenza di gioco, che dovrebbe venir accuratamente seguita. La sequenza può venir impiegata anche in altre scale temporali.

1. Dichiarazione di Intenti
2. Movimento dei Personaggi Non Ingaggiati
3. Risoluzione di Combattimenti e Magia, ecc.
4. Registrazione dei Dati

Dichiarazione di Intenti. Durante questa fase, i giocatori e l'arbitro dichiarano formalmente quello che i loro personaggi faranno in quel round. È di solito l'arbitro che dichiara per primo le intenzioni, per poi far dichiarare i giocatori per primi nel round successivo, ma questa eventualità è spesso modificata, e l'arbitro dovrebbe sentirsi libero di utilizzare qualsiasi metodo preferisca. Durante il round, l'azione dichiarata può essere cambiata, ma non può essere sostituita da un'altra azione.

Per esempio, la dichiarazione potrebbe essere "scaglierò una freccia contro quel troll", ma se l'arbitro dichiara che il troll si sta nascondendo dietro una copertura, così che tu non possa avere una mira pulita, puoi annullare l'azione di scagliare la freccia ma non puoi scegliere un altro bersaglio né compiere un'altra azione.

Movimento dei Personaggi Non Ingaggiati. Ora i personaggi, sia dei giocatori che dell'arbitro, si possono spostare. Ciò potrebbe portare all'entrata in azione di certi eventi. Come regola generale, i personaggi che si muovono non entreranno in mischia nel round in cui si sono spostati e incontrati, ma saranno in grado di combattere nel round successivo. Allo stesso modo, se quel troll non si è spostato ma ha trascorso il round ad attendere che tu gli corra addosso, allora neppure lui potrà combattere, e dovrà attendere il prossimo round.

Risoluzione del Combattimento. Ora vengono risolti tutti gli attacchi, le parate e gli attacchi a distanza.

Determina quale persona o mostro colpisca per primo controllando la sua DES. La DES più elevata permette di agire per primo, seguita dalla seconda DES più elevata e così via finché tutti non hanno attaccato. Se un personaggio perde i sensi o viene ucciso prima di attaccare, allora non può rispondere.

Gli attacchi a distanza all'interno di una mischia saranno sempre risolti prima di qualsiasi attacco corpo a corpo.

Registrazione dei Dati. In questa fase tutti segnano i dadi, le cure, o l'uso riuscito di un'azione sulla loro scheda del personaggio.

I Indice

a

Abilità Marziali 10
Armatura 10
Armi, Tabella delle 10
Armi, tipi di 10
Armi, utilizzo 12

c

Caratteristiche 3, 4, 5
Carisma 5
Combattimento, Note 13
Combattimento, Risoluzione 12
Costituzione 4
Creazione del Personaggio 3, 4, 5

d

Danni 9
Destrezza 5

e

Elenco delle Abilità 6
Esperienza 8
Esperienza, Misura del Successo 8

f

Fallimento 9
Forza 4

g

Guarigione 9

i

Impalamento 11
Intelligenza 4

l

Lance a due mani 12

m

Mischia 12
Morte 9
Movimento 14

r

Resistenza, Come usare la Tabella 6
Resistenza, Tabella 6
Risoluzione delle Azioni 6

Round 14

s

Scala di Gioco 14
Scudo 10, 11
Sequenza del Turno 15
Successo Automatico 6

t

Taglia 4
Tempo 14
Tesoro 8
Tirare per le Caratteristiche 4
Tiri Idea 4
Tiro Percentuale 5, 6
Tiro per Colpire 12

u

Usi alternativi delle caratteristiche 5

v

Volontà 5

